

ESCUELA PRIMARIA VICENTE GUERRERO

EL JUEGO COMO INSTRUMENTO DE CONVIVENCIA ARMÓNICA

CICLO ESCOLAR 2018-2019

PROFRA. ELIZABETH OSORIO RÍOS.

INTRODUCCIÓN

Podemos definir el juego como una actividad lúdica que se realiza con el fin de divertirse. El niño/a juega porque es un ser esencialmente activo y el juego es en sí mismo pura actividad. Los niños/as juegan por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, manipular, correr, saltar... Juegan movidos por una necesidad interior, no por mandato u orden. El juego es un medio valioso para adaptarse al entorno familiar y social. Durante el juego el niño/a comienza a relacionarse con otros niños/as, ejercita su lenguaje hablado y gestual, desarrolla y domina sus músculos... en definitiva, el juego desarrolla capacidades, aptitudes y habilidades.

“El juego no es sólo juego infantil. Jugar, para el niño y para el adulto... es una forma de utilizar la mente e, incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el que poner a prueba las cosas, un invernadero en el que poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía.”

Bruner, 1984

El Pensamiento Lateral se concibe como un Pensamiento Creativo, una forma de escapar a las ideas fijas. Es una habilidad mental adquirida que busca una solución mediante métodos no ortodoxos, que normalmente serían ignorados por el pensamiento lógico. Los que hoy somos educadores, no tenemos en cuenta las ventajas que ofrece el juego como técnica de aprendizaje y convivencia:

- Genera placer.
- Moviliza al sujeto.
- Desarrolla la creatividad, la curiosidad y la imaginación.
- Activa el pensamiento divergente.
- Favorece la comunicación, la integración y la cohesión grupal.
- Facilita la convivencia, etc.

**PROYECTO EL JUEGO COMO INSTRUMENTO DE
CONVIVENCIA ARMÓNICA**

SECCIÓN		DESCRIPCIÓN
ASPECTOS GENERALES		
01.	Autor	Elizabeth Osorio Ríos.
02.	Adscripción	Primaria Vicente Guerrero C.C.T.15EPR0183W Turno: Tiempo Completo. Zona P170. Región 12, Valle de Bravo.
03.	Título del proyecto	El juego, instrumento de convivencia armónica.
04.	Resumen	<p>La mayoría incluye el concepto de juego como una actividad en la que se participa voluntariamente por placer. El juego es una de las primeras ocupaciones que surgen desde la infancia. A través del juego el niño aprende a explorar, desarrollar y controlar sus habilidades físicas y sociales y a adaptarse a su entorno y cultura. Además, el juego ayuda al niño a aprender a enfrentarse con la frustración, la ansiedad y el fracaso.</p> <p>Es importante ubicar al alumno como el centro de la acción educativa, el juego brinda una amplia gama de posibilidades de aprendizaje, proporciona opciones para la enseñanza de valores (respeto, aceptación, solidaridad y cooperación), como un vínculo fundamental con el otro, para enfrentar desafíos, conocerse mejor, desarrollar su corporeidad, expresarse y comunicarse con los demás, identificar las limitantes y los alcances de su competencia motriz al reconocer sus posibilidades de comprensión y ejecución de los movimientos planteados por su dinámica y estructura.</p> <p>Por ello, el docente atenderá las necesidades de movimiento de sus alumnos dentro y fuera del salón de clases, las canalizará mediante el juego motor, identificará sus principales motivaciones e intereses, y las llevará a un contexto de confrontación que sea divertido, creativo, entretenido y placentero, con el fin de que el alumno pueda decir: “yo también puedo”, y mejorar su interacción y autoestima.</p> <p>Asimismo, el docente estimulará el acto lúdico con el objetivo de que esta acción se relacione con lo que vive a diario en su contexto familiar, así como su posible utilización en el tiempo libre.</p>
05.	Palabras clave	1.-Convivencia 2.-Cooperación 3.-Armonía 4.-Respeto 5.-Empatia 6.-Aprendizaje 7.-Juego

ASPECTOS ESPECÍFICOS		
06.	Lugar de incidencia	El presente proyecto se llevará a cabo en la Escuela Primaria Vicente Guerrero con C.C.T.15EPR0183W, zona escolar P170. Ubicada en la Comunidad de Ixtapan del Oro, Municipio de Ixtapan del Oro, Méx.
07.	Población destinataria	El proyecto está destinado a 43 alumnos principalmente durante el ciclo escolar 2018-2019.
08.	Objetivo	Lograr el 100 % en los educandos una convivencia armónica mediante una participación en el juego recreativo.
09.	Duración del proyecto	La duración del proyecto será de un ciclo escolar completo.
10.	Agentes de cambio	Las personas que desarrollarán el proyecto son las siguientes: Director, docentes, alumnos, comité de escuela segura y padres de familia.
ASPECTOS OPERATIVOS		Los aspectos operativos son el corazón de la propuesta, y trata de la información específica sobre qué se va a hacer y cómo se va a hacer, sus etapas y procedimientos, los resultados esperados, los problemas que se pueden enfrentar y las variables que no conocemos que pueden ser importantes. Los rubros para consignar son los siguientes.
11.	Acciones para emprender	1.-Se organizará una previa reunión con el comité de escuela segura y personal docente dando a conocer el objetivo del proyecto y los beneficios que trae consigo para los alumnos. 2.-Ya organizados, se dará marcha al proyecto.
12.	Pasos para seguir	1.-Investigación de los docentes acerca de los aprendizajes que favorece el juego recreativo y los juegos de piso en los alumnos. 2.-Se destinará un espacio para la puesta en común de la investigación realizada y se repondrán juegos aptos para aplicarlos en la comunidad escolar. 3.-Con apoyo del director, comité de escuela segura, docentes y padres de familia se organizará una jornada para el trazo y pintado de los juegos de piso. 4.-Director y docentes se organizarán para dar a conocer cada una de las reglas de juego, de los juegos que se ilustraran en el

		<p>piso.</p> <p>5-De manera organizada en la hora del recreo cada docente se encontrará en un juego para participar con los alumnos.</p>
13.	Resultados esperados	<p>Ya que la escuela se encuentra en un contexto difícil existe una gran crisis de valores en la sociedad, enfocándola principalmente en esta localidad en donde la gran mayoría de las familias se visualiza violencia intrafamiliar, familias desintegradas, agresiones física y verbal, abuso de poder por ser hombres o por ser los más grandes de la institución o de la familia creen que ellos pueden ocupar todo el espacio de la escuela sin dar oportunidad a los pequeños, estas solo son algunas situaciones que se han observado a lo largo de mi instancia en este plantel.</p> <p>Todo esto mencionado repercute en la conducta y formación de los alumnos es por ello por lo que se plantea este proyecto para crear un ambiente de convivencia armónica entre pares en donde los educandos sean capaces de respetarse, aceptarse, sean solidarios, cooperativos, de llegar a acuerdos, de identificar reglas para mejorar su convivencia.</p>
14.	Problemas	<p>1.-Resulta difícil tener la disposición para la realización del trazo y del pintado de juegos tanto de docentes, como del comité de escuela segura.</p> <p>2.-Que los papás sean indiferentes a la actividad, ya que les cuesta involucrarse a las actividades en la escuela.</p> <p>3.-El clima de la localidad, (caluroso).</p>
15.	VARIABLES desconocidas	<p>1.-Investigación de los tipos de juegos de piso o algunos otros juegos donde se involucren alumnos de todos los grados sus reglas y aprendizajes de los alumnos mediante el juego.</p> <p>2.-Articulación de los juegos con las asignaturas.</p> <p>3.-Gestionar el material necesario para llevar a cabo el proyecto.</p>

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA ESCUELA DE INFANTIL Y PRIMARIA

El juego es una manifestación de lo que es el niño/a, de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite, por tanto, estudiar las tendencias del niño/a, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias o sea nos muestra la integridad de su ser.

La importancia de utilizar los juegos en educación infantil y primaria estriba en que contribuyen a la formación integral del niño/a ya que favorecen el desarrollo de los tres grandes ámbitos de conocimiento:

- Sensorial-motriz
 - Cognitivo o intelectual
 - Afectivo-social
- 1- Desarrollo sensorial –motriz: El juego es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas... contribuyen el desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas. Además, las actividades del juego ayudan al desarrollo muscular y de la coordinación neuro-muscular y en definitiva a todo lo relacionado con el desarrollo de la psicomotricidad.
 - 2- Desarrollo intelectual: Durante el juego el niño/a desarrollará su capacidad de análisis, síntesis, concentración, abstracción y generalización. El niño/a al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria. Además, el juego es un estímulo primordial de la imaginación y la creatividad.
 - 3- Desarrollo afectivo-social: El juego es una actividad social por excelencia. El juego tiene la particularidad de cultivar valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños/as alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben conservarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, con los juegos se cultiva la solidaridad, por todo ello podemos afirmar que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.

La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, de ahí su importancia en los centros educativos; que es donde los niños/as se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo con sus edades, intereses, sexos, para entablar y competir en el juego; o en algunas veces para discutir asuntos relacionados con su mundo o simplemente tratar confidencialmente asuntos personales. Es interesante provocar el juego colectivo en que el niño/a va adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, respeto y convivencia, estas son valiosas enseñanzas para el niño/a, son lecciones de carácter social que le han de valer con posterioridad, y que les servirá para establecer sus relaciones dentro de la sociedad. Por todo lo dicho respecto a la importancia del juego por su contribución al desarrollo integral de la persona, se hace imprescindible su presencia en el ámbito escolar. Por otro

lado, la etapa escolar es fundamental en la construcción del individuo y si el juego es lo que caracteriza a la infancia, tendremos una razón esencial y de peso para establecer su importancia de cara a la utilización en los centros escolares.

DIDÁCTICA DE LA ENSEÑANZA DE LOS JUEGOS

Al enseñar un juego el maestro/a ha de tener en cuenta las siguientes consideraciones:

- Tener tacto al tratar a los niños/as. Ayudarles, no hacerles resentir cuando no saben hacer algo.
- Reconocer y celebrar los incidentes graciosos sin extralimitarse.
- Ser uno más del grupo.
- No ser autoritario.
- Estar alerta y cuando decaiga el interés no seguir jugando a ese juego.
- Reconocer lo bueno y siempre esperar de cada uno lo mejor que él puede hacer.
- Hacer notar los errores o ignorarlos, según sea el caso.
- Dirigir la atención e interés a la actividad y no al niño/a.
- Estar alerta y preparado/a para cualquier accidente o situación.
- Dirigir o ser el líder. Los demás recibirán las instrucciones del maestro/a solamente.
- Recordar todos los detalles del juego.
- No cambiar reglas del juego después de haber empezado a jugar, cambiar reglas en medio del juego, traerá confusión.
- En los juegos de competencia, anunciar el resultado.
- No presentar juegos de la misma organización y tono en un solo período.
- No sacar del juego a los niños/as que pierden. El niño/a siempre debe tener una participación (mental o física) en el juego. Si el niño/a debe salir del juego hay que intentar limar esa salida (al lado de un adulto, ayudando a mantener las reglas, participando en la canción del juego...).
- No obligar al niño/a a jugar, buscar el medio de interesarlo.
- Cada vez que va a enseñar el juego prepararlo antes, no improvisarlo.
- Mantener el interés en el juego hasta el final.
- Decir lo que se va a hacer. No decir lo que no va a hacer.

- Dar explicaciones claras y usar palabras que todos entiendan.
- Hacer demostraciones según va explicando el juego.
- Estar seguro de tener la atención de todos los del grupo al hablar y de que todos han entendido en qué consiste el juego.
- Si hay sugerencias de parte de los niños/as, aceptarlas, así habrá mejor armonía y disposición.
- No ridiculizar a los niños/as. Se conseguiría alejarlos porque perderían la confianza en el maestro/a.
- Tener el equipo o material que va a usar preparado y pasarlo a los jugadores cuando lo vayan a usar.

PAPEL DEL MAESTRO/A EN EL JUEGO

El maestro como elemento dinamizador del juego debe procurar:

- Ser el mediador del juego.
- Ser paciente y tolerante.
- Simpatizar con el juego e interesarse en él, tanto como sus propios alumnos.
- Exigir el cumplimiento de las reglas, pero siempre con la comprensión hacia el infractor.
- Ayudar en sus dificultades, hasta hacerles ganar confianza en sí mismo a los más débiles, a los más rezagados/as, a los tímidos/as, que son los más necesitados/as del juego y de sentir la estimulación del maestro/a.
- Impedir que los niños/as se aficionen por un solo juego. Los juegos deben ser lo más variados posible.
- Participar activamente en los juegos.
- Estudiar bien el juego que se va a presentar.
- Durante el juego no dejar pasar ninguna oportunidad de educar.
- En los juegos de bando y en los deportivos cambiar a los jugadores de posición para que todos aprovechen las distintas oportunidades educativas y de ejercicios físicos que el juego proporciona.

CONSIDERACIONES PARA ELEGIR EL JUEGO ADECUADO

Antes de escoger un juego se debe tener en cuenta:

- Las características propias del juego (si son para utilizar en solitario o en grupo, si son juegos de patio o de salón, el número de participantes que permite, si fomenta el sentido de la solidaridad...)
- Si el juego se adapta a las características de los niños/as.
- Si el juego está adecuado a la edad.
- Si se adapta a las necesidades y preferencias del niño/a.
- Si el juego es atractivo para el niño/a.
- La hora, día y tiempo que se dispone para el juego.
- Estudiar y practicar la mejor manera de organizar el grupo para los juegos. (círculos, filas, parejas...).
- Si el juego permite la participación de todos/as.

EVIDENCIAS



Desarrollan en equipo su propia creatividad.



Se organizaron por equipos alumnos de diferentes edades para escenificar un cuento, haciendo uso del material didáctico



Armado de sus propias figuras usando su creatividad respetando turnos, para que cada integrante del equipo participe.



Actividad de día naranja donde participa todos los alumnos de la institución en el patio de la escuela.

CONCLUSIÓN

El juego es actividad, el niño (a) es activo por naturaleza y aprende jugando.

El juego tiene un gran valor educativo ya que contribuye al desarrollo intelectual, psicomotor, y afectivo-social del niño (a). De ahí la importancia de utilizar los juegos en el medio escolar. El papel del maestro es fundamental en la práctica de juegos. Es importante elegir el juego adecuado.

La clase como forma básica de organización de la enseñanza debe plantearse como un espacio donde el alumno se desarrolle integralmente protagonizando un verdadero papel activo en ella. Una vía para lograrlo es la utilización de métodos que pongan en marcha procesos creativos y propicien una enseñanza en la cual los alumnos van resolviendo problemas, organizando ideas, etc, logrando así un aprendizaje agradable y profundo.

Los juegos le permiten al grupo (a los estudiantes) descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal. El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez. Por eso muchos de estos juegos proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad.

Al incluirse el juego en las actividades del aula y en el receso escolar, así como en su relación con la familia se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos.

BIBLIOGRAFÍA

Calero, M. (1998). Educar jugando. Perú: San Marcos. María Luisa. ((1995). Sugerencias para trabajar con juegos. México: Trillas.

Chibas Ortiz; Morejón (1997). La Creatividad y sus implicaciones. La Habana: Ed. Academia.

Granato, Rotelli; Lafont Batista (2004) El juego en el proceso de aprendizaje. Buenos Aires: Ed. Estella.

Regina Öfele (1999). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. Artículo www.efdeportes.com

Regina Öfele (1998). Los juegos tradicionales en la escuela, artículo En Revista Educación Inicial nro. 120 Editorial La Obra.