

UNIVERSIDAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
“JOSÉ DE LA LUZ Y CABALLERO”
HOLGUÍN

Material Docente presentado en opción al título académico de
Máster en Ciencias de la Educación
Mención: Educación Primaria

“Juegos con canciones infantiles y folclóricas para los escolares de
cuarto grado de la Educación Primaria”

AUTORA: Lic. Sara Alicia Báster Fonseca

Báguanos

2010

UNIVERSIDAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
“JOSÉ DE LA LUZ Y CABALLERO”
HOLGUÍN

Material Docente presentado en opción al título académico de
Máster en Ciencias de la Educación
Mención: Educación Primaria

“Juegos con canciones infantiles y folclóricas para los escolares de
cuarto grado de la Educación Primaria”

AUTORA: Lic. Sara Alicia Báster Fonseca
TUTORA: MSc. Nuria Ricardo Gámez. Prof. Instructora

Báguanos

2010

AGRADECIMIENTOS

A mi adorada abuela Alicia, a mis padres, a mi hermano y sobre todo a mi hijo Miguel Enrique. Ellos iluminaron mis senderos en todo momento con alegría y obtuve a cambio tranquilidad espiritual y perseverancia en cada paso que se transitó para llevar adelante este dedicado trabajo.

A mi esposo, por su dedicada comprensión que incitó constantes esfuerzos para culminar mis estudios, por su valiosísima ayuda en todo momento del trabajo, por compartir las noches de desvelo con amor y dedicación.

A mi tutora y compañera Nuria Ricardo, por tener en todo momento un consejo que estimuló el desarrollo de esta investigación, por su preocupación y dedicación por este material, quien no escatimó esfuerzos para que la investigación concluyera lo mejor posible.

A la máster Katia Yohania y la licenciada Damaris Damilka por sus oportunas críticas y sugerencias a mi trabajo para su perfeccionamiento.

A vecinos y amigos, que siempre estuvieron pendientes de mis resultados y brindaron constantes motivaciones que permitieron llegar hasta el final propuesto.

A todos ellos, mi sincera gratitud.

DEDICATORIA

A mi abuela Alicia: que ayudó en mi crecimiento físico, espiritual y profesional. Que dio todo de sí para que me creciera ante las adversidades de la vida que tuve que enfrentar, para hoy gozar con orgullo de ser infalible profesional y madre a la vez.

A mis padres y hermano: Por sus constantes preocupaciones por mis estudios y mi formación en general. Por todo el sacrificio que enfrentaron para verme crecer con satisfacción a la margen de una vida obrera y sencilla.

A mi hijo: como resultado de un gran deseo. Que se convirtió en adolescente, amigo, confidente; al mismo tiempo que aumentaba el sacrificio profesional y no vaciló en darme su amor, ni quitarme su apoyo para quien hoy le dedico los resultados de este trabajo.

A mi esposo: Por estimular, en todo momento, mi actividad de búsqueda e investigación. Por convertirse en mi confidente, por su dedicada protección y por hacerme ver lo importante que somos el uno para el otro.

Al consejo de padres, maestros y escolares de cuarto grado de la escuela primaria "Julio Antonio Mella", que me ayudaron en la organización y ejecución de las actividades experimentales.

A La Revolución: Por haberme facilitado todo lo necesario para poder obtener mis resultados investigativos.

ÍNDICE

	Pág.
INTRODUCCIÓN	1
Epígrafe 1. Fundamentos teórico-metodológicos que sustentan el desarrollo de los juegos con canciones infantiles y folclóricas.	9
1.1 Los juegos y el aprendizaje escolar.	9
1.2 El juego y su importancia sociológica, pedagógica, psicológica y etnográfica.	26
1.3 Las tradiciones.	28
1.4 Caracterización del desarrollo de los escolares primarios de cuarto grado.	31
Epígrafe 2. Actividades de juego con canciones infantiles y folclóricas para favorecer el rescate de las tradiciones musicales en escolares de cuarto grado de la Educación Primaria.	35
Introducción	35
Desarrollo	37
Recomendaciones para la utilización de los juegos con canciones infantiles y folclóricas	52
Conclusiones del Material Docente	53
Epígrafe 3. Valoración de los resultados del diagnóstico inicial y final de la investigación en el contexto educativo del Centro Escolar “Julio Antonio Mella”.	55
CONCLUSIONES	62
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	63
BIBLIOGRAFÍA	64
ANEXOS	69

SÍNTESIS

La investigación centra su atención en los juegos con canciones infantiles y folclóricas que como recursos para rescatar las tradiciones musicales tienen un valor especial dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Se tienen en cuenta las necesidades del desarrollo y utilización de estos juegos a partir de estudios en la práctica escolar con fines organizativos y el desarrollo de la cultura general integral.

De estas valoraciones iniciales, se toman como base los fundamentos teóricos del juego y las tradiciones musicales para proponer actividades que contribuyan al desarrollo de la cultura partir de un marco teórico-conceptual que favorece la estimulación del aprendizaje. En dicho marco se configuran dos componentes: el teórico, en el que se establecen relaciones entre la definición de juego, sus características y exigencias; el didáctico en el que se tiene en cuenta las particularidades del cuarto grado de la Educación Primaria y los diferentes componentes de la Educación Musical como proceso de enseñanza-aprendizaje, acordes con las necesidades de la escuela primaria, en el que se incluyen los juegos con canciones infantiles y folclóricas.

La aplicación de las actividades en el desarrollo del horario único del cuarto grado permitió realizar valoraciones positivas acerca de su introducción y resultados obtenidos en la calidad del aprendizaje general de los escolares, la organización de los recreos, las investigaciones que realizan de forma independiente y las nuevas variantes que proponen para la continuidad de los juegos con nuevas expectativas.

INTRODUCCIÓN

El juego y sus manifestaciones constituyen uno de los campos más interesantes de la ciencia educativa, permiten estudiar las expresiones lúdicas y las manifestaciones anímicas que caracterizan al niño en edad escolar y favorecen su desarrollo artístico y musical. En la actualidad la Educación Primaria transita por cambios, donde el escolar permanece mayor tiempo en las escuelas y comparten menos tiempos con sus familiares.

He aquí la oportunidad que se tiene para convertir los centros en verdaderos escenarios del juego, como medio eficaz para atraer a los escolares hacia nuevas motivaciones y deseos de aprender algo diferente cada día. Así, se cumple con la aspiración de Fidel, cuando pidió del esfuerzo de los maestros para convertir cada escuela en un Palacio de Pioneros.

En este sentido, la preparación del maestro debe revertirse en la formación de un escolar más reflexivo, crítico e independiente, que asuma un rol protagónico en su actuación. Es preciso que posea sentimientos de amor y respeto hacia la patria, su familia, su escuela, sus compañeros y la naturaleza; así como que sea portador de cualidades esenciales como la responsabilidad, la laboriosidad, la honestidad y la solidaridad; sin perder sus creencias, costumbres y tradiciones.

Al obtener en cada escolar resultados como los anteriores se ampliaría su cultura general integral. Convirtiéndose esta en otra de las razones por la que se incorpore el juego como actividad fundamental para el desarrollo de una personalidad sana y saludable en escolares primarios.

La escuela juega un papel importante en la formación integral y el desarrollo de la personalidad de los escolares. Se encarga de instruir y enseñar, así como de propiciar la formación estética mediante la asignatura de Educación Musical, en la que se trabajan contenidos como la educación vocal, rítmica, auditiva, expresión corporal, lecto escritura musical y juegos. Además de las creaciones e improvisaciones que se utilizan dentro de las clases o en las actividades extradocentes en las que se encuentran los juegos.

El juego educa a los niños, los enseña a cooperar con sus compañeros, a respetar los derechos de los demás, los prepara para asumir responsabilidades, aceptar las

penalidades impuestas, a dar oportunidad a los otros, en fin, a vivir en sociedad. Mediante él, los niños desarrollan su iniciativa, su imaginación, su creatividad, su valor para arriesgarse, su autodominio. Contribuye a la interrelación afectiva del grupo y hace que el niño descubra el mundo a su alrededor.

Estos se pueden utilizar en el desarrollo de distintas asignaturas, en los recreos, en las actividades extradocentes. El juego es un estimulante por medio del cual el niño se hace hábil, perspicaz, ligero, diestro, rápido y fuerte, asume todo ello de forma amena y diáfana. Es una vía en el niño para expresar su propia existencia, constituye el elemento principal de su felicidad presente; en su propio ambiente en medio el cual vive a plenitud y lleno de gozo.

El desarrollo cultural en estos momentos exige de mayores esfuerzos porque se lleva a cabo la Batalla de Ideas con el objetivo de conquistar toda la justicia social mediante la igualdad plena. José Martí traza pautas cuando enseña que no hay igualdad social posible sin igualdad de cultura, por lo que una de las tareas que se tiene que lograr es que todo niño que nazca en Cuba tenga las mismas posibilidades y los mismos derechos.

Para enfrentar los retos de este siglo, resulta imprescindible una cultura general integral para entender el mundo actual y para contribuir a su transformación. Es por ello que las nuevas generaciones deben poseer una cultura política, histórica, geográfica, económica, filosófica, científica, artística, literaria y jurídica porque de esta forma se logra un mayor desarrollo de la conciencia y dan cumplimiento al fin trazado en el Modelo de Escuela Primaria: la formación integral de la personalidad del escolar cubano, expresado en su forma de sentir, pensar y actuar.

Mientras en el mundo la tendencia generalizada es intentar producir cambios en la educación mediante planes de estudio, programas y libros de textos, en Cuba el cambio es más trascendental. Estos cambios se operan en las escuelas, a través de la preparación de los maestros y el desarrollo de su creatividad en dependencia de los resultados de diagnósticos individuales o grupales y las actividades que se propongan implementar.

El aprendizaje del juego comienza desde edades tempranas, donde el niño transforma todo su actuar mediante esta actividad con fin propio, unido a un fuerte

anhelo del placer. De manera general se acepta que el juego es una tendencia de carácter espontáneo familiarizada con los impulsos, resulta así una actividad tan antigua como el hombre.

Una vez que el niño comienza su vida escolar se enfrenta a nuevas etapas que son fundamentales en cuanto a la adquisición y desarrollo de sus potencialidades, tanto en la esfera intelectual como en la afectiva–motivacional. No obstante, el juego sigue siendo un elemento característico presente en cada uno de los momentos del desarrollo psíquico del escolar primario por cuanto aporta al desarrollo de los procesos psíquicos así como al aprendizaje.

Dentro de la variedad de juegos existentes, el tipo a emplear por el maestro en las actividades está condicionado por los objetivos, características de la actividad, necesidades e intereses de los escolares. En el modelo de Escuela Primaria, se enfatiza en el escolar como centro del proceso y las actividades que se realizan para estimular el desarrollo de su personalidad, por lo que se consideran elementales las potencialidades que tiene el juego.

Las concepciones que sustentan las acciones para el desarrollo de la personalidad del escolar primario dan valor y espacio al juego, a partir del tratamiento y lugar que a este se le confiere desde la educación preescolar. En la Educación Primaria se considera el tratamiento del juego en cada momento del desarrollo escolar en correspondencia con los tipos de juego que el maestro debe estimular, desde la clase hasta los horarios de descanso activo con la guía, orientación, estimulación y control del maestro.

La observación del juego y de la conducta que mantienen en este los escolares es un elemento que aporta valiosa información al maestro, al considerar que es un nuevo espacio donde ellos se expresan mostrando su mundo interior. Observa los hábitos de juego, cómo se interrelacionan entre sí, el rol que cada uno asume ante el colectivo, constituye un medio para ampliar y actualizar el conocimiento de estos y su diagnóstico integral.

El juego en el descanso activo de la escuela primaria se vincula a áreas lúdicas donde cada responsable planifica y organiza este tipo de actividad. Una de sus finalidades de conjunto a la asistente educativa, es el rescate de los juegos

tradicionales, no imponiéndolos, orientando al escolar hacia el tipo de juego, según sus necesidades e intereses.

Sin embargo, en la práctica escolar los resultados que se obtienen no son los esperados. El fenómeno del juego da la oportunidad a todos para su realización, utilizar nuevas variantes sin que se pierda el algoritmo. Pero en la actualidad los juegos que se usan no son los que fueron transmitidos de una generación a otra, porque se carece de tiempo y dedicación para enseñar lo que un día hizo crecer con una mente sana y saludable.

Por la importancia que se le concede a esta actividad dentro del proceso de enseñanza–aprendizaje en la formación de la personalidad del escolar primario los maestros deben prepararse para enfrentar esta batalla y lograr que cada escolar crezca y se desarrolle en medio de un ambiente favorable de acuerdo a las Exigencias del Modelo de Escuela Primaria.

Diferentes estudiosos, investigadores, psicólogos y pedagogos se interesan por el tema como: K. Ushinski (1950), J. Huizinga (1954), R. Caillois (1958), Decroly (1965), A. S. Makarenko (1977), J. Bruner (1984), C. Arnaldo (2000); que basados en distintas concepciones teóricas y psicopedagógicas sobre los juegos emiten sus criterios, métodos, formas de organización, pero en correspondencia con los estudios bibliográficos que se realizaron son insuficientes las referencias investigativas sobre el tratamiento de la utilización de los juegos con canciones infantiles y folclóricas en los escolares primarios.

Después de un estudio de los Programas, Orientaciones Metodológicas, Exigencias de Modelo de Escuela Primaria, se concibe dentro de sus objetivos la práctica de diferentes juegos didácticos, pero no se incluyen los juegos con canciones infantiles y folclóricas, situación que afecta a los maestros de cuarto grado porque le falta preparación para darle tratamiento a este tema dentro de la asignatura Educación Musical, la organización del horario único y estas conjuntamente afectan el proceso docente-educativo.

A partir de los estudios que se desarrollaron mediante entrevistas, encuestas a directivos, maestros, escolares, observaciones a las actividades del horario único, y la revisión de los documentos, permitieron identificar las insuficiencias que tienen

los escolares, maestros y directivos sobre los juegos con canciones infantiles y folclóricas.

En los escolares se determinó:

- Ø El dominio de los juegos con canciones infantiles y folclóricas, es insuficiente.
- Ø Escaso desarrollo de los juegos dentro del horario único.
- Ø Poca perdurabilidad de los juegos que practican.
- Ø Poca frecuencia para su desarrollo.
- Ø Falta de motivación por las mismas.
- Ø En los maestros y directivos se detectó:
 - Ø El dominio de los juegos con canciones infantiles y folclóricas, es insuficiente.
 - Ø Ausencia de documentos para su preparación.
 - Ø Insuficiente dominio metodológico para el desarrollo de estos juegos.

Entre otras limitaciones se reconoce que los escolares juegan lo que está a la moda. Sólo aquellos juegos que sean dinámicos y con mucha acción. A partir de que los fundamentos teóricos y metodológicos no contemplan de manera suficiente, la vía para desarrollar los juegos con canciones infantiles y folclóricas desde la práctica diaria, se hace necesario incursionar en el siguiente **problema conceptual metodológico**: Insuficiente preparación de los maestros para concebir actividades con juegos que utilicen canciones infantiles y folclóricas limitan el rescate de las tradiciones musicales en los escolares de cuarto grado del Centro Escolar “Julio Antonio Mella”, en el municipio de Báguanos.

Con el propósito de darle solución al problema que encierra la investigación, se determinó como **objetivo** el siguiente: Elaboración de actividades con juegos que utilicen canciones infantiles y folclóricas para rescatar las tradiciones musicales.

Para dar cumplimiento a la relación problema-objetivo se plantean las siguientes **tareas de la investigación**.

1. Determinar los fundamentos teórico-metodológicos que sustentan el desarrollo de los juegos con canciones infantiles y folclóricas.
2. Diagnosticar el estado inicial que presenta la aplicación de los juegos con canciones infantiles y folclóricas en escolares de cuarto grado del Centro Escolar “Julio Antonio Mella” en el municipio de Báguanos.

3. Elaborar actividades para favorecer el desarrollo de los juegos con canciones infantiles y folclóricas en los escolares de cuarto grado del Centro Escolar “Julio Antonio Mella” en el municipio de Báguanos.
4. Valorar los resultados que se alcanzan con la puesta en práctica de las actividades elaboradas.

La base metodológica de esta investigación la constituye el método dialéctico materialista, como método general de la ciencia, que hace posible la aproximación a la esencia del objeto de esta investigación. La aplicación del método dialéctico materialista se concreta en los métodos de investigación propios de la Ciencia Pedagógica. Estos fueron de carácter teórico, empírico y procedimientos matemático–estadísticos.

Los principales **métodos de investigación** que se emplearon fueron:

Métodos del nivel teórico que permiten fundamentar teóricamente el objeto de investigación y los juegos con canciones infantiles y folclóricas que se proponen. Se encuentran entre ellos:

Análisis y síntesis, inducción deducción: se utilizaron para procesar toda la información consultada, lo que permitió elaborar la fundamentación teórica de la investigación e interpretar los resultados obtenidos en la misma.

Histórico y lógico: para estudiar las teorías que se relacionan con las actividades y los juegos con canciones infantiles y folclóricas, precisar su evolución y su repercusión en el rescate de las tradiciones musicales, así como analizar el problema y las vías de resolverlo.

Métodos del nivel empírico.

Observación: se realizaron observaciones directas de forma sistemática en todas las actividades de los escolares en las que se priorizó el cumplimiento del horario único para controlar el nivel de desarrollo de los escolares, la sistematicidad de los juegos y las canciones, la participación de los escolares, y si perduran o no.

Encuestas: a maestros para verificar el dominio que poseen de la metodología para el tratamiento a los juegos con canciones infantiles y folclóricas.

Entrevistas: a los directivos de la Educación Primaria para constatar el dominio que tienen de la metodología sobre los juegos con canciones infantiles y folclóricas, de manera que le permita el asesoramiento eficiente a los maestros.

Pre-experimento: se empleó para realizar la valoración de la efectividad de la aplicación de la propuesta de actividades en aras de favorecer el rescate de las tradiciones musicales a través de los juegos con canciones infantiles y folclóricas.

Procedimientos matemático-estadísticos: se emplearon en la interpretación estadística de cada instrumento que se aplicó. Se utiliza para construir tablas, gráficos y realizar breves inferencias de la parte estadística, sobre la base del cálculo porcentual a partir de los resultados que se obtienen en el diagnóstico inicial y final de la investigación.

La significación práctica del material docente está dada en la elaboración de variadas actividades con la utilización de canciones infantiles y folclóricas, cuya estructura y contenido, posibilitan su concreción en la práctica desde una perspectiva desarrolladora que conlleven a los escolares de cuarto grado a la realización de los juegos con calidad, como máxima expresión del rescate de las tradiciones musicales, donde se aprovechen los espacios del horario único con este fin y se empleen las tecnologías con que cuenta la escuela, la incorporación de las nuevas iniciativas, la puesta en práctica y sobre todo el logro de enriquecer la cultura en general.

El aporte de la investigación consiste en la propuesta de variados juegos con canciones infantiles y folclóricas que se ofrece para propiciar el rescate de las tradiciones musicales, como uno de los objetivos dentro de las Exigencias del Modelo de Escuela Primaria más afectados en este nivel de educación: es el recreo y el descanso de los escolares. La presente investigación incide en que ellos realicen estas actividades para lograr una mejor organización, un desarrollo de la personalidad más sano, saludable y un enriquecimiento de su cultura.

Para el estudio investigativo se seleccionó una muestra de 28 escolares de cuarto grado del Centro Escolar "Julio Antonio Mella. La selección fue mediante el método probabilística aleatorio simple al azar por las insuficiencias detectadas en

el desarrollo de los juegos con canciones infantiles y folclóricas durante el espacio del horario único.

El trabajo que se presenta se estructura en tres epígrafes: el primer epígrafe se dedica al análisis de los fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan el desarrollo de los juegos con canciones infantiles y folclóricas. La crítica científica se concentra en por qué sirven de sustento teórico al problema que se investiga.

La modelación del material docente y que constituye el principal aporte, se recoge en el segundo epígrafe, este se sustenta en los principales presupuestos teóricos y metodológicos que permiten su construcción. El material cuenta con introducción, desarrollo, conclusiones y bibliografía básica.

El epígrafe tres y final se dedica a la valoración de los resultados que se alcanzan con el empleo de los juegos con canciones infantiles y folclóricas contenidas en el material que se elabora, donde se parte del estado inicial que presentan los juegos con canciones infantiles y folclóricas en los escolares de cuarto grado del Centro Escolar "Julio Antonio Mella" en el municipio de Báguanos, lo que permite inferir la necesidad de la elaboración del material docente para favorecer el rescate de las tradiciones musicales en los escolares.

Epígrafe 1. Fundamentos teórico-metodológicos que sustentan el desarrollo de los juegos con canciones infantiles y folclóricas.

En el presente epígrafe se realiza un análisis de los juegos y su implicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Primaria para lograr mejores resultados en el aprendizaje de los escolares. Se particulariza en los juegos con canciones infantiles y folclóricas y su relación con las tradiciones musicales, a partir de los presupuestos teóricos señalados por diferentes autores acerca de la importancia del juego en las primeras edades y de lo que representa para estos escolares su utilización en el rescate de las tradiciones musicales.

Se exponen las características del desarrollo de los escolares de cuarto grado. Se analizan las condiciones necesarias para la utilización de los juegos con canciones infantiles y folclóricas para obtener mejores resultados en el aprendizaje, su organización y desarrollo general integral de su cultura.

1.1 Los juegos y el aprendizaje en los escolares.

Históricamente el hombre utiliza el juego como una forma de entretenimiento que le permite aprender de lo que le rodea, a la vez que le favorece la imaginación, explorar, cuestionar, indagar, descubrir; elementos importantes en su desarrollo. Muchos son los pensadores y pedagogos que realizan investigaciones encaminadas a mostrar cómo educar mejor a los niños mediante el juego.

Filósofos de la Grecia Antigua como Platón proclamaba el juego como entretenimiento, en el que participaran niños de uno y otro sexo, bajo la tutela de un mayor. A él se le adjudica la práctica de una matemática lúdica que tiene vigencia en la actualidad.

En cuanto a la historia de la pedagogía se pudo constatar que, en todos los tiempos los pedagogos y psicólogos prestan especial interés al juego en el desarrollo de los niños de las edades tempranas, aunque la sustenten desde posiciones teóricas muy diferentes:

Al respecto, K. Ushinski (1950), veía en el juego un poderoso medio educativo, a la vez que concedía gran importancia como medio de educar la autonomía; consideraba que era necesario preocuparse por educar la imaginación a fin de

que, en el juego y en la vida, el carácter se formara correctamente. En su opinión, la educación mediante el juego debía ser organizada de forma que el niño no se cansara de ella y transitara por las actividades programadas de forma amena.

Asimismo, resultan interesantes los aportes realizados por N. Krupskaja (1959), acerca del establecimiento y desarrollo de la concepción del juego como importante medio para lograr la educación de los niños, para desarrollar su independencia, sus cualidades morales, el colectivismo y el sentido de la amistad.

De igual manera, se destacan los trabajos de A. S. Makarenko (1977), que contribuyeron a que se utilizara el juego como medio de educación moral.

También, los psicólogos soviéticos S. Rubinstein (1977), L. Vigotski (1956), A. Leontiev (1950), entre otros, hicieron un aporte sustancial a la elaboración de la teoría de los juegos infantiles. Mostraron el carácter social de éstos, así como el papel que desempeñan en la educación del niño.

Al hacer un análisis del juego en general, J. Huizinga (1954), lo describe como algo que tiene sentido para el sujeto y un intermedio de la vida cotidiana, acompañamiento y parte de la vida en general. El juego, es indispensable para el individuo respecto a la función biológica e indispensable para su realización social en la comunidad, en cuanto a la función cultural. Representa vínculo y libertad, está lleno de ritmo y de armonía, crea tensión y pone a prueba las fuerzas de los jugadores, su potencia física, su perseverancia, su seguridad, su coraje, su resistencia, su fuerza moral.

Según R. Caillois (1958), el juego es una actividad libre que pertenece al mundo de la simulación, manipulación de un modelo, es decir, la transformación de un modelo estático a una situación dinámica. En el juego se crea un mundo virtual y es una actividad no obligatoria, sus características son: carácter lúdico, autonomía de los objetivos, presencia de las reglas, libre elección, desarrollo de un mundo simulado e irreal, objetivo final: la victoria.

Mientras que C. Arnaldo (2000), expone que el juego es una actividad agradable, que se completa en si misma y tiene reglas, pero que se elige libremente, que se desarrolla en un mundo ficticio y tiene como objetivo la victoria.

Para J. Piaget (1981), el juego es una palanca del aprendizaje y sobre ello señala: "... siempre que se ha conseguido transformar en juego la iniciación a la lectura, el cálculo o la ortografía se ha visto a los niños apasionarse por estas ocupaciones que ordinariamente se presentan como desagradables..." (1)

El juego es una actividad propia del niño, la cual mediante una correcta dirección puede ser convertida en un estimulador importante del aprendizaje. Combinando esta con otros medios, es posible desarrollar en los escolares cualidades morales, intereses y motivación por lo que realizan.

Al jugar el niño aprende a distinguir los objetos por sus formas, tamaños y colores; a utilizarlos debidamente en dependencia de su cualidad, además reflexiona sobre lo que ha visto y le surgen preguntas, las que deben ser utilizadas, en muchos casos, para profundizar en los contenidos que aprende, enriquecer y transformar sus experiencias.

"Jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando, el niño aprende sobre todo a conocer y a comprender el mundo social que le rodea. El juego es un factor espontáneo de educación y cabe un uso didáctico del mismo, siempre y cuando, la intervención no desvirtúe su naturaleza y estructura diferencial." (2)

Como expresó L. Vigotski (1979), el juego funciona como una zona de desarrollo próximo, que "es la distancia entre el nivel de su desarrollo actual que se determina con ayuda de tareas que se solucionan de manera independiente y el nivel de desarrollo posible, que se determina con ayuda de tareas, que se solucionan bajo la dirección de los adultos y también en colaboración con los discípulos más inteligentes" (3).

El niño, en el juego, hace ensayos de conductas más complejas, de mayor madurez de las que hace en la actividad cotidiana. Esto le permite enfrentarse a problemas que no están presentes todavía en su vida, y a solucionarlos de la manera más idónea posible, sin el apremio de sufrir las consecuencias que se podrían derivar de una solución errónea.

J. Bruner (1984), en un estudio experimental, encontró que los efectos más significativos del juego respecto de la solución de problemas fueron sobre todo la forma relajada y emocionalmente equilibrada de enfrentarse a las dificultades de la

tarea que tenían los niños que jugaban frente a los que no jugaban, y como este modo de seguridad y tranquilidad personal incidía en el logro de las metas propuestas.

Para una profundización mayor, en el diccionario digitalizado de Ciencias de la Educación (4). Se encuentran distintos puntos de vistas en términos de la Psicología y la Pedagogía, que son muy interesante para comprender la necesidad de utilizar el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, aspectos estos tenidos en cuenta por la autora del presente trabajo, para desarrollar lo referente a las actividades dirigidas a la utilización de juegos con canciones infantiles y folclóricas en los escolares de cuarto grado de la Educación Primaria. En sentido general y conforme a los criterios revisados en la bibliografía consultada se reconoce que:

- Ø El juego constituye una actividad física y mental fundamental en la vida del niño, cuyo desarrollo está directa y plenamente vinculado con el juego al permitirle iniciar de modo placentero el contacto con la realidad, introducirlo con mayor rapidez en el mundo de las relaciones sociales, desarrollar de modo armónico su cuerpo y su personalidad, y acceder a niveles cada vez más elaborados de regulación de la conducta.
- Ø El esclarecimiento de la naturaleza psicológica del juego posibilita la comprensión de su importancia para el desarrollo del niño y proporciona la clave para el adecuado manejo del proceso lúdico, es decir, para dirigirlo conscientemente y utilizarlo como medio de educación y desarrollo del preescolar. Tal esclarecimiento consiste en establecer y precisar aquello que en el juego constituye lo determinante en el desarrollo de la personalidad y la conciencia infantil, expresión de lo cual es el desarrollo de procesos psíquicos aislados: percepción, imaginación, pensamiento, memoria, voluntad.
- Ø Los cambios en estos procesos durante el juego son muy visibles e incluso son susceptibles de medición, pero tras ellos se ocultan y los definen cambios esenciales (aunque menos visibles) de la conciencia y la personalidad. Sin embargo, el juego tiene importancia no sólo para aquellos procesos psíquicos directamente incluidos en él (imaginación, pensamiento), sino también para

los que pueden no estarlo o que en todo caso tienen un vínculo indirecto (memoria), porque en el proceso lúdico se desarrollan funciones psíquicas aisladas, pero también tiene lugar la transformación del conjunto del psiquismo infantil.

- ∅ Existe consenso para señalar que el juego es la actividad más libre del niño en el período que antecede al ingreso a la escuela. Este carácter libre se expresa en la elección infantil del tema lúdico y en la organización de sus propias acciones con los objetos con que juega, los cuales son diferenciados del uso que corrientemente tienen y adquieren las nuevas significaciones que el mismo niño les otorga. La libertad creativa del juego se manifiesta también en la gran emocionalidad con que el niño se entrega a él, experimentando enorme satisfacción.
- ∅ El juego infantil constituye una constante antropológica que se encuentra en todas las civilizaciones y en todas las etapas del desarrollo histórico-social. No obstante, su carácter y su contenido varían en consonancia con la variación de las relaciones sociales en las que está incluido el niño. De cualquier forma, el juego no sólo permite incorporar los contenidos que él se va apropiando sobre la realidad social, sino que también los eleva a un nivel superior, trasmitiéndoles un carácter consciente y generalizado.
- ∅ A través del juego, el mundo de las relaciones e interacciones sociales, mucho más complejas que aquellas accesibles al niño en su actividad no lúdica, se introduce en su vida y la eleva de modo progresivo a niveles más altos. En esto consiste uno de los rasgos esenciales del juego y en ello radica uno de sus significados más importantes para el desarrollo infantil.
- ∅ Los juegos educativos son actividades lúdicas que, además de su función recreativa, contribuyen a desarrollar y potenciar las distintas capacidades que son objeto de la intervención educativa en el marco de los llamados "espacios lúdicos". Entre los juegos educativos, se señalan los de contacto físico, manipulación, construcción y representación, ficción y socio drama, reglas y patio de recreo. Estos juegos requieren ser incorporados como elemento

esencial en el contexto pedagógico global y no solo como algo recomendable para los momentos de recreación.

De las consideraciones expresadas, se deduce que en un juego educativo, el objetivo principal es crear un mundo simulado e irreal, un ambiente, un comportamiento, idóneo para el disfrute y también curiosidad, audacia, competitividad, cooperación y determinación. La actividad en el juego ofrece además de ser una actividad agradable y motivante, que los sujetos se apropien de contenidos indispensable para su desarrollo y transformación.

El juego educativo le permite al niño: ejercitar su pensamiento, desarrollar su imaginación creadora, desarrollar la reflexión, el cuestionamiento, todo lo cual favorece alcanzar mejores resultados en su aprendizaje.

En correspondencia con las ideas explicadas, se puede plantear que los juegos favorecen que los escolares puedan:

- Ø Concretar e ilustrar lo que están exponiendo verbalmente.
- Ø Estar más cerca de la realidad, de lo que se quiere enseñar, ofreciéndole una noción más exacta de los hechos y fenómenos estudiados.
- Ø Alcanzar mayor motivación en las diferentes actividades docentes en las que se incorpora el juego.

El análisis realizado acerca de las posiciones teóricas sobre la importancia del juego en el desarrollo de los niños, brinda a los que investigan en este campo, la posibilidad de delimitar diferentes tipos de juegos, por ejemplo: juegos de reproducción de fenómenos que impresionan al niño, juegos de roles creativos, juegos de construcción y juegos de dramatizaciones, investigados por R. Zhukovskaia (1987). También, juegos configurativos, juegos de entrega, juegos de representación de personajes y juegos regulados, investigados por A. Rüssel (1985).

De manera general puede afirmarse que todos los que han pensado en la educación del niño (filósofos, psicólogos, pedagogos, sociólogos) se refieren de una forma u otra al juego. La destacada pedagoga María de Borja I Solé en su libro "El juego y la ludoteca" planteó que el juego como el lenguaje es un problema de la antropología que se encuentra en todas las civilizaciones y en todas las

etapas y dice: “Es inconcebible un período de la humanidad sin juego y a lo largo de la historia lo vemos unido a conceptos tan complejos como “rito”, “sagrado o “religión”. (Solé, 1980).

Múltiples son las concepciones, definiciones y clasificaciones de este tipo de actividad, e igualmente numerosos los intentos de encontrar las particularidades que lo identifican, pero resulta difícil reducirlos a un concepto único y por eso, la mayoría de los autores no los definen, sino más bien enumeran sus rasgos característicos, como por ejemplo: que implica disfrute, iniciativas, libertad, creatividad.

Además, se discute sobre si el juego es de naturaleza biológica o aparece en un momento dado de la evolución de la sociedad humana y forma parte de su acervo cultural. Se concuerda con este último criterio y se entiende que no es algo innato, sino que surge y se desarrolla bajo la influencia, intencionada o no de los adultos. Aunque con diferentes enfoques, la mayoría de los sistemas pedagógicos reconocen que es una actividad importante en la edad escolar.

El concepto de juego posee una significación diferente: así para los antiguos griegos significa acción, características de los niños, expresado fundamentalmente lo que en la actividad se denomina “hacer chiquilladas”. En los hebreos se correspondía con el concepto de chiste y de risa. Para los romanos significa alegría, para los alemanes, movimiento ligero, suave, semejante al balance de un péndulo, que produce gran significación.

Cincuenta años después (F. Buytendijk, 1933) hizo un análisis de la palabra juego y trató de señalar las características típicas de los procesos designados por otra palabra. Entre ellas encontró el movimiento, la espontaneidad, la libertad, la alegría y el entretenimiento. Para él “El juego es una forma de exteriorización de lo infantil” (Buytendijk, 1933). No satisfecho con ello, este autor propone reconsiderar el fenómeno del juego para la utilización de esta palabra por los propios niños, considerando que estos diferencian lo que es juego de lo que no es. El juego es un tema que motiva a científicos de todas las ramas del saber a investigar, estudiar y teorizar. A partir de todo el estudio se pueden destacar tres teorías:

Los evolucionistas: el juego es tomado como una actividad biológica, “bien como ejercicio preparatorio para la vida adulta, bien como repetición o recapitulación individual (ontogénesis) de las actividades ancestrales de la especie (filogénesis)” (K. Gross, 1986).

El máximo representante de esta corriente, Kart Gross, estimó que los juegos eran ejercicios mediante los cuales los niños y los animales se preparaban para las tareas de la vida de los adultos, es decir, aprecia en el juego la razón de ser de la juventud.

Los animales no juegan por el hecho de ser jóvenes, a manera general no hay dudas de que los juegos desarrollan el cuerpo, el carácter y la inteligencia, no se puede pretender que cada juego corresponda a una actividad de la cual constituye, en cierto modo, el aprendizaje y facilita el desarrollo de aptitudes.

Las de base psicoanalítica: conciben el juego como liberación inofensiva y socialmente aceptable. Los representantes del freudismo plantean: “el juego puede emparentarse a otras actividades fantasmáticas del niño y más particularmente al sueño”. Para ellos la función esencial del juego resulta ser la reducción de las tensiones que nacen ante la imposibilidad de la realización de los deseos.

La antropológica: integran el juego dentro de una visión globalizante, donde encierra el homo ludens todas las posibilidades de creatividad, expresividad y autofinanciamiento. Partiendo de la última se analizarán algunos partidarios de una y otra. Decroly: “... se trata de un instinto y, por tanto, de una disposición innata, que provoca reacciones espontáneas bajo la influencia de estímulos adecuados, instinto que, como todos los demás, provoca un estado agradable o desagradable...” (Decroly, 1965).

Store y J Church, (1969): “Juego es el término que usamos para referirnos a cualquier cosa que hagan los niños y que no pueda ser incluida entre los asuntos serios de la vida: comer, dormir, vestirse...”. Destaca cuatro aspectos distintos del juego preescolar: convertir en aprender deliberadamente papeles para aprender y experimentar los estilos de vida que representa, si bien se deja absorber por el juego, reconoce el “fingimiento” como un mundo distinto del mundo real que se

ejerce un poder genuino y donde las acciones tienen consecuencias irreversibles y, por último destaca que “su juego se vuelve cada vez más social, colaborador y al final de los niños preescolares, más cooperativo”. (Stone y Church, 1969).

Alto Patridge (1965): “La recreación designa toda clase de distracción fuera del trabajo, para cualquier edad. Las actividades recreativas infantiles se denominan ordinariamente juegos.... La determinación de una cosa como recreación o trabajo no depende de lo que hace la persona, sino de la razón o finalidad que fundamenta su acción... Los investigadores del desarrollo, unánimemente, estiman el juego como vital, vale decir indispensable, para el desarrollo del ser humano. (Patridge, 1965).

Guy Jacquin (1969), caracteriza al juego contraponiéndole el trabajo. El trabajo es utilitario, “el juego del niño no es utilitario, aun cuando juegue a que es ebanista o carpintero, y de él no queda, casi nada, resultado tangible. “El trabajo del adulto es interesado”. “El juego del niño es gratuito, no se realiza con miras a un fin extrínseco, lleva su finalidad en sí mismo y el niño no tiene de eso clara la conciencia, es una finalidad de alegrarse.” El trabajo del adulto no es siempre grato e interesante; el juego del niño le proporciona siempre un placer, incluso un juego a través de matorrales espinosos. (Jacquin, 1969).

J. Chateau (1958), acepta tres principios: jugar es gozar, llamada a lo nuevo, amor al orden. (J.Chateau, 1958).

Ch. Bühler (1931): “definimos el juego como un movimiento con relación intencional al placer de adueñamiento, por lo que podemos decir que el juego es el lugar donde se aplica la intención a un principio fundamental de vida”. (Bühler, 1931).

Se le concede al holandés Johan Huizinga el honor de exponer de forma magistral los caracteres del juego y su importancia en el desarrollo de la civilización de su libro: *Homo Ludens*. Con ello pretendió expresar la esencia y significación del juego como fenómeno cultural y decía: el juego es más viejo que la cultura (....) “(Huizinga, 1972).

Huizinga define el juego como cosa pura, auténtica. Puso bien claro la diferencia entre el juego humano y el de los animales, separando sus manifestaciones, así

rechaza las viejas teorías que emparentaban el juego de los humanos con el de los animales, rechazando categóricamente expresiones manejadas en la literatura especializada como: “descarga de exceso de energía”, impulso congénito, “satisfacción de deseos”. Todo este análisis lo llevó a ver el juego cómo una actividad, como una totalidad y así pensamos, el juego desarrolla cada uno de los planos de la vida.

En su obra Homo Ludens, expone características del juego:

- Ø Actividad libre
- Ø El juego no es la vida “corriente” pues posee su tendencia propia
- Ø Tiene un carácter desinteresado.
- Ø Es de recreo y para recreo
- Ø La satisfacción de ideales de expresión y convivencia.
- Ø Sirve al bienestar del grupo
- Ø Se lleva a cabo en determinados límites de tiempo y espacio.
- Ø Exige movimiento.
- Ø Permanece en el recuerdo como creación o tesoro espiritual.
- Ø Tiene posibilidad de repetición.
- Ø Crea orden.
- Ø Propende a ser bello.
- Ø Siempre está presente lo ético.
- Ø Cada juego tiene sus propias reglas.

Al analizar estas características queda claro que la intención de Huizinga no fue hacer un tratado didáctico, sino plantear un enfoque etnográfico del juego.

Apoyándose en el estudio de Huizinga, el francés Roger Caillois, 1958, después de analizar críticamente la obra de ese eminente catedrático, expresó su teoría acerca del juego, definiéndolo como una actividad con características similares a las planteadas por Huizinga, o sea, libre, separada, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia.

Un aspecto interesante en la teoría de Caillois es la clasificación de juego que plantea en su ensayo “Teorías de los juegos” “Propongo (...) una división en cuatro lúdricas principales según que en los juegos considerados, predomine el

papel de competición, del azar, del simulacro o del vértigo "(Caillois, 1958). Claro que su clasificación responde al estudio del juego en la sociedad, no particulariza en la de los niños, pero si influyó en posteriores clasificaciones.

V. Usuvulosdski - Gemgross en el libro "Los Juegos de los pueblos de La URSS" define el juego como la actividad práctica social, variada que consiste en la reproducción activa de cualquier fenómeno de la vida, parcial o total, fuera de su situación práctica real, la significación social del juego en las etapas tempranas del desarrollo del hombre, reside en su papel ejercitador y colectivista (Usuvulosdski, 1952).

K. Bühler (1931) lo define planteando que está provisto de satisfacción funcional y que se que se sustenta directamente de ella o gracias a ella., lo denomina juego con independencia de lo que se realice en esta actividad y en qué relaciones se encuentra, define el juego como la actividad con una dirección hacia la satisfacción por el perfeccionamiento (Bühler, 1931).

Una teoría importante para el estudio de la personalidad infantil esta relacionada con Jean Piaget. Expone sus ideas con respecto a los criterios que deben existir para la comprensión del juego y los jugadores, los que no se apartan de las manifestadas por J. Huizinga y Roger Caillois como son: diferencia del juego y del trabajo, la asimilación real del yo (¿placer?); carencia de una estructura, o sea, organización, pone reglas; liberación de conflictos, la sobremotivación (Piaget, 1961).

En años posteriores a este trabajo, Piaget realiza una investigación interesante relacionada con las reglas del juego (Piaget, 1961) demostrando su importancia y formación de los mismos en la ontogénesis. En dicho estudio propone tres fases de la progresión de las reglas, la primera es de carácter motor (ejemplo el juego de las bolas, la gallinita ciega) la misma se manifiesta en la edad preescolar.

En la segunda fase la regla tiene un carácter sagrado, tomada de los adultos y de esencia eterna, ejemplo el juego "el ratón y el gato", por último, en la tercera fase, según Piaget "se considera la regla como una ley cuyo origen es el consentimiento mutuo, que hay que respetar obligatoriamente si se quiere ser leal,

pero que pueda transformarse a voluntad siempre y cuando consiga un consenso general.”

Para él esta regla es la que da el carácter social al juego. Criterio parecido se encuentra en el artículo “El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño del notable ruso Lev. S. Vigotski. Este artículo, por lo interesante e importante para la teoría del juego, puede contrastar con las opiniones y prácticas habituales. (Vigotski, 1982).

Vigotski parte de su teoría, primero que todo, de valorar, los orígenes y funciones del juego, hace énfasis en que el mismo es la línea dominante del desarrollo en la edad preescolar y pone de relieve la relación entre ficción y reglas, señala que es imposible imaginar que el niño se puede comportar sin reglas en una situación ficticia.

“La educación no sólo orienta el desarrollo sino que, a su vez, lo crea”, es el pensamiento de Vigotski que Lupe García Ampudia, desarrolló en el artículo “La educación y desarrollo en la concepción de Vigotski” (Lupe, 1982).

El desarrollo humano es el proceso a través del cual el individuo se apropia de la cultura históricamente desarrollada como resultado de su actividad. Esta apropiación se produce debido a dos factores: la actividad y la orientación.

Es en la actividad que el niño se vincula con los objetos del mundo que le rodea y en la que asimila no sólo el contenido de la experiencia cultural, sino también los medios del pensamiento, los procedimientos y las forma de comportamiento cultural, sin embargo el éxito de la actividad depende de la calidad de la orientación recibida, sin la cual los objetos estarían despojados de su función social, es gracias a la orientación que el niño descubre que la cuchara, el juguete, la crayola tienen un uso determinado y que es necesario desarrollar ciertas habilidades para utilizarlas exitosamente.

La orientación puede ser directa, indirecta o intencional, en la institución el niño realiza actividades planificadas por el sistema educativo y el educador es el orientador directo. En la relación entre enseñanza y desarrollo es importante distinguir dos niveles: el nivel de desarrollo real y el nivel de desarrollo potencial.

El nivel de desarrollo está definido por la capacidad de resolución de problemas de manera automática e independiente, y el nivel de desarrollo potencial por la capacidad de resolución de problemas sólo con ayuda de otros (padres, educadores, niños de más edad). La distancia entre el nivel de desarrollo real y potencial es la zona de desarrollo próximo (ZDP).

Generalmente la evaluación psicológica del niño está orientada a su zona de desarrollo real, es decir se evalúan las capacidades actuales a través del logro alcanzado; pero no se nos dice nada acerca de lo que podría hacer si se le brindara algún tipo de ayuda u "orientación". En este caso, sólo se está cumpliendo con la función de constatar los logros, pero de ninguna manera se responde respecto a las posibilidades que tiene el sujeto.

A menudo las personas son capaces de resolver problemas sólo con la ayuda de otros (desarrollo potencial), pero no tienen éxitos cuando disponen solamente de sus propios recursos (desarrollo real); sin embargo más adelante el sujeto podrá resolver esos mismos problemas solo. Ya no será necesario la ayuda de otros porque lo que antes fue desarrollo potencial necesitado de la interacción interpsicológica hoy se ha convertido en desarrollo real intrapsicológico. Es justamente el papel orientador de la enseñanza, en el que Vigotski solía decir que la educación no sólo orienta el desarrollo, sino que, a su vez, crea y genera, desarrollo.

Si se acepta que la educación orienta y guía el desarrollo, es imprescindible conocer, en primer lugar, cómo es que se produce y que características asume en cada una de sus etapas, el desarrollo del sujeto teniendo en cuenta las condiciones socioculturales donde éste se desenvuelve; ignorar este aspecto es partir de una idea abstracta del sujeto de la educación.

El propio niño también puede crear su propia ZDP, en ese sentido el juego es una situación privilegiada donde construye el desarrollo haciendo uso de los recursos disponibles del ambiente que le rodea. A su vez lo está culturalmente estructurado. Donde tiene un papel más activo porque puede construir su propio juego. Los padres y maestros son testigos de que en muchas oportunidades,

puede realizar actividades exitosas en el juego y sin embargo, con el contenido del aprendizaje y en la institución ha fracasado.

En el juego el niño está por encima de su edad promedio, representa roles que no son los de él en la vida diaria real, así puede ser maestro, padre, abuelo. La representación de estos papeles sociales le exigen supeditar su comportamiento habitual a lo establecido por el rol, convirtiéndose en objeto de la conciencia del niño, con lo cual se coloca más allá de su propio desarrollo. La situación de ficción y los papeles que el niño cumple como componentes esenciales del juego, lo llevan a aprender la regla y a los demás, y a subordinar sus impulsos en función de los roles que va representando.

L.S. Vigotski escribió que “ el juego del niño no es simple recuerdo de lo vivido, sino el procesamiento creativo de las impresiones vividas, su combinación y construcción partiendo de ellos , de una nueva realidad que corresponde a las demandas e inclinación del propio niño, es decir mirando el juego como una actividad creadora de la imaginación” (Vigotski, 1982). Con este planteamiento se refiere a las amplias ventajas que proporciona el juego, cómo se forman las cualidades físicas del niño, la concentración, atención, la capacidad de memorizar, la imaginación y la fantasía.

Tanto Vigotski como Piaget señalaron la estructura del juego. Para Vigotski el juego contiene además de las reglas, las acciones, (reales - objetables; exteriores - interiores). Por tanto, el juego, es una actividad integral que va acompañada de un alto valor social y lleva implícito una fuente perenne de motivación espontánea que provoca alegría y placer, y posibilita que las fuerzas físicas e intelectuales del niño alcancen un verdadero desarrollo. Brinda la posibilidad de que se repita una o muchas veces. Una vez que se ha jugado, el mismo juego puede repetirse y transmitirse, y también provoca alegría, dinamismo y desarrolla la creatividad.

En este material docente se asumen las opiniones dadas acerca de la importancia de la actividad del juego en el marco escolar, particularmente cuando se realiza libre y espontáneamente. Los juegos, teniendo en cuenta los elementos aportados, facilitan no solo una puerta de acceso al mundo del conocimiento, sino

que pueden potenciar las funciones intelectuales, afectivas y sociales en los escolares.

Es conveniente, sobre todo analizar las exigencias que diferentes autores cubanos proponen para lograr un aprendizaje que prepare a los escolares para la vida, los desarrolle y transforme como personalidades. Especialistas del Instituto Central de Ciencias Pedagógicas como de otras instituciones escolares estudian aspectos de interés para el proceso de enseñanza-aprendizaje. M. Silvestre y P. Rico (1990), señalan que "... se concibe el proceso de enseñanza-aprendizaje como un todo integrado, en el que se pone de relieve el papel protagónico del alumno. En este último enfoque se revela como característica determinante la integración de lo cognitivo y lo afectivo, de lo instructivo y lo educativo, como requisitos psicológicos y pedagógicos esenciales." (5).

De igual forma, refiriéndose a cómo debe ser el proceso de enseñanza para lograr resultados positivos en el aprendizaje de los escolares, que abarquen tanto lo cognitivo como lo afectivo, resultan interesante las indicaciones que aparecen en el Programa del Partido Comunista de Cuba, en el que se plantea: "Se perfeccionarán vías y formas de enseñanzas, de modo tal, que propicien un mayor y más eficiente desarrollo de la actividad intelectual de los escolares desde las edades más tempranas, la estimulación del pensamiento creador, la participación activa en el desarrollo y control de los conocimientos, la mayor ejercitación en el trabajo independiente, y el enfoque dialéctico y materialista de los problemas que motive la investigación y la superación permanente". (6)

En correspondencia con ello, es esto lo que hoy se exige y lo que se desea lograr, la formación desde los primeros grados de un individuo con una formación integral y para lo cual se necesita que los escolares desempeñen una función protagónica en el aprendizaje, como una de las condiciones básicas.

De manera más reciente, en el marco conceptual para la elaboración de una teoría pedagógica cubana acerca del proceso de enseñanza-aprendizaje, se enfatiza en que este es un proceso de interacción e intercomunicación de varios sujetos, en el que no sólo se establece la relación alumno-maestro mediada por el contenido y en la que el maestro orienta y dirige la actividad de enseñanza y la de aprendizaje,

sino que se tiene en cuenta el protagonismo de los alumnos, para alcanzar resultados positivos en dicho proceso. “El proceso de enseñanza y aprendizaje resulta una forma esencial para lograr la educación de los alumnos, pero para ello debe cumplir una serie de requerimientos y exigencias que se extienden a todos los que en él participan y a los diferentes elementos y componentes del propio proceso. Ambos procesos no ocurren de manera independiente, sino que forman una unidad, por, lo que no deben atenderse aisladamente, ni tampoco en relaciones bilaterales, sino constituyendo un verdadero sistema.” (7)

Para que el aprendizaje logre el desarrollo de los escolares, este tiene que garantizar que la apropiación de los contenidos se produzca de manera productiva, por la reflexión constante acerca de lo que aprende y cómo lo aprende. Así hace referencia D. Castellanos Simons y colaboradores (2002), cuando define que el aprendizaje desarrollador “es aquel que garantiza que en el individuo la apropiación activa y creadora de la cultura propiciando el desarrollo de su auto-perfeccionamiento constante, de su autonomía y autodeterminación, en íntima conexión con los necesarios procesos de socialización, compromiso y responsabilidad social” (8).

También, P. Rico, E. Santos y V. Martín-V Cuervo (2004), definen el aprendizaje en condiciones desarrolladoras, como “el proceso de apropiación por el niño de la cultura, bajo condiciones de orientación e interacción social. Hacer suya esa cultura requiere de un proceso activo, reflexivo, regulado, mediante el cual aprende, de forma gradual acerca de los objetos, procedimientos, las formas de actuar, las formas de interacción social, de pensar, del contexto histórico social en el que se desarrolla y de cuyo proceso dependerá su propio desarrollo”. (9)

A partir de considerar los aportes antes expresados acerca del aprendizaje desarrollador, así como los elementos planteados en este epígrafe sobre juego y aprendizaje, en este material se asumen los siguientes lineamientos para la inserción de los juegos con canciones infantiles y folclóricas en la educación primaria:

Ø Que las actividades que se utilizan con juegos, canciones infantiles y folclóricas, no pueden sustituir al maestro, su papel de dirigente y conductor de

la enseñanza y el aprendizaje es insustituible. Es el maestro, conjuntamente con la escuela, la familia y la comunidad, quienes conocen los elementos necesarios a considerar para formar personalidades integrales.

- Ø Tener en cuenta las interacciones maestro-alumno y alumno-alumno para favorecer el intercambio de opiniones y puntos de vistas alrededor de lo que aprende, mediante los juegos con canciones infantiles y folclóricas.
- Ø Considerar a partir de las exigencias delimitadas para el grado, que el maestro remodele, con carácter creador las propuestas que se ofrecen en los juegos con canciones infantiles y folclóricas para evitar que el dominio alcanzado afecte la motivación de los escolares.

Es importante que los escolares perciban que se les toma en cuenta a ellos y se les permite su actividad mediada por sus intereses, sin absolutizar estos últimos. “La tarea del maestro está en ir vinculando los intereses de los escolares muy próximos a lo cotidiano y muy alejados de las materias con los problemas que plantea la disciplina” (10). Es necesario que ellos sientan interés por aprender y fomentar así la motivación y el interés cognoscitivo. “Obviamente, para que la inteligencia funcione, debe estar motivada por una fuerza afectiva” (11).

De lo anterior se deduce que la posición del escolar como un receptor, un depósito o un consumidor de información, se sustituye por la de un escolar protagónico y productivo, capaz de realizar un aprendizaje permanente en contextos socioculturales complejos, potenciado con el uso de los juegos con canciones infantiles y folclóricas, y otros medios que hoy dispone en el aula y fuera de ella.

La concepción del proceso de enseñanza-aprendizaje en condiciones desarrolladoras en los escolares del cuarto grado de la Educación Primaria exige tener presente las consideraciones anteriormente expresadas, pero no siempre en la práctica escolar se logra que la utilización de los juegos satisfaga tales necesidades. Los diagnósticos efectuados en las diferentes etapas de la investigación así lo confirman.

1.2 El juego y su importancia sociológica, pedagógica, psicológica y etnográfica.

La evolución del niño y sus juegos son realidades universales, se encuentran enraizadas de forma profunda en los pueblos y se manifiesta no sólo en los juegos, sino también juguetes creados por ellos. Son las instituciones, familiares, las políticas y religiosas las que tienen en sus manos su estimulación. Esto permite afirmar el papel del juego como espejo social, al reflejar la realidad del presente y del pasado de los pueblos.

Cuando se observa el juego de un niño, el maestro puede conocerlo mejor y a su vez combinar los métodos pedagógicos. Muchos son los criterios y teorías planteadas por sociólogos, pedagogos, psicólogos y etnólogos a lo largo de la historia de la humanidad, sin embargo, se puede afirmar que no existe una teoría que responda a todas las interrogantes sobre las acciones lúdicas.

Al analizar la función sociológica del juego se comprueba la relación directa entre el juego del niño y la sociedad. La organización familiar, las condiciones de vida, el medio ambiente y los medios de subsistencia influyen directamente sobre las actividades lúdicas, pero se limita su desarrollo si el niño carece o vive en un medio desfavorable.

Roger Caillois (1958) afirma: "El juego es una actividad de lujo que implica ocio. Quien tiene hambre no juega". El niño necesita, como algo básico para desarrollar su juego, de un área lúdica, de un fragmento del espacio socio-cultural, un lugar donde encuentre fuerza de orígenes diversos para poder crecer y desarrollar su personalidad, y sobre todo, de la satisfacción de sus necesidades biológicas que den paso a necesidades espirituales entre las cuales estará, sin duda, el juego.

En las sociedades modernas es escaso el tiempo y el espacio. Algunos niños se convierten en adultos para ayudar en el trabajo, en otras ocasiones el adulto se somete a esquemas ideológico, determinados que anulan las posibilidades del juego infantil. En otras el juguete es un medio de enriquecimiento por lo que marcan la desigualdad entre los niños y son manipulados por estas sociedades de consumo a pesar de lo cual a las actividades lúdicas tienen acceso todas las

categorías sociales y los niños pueden ser inventores, ejecutores y fabricantes de sus propios juguetes, independientemente de su posición social.

En África, los padres dejan que el niño utilice sus propias herramientas o las fabrican para ellos de tamaño menor. Esta es una de las razones por las cuales se afirma que los niños de estos países son más ricos en el plano del juego.

El juego es una actividad desarrolladora. Este criterio no es opinión reciente sino que existen muchas que vienen de otros siglos. Hace más de dos mil años, el maestro de retórica latina Quintiliano (c.35 – c.95) formuló su deseo de utilizar el juego para enseñar.

En algunas sociedades, aún cuando el juego no cuente con un lugar importante, es aceptado y estimulado. Se le considera con un papel esencial en la educación. Es reconocido como una institución educativa fuera de la escuela y constituye una válvula de seguridad vital y educativa. Durante el juego se trasmite tecnologías o conocimientos prácticos y generales que les permiten sentar las bases para su aprendizaje en la institución.

Al analizar un juego dentro del aprendizaje, el educador tendrá bien definidos sus objetivos pedagógicos y no sólo se limita al estímulo o tolerancia, sino que facilita su puesta en práctica. Al reconocer la relación que existe entre el juego y el aprendizaje, la alemana Sabine Reiman expresó: "...aunque el juego y el aprendizaje se siguen viendo de vez en cuando como contradictorios se ha llegado, entre tanto, al convencimiento de que estas actividades fundamentales en la vida, se encuentran en relación recíproca". (S. Reiman, 1991).

La teoría psicogenética fundamentada por Jean Piaget ve en el juego la expresión y la condición del desarrollo del niño. Es como un instrumento para medir los procesos de maduración y el desarrollo mental, afectivo y volitivo. A cada etapa está vinculado cierto tipo de juego, que puede comprobarse de una sociedad a otra. Esta situación está modificada por el ritmo y la edad en que aparecen los juegos y esta sucesión es igual para todos. A través del juego se puede revelar la evolución mental del niño.

El juego es un indicador cultural, lo mismo que los modales de la mesa o los ritmos. Está en el origen de todas las instituciones sociales, del poder político, de

la guerra y del comercio, está en el origen del arte y contiene una parte importante en la actividad creadora. En fin, el juego forma parte de las tradiciones culturales de un pueblo, evoluciona conjuntamente con la sociedad y toma forma según los sistemas económicos y políticos.

J. Huizinga (1972) considera, que el juego es el fundamento de la cultura y que es el único comportamiento irreductible al instinto elemental de supervivencia. Es decir, es una actividad que aporta grandes contradicciones a la formación de la personalidad, al desarrollo de la inteligencia y de la creatividad. Es un equilibrio que permite la socialización del niño y la incorporación de su identidad social. Desde el punto de vista físico esta contribuye al desarrollo sensorial, muscular del niño.

También es necesario destacar la importancia que reviste el juego para el desarrollo de los procesos cognoscitivos y la estimulación de la inteligencia. El juego se presenta como canal idóneo para la apreciación y creación de imágenes desde las más tempranas edades, y es por esto que el comportamiento lúdico, es expresión plena de lo humano.

El juego ayuda al niño a formar la conciencia social, le hace brotar la comprensión, la cordialidad, la simpatía y los sentimientos, pues durante el mismo debe tener en cuenta a los demás. También da escape a sus emociones y resuelve sus dificultades.

Por otra parte, el juego reporta sus ventajas al desarrollo intelectual, porque es un medio fundamental para activar los procesos cognoscitivos, tales como: percepción, memoria, pensamiento y sus operaciones lógicas, además de que logra que se desarrollen hábitos, habilidades y capacidades. Ofrece al maestro la posibilidad de conocer mejor a sus escolares, renuevan los medios y métodos pedagógicos para influir en su conducta de forma positiva.

1.3 Las tradiciones.

En la Biblioteca de Consulta Microsoft® Encarta® 2005, se plantea que tradición es la transmisión de noticias, composiciones literarias, doctrinas, ritos, costumbres, etc., hecha de generación en generación. En otra acepción dice que

es: noticia de un hecho antiguo transmitida de este modo y además, doctrina, costumbre, etc., conservada en un pueblo por transmisión de padres a hijos.

En la música cubana se pueden distinguir dos raíces fundamentales en cuanto a tradiciones: las de origen hispano y las procedentes de diferentes regiones de África. Ambas son consecuencias del fenómeno de población que tuvo lugar en el mundo, y cuyos aportes originarios se desarrollaron en las nuevas tierras, sobre la base que brindaron el desarrollo económico, político y social que históricamente ocurrió en América.

Al estudiar la historia de Cuba se conocen las características que poseían los aborígenes, los negros esclavos y los españoles que colonizaron estas tierras. De estas generaciones quedaron sus ritos, religiones, bailes, instrumentos musicales, cantos, creencias, leyendas, formas de maquillajes, entre otras costumbres. Todas ellas se transmiten de una generación a otra incluyendo las mezclas surgidas producto a las transformaciones económicas, políticas y sociales que ocurrieron en el país.

Estas transformaciones culturales sirvieron de base para la evolución y desarrollo de la cultura, es decir, desde ese entonces comienza el folclore del pueblo cubano. El folclore para varios investigadores, como Argeliers León (1964), Fernando Ortiz (1965), María Teresa Linares (1981), por citar algunos, definen el folclore, como los usos, creencias, ceremonias, romances, refranes, de los tiempos antiguos; persistentes en el pueblo.

Mediante los folcloristas se conocen: qué fue el género humano en el pasado y qué es en la actualidad. A través de la ciencia que estudia el folclore se conocen las condiciones del acontecer histórico, todos los elementos constitutivos del saber y del idioma patrios, contenido en la tradición oral y en los monumentos escritos; como materias indispensables para el conocimiento y reconstrucción científica de la cultura nacional.

En todos los pueblos del mundo, por tradición los niños aprenden a cantar las canciones que cantaban sus padres y sus abuelos, de esta forma aprenden a amar y conocer el folclore de su tierra, así aprenderán a conocer y a amar a su propio pueblo y conociendo el folclore de otros pueblos, aprenderán a amar a

otros pueblos del mundo. El folclore es el cimiento de las tradiciones, en tanto estas constituyen la acción transmisora del hecho folclórico donde prevalece la imitación y la continuidad. Él tiene por objeto:

- Ø Recoger, acopiar y publicar todos los conocimientos de un pueblo en las diversas ramas de la ciencia (medicina, higiene, botánica, política, moral, agricultura)
- Ø Los proverbios, cantares, adivinanzas, cuentos, leyendas, fábulas, tradiciones y demás formas poéticas literarias.
- Ø Los usos, costumbres, ceremonias, espectáculos y fiestas familiares, locales y nacionales.
- Ø Los ritos, creencias, supersticiones, mitos y juegos infantiles en los que se conserven, principalmente, vestigios de civilizaciones pasadas.
- Ø Las locuciones, giros, trabalenguas, frases hechas, motes y apodos; modismos, provincialismo y voces infantiles; los nombres de pueblos y lugares, de plantas, animales, de piedras.
- Ø En suma, todos los elementos constitutivos del saber y del idioma patrios, contenidos en la tradición oral y en los monumentos escritos, como materias indispensables para el conocimiento y reconstrucción científica de la historia y de la cultura nacionales.

En estos últimos tiempos las tradiciones se están renegando en las ciudades, pues los niños participan en los diferentes deportes, en las formaciones artísticas entre otras actividades extradocentes y esto provoca que se hayan relegado los usos de cantos y juegos que forman parte de las bases folclóricas de la nación.

Las tradiciones, costumbres y ritos existen en las vidas, a veces causan preocupaciones, también las alivian y sugieren cómo se debe actuar. Comúnmente se asimilan en la infancia.

La política cultural de La Revolución dirige sus esfuerzos al desarrollo profundo de la masividad de la cultura, única forma de defender la identidad y la necesidad de rescatar el espíritu de creación y mantener su idiosincrasia.

Ernesto López Domínguez (2000), refiriéndose a la cultura planteó "... La cultura no es un hecho de la UNEAC y del ministro de cultura, es un hecho social de

todos y de cada uno de nosotros...”. (López, 2000). Es certera la opinión dada, por ser este tema de gran interés para todos y principalmente para los que de una u otra forma contribuyen al conocimiento del folclore como, base fundamental de la cultura así como del conjunto de vivencias asimiladas por el pueblo.

El folclore es producto y patrimonio del pueblo, es el conjunto de bienes culturales, puede aparecer en cualquier momento, familia o colectividad, es espontáneo. En él, prevalece la imitación y la continuidad, lo que constituye la tradición. Además, evoluciona a medida que la sociedad se desarrolla, por esta razón no desaparece, en algún momento tiene autor y nombre conocido. Y los que en uso del pueblo va perdiéndose hasta desaparecer dentro del mismo.

El hecho folclórico se mantendrá si resulta acorde a los valores culturales del pueblo. Este selecciona y valoriza un hecho que cobra vigencia entre todos, determinándose así que la obra de un miembro del colectivo pase a ser obra de todos, en la medida que cada miembro del mismo aporte en su transmisión y continuidad haciéndolo tradicional.

El hombre produce música para todas las ocasiones de su vida y los niños conocen un amplio cancionero relacionado con sus juegos. Amenizan sus actividades con cantos que a veces se desconoce su origen. Así llega hasta el presente, la expresión más primitiva y tradicional de un pueblo: la cultura. Es decir, desde esos primeros instantes comienza el folclore del pueblo cubano. Por todas aquellas personas que se inclinan por el rescate de las tradiciones musicales cubanas, se realizó un estudio sobre las bases folclóricas para conocerlas, luego transmitir las y de esta forma los pobladores del siglo XXI no olvidarán la historia musical.

1.4 Caracterización del desarrollo del escolar de cuarto grado.

El escolar entre nueve y diez años, debe culminar el cuarto grado con la consolidación de aspectos importantes de su desarrollo, como es lo que se relaciona con el carácter voluntario y consciente de sus procesos psíquicos. Este paso gradual se inició en el momento de desarrollo anterior y debe consolidarse en este.

Los logros a obtener exigen continuar con las formas de organización y dirección de una actividad de aprendizaje reflexivo, sobre la base de los requerimientos que se señalan para los grados iniciales. Es posible lograr ya al terminar el cuarto grado, niveles superiores en el desarrollo del control valorativo del escolar de su actividad de aprendizaje, acciones que juegan un papel importante en elevar el nivel de conciencia del niño en su aprendizaje.

Los aspectos relativos al análisis reflexivo y la flexibilidad como cualidades que van desarrollándose en el pensamiento, tienen en este momento mayores potencialidades para ese desarrollo. Esto hace necesario que el maestro, al dirigir el proceso, no se anticipe a los razonamientos del escolar y de posibilidades al análisis reflexivo de errores, de ejercicios sin solución, de diferentes alternativas de solución, que como se señaló con anterioridad, constituyen vías importantes para el desarrollo del pensamiento.

En cuanto a la memoria lógica deberá continuar trabajándose con materiales que permitan establecer relaciones mediante medios auxiliares, modelos, entre otros, y que sirvan de apoyo para la fijación de textos, imágenes, que el escolar puede repetir en forma verbal o escrita, o en forma gráfica mediante la realización de esquemas, dibujos. Esta reproducción no puede hacerse de forma mecánica por lo que el maestro siempre debe buscar mecanismos que le permitan valorar si el alumno tiene significados claros de lo que reproduce y alcanza un nivel de comprensión adecuado.

Un logro importante en esta etapa debe ser que el niño cada vez muestre mayor independencia al ejecutar sus ejercicios y tareas de aprendizaje en la clase. En este sentido, por lo regular, se observa en la práctica escolar que algunos maestros mantienen su tutela protectora que inician desde el preescolar, guiando de la mano al niño sin crear las condiciones para que este trabaje solo, a veces hasta razonando por él un determinado ejercicio, comportamiento que justifican planteando que los niños no pueden solos.

Las investigaciones y la práctica escolar demuestran que cuando se cambian las condiciones de la actividad y se da al escolar su lugar protagónico en cuanto a las acciones a realizar en ella, se produce un desarrollo superior en su ejecutividad y

en sus procesos cognitivos e interés por el estudio. También la práctica demuestra que cuando esto no ocurre la escuela “mata” desde los primeros grados las potencialidades de los escolares y, por tanto, no lo prepara para las exigencias superiores del aprendizaje que deben enfrentar a partir de quinto grado.

De igual manera hay que propiciar en los escolares desde las primeras edades, el desarrollo de su imaginación. En este proceso no se trata como en el de la memoria de reproducir lo percibido, sino que implica, crear nuevas imágenes. El maestro debe propiciar el desarrollo de la imaginación dándole la posibilidad de que libremente cree sus propias historias, cuentos, dibujos así como que ejercite esa imaginación en los juegos de roles y en dramatizaciones que puede libremente concebir, aunque los temas escogidos no se ajusten a situaciones reales y estén incluso dentro de ese mundo mágico propio de los escolares en estas edades.

Estas actividades pueden ser utilizadas posteriormente para hacer una valoración colectiva de los hechos y personajes creados por los escolares y sin ánimo de hacer críticas para no matar su creatividad, pueden ser enriquecidas las cualidades positivas en caso de que no aparezcan originalmente.

La acción educativa dirigida al desarrollo de sentimientos sociales y morales, como el sentido del deber y la amistad, cobra en estas edades mayor relevancia, pues el escolar debe alcanzar un determinado desarrollo en la asimilación de normas que pueden manifestarse en su comportamiento, así como en el desarrollo de sentimientos. En estas edades, resulta más marcado el carácter selectivo de los amigos.

En esta etapa alcanzan mayores posibilidades para la comprensión de aspectos relacionados con los héroes de la Patria y sus luchas, conocimientos que deben ser llevados mediante relatos donde se destaquen las cualidades de esas figuras y puedan admirar sus hazañas, lo que constituye una vía para despertar en los escolares sentimientos patrios.

Es importante que el educador tenga en cuenta que al igual que en el aprendizaje en la clase, en las diferentes actividades extraclases, debe ir logrando mayor nivel

de independencia en los escolares, conformando junto con ellos la planificación y ejecución de las actividades.

La autovaloración, es decir el conocimiento del escolar sobre sí mismo y su propia valoración de su actuación, ejerce una función reguladora muy importante en el desarrollo de la personalidad en la medida que impulsa al individuo a actuar de acuerdo con la percepción que tiene sobre su persona y esto constituye un aspecto esencial a desarrollar desde las primeras edades escolares, es decir, desde el propio preescolar.

En relación con la autovaloración, es necesario también conocer que desde las primeras edades el niño recibe una valoración de los adultos que le rodean sobre su actividad, de su comportamiento, que de preescolar a segundo grado incluye la valoración que hace su maestro de él. En estas primeras edades el aún no posee suficientes parámetros para autovalorarse, sin embargo, las investigaciones demuestran que si entre los ocho y nueve años se enseñan determinados indicadores para valorar su conducta y su actividad de aprendizaje, su autovaloración se hará más objetiva y comenzará a operar regulando sus acciones.

Lo antes planteado significa que si desde preescolar el niño va recibiendo determinadas valoraciones e indicadores de su comportamiento, en los grados tercero y cuarto el maestro puede incluir dentro de diferentes contenidos objeto de aprendizaje cuáles son los indicadores que le permiten hacer un control valorativo objetivo de la ejecución de las tareas planteadas, así como de su comportamiento. Al igual que en los grados anteriores, en este momento se requiere que la acción pedagógica del educador se organice como un sistema, que permita articular de forma coherente la continuidad del trabajo con tercero de forma que al culminar el cuarto grado, los conocimientos, procedimientos, habilidades, normas de conducta y regulación de sus procesos cognoscitivos y comportamientos, permitan una actuación más consciente, independiente y con determinada estabilidad en el escolar.

Epígrafe 2. Actividades de juegos con canciones infantiles y folclóricos para favorecer el rescate de las tradiciones musicales en escolares de cuarto grado de la Educación Primaria.

Introducción

Los fundamentos teóricos que se asumen para la elaboración del marco teórico-conceptual, que sustenta la utilización de los juegos con canciones infantiles y folclóricas, en el cuarto grado de la Educación Primaria son desde el punto de vista filosófico, materialismo dialéctico e histórico y la teoría del conocimiento científico. El aprender jugando, como se analizó en el epígrafe 1, contribuye al desarrollo de la personalidad de los escolares de cuarto grado, lo que indudablemente confirma el camino dialéctico del conocimiento.

Desde el punto de vista psicológico, tienen gran valor para la estrategia que se propone los aportes del enfoque socio-histórico-cultural de Vigotski acerca del aprendizaje y el desarrollo de los sujetos, en que se comprende que la enseñanza y por consiguiente el aprendizaje no solo tienen su apoyo en el desarrollo por los sujetos, sino que teniéndolo en cuenta se dirige hacia sus potencialidades, a lo que deben lograr en el futuro por sí solos, es decir primero con ayuda y luego de forma independiente como resultado de su propio aprendizaje, de esta manera, se hace realidad los postulados expresados alrededor de la (ZDP).

El estudio de los juegos con canciones infantiles y folclóricas en la Educación Primaria tiene como propósito fundamental rescatar las tradiciones musicales cubanas en los escolares, es decir, que aprendan a utilizar estos juegos para organizarse de manera efectiva en los distintos horarios de vida. Para alcanzar ese fin es necesario que los escolares desarrollen las habilidades a partir de sus potencialidades y características psicológicas.

Las actividades que se organizan en función del aprendizaje de los escolares y el rescate de las tradiciones musicales mediante la práctica de los juegos con canciones infantiles y folclóricas, que en el trabajo diario llegan a integrarse y relacionarse de manera lógica, en relación con su actividad práctica, se pretende que los escolares desarrollen conocimientos y habilidades para enfrentarse a las

diferentes momentos del juego y se formen como ciudadanos responsables, que amen lo que hacen y contribuyan en su transmisión de una generación a otra de todo lo que aprenden.

El desarrollo de las actividades permite que valoren críticamente lo que hacen, es decir, la labor con los escolares debe ir dirigida a que estos desarrollen iniciativas, que en su actuar diario se refleje alegría por lo que aprenden y que conozcan que todo tuvo un antes y un después. Estos elementos enriquecen las tradiciones.

El juego constituye una vía fundamental de organización dentro del proceso docente-educativo, debido a que en él se interrelacionan todos los componentes educativos con un objetivo común: la formación de la personalidad de los escolares. En el momento de su planificación es de vital importancia la reflexión del maestro en el sentido de valorar en qué medida el contenido de la enseñanza que él estructura aporta a la instrucción, educación y desarrollo de los escolares. Se puede afirmar que es el momento de poner en práctica toda la concepción teórica metodológica, si se desea elevar la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje y el rescate de las tradiciones musicales.

Los juegos utilizados poseen como variantes metodológicas el empleo de fragmentos de canciones infantiles y folclóricas, además de sus relaciones con los componentes de La Educación Musical. Se busca un título sugerente, se traza un objetivo integrador, se asocian de acuerdo a la creatividad de los maestros los materiales que se pueden implementar y se crea una metodología donde se cumplan los objetivos propuestos. Se desarrollan habilidades, capacidades, pero sobre todo que se rescaten las tradiciones musicales y en cada espacio se sienta la necesidad de investigar sobre los temas propuestos para mantenerse siempre activo dentro de los mismos.

Dentro de los componentes educativos está la organización escolar, forma parte de los momentos más afectados en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el cuarto grado. Por lo antes expuesto se diseña un material docente que tiene como objetivo proponer actividades utilizando juegos con canciones infantiles y folclóricas que favorezca el rescate de las tradiciones musicales. El mismo, en manos de los maestros puede constituir una guía metodológica para la

elaboración de nuevas actividades donde utilicen los juegos con canciones infantiles y folclóricas, donde se tengan presentes las tradiciones musicales.

Se trata entonces de que si se quieren producir juegos en las que los conocimientos nuevos y precedentes se articulen como un todo en un sistema, de manera que resulten altamente significativos, es necesario atender con prioridad el nivel de desarrollo alcanzado por los escolares y poner en función todos los componentes del proceso docente educativo con este fin. Esto permitirá una mayor organización escolar. El rescate de las tradiciones musicales y con ello la elevación del aprendizaje y la cultura en los escolares.

El material permite dar cumplimiento en cada actividad a un objetivo particular lo que a su vez posibilitará la concreción del objetivo general que como se ha dicho es el rescate de las tradiciones musicales cubanas a través de los juegos con canciones infantiles y folclóricas. De esta manera se fomenta el desarrollo de la cultura general de los escolares.

Se logra estructurar cada parte del sistema para obtener mayor calidad en las habilidades para los juegos con canciones infantiles y folclóricas en los escolares del cuarto grado. Con relación a la estructura de los juegos se debe señalar que como condición previa para la planificación y aplicación del mismo se determinaron posibles títulos, objetivos, materiales, metodología y reglas para cada una. Posibilitando una acertada orientación.

Desarrollo

Para presentar el material docente es necesario conocer que en relación al carácter de sistema se asume lo que plantea Carlos Álvarez de Zayas consistente en: “Un sistema es una totalidad, una configuración de elementos que se integran recíprocamente a lo largo del tiempo y del espacio, para lograr un propósito común, una meta, un resultado. El sistema como un todo tiene propiedades superiores a cada una de sus partes por separado.”

En esta definición se tienen en cuenta aspectos significativos como son elementos que se integran recíprocamente, están dirigidos a lograr un propósito común, el todo tiene propiedades superiores a las partes. Estas características permiten

demostrar el carácter sistémico de la propuesta. Es necesario destacar, que las cualidades que debe cumplir un sistema son componentes, estructura, principio de jerarquía y relaciones funcionales.

Las características que tienen los juegos con canciones infantiles y folclóricas.

Están dirigidas a dar cumplimiento a un objetivo en particular que al cumplirse en cada una de los juegos permite el logro del objetivo general, el rescate de las tradiciones musicales. Obedecen en su estructura, principios determinados por la didáctica, donde se interrelacionan todos los componentes del proceso enseñanza aprendizaje con un fin determinado.

Los juegos utilizados poseen como variantes metodológicas el empleo de fragmentos de canciones infantiles y folclóricas, además de sus relaciones con los componentes de La Educación Musical. Se busca un título sugerente, se traza un objetivo integrador, se asocian de acuerdo a la creatividad de los maestros los materiales que se pueden implementar y se crea una metodología donde se cumplan los objetivos propuestos. Se desarrollan habilidades, capacidades y sobre todo se rescatan las tradiciones musicales y en cada espacio se siente la necesidad de investigar sobre el tema propuesto para mantenerse activo dentro de los mismos.

Los maestros deben aprovechar con inteligencia los beneficios que se obtienen de cada una de estas actividades cognitivas que acompañan al juego. Para una adecuada selección y uso de variantes metodológicas en consonancia con los momentos de su desarrollo y tipología de juegos. Se considera necesario que se cumpla con:

- Ø Un contenido moral e intelectual a desarrollar, por lo que se refuerza o aporta nuevos conocimientos, normas y valores que estimulan el incremento de la imaginación y la creación unido al resto de los procesos psíquicos.
- Ø Favorecer un buen climax en la formación o consolidación del colectivo.
- Ø Dar igual participación a todos y desenvolver su comunicación.
- Ø Servir de medio para el tratamiento individual y aumentar las potencialidades.
- Ø La satisfacción de las necesidades, intereses y motivaciones.

Ø Poseer claras reglas para su realización.

Para elegir los juegos, el maestro debe tener en cuenta las diferentes condiciones como:

Ø Los objetivos que se desea lograr.

Ø El momento en que se usará el juego.

Ø El lugar donde se realizará.

Ø El carácter de la actividad.

Ø El esfuerzo de imaginación, improvisación y adaptación que exige el juego.

Ø El carácter dinámico del juego

Una vez que se analizan las características del juego, el lugar, los intereses, las necesidades, los gustos y las edades se procede a un segundo momento. La preparación del juego que debe ser estudiado para prever las posibles dificultades que pudieran surgir en su realización y cómo darle solución. Para la que se debe:

Ø Analizar el contenido que va trabajar, las características del juego, las reglas, cómo presentar la actividad a los escolares.

Ø Elaborar las instrucciones con palabras claras y precisas, de modo que la información sea breve, rápida de comprender por los escolares.

Ø Determinar qué materiales se necesitan y cuáles se pueden confeccionar por los escolares para aumentar su motivación e interés por los juegos.

Ø Precisar cómo se agrupan los escolares durante la actividad, decidir quiénes serán los árbitros o los jefes de equipos si el juego lo requiere.

Ø Apreciar las variantes del juego que se pueden elaborar.

Ø Ajustar el tiempo de duración de la actividad a las exigencias del horario.

Ø Elaborar actividades que motive la investigación de diferentes informaciones y estas se deriven del juego que se realiza.

Ø Estudiar el papel que juega e escolar en la realización de la actividad.

La realización del juego es la etapa en la que los escolares ejecutan las instrucciones orientadas y en la que el maestro debe:

Ø Tener una participación mínima, encaminada a cuidar y mantenerla disciplina, hacer aclaraciones y explicaciones que resulten necesarias en el caso de que surjan dudas o confusiones.

- Ø Dar adecuada solución a cualquier conflicto que se pueda presentar entre los jugadores.
- Ø Observar la participación y la conducta de los escolares, para junto con ellas criticar, corregir y comentar
- Ø Lograr un ambiente camaraderil entre todos los participantes, evitando cualquier actitud deshonestas y las rivalidades que puedan afectar el carácter colectivo de la actividad y la cohesión del grupo.

En la última etapa del juego participan el maestro y los escolares para:

- Ø Destacar la participación y las cuestiones positivas que se observaron durante el juego.
- Ø Criticar las actitudes incorrectas.
- Ø Valorar cómo el juego ha influido en la adquisición o consolidación de los conocimientos.
- Ø Proponer variantes y otras formas de realización del juego.
- Ø Asignar actividades de estudio e investigación relacionado con el contenido trabajado.

Un juego con una selección acertada, preparado y dirigido por el maestro y de cuya realización se haga un análisis correcto, devienen valiosos resultados de aprendizaje y poderoso formador de las esferas cognitivas, afectivas y volitivas de la personalidad de los escolares

Existe un grupo de juegos donde se pueden utilizar variantes metodológicas con canciones infantiles y folclóricas para rescatar nuestras tradiciones musicales, tales como:

- El Conejo sin Casa.
- El Negrito Con.
- Mar y tierra.
- La gallinita ciega.
- La abuelita fue al mercado.
- La cojita.
- Comadrita la rana.

Los juegos con canciones infantiles y folclóricas que se proponen, presentan la siguiente estructura:

Estructura externa.

Título: se refiere el contenido de forma motivacional.

Tipo: se refiere a la clasificación del juego.

Objetivo: señala los propósitos, metas a lograr.

Materiales: objetos que facilitan la motivación.

Metodología: la vía para dar cumplimiento al objetivo propuesto mediante las acciones para garantizar la efectividad de los juegos.

Reglas: medidas que se cumplen para un fin.

Valoración: criterios, autoevaluaciones y opiniones que ayudan a conocer el grado de aceptación y las motivaciones.

Estructura interna

Introducción: momento donde se aseguran las condiciones previas y se logra la motivación de los escolares por aprender.

Desarrollo: se realiza el tratamiento a la actividad y se le da cumplimiento al objetivo propuesto.

Conclusiones: se valoran logros y dificultades durante el juego.

De forma general el material contribuye a la preparación del maestro para la dirección de los juegos con canciones infantiles y folclóricas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en los escolares de cuarto grado. El mismo favorece la atención al nivel de motivación alcanzado por los escolares, lo cual unido a la utilización de los programas de la Revolución existentes en las escuelas, las iniciativas de acuerdo a las particularidades y las potencialidades de los escolares que permitan el rescate de las tradiciones musicales constituye un aporte a la formación de una cultura general integral en los escolares.

Propuesta los juegos con canciones infantiles y folclóricas.

Juego 1.

Título: El conejo sin casa.

Tipo: Juego tradicional.

Objetivo: Cantar la canción “El conejo de esperanza” aplicada al movimiento de locomoción saltar, como vía para el rescate de las tradiciones musicales.

Materiales: Careta.

Metodología: Se seleccionan de 15 a 20 escolares, realizando una de formación en círculo. Se ubica en parejas para formar las casitas donde habrá dentro un niño que será el conejo. De todos, uno se quedará sin casa y dará la orden para iniciar el canto de: “El conejo de esperanza”, terminada la canción el conejo sin casa dirá la frase: “Viene el lobo”. Los conejos saldrán saltando para cambiar de casa, mientras que el que los dirigía, buscará la suya. Así, se queda uno nuevamente, pero este, deberá responder una de las preguntas al azahar que selecciona de la bolsa. Si lo hace de forma correcta continúa en el juego, si lo hace de forma incorrecta saldrá del mismo a buscar la información para tener derecho a incorporarse al juego, mientras que el resto sigue en la actividad hasta encontrar al conejo más sabio que ganará la ficha que lo acredita como tal.

Reglas:

- Ø Todos deben cantar.
- Ø Para cambiar de casa se hará saltando.
- Ø A la voz de “Viene el lobo” tiene que cambiar de casa.
- Ø El que salga antes de la frase o se quede en su casa comete falta y sale del juego.
- Ø Para continuar el juego deben responder correctamente la pregunta seleccionada o sale del mismo en la búsqueda de la respuesta acertada.
- Ø Se reinicia el juego hasta encontrar el ganador en cultura y tradiciones musicales.

Bolsa de preguntas: Estas se confeccionarán de acuerdo a las características de los escolares y teniendo en cuenta los niveles de asimilación. Además, individualmente todos los participantes deben leer diferentes materiales que los

prepararán para responder con buena expresividad, profundización y seguridad las preguntas seleccionadas. Demostrando las investigaciones realizadas en los diferentes software, enciclopedias, fragmentos de los videos que se trabajan dentro del programa docente o fuera del mismo, en las encuestas y entrevistas que ellos les realizan a sus padres, a sus vecinos, a los compañeros que de una u otra forma tienen algún conocimiento sobre el tema que estén aprendiendo.

Dentro de las preguntas que se pueden realizar para el juego anterior se proponen:

- Ø ¿Cómo construirías una casa para un conejo?
- Ø ¿Cómo lo alimentarías?
- Ø ¿Qué condiciones tienen que tener para una reproducción con higiene?
- Ø ¿Cómo tú lo protegerías del frío o de un maltrato?
- Ø Busca en la Biblioteca un libro relacionado con el tema y lee un fragmento donde exponga una de sus características comunes.
- Ø Imita sin hablar o con una parte del cuerpo el afecto que tienes por uno de ellos.
- Ø Investiga en el software Misterios de la naturaleza y argumenta. ¿A qué animales los conejos le temen?

Así, sucesivamente se van elaborando actividades para encontrar al jugador con mayores conocimientos y con el uso de estas variantes metodológicas los escolares mantienen sus emociones y hasta son capaces de crear sus propias actividades en función de lo conocido y lo nuevo que está por conocer.

Texto de canción:

El conejo de Esperanza
Salió desde esta mañana
Y a las doce ha de llegar
Ay, aquí está
el conejo aquí está
Y escogerá a los que les gusten más.

Juego 2.

Título: El negrito Con.

Tipo: Juego tradicional.

Objetivo: Corporizar a través de movimientos las acciones que sugiere la canción, para el rescate de las tradiciones musicales.

Materiales: Careta.

Metodología: Los niños formarán un círculo sin tomarse de las manos, en el centro se colocará un niño que representará “Al negrito”, con la careta. Cantarán la canción realizando los diferentes movimientos que sugiere la misma. Al finalizar el canto donde decida el que trae la careta dice: “La cuchara no se usó y el negrito se quemó”. El escolar que está en el centro saldrá del círculo, caminará y dará una suave palmada en el hombro de otro niño para iniciar la carrera y atrape. Al ser atrapado, seleccionan los dos, una de las tarjetas de la mesa y dan respuesta a las mismas. Si es acertada, se reinicia el juego, de lo contrario salen en la búsqueda de las respuestas para incorporarse al mismo. Mientras el resto sigue su actividad.

Reglas:

- Ø Todos deben cantar la canción.
- Ø Deben usar la careta.
- Ø Realizar los movimientos corporales según la canción.
- Ø La carrera es alrededor del círculo.
- Ø Para continuar el juego deben responder correctamente la pregunta seleccionada o sale del mismo en la búsqueda de la respuesta acertada.
- Ø Se reinicia el juego hasta encontrar el ganador en cultura y tradiciones musicales.

Mesa con las preguntas:

- Ø ¿Qué actividad estaba realizando el negrito.
- Ø ¿Qué le sucedió? ¿Por qué?
- Ø ¿Qué modales debes tener en la mesa?
- Ø ¿Para qué se utiliza el tenedor, la cuchara y el cuchillo?
- Ø ¿A qué compañero o amigo representa esa canción? ¿Lo estimas? ¿Por qué?

- Ø ¿Cómo ayudarías a una persona para que cambie los feos modales a la hora de comer en algún sitio?
- Ø ¿De dónde proviene la mezcla para obtener esa raza?
- Ø Investiga en el software " El más puro de nuestra raza " después de leer el verso sencillo xxx, ¿Por qué se relaciona el mensaje con esta canción?

Texto de canción:

Estaba el negrito Con
 Estaba comiendo arroz
 El arroz estaba caliente
 Y el negrito se quemó.
 La culpa la tuvo usted
 Por lo que le sucedió
 Por no darle ni cuchara, ni cuchillo, ni tenedor.
 ¡La cuchara no usó y el negrito se quemó!

Juego 3

Título: Mar y Tierra.

Tipo: Juego tradicional.

Objetivo: Cantar la canción "La mar estaba serena" aplicada al movimiento de locomoción saltar, para el rescate de las tradiciones musicales.

Materiales: ----

Metodología: Se seleccionan 10 escolares los que escogerán nombres de diferentes peces. Los mismos marcarán 10 círculos en la tierra y se colocarán cada uno delante de estos. Una línea servirá de límite entre el mar y la tierra. A la voz de 1, 2, 3 cantarán la canción "La mar estaba serena" sin el juego vocálico. Uno de los escolares se encuentra en la porción que limita la tierra y después que culmine el canto dirá: "Mar – Tierra" o viceversa. Se agrupan a los que atrapan fuera de la orden y esperan con una de las tarjetas seleccionadas hasta encontrar al vencedor de esta primera parte. Una vez que culmina, llega un segundo momento, el de responder la preguntas de forma competitiva o bien se forman

subgrupos o de forma individual para ser reconocido dentro de los galardonados. Así hasta reiniciar el juego.

Reglas:

- Ø Todos cantarán la canción.
- Ø El que se equivoque al saltar dejará de ser pez y obtendrá la tarjeta que seleccione.
- Ø Para continuar el juego deben responder correctamente la pregunta seleccionada o sale del mismo en la búsqueda de la respuesta acertada.
- Ø Se reinicia el juego hasta encontrar el ganador en cultura y tradiciones musicales.
- Ø Puede existir un momento para el descanso donde los peces harán movimientos corporales de acuerdo a las características del pez que seleccionó.

Las preguntas:

- Ø ¿Qué pez representaste dentro del círculo?
- Ø Menciona tres de las características del pez que representaste.
- Ø ¿A qué reino pertenecen los peces?
- Ø ¿Los peces sirven de alimentos? Argumenta.
- Ø ¿De qué se alimentan?
- Ø ¿Quién es el depredador, el tiburón blanco o la ballena?
- Ø Investiga en el software *Misterio de la naturaleza* ¿cuál es el mar más grande que existe? Localízalo

Texto de canción:

La mar estaba serena, serena estaba la mar.

La mar estaba serena, serena estaba la mar.

Juego 4.

Título: La gallinita ciega.

Tipo: Juego tradicional.

Objetivo: Cantar la canción “Mi gallinita” aplicada a los movimientos de girar y correr, como vía para el rescate de las tradiciones musicales.

Materiales: Pañuelo.

Metodología: Se seleccionaran de 15 a 20 escolares. Hacen un círculo y dentro de este se coloca un niño con los ojos vendados. Los integrantes del círculo comienzan a cantar. Al finalizar, el que hace de gallinita tratará de coger a uno de los jugadores. Estos se apartan corriendo y realizando el sonido: co-co-ro-có para atraer, siempre evitando ser atrapado pues si esto sucede pasará a ocupar el lugar de la gallinita ciega. El escolar que fue atrapado pasará a responder la tarjeta y el resto continúa su juego.

Reglas:

- Ø Todos cantarán la canción.
- Ø Terminará la canción y el que hace de gallinita girar tres veces.
- Ø Se limitará el espacio de juego.
- Ø El escolar que posea la venda no podrá quitarla hasta que no atrape a otro.
- Ø Al que atrapen debe responder la tarjeta para incorporarse al juego.
- Ø Para continuar el juego deben responder correctamente la pregunta seleccionada o sale del mismo en la búsqueda de la respuesta acertada
- Ø Se reinicia el juego hasta encontrar el ganador en cultura y tradiciones musicales.

Las preguntas:

- Ø ¿A qué reino pertenece el personaje de canción?
- Ø ¿Qué haces para aumentar la crianza de esta ave?
- Ø ¿De qué se alimenta?
- Ø ¿Cómo se reproduce?
- Ø ¿Cuántas variedades existen?
- Ø Busca en la Biblioteca de tu escuela una curiosidad sobre esta ave o una adivinanza. Apréndetela.

Texto de canción:

Mi gallinita ha puesto un huevo
en qué lugar lo habrá escondido

vamos a ver despacito en silencio

co- co –ro- có, co- co –ro- có, co- co –ro- có.

Juego 5

Título: La abuelita fue al mercado.

Tipo: Juego tradicional.

Objetivo: Corporizar a través de movimientos que sugiere la canción para el rescate de las tradiciones musicales

Materiales: -----

Metodología: Se selecciona una escolar que será la que inicia el juego .Los restantes harán una formación en U. La niña del centro comienza cantando “Mi abuelita fue al mercado a comprar...” y hace el gesto que indica lo que ella desea comprar. El que no imite lo que se escucha saldrá con una tarjeta. Y se continúa el juego hasta encontrar el vencedor.

Reglas:

- Ø Todos deben cantar en la medida que le corresponda.
- Ø El que no haga el gesto pierde y sale en busca de tarjeta.
- Ø Para continuar el juego deben responder correctamente la pregunta seleccionada o sale del mismo en la búsqueda de la respuesta acertada
- Ø Se debe repetir el objeto anterior si no pierde.
- Ø Se reinicia el juego hasta encontrar el ganador en cultura y tradiciones musicales.

Las preguntas:

- Ø ¿Qué importancia tiene para ti tu abuela?
- Ø ¿Por qué consideras a tu abuela el ser más sabio dentro de la familia?
- Ø ¿Por qué ellas merecen el doble del cariño?
- Ø Busca en la Biblioteca de la escuela un libro que tenga algún personaje de la canción. Léelo y dedícaselo a las abuelas de la cuadra.

- Ø ¿Por qué las debemos ayudar en todo?
- Ø Expresa una experiencia que hayas tenido que sea digna de admirar por todos.

Texto de canción:

Mi abuelita fue al mercado
Y una plancha me ha comprado.
Mi planchita plancha, plancha
plancha, plancha mi planchita.

Mi planchita, plancha, plancha
Mi escobita, barre, barre....

Mi planchita plancha, plancha
Mi escobita, barre, barre.
Mi plumerito sacude, sacude...

Juego 6**Título:** La cojita.**Tipo:** Juego tradicional.**Objetivo:** Cantar la canción “La cojita” aplicada a los movimientos naturales saltos en un solo pie y correr, para el rescate de las tradiciones musicales.**Materiales:** ----**Metodología:** Los escolares formarán una rueda con los brazos tomados, en el centro de la misma se sitúa uno que interpretará el papel de cojita. Fuera de la rueda habrá un guardia representado por otro escolar. El del centro saltando en un solo pie se traslada por toda la rueda mientras el resto cantan el fragmento siguiente:

Cojita: - ¿Dónde va la cojita?

Coro: - Que mira un flí, que mira un flá.

Cojita: - Voy al campo a buscar violetas.

Coro: - ¿Si te encuentras con el guardia?

Cojita: - Yo me burlo de la guardia.

Al decir esto los escolares de la rueda levantan los brazos, la cojita entra y sale corriendo en forma de zigzag y le hace una pregunta relacionada con las flores al

guardia, si la contesta bien comienza la carrera de atrape hasta alcanzarla para ocupar el lugar inicial. De lo contrario pasa en busca de tarjeta. Y el resto sigue su juego.

Reglas:

- Ø Todos deben cantar.
- Ø Todos deben saltar en un solo pie.
- Ø Todos deben correr en zigzag.
- Ø Para continuar el juego deben responder correctamente la pregunta seleccionada o sale del mismo en la búsqueda de la respuesta acertada
- Ø Se reinicia el juego hasta encontrar el ganador en cultura y tradiciones musicales.

Las preguntas:

- Ø ¿Cuáles son los personajes de la canción?
- Ø Caracteriza el que consideres positivo.
- Ø ¿A qué etapa de la historia se refiere el texto?
- Ø ¿Expresa una acción realizada para ayudar a una persona con esta discapacidad?
- Ø Busca información en la Biblioteca o en la computadora sobre algún ejemplo que se relaciona con el personaje negativo y explícalo.
- Ø Marca el pulso de la parte que más te motiva de la canción.
- Ø Haz el diseño rítmico de la canción.

Juego 7

Título: Comadrita la rana.

Tipo: Juego tradicional.

Objetivo: Cantar la canción ejecutando el pulso de la misma como vía, para el rescate de las tradiciones musicales

Materiales: Claves

Metodología: Los escolares forman un círculo sin tomarse de las manos realizando el canto de “Comadrita la rana” y ejecutando el pulso de la misma.

En el centro del círculo se colocas una escolar que será la rana, la que responderá las preguntas de los jugadores.

Coro: - Comadrita la rana.

Rana: - Señor, señor.

Coro: - ¿Ya vino su maridito del campo?

Rana: - Sí, señor.

Coro: - ¿Y qué le trajo?

Rana: - Un macetón.

Coro: - ¿De qué color?

Rana: - Verde limón.

Terminada la canción la ranita cierra los ojos y comienza a dar vueltas señalando con el dedo a los jugadores, mientras ellos cantan:

Pues sapita pita

Que no tiene tapita

Pues sapita y pon

Que no tiene tapón.

Hasta encontrar el nuevo jugador. Este sale en busca de la tarjeta que seleccione y el resto continúa su actividad.

Reglas:

- Ø Todos deben cantar.
- Ø El que no marque el pulso pierde y sale en busca de tarjeta.
- Ø Para continuar el juego deben responder correctamente la pregunta seleccionada o sale del mismo en la búsqueda de la respuesta acertada
- Ø Se reinicia el juego hasta encontrar el ganador en cultura y tradiciones musicales.

Las preguntas:

- Ø ¿Cuál es el personaje de la canción?
- Ø Caracteriza el personaje.
- Ø ¿Qué importancia tiene para el hombre este animal?
- Ø Forma una cadena alimenticia donde ella sea el eslabón fundamental.
- Ø Busca información en la Biblioteca otras de las características sobre las ranas.

- Ø Busca información en la computadora sobre la cantidad de especies que existen de las ranas.
- Ø ¿Cuál es la mayor del mundo y cuál es la menor?

Recomendaciones metodológicas para la utilización de los juegos con canciones infantiles y folclóricas.

El empleo de los juegos con canciones infantiles y folclóricas propuestos en el material, posibilita la organización escolar y del horario único que se relacionan dentro de las Exigencias del Modelo de Escuela Primaria. Para ello es necesario describir algunas particularidades del proceso de implementación.

- Ø Aplicar un diagnóstico para determinar el nivel de conocimientos que poseen los escolares sobre los contenidos precedentes de los juegos con canciones infantiles y folclóricas. Este diagnóstico responde, a dos preguntas fundamentales, ¿De los conocimientos que poseen sobre los juegos cuáles le sirven de base? ¿Qué nuevos conocimientos se introducen?
- Ø Estudiar los programas del grado y el material de las exigencias para poder determinar los espacios con mayores posibilidades de tratamiento a las canciones y la práctica de los juegos.
- Ø Lograr que el escolar se convierta en el centro del proceso de enseñanza aprendizaje y se pueda trabajar atendiendo a su diversidad cognitiva.
- Ø Constatar el resultado de la aplicación de la propuesta para valorar los cambios que se producen en cuanto al rescate de las tradiciones.

Conclusiones del Material Docente

Los juegos con canciones infantiles y folclóricas que se proponen potencian la preparación del maestro para el desarrollo del proceso de organización escolar en cuarto grado. La efectividad de este depende de la creatividad y habilidades que posean los maestros para su contextualización.

Los elementos abordados en el material posibilitan elevar la calidad de cultura integral y con ello el nivel de motivación de los escolares por los juegos con canciones infantiles y folclóricas. Por lo tanto se puede afirmar que el valor de este estará dado en la medida en que se logre transformar los modos de actuación de maestros y escolares en relación con su aplicación y el desarrollo de estos.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA.

- 1 Colectivo de autores: Hacia el perfeccionamiento de la escuela primaria. Ed. Pueblo y Educación. La Habana, 2000.
- 2 Bozhovich, L. I. La personalidad y formación en la edad infantil. Ed. Pueblo y Educación. La Habana, 1987.
- 3 Colectivo de autores: temas de psicología pedagógica para maestros. Tomos 1,2 y 3. Editorial Pueblo y educación. La Habana, 1983.
- 4 Collazo Delgado, B. La orientación en la actividad pedagógica. Ed. Pueblo y Educación. La Habana, 1992.
- 5 González Maura y otros. Psicología para educadores. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 1995.
- 6 P. Rico Montero, E. M. Santos Palma y V. Martín-Viaña Cuervo. Exigencias del Modelo de escuela primaria para la dirección por el maestro de los procesos de educación, enseñanza y aprendizaje. Ed. Pueblo u Educación. La Habana, 2008.
- 7 Folletos sobre los módulos de la maestría en Ciencias de la Educación.
- 8 Orientaciones Metodológicas de cuarto grado. 2009
- 9 Colectivo de autores cubanos. Manual de juegos. MINED, 1964.

Epígrafe 3. Valoración de los resultados del diagnóstico inicial y final de la investigación en el contexto educativo del Centro Escolar “Julio Antonio Mella”.

Resultados del diagnóstico inicial

Con la finalidad de diagnosticar el estado real que presenta la aplicación de los juegos con canciones infantiles y folclóricas en los escolares de cuarto grado y el tratamiento que le dan los maestros a este componente, se seleccionó un grupo de 28 escolares de cuarto grado del Centro Escolar “Julio Antonio Mella” que constituye el 100 % de la población de este nivel, la elección fue intencional, por los bajos resultados de los conocimientos que presentaban cuando se inició la investigación y las insuficiencias detectadas en la organización escolar.

En correspondencia con esta muestra y para profundizar en las causas que provocaron el problema objeto de investigación se interactuó con 3 directivos del centro que representan el 100% de la población existente por este concepto. Se contactó además, con 7 maestros del primer ciclo, que representan el 100% de la población docente en el ciclo que existe en el centro.

Como resultado inicial de la encuesta aplicada a los directivos se pudo constatar que todos coinciden en la importancia que posee el trabajo de rescatar las tradiciones musicales desde los primeros grados de la Educación Primaria. Estos refieren que es un componente esencial para la organización del horario único y el desarrollo de la cultura en los escolares.

En la mayoría de los casos (2) evalúan de regular la preparación de los maestros para la dirección del proceso de enseñanza-aprendizaje de los juegos con canciones infantiles y folclóricas en cuarto grado de la Educación Primaria. Como elemento significativo señalan la pobre planificación de actividades para el desarrollo del horario único que garanticen que los escolares transiten por los diferentes momentos de esparcimiento durante el proceso de juego.

Es evaluado además, con la categoría de insuficiente, por el 100% de los directivos, la existencia de bibliografías y documentos normativos para el trabajo con este objetivo en el grado. Se comprobó que el maestro para trabajar este contenido sólo tiene a su alcance el libro de Orientaciones Metodológicas para

trabajar hasta el segundo grado y no precisamente los juegos que allí aparecen son totalmente tradicionales porque se proponen los didácticos, además en los de Educación Musical la mayoría son propios del contenido grado. Esto a su vez explica las insuficiencias que pueda tener el maestro.

No se realizan de manera sistemática actividades metodológicas por parte de los directivos para demostrar cómo concebir la implementación de los juegos con canciones infantiles y folclóricas en horario único de recreo para el desarrollo del conocimiento de las tradiciones culturales cubanas. Se constató que solo uno de los directivos encuestados realizó y con poca sistematicidad actividades metodológicas encaminadas a la organización del horario único y por lo general al trabajo con los juegos didácticos, lo cual unido a la poca preparación de los maestros, provoca baja calidad en los conocimientos de las tradiciones musicales y la aplicación de estos juegos. (Anexo 2).

En la encuestas a los maestros del cuarto grado, (anexo 3) se pudo comprobar que sólo el 50.0% (1/1) tienen dominio de la metodología para el tratamiento de los juegos con canciones infantiles y folclóricas. Algo que es contradictorio porque ambas opinan que recibieron orientaciones novedosas acerca del tema.

Sólo el 50.0 % (1/1) tiene dominio de cómo diagnosticar acertadamente el conocimiento que poseen los escolares sobre los juegos con canciones infantiles y folclóricas.

Sólo el 50.0 % (1/1) ofrece un seguimiento correcto a la organización de estos.

Estos resultados iniciales permitieron inferir que existen dificultades en:

- Ø El desarrollo de los juegos, lo que limita la organización escolar.
- Ø En el dominio de los juegos con canciones infantiles y folclóricas.
- Ø En el dominio de los juegos tradicionales.

Estas limitaciones están dadas por las insuficiencias que tienen los maestros y directivos en el conocimiento de las diferentes juegos con canciones infantiles y folclóricas las tradiciones musicales, y la falta de profundización en el trabajo con la organización escolar. También se constató que los directivos y maestros muestran desconocimiento en los elementos metodológicos necesarios para asesorar el tratamiento de este componente.

En el diagnóstico inicial se observaron sistemáticamente las distintas actividades docentes y extradocentes y se pudo constatar que la motivación por los juegos presentaba un bajo nivel porque de los 28 escolares de cuarto grado sólo 11 jugaban que representa un 39,28 %. Donde se constató el nivel de desarrollo de los escolares y los maestros en esta actividad. El tiempo de duración de las mismas fue breve y limitado.

Al aplicarle una prueba pedagógica al grupo, (anexo 4) que conforma la muestra seleccionada con el objetivo de conocer si se utilizan los juegos tradicionales en las diferentes actividades, la sistematicidad, el grado de aceptación por los juegos la motivación de los mismos y el tiempo de duración de los juegos se pudo constatar que los resultados eran pobres porque se hacían pocos juegos en los tiempos del horario único y se debían cumplir las actividades docentes.

En un primer diagnóstico realizado a los escolares que integran la selección se comprobó que: (anexo 5)

El 25,0 % (7/28) de los escolares conocen sobre los juegos tradicionales.

El 100 % (28/28) de los escolares realizan juegos tradicionales sin reconocerlos.

El 75,0% (21/28) de los escolares desconocen los juegos con canciones infantiles y folclóricas.

El 25,0 % (7/28) de los escolares conocen sobre las tradiciones musicales.

Resumen del diagnóstico inicial.

Mediante la aplicación de los diferentes instrumentos se pudo determinar que existen insuficiencias que afectan la máxima calidad de este proceso.

- Ø Limitadas actividades que garanticen que los escolares practiquen diferentes juegos durante el proceso docente.
- Ø Falta motivación de los escolares para la práctica de los juegos.
- Ø Insuficiencias en la calidad de la planificación de los juegos.
- Ø Pobre organización del horario único.

El análisis crítico de las deficiencias detectadas apunta hacia la necesidad de profundizar en los principales elementos teóricos y metodológicos que se relacionan con la utilización de los juegos con canciones infantiles y folclóricas en el cuarto grado. Esto debe propiciar la estructuración lógica de los juegos que

permitan elevar el nivel de motivación y preparación de los escolares para rescatar las tradiciones musicales.

Resultados de la constatación práctica.

Para corroborar la factibilidad de los juegos que contiene el material, desde la concepción del pre-experimento que se aplicó a una muestra seleccionada de forma intencional a 28 escolares, condujo a esclarecer el papel que desempeñaron los juegos con canciones infantiles y folclóricas en el rescate de las tradiciones musicales en el cuarto grado.

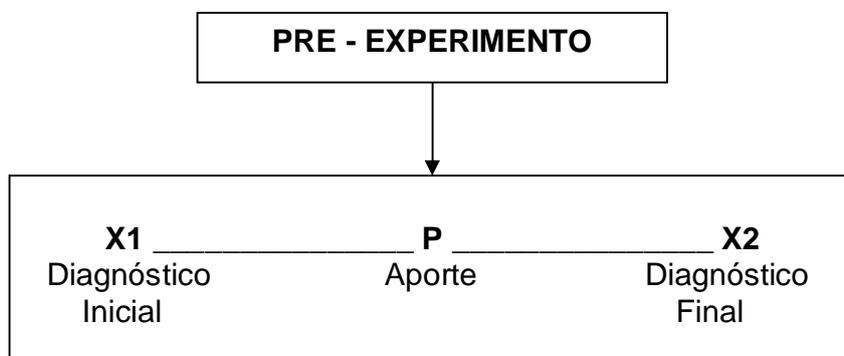


Fig. 1 Representación gráfica del pre – experimento.

Con el objetivo de verificar la efectividad de la propuesta de los juegos con canciones infantiles y folclóricas, durante todo el proceso investigativo, se tuvieron en cuenta los criterios de maestros, jefes de ciclos y directores de centros de la Educación Primaria. Sus observaciones y sugerencias ayudaron a perfeccionar la elaboración de la propuesta de actividades. Se realizó una reunión metodológica con el objetivo de valorar con los maestros del primer ciclo del Centro Escolar “Julio Antonio Mella” las principales insuficiencias que se relacionan con la utilización de los juegos con canciones infantiles y folclóricas, (anexo 5).

Dentro de estas insuficiencias se plantean:

- Ø Carencias de juegos durante la dirección del proceso de enseñanza aprendizaje de este contenido, que permitan la máxima motivación del escolar para así lo pongan en práctica.
- Ø Pobre análisis de los criterios de selección de los juegos sobre los cuales deben coincidir con los diagnósticos individuales de los escolares según los motivos e intereses de estos.
- Ø En los juegos, no siempre se aprecia el trabajo con las diferencias individuales.
- Ø Insuficiente planificación de juegos que garanticen que los escolares establezcan nexos entre lo conocido y lo nuevo por conocer a la hora de realizar los juegos.
- Ø En mucho de los casos no se logra la motivación durante todo el juego que facilite la participación activa de los escolares.

Luego de valorar cada una de las insuficiencias se motivó a los participantes para que abordaran, desde su punto de vista, las principales causas que provocan estas limitaciones y siempre que sea posible proponer vías de solución. Los participantes acuerdan el diseño actividades de juegos con canciones infantiles y folclóricas para contribuir al rescate de las tradiciones musicales.

Se procede a la elaboración de las actividades de juegos con canciones infantiles y folclóricas que se recogen en el epígrafe anterior y se someten al criterio de maestros y directivos involucrados en este proceso. De manera general consideraron que tienen una estructura acertada, que se tienen en cuenta los momentos del juego, así como la situación de aprendizaje de los escolares objeto de investigación y las necesidades de rescatar las tradiciones musicales.

Para valorar el nivel de efectividad de dichos juegos, se procedió a la aplicación de una prueba pedagógica de entrada y una de salida.

Las valoraciones de los maestros y directivos del centro donde se aplicó el material que contiene los juegos con canciones infantiles y folclóricas para el rescate de las tradiciones musicales, refieren:

- Ø Que los juegos, a partir de una correcta estructuración, posibilitaron en los escolares un mayor conocimiento en cuanto a las tradiciones musicales.

- Ø Se incrementó el grado de profundización en cada uno de los juegos.
- Ø Los escolares desarrollaron habilidades intelectuales en la práctica de los juegos con canciones infantiles y folclóricas.
- Ø Se perfeccionó la comprensión de los juegos y de las canciones para contribuir al rescate de las tradiciones musicales.
- Ø Elevaron el bagaje cultural al conocer textos de diferentes canciones infantiles en las actividades que se formularon de acuerdo a los juegos trabajados.
- Ø Se despertó en los escolares motivación por la investigación acerca de las tradiciones musicales.

En la última prueba de constatación se obtuvieron los siguientes resultados. (Anexo 6).

El 100% (28/28) de los escolares participan en los juegos seleccionados.

El 100% (28/28) de los escolares realizan acertadamente las investigaciones sobre las tradiciones musicales.

El 75 % (21/28) de los escolares llegan al nivel de creación y aplicación espontánea de los juegos.

En los directivos y maestros se logró que:

El 100% adquirió el conocimiento de la metodología para el tratamiento de los juegos con canciones infantiles y folclóricas.

El 100% ofrecen un seguimiento correcto al diagnóstico para incorporar acertadamente a la mayoría de los escolares en los juegos seleccionados.

A continuación se refieren los resultados que aportaron las pruebas pedagógicas que se le aplicaron a la muestra y que demuestran la efectividad de la propuesta.

- Ø Esta propuesta permitió desarrollar en los escolares habilidades y nuevas motivaciones que lo convertirán en una persona más culta a partir de la utilización de los juegos trabajados.
- Ø Estas actividades motivaron a los maestros y directivos a la búsqueda de información y a la creación de nuevas acciones que contemplen el desarrollo

de lo juegos con canciones infantiles y folclóricas como un elemento necesario para la formación integral de los escolares.

- Ø Los juegos propuestos se graduaron para que el maestro, a partir de las posibilidades reales de los escolares y en dependencia de los niveles de desempeño y de las capacidades de aprendizaje que poseen, pueda realizarlas.

CONCLUSIONES

La búsqueda bibliográfica para la fundamentación teórica de la presente investigación permite subrayar la influencia de los enfoques introducidos durante la presente década en todos los niveles de educación, sobre todo en los países de habla hispanoamericana, que definen a los juegos como una de las habilidades esenciales dentro del proceso de desarrollo de la personalidad.

Los resultados diagnósticos que se analizan, reflejan de manera general desconocimiento por parte de los maestros sobre los fundamentos teóricos que constituyen y sustentan el proceso de los juegos, así como las insuficiencias de los escolares a la hora de enfrentarse a la práctica.

El aporte de las actividades dirigidas a favorecer el desarrollo del rescate de las tradiciones musicales contribuye a la solidez del aprendizaje de los escolares y al desarrollo de cultura integral.

Los resultados obtenidos en la presente investigación avalan la efectividad de la propuesta de los juegos con canciones infantiles y folclóricas, en función de lograr que los escolares de este nivel de enseñanza se conviertan en verdaderos acreedores de una cultura integral, a partir de una correcta asimilación de las tradiciones musicales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Jean Piaget: Psicología y Pedagogía. 1981 p.179.
2. Rosario Ortega: Jugar y aprender. Editorial Dída, 1999, p.35.
3. L. S. Vigotski: Dinámica del desarrollo mental en el escolar en relación con la Enseñanza. En: Psicología Pedagógica. V. V. Davidov, Moscú, 1991. p.11 105
4. Diccionario digitalizado de Ciencias de la Educación (versión 1.0). En formato Digital. INSTED, La Habana, 2004.
5. Margarita Silvestre Oramas y Pilar Rico Montero: El proceso de Enseñanza-Aprendizaje. Breve referencia del estado actual del problema. Instituto Central de Ciencias Pedagógicas (Material mimeografiado), La Habana, 1997, p. 2.
6. Programa del Partido Comunista de Cuba. Editora Política, La Habana, 1987, p. 46.
7. Josefina López Hurtado y otros: Marco conceptual para la elaboración de una teoría pedagógica. En Compendio de Pedagogía. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 2002, p. 55.
8. Doris Castellanos Simons y colaboradores: Aprender y enseñar en la escuela. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 2002, p.33
9. Pilar Rico Montero, Edith Miriam Santos Palma y Victoria Martín-Viaña Cuervo. "Proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollador en la Escuela Primaria. Teoría y Práctica". En proceso editorial por Pueblo y Educación, La Habana, 2004. p. 13.
10. Mario Carretero: Entrevista con el psicólogo español sobre aprendizaje significativo. Zona Educativa, No. 14, Volumen 2, Buenos Aires, Junio, 1997, p. 40.
11. Jean Piaget: Conversation with Jean Piaget of Beringueir J. C. Editorial University of Chicago, USA, 1980, p. 2.

BIBLIOGRAFÍA

1. ALONSO MARTÍNEZ, MERCEDES: Programa de cuarto grado. Mercedes Alonso Martínez, Caridad López Agüero. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
2. ÁLVAREZ DE ZAYAS, CARLOS M.: Hacia una escuela de excelencia. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 1996.
3. _____: Metodología de la investigación científica. Impresión ligera, La Habana, 1994.
4. AUSUBEL, D., J. NOVAK, y H. HANESION: Psicología educacional. Un punto de vista cognitivo. Editorial Trillas, México, 1983.
5. BÁXTER PÉREZ, ESTHER: Educación en valores. Papel de la escuela. En Compendio de Pedagogía. Compilación de Gilberto García Batista. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 2002.
6. _____: ¡Cuidado! Zona de Desarrollo Próximo. En Revista Cubana de Psicología, Volumen 17, no.1, Universidad de La Habana, 2000.
7. _____: Principio de interiorización: ¿Dialéctica de lo externo y lo interno? En: Revista Cubana de Psicología, Volumen 18, no.1, Universidad de La Habana, 2001.
8. _____: Teoría y metodología del aprendizaje. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 1996.
9. CAILLOIS, ROGER: Teoría de los juegos. Editorial SEIX BARRAL. Barcelona, 1958.
10. CANNIS ALFARO, PEDRO: Capacitación en el uso del libro de texto y otros medios educativos. La Revista Iberoamericana de Educación (Madrid, España). Disponible en <http://www.oei.es>.
11. CARRETERO, MARIO: Desarrollo cognitivo y educación. Cuadernos de Pedagogía [CD-ROM]. Editorial Praxis, S.A, 1975-2000.
12. CASTELLANOS NODA, ANA V.: La actividad de aprendizaje grupal: una propuesta teórica. En Revista Cubana de Psicología, Volumen 19, no.2, Universidad de La Habana, 2002.

13. CASTELLANOS SIMONS, Doris y otros: Aprender y enseñar en la escuela. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 2002.
14. CASTELLANOS SIMONS, DORIS: Estrategias para promover el aprendizaje desarrollador en el contexto escolar. Curso 16. Congreso Internacional Pedagogía, La Habana. 2003.
15. CASTORINA, JOSÉ A. y otros: Piaget-Vigotski: Contribuciones para replantear el debate. Editorial Paidós, Buenos Aires, 1996.
16. COLECTIVO DE AUTORES: La dialéctica y los métodos científicos generales de investigación. Tomo II. Editorial Ciencias Sociales, La Habana, 1982.
17. _____: Pedagogía. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 1984.
18. _____: Seminario Nacional para Educadores. Editado por Juventud Rebelde, La Habana, 2000.
19. _____: Seminario Nacional para el personal docente. Editado por Juventud Rebelde, La Habana, 2002.
20. COLL, CÉSAR: Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento. Editorial Paidós, Barcelona, 1996.
21. COLLAZO DELGADO, BASILIA y María Puentes Albá: La orientación en la actividad pedagógica ¿El maestro un orientador? Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 1992.
22. CORRAL RUSO, ROBERTO: El concepto de ZDP: una interpretación. En Revista Cubana de Psicología, Volumen 18, No.1, Universidad de La Habana, 2001.
23. DAVIDOV, V. V.: La enseñanza escolar y el desarrollo psíquico. Editorial Progreso, Moscú, 1988.
24. DÍAZ PENDÁS, HORACIO: En torno a democracia, educación y maestros. Notas para un debate. En Revista Desafío Escolar, Año 2, Volumen 5, mayo-julio, México, 1998.
25. DOBLER ERIKA y Hugo Dobler: Juegos menores, un manual para escuelas y asociaciones deportivas. . Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 1997.

26. _____: Introducción a la Psicología. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 1982.
27. GALPERIN, P. Ya.: Métodos, hechos y teorías en la Psicología de la acción mental y la formación de conceptos. En Lecturas de Psicología Pedagógica. Universidad de La Habana, 1983.
28. GARCÍA RAMIS, LISARDO: El modelo de escuela. En Compendio de Pedagogía. Compilación de Gilberto García Batista. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 2002.
29. _____: y otros: La creatividad en la educación. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 2004.
30. GARGALLO LÓPEZ, BERNARDO: ¿Es posible modificar la impulsividad en el aula? En Revista Educación No. 301, mayo-agosto, Madrid, 1993.
31. GONZÁLEZ SOCA, ANA M. y Carmen Reinoso Capiró: Nociones de sociología, psicología y pedagogía. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 2002.
32. HUIZINGA, JOHAN: Homo Ludens. Editorial Alianza. Madrid, 1995.
33. LABARRERE REYES, GUILLERMINA y Gladys E. Valdivia Pairol: Pedagogía. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 1988.
34. LABARRERE SARDUY, ALBERTO F.: Aprendizaje para el desarrollo. En Revista Cubana de Psicología, Volumen 17, No.1, Universidad de La Habana, 2001.
35. LEÓN, ARGELIERS.: La música folclórica cubana. Ediciones del Departamento de música de la Biblioteca Nacional "José Martí". La Habana, 1964.
36. LINARES, MARIA TERESA.: La música y el juego. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 1981.
37. MARTÍ PÉREZ, JOSÉ.: Fragmentos de La Edad de Oro, en Ideario Pedagógico. Editorial Pueblo y Educación, Ciudad de La Habana, 1990, p.78.

38. _____: Pensamiento: análisis y autorregulación de la actividad cognoscitiva de los alumnos. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 1996.
- 39 _____: El hombre y la cultura. En Superación para profesores de Psicología. Editorial Pueblo y Educación, La Habana. 1982.
- 40 _____: Vigencia de las ideas de Vigotski. Congreso Internacional Pedagogía, La Habana, 2003
41. _____: y otros: El carácter científico de la Pedagogía en Cuba. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 1996.
42. MAKARENKO, A. N.: Conferencias sobre educación de los niños. En Obras pedagógicas. M. Ed. de la ACP de la RSSFR. (tomo 4), 1960.
43. ORBELLE, ALEJANDRO RAÚL: Aprendizaje del juego con un método funcional y estructural. Cuadernos de Pedagogía [CD-ROM]. Editorial Praxis, S.A, 1975-2000.
44. ORTEGA, ROSARIO: Jugar y aprender. Editorial Diada, 1999.
45. ORTIZ, FERNANDO: Africanía de la música folclórica de Cuba. Editora Universitaria, Universidad Central de Las Villas, La Habana, 1965.
46. PARTIDO COMUNISTA DE CUBA: Programa. Editora Política, La Habana, 1987.
47. PÉREZ MARTÍN, Lorenzo M. y otros: La personalidad: su diagnóstico y su desarrollo. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 2004.
48. PÉREZ RODRÍGUEZ, GASTÓN y otros: Metodología de la investigación educacional. Primera parte. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 1996.
49. _____: Metodología de la investigación educacional. Segunda parte. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 2002.
50. PIAGET, JEAN: Extraído de *Piaget Mes ideas*. Entrevista realizada por Richard Evans, París, Denoil / Guntheers, 1997.
51. PIAGET, JEAN: Psicología y Pedagogía. (Material en soporte digital), 1981.
52. RICO MONTERO, PILAR: Algunas características de la actividad de aprendizaje y del desarrollo de los alumnos. En Compendio de

- Pedagogía. Compilación Gilberto García Batista. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 2002.
53. _____ y otros: Aprendizaje en la zona de desarrollo próximo en las condiciones de la escuela primaria cubana. Curso 56. Congreso Internacional Pedagogía, La Habana, 2003.
 54. _____: La zona de desarrollo próximo. Procedimientos y tareas de aprendizaje. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 2003
 55. _____: Reflexión y aprendizaje en el aula. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 1996.
 56. RODRÍGUEZ REBUSTILLO, MARISELA y Rogelio Bermúdez Sarguera: ¿Cómo utilizar el método de observación? Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 2002.
 57. _____: Diagnóstico psicológico para la educación. Material en soporte electrónico, La Habana, 2002.
 58. RÜSSEL, ARNULF: El juego de los niños. Fundamento de una teoría psicológica. Editorial Herder. Barcelona, 1985.
 59. SÁNCHEZ ORTEGA, PAULA y Xiomara Morales Hernández: Educación musical y expresión corporal. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 2000.
 60. VIGOTSKI, L. S.: Interacciones entre enseñanza y desarrollo. En Selección de lecturas de Psicología Pedagógica y de las Edades, Tomo III. Editora Universidad de La Habana, 1988.
 61. _____: Dinámica del desarrollo mental en el escolar en relación con la enseñanza. En: Psicología Pedagógica. V. V. Davidov, Moscú, 1991.
 62. ZHUKOVSKAIA, R. I.: El juego y su importancia pedagógica. Editorial. Pueblo y Educación, 1987.

Anexo 1

Prueba Pedagógica Inicial

Diagnóstico aplicado a los escolares de cuarto grado del Centro Escolar “Julio Antonio Mella.”

Objetivo: Comprobar el conocimiento que tienen los escolares sobre los juegos con canciones infantiles y folclóricas.

1-Enumera los juegos que realizan en la escuela:

2-¿Aprendes juegos interesantes en la escuela?

Sí _____ No _____ Algunos _____

3-Marca con una equis (X).

¿En qué tiempo juegas?

____ Cuando llegas a la escuela.

____ En el recreo.

____ Después del almuerzo.

____ Cuando sales de la escuela.

____ En otros lugares

Anexo 2

Encuesta a directivos del CE “Julio Antonio Mella”

Objetivo: Valorar el nivel de tratamiento metodológico que se da a los juegos con canciones infantiles y folclóricas en cuarto grado.

Se le realiza esta encuesta con el propósito valorar el nivel de tratamiento metodológico que se da a los juegos con canciones infantiles y folclóricas en cuarto grado. Se necesita de su colaboración y sinceridad para que esta investigación constituya un éxito para el proceso de enseñanza–aprendizaje.

Muchas gracias.

Cuestionario

1. ¿Considera importante el trabajo con los juegos desde los primeros grados de la Educación Primaria?

____ Sí ____ No

- a) En cualquiera de los casos explique por qué.
2. ¿Cómo evaluaría usted el nivel de preparación de los maestros para la dirección de los juegos en cuarto grado?
- ____ Bien ____ Regular ____ Mal
- a) Argumente con dos razones la categoría seleccionada.
3. ¿En qué categoría ubicaría usted la existencia de bibliografías y documentos normativos para el trabajo con este contenido en la escuela?
- ____ Suficiente ____ Insuficiente ____ Ninguna
4. Desarrollan en su escuela actividades metodológicas para la dirección de los juegos en cuarto grado de forma:
- ____ Sistemática ____ Poco frecuente ____ Nunca
- De realizarla, mencione cuáles realiza con más frecuencia.

Anexo 3

Encuesta a maestros.

Objetivo: Constatar el nivel de preparación que poseen los maestros del grado en el tratamiento a los juegos y el dominio de los que son tradicionales Además de la aceptación por los escolares.

Compañero:

Con el propósito de perfeccionar los juegos en cuarto grado necesitamos de sus criterios y experiencias con relación a los que conoce como tradicionales. Solicitamos su colaboración al responder con el mayor grado de sinceridad y profundidad cada indicador interrogado. De esta manera usted será copartícipe de la investigación. ¡Muchas gracias!

Cuestionario

- 1.- ¿Qué orientaciones ha encontrado con respecto al tratamiento de los juegos?
- 2.- ¿Cómo puede darle tratamiento desarrollo del horario único?
- 3.-¿Cuál es la fuente fundamental que utiliza para la selección de los que utiliza?
- 4.-¿Cuáles son los principales problemas que tienen los escolares al enfrentarse a la práctica?
- 5.- ¿Cómo usted determina si el escolar lo acepta o no?

6.- ¿Qué aspectos tiene en cuenta para diagnosticar los juegos?

7.- A su juicio ¿cuáles son las principales causas que inciden en el insuficiente desarrollo de los juegos escolares de cuarto grado de su centro?

Anexo 4

Prueba Pedagógica Final.

Diagnóstico aplicado a los escolares de cuarto grado del Centro Escolar “Julio Antonio Mella.”

Objetivo: Comprobar el conocimiento que tienen los escolares sobre los juegos con canciones infantiles y folclóricas..

1-Enumera los juegos que realizan en la escuela:

2-¿Aprendes juegos interesantes en la escuela?

Si _____ No _____ Algunos _____

3-Marca con una equis.

¿En qué tiempo juegas?

____ Cuando llegas a la escuela.

____ En el recreo.

____ Después del almuerzo.

____ Cuando sales de la escuela.

____ En otros lugares

Anexo 5

Reunión metodológica

Objetivo: Valorar con los maestros del primer ciclo de Centro Escolar “Julio Antonio Mella” las principales insuficiencias relacionadas con la aplicación de los juegos en cuarto grado.

Introducción

La persona encargada de conducir el desarrollo de la Reunión Metodológica plantea, que a pesar de los esfuerzos que se realizan por alcanzar mejores resultados en la organización del horario único, aún persisten insuficiencias en la aplicación de los juegos en escolares de cuarto grado.

Desarrollo

En este momento se puede preguntar:

¿Se aprovechan de forma óptima en la escuela los recursos materiales y humanos con que se cuenta para potenciar este objetivo?

¿A su juicio, cuáles son las principales insuficiencias que afectan el desarrollo de los juegos en escolares de cuarto grado de la Educación Primaria?

A partir de una lluvia de ideas se anotaron en el pizarrón las principales insuficiencias declaradas por los participantes, entre las que se pueden encontrar.

Principales insuficiencias

Carencias de actividades durante la dirección del proceso de enseñanza aprendizaje de este contenido, que permitan la máxima motivación del escolar por jugar con canciones infantiles y folclóricas.

Pobre análisis de los criterios de selección de los temas sobre los cuales deben leer y escribir los escolares según los motivos e intereses de estos.

En los juegos, no siempre se aprecia el trabajo con los diferentes niveles de asimilación ni con implementación del diagnóstico.

Pobre planificación de actividades que garanticen que los escolares establezcan nexos entre lo conocido y lo nuevo por conocer a la hora de jugar.

En mucho de los casos no se logra un hilo conductual durante todo el juego que facilite poblar la mente de los escolares sobre un tema determinado.

Luego de valorar cada una de las insuficiencias se motiva a los participantes que aborden, desde su punto de vista, las principales causas que provocan estas limitaciones y siempre que sea posible proponer vías de solución.

Se sugiere que las intervenciones giren sobre los siguientes aspectos.

¿Qué características deben poseer los juegos que se les presenten a estos escolares?

¿Cuáles son los niveles de asimilación que debe tener presente el maestro para lograr que sus escolares obtengan mejores resultados en el aprendizaje?

Se precisa que es insuficiente la planificación de los juegos que aborden el rescate de las tradiciones musicales y no se observa el trabajo con la diversidad.