



Secretaría de Educación Pública
Universidad Pedagógica Nacional
Unidad 011

The logo of the Secretaría de Educación Pública (SEP) is located in the top right corner. It consists of the letters 'SEP' in a bold, stylized, sans-serif font.

**El juego como recurso para el aprendizaje
del español en sexto grado de educación
primaria**

Eustolia Carmona Mondragón

**Tesina
presentada
para obtener el título de
Licenciada en Educación Básica**

Aguascalientes, Ags., noviembre de 1996.

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

UNIDAD 011

Aguascalientes, Ags., 12 de NOVIEMBRE de 1996.

C. PROFR.(A) EUSTOLIA CARMONA MONDRAGON
Presente.

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad
y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado:

EL JUEGO COMO RECURSO PARA EL APRENDIZAJE DEL ESPAÑOL EN SEXTO GRADO
DE EDUCACION PRIMARIA

Opción TESINA a propuesta del asesor C. Profr.(a)

JULIO CESAR RUIZ FLORES DUEÑAS

manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al
respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza
a presentar su examen profesional.

Atentamente

"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"



~~JULIO CESAR RUIZ FLORES DUEÑAS~~
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION

INSTITUTO DE EDUCACION UPN,
DE AGUASCALIENTES
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 011

ÍNDICE

	Página
INTRODUCCIÓN	1
I. EL JUEGO EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	7
A- FUNCIÓN Y UTILIDAD DEL JUEGO	7
B- PAPEL DEL MAESTRO	9
C- PAPEL DEL ALUMNO	12
II. EL NIÑO DE SEXTO GRADO FRENTE AL JUEGO	14
A- COMPORTAMIENTO DEL NIÑO EN ESTA EDAD	14
B- TIPOS DE JUEGOS ADECUADOS AL GRADO	16
III. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL ESPAÑOL	20
A- ALGUNOS PROBLEMAS COMUNES	20
B- POSIBLES FACTORES QUE LOS PROVOCAN	23
C- EL JUEGO COMO RECURSO	25
IV. ACTIVIDADES POSIBLES	29
A- JUEGOS PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL.....	29
B- JUEGOS PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ESCRITA	32
C- JUEGOS QUE PROPICIAN LA REFLEXIÓN SOBRE LA LENGUA...	34
D- JUEGOS DE AGILIDAD MENTAL.....	38
CONCLUSIONES	43
BIBLIOGRAFÍA	45

INTRODUCCIÓN

La permanente necesidad de provocar cambios positivos que mejoren las prácticas educativas en las escuelas ha propiciado la búsqueda de estrategias didácticas para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje a la luz de las teorías pedagógicas y psicológicas más actuales.

Por ello es necesario actuar sobre nuestra realidad docente e impulsar la actividad científica del maestro, dada la existencia de una gama de problemas que dificultan el logro de los objetivos educativos; uno de ellos es la falta de motivación en las aulas.

Es sabido que sin motivación no hay aprendizaje fecundo, de ahí que sea indispensable buscar actividades para despertar el interés del niño, creando situaciones propicias para estimular su actividad mental, física y social; una de éstas bien puede ser el juego.

Durante mi práctica docente he notado que por dar tanta solemnidad a nuestro papel nos olvidamos del juego, y muchas veces lo reprimimos en el niño. Si un maestro lo utiliza con sus alumnos es criticado, porque se tiene conceptualizado al juego como mera diversión y aplicable únicamente con grupos de niños pequeños.

Pensar que sólo el infante juega es irreal, ya que el adolescente, el adulto y aun el anciano, encuentran placer en hacerlo; considero que el alumno en sexto grado no está exento de esta actividad, porque se ubica

en una etapa de cambios en su conducta, y el juego le permite desenvolverse y lo ayuda a ubicarse en la realidad.

Para dar respuesta a las inquietudes planteadas, así como a las interrogantes cuya solución permitirá comprender la conveniencia e importancia de la aplicación de actividades lúdicas en el aula, he desarrollado el tema:

“El juego como recurso para el aprendizaje del español en sexto grado de educación primaria.”

Este trabajo fue desarrollado a base de las experiencias obtenidas en la Escuela Primaria “Josefa Ortiz de Domínguez”, ubicada en Los Sauces, municipio de Encarnación de Díaz, Jalisco.

La comunidad a la que se hace referencia está considerada como población rural, con aproximadamente 3,000 habitantes; cuenta con algunos servicios públicos, como agua potable, energía eléctrica y drenaje. Tiene jardín de niños, escuela primaria, escuela telesecundaria y un centro de salud donde se presta atención médica a la población.

En la escuela primaria trabajamos ocho maestros frente al grupo, la mayoría con doble plaza, un maestro de educación física y un director sin grupo.

Aquí acuden niños que dedican gran parte de su tiempo a las labores del campo y son, en su mayoría, hijos de ganaderos, campesinos o jornaleros; las niñas ayudan a sus mamás en el bordado de manteles, co-

mo un medio de subsistencia económica. Por lo tanto, en los hogares el juego es visto como pérdida de tiempo, y los niños tienen pocas oportunidades de desarrollarlo plenamente.

En las aulas las clases pretenden ser activas, aunque todavía persisten prácticas tradicionalistas. En raras ocasiones los maestros emplean juegos, y cuando esto sucede son utilizados como entretenimiento, para relajar al niño o como área específica de educación física.

La relación maestro-alumno es poco afectiva, pues no hay la identificación ni la confianza que debe existir entre ambos para lograr el encauzamiento y el desarrollo de las diferentes formas de conducta que el niño adquiere al integrarse a la sociedad. Si el niño intenta liberar su energía a través del juego, se lo reprime, exigiendo de él una actitud estática y pasiva que no altere el orden del grupo. En este ambiente, las relaciones entre alumnos se ven afectadas, ya que poco se promueve el intercambio de experiencias que en los juegos colectivos se da, así como la integración grupal para un desarrollo afectivo sano.

En cuanto a las relaciones de la escuela con la comunidad, éstas no son muy estrechas, pues en las últimas décadas la imagen del maestro ha decaído grandemente, girando en torno a él críticas y comentarios negativos sobre las actividades que realizan los alumnos, que no van de acuerdo con la forma como fueron educados los padres de familia.

Aunque muchos autores han tratado el tema, para los fines de este

trabajo fue necesario fundamentar las acciones en los estudios realizados por Jean Piaget (1985) y L. S. Vygotski (1988), quienes confluyen en que el niño aprende a través de la acción, la cual debe surgir de una necesidad; además, la reflexión sobre su propia acción es muy importante para descubrir las interrelaciones que se dan en la realidad; consideran también fundamental que el intercambio de experiencias e ideas le permiten la comprensión y socialización del mundo que lo rodea, provocando con ello un avance en el proceso de desarrollo.

Para entender mejor el progreso de las conductas en el aprendizaje del niño es conveniente distinguir estadios o periodos en el desarrollo. Según Piaget (1985), dichos periodos son:

- Sensorio-motor. Hasta los dos años de edad. Preverbal. El niño no tiene campo conceptual; intenta conocer las características físicas de los objetos a través de la manipulación; de esta manera trata de encontrarle sentido al mundo que lo rodea. Esta etapa es la base para posteriores estructuras. Es una etapa preverbal que va desde el movimiento hasta la aparición del lenguaje.
- Preoperatorio. De los dos a los seis años. En este periodo tenemos la representación proporcional, principios del lenguaje de la función simbólica; reconstruye todo aquello que aprendió en el estadio anterior.
- Operaciones concretas. De los seis a los 12 años. Aparecen las primeras operaciones y éstas operan sobre todo en objetos.

- Operaciones formales. De los 12 años en adelante. En esta etapa el niño ha alcanzado el razonamiento de acuerdo con hipótesis, y no sólo a base de objetos; construye nuevas operaciones de lógica y obtiene nuevas estructuras globales más complicadas.

El tema se ubica en los dos últimos periodos mencionados, dado que en sexto grado existe una variabilidad en la edad de los alumnos que va desde los 10 hasta los 15 años.

Vygotski (1988) asume que el aprendizaje se produce partiendo de lo que sabe el sujeto, pero interactuando con él como mediadores, a fin de que pueda avanzar en el proceso, y afirma que el juego completa las necesidades del niño, quien así avanza en su madurez.

Las ideas anteriores dan margen a que el tema sea tratado con un enfoque constructivista, de tal forma que el juego se define como una actividad consciente que permite acceder voluntariamente a nuevos aprendizajes, con significado para el que aprende.

La importancia de este trabajo radica en la fundamentación que se hace para tener bases, conocer y comprender la postura del niño ante el juego, y aprovecharlo como un recurso para el aprendizaje; de esta manera se pretende que el docente tenga una visión diferente, una conceptualización que provoque cambios en la forma tradicionalista de enseñanza, un cambio de actitud del maestro hacia el alumno, y con ello unas relaciones humanas más estrechas con las que se propicie un cambio de actitud de la

comunidad hacia otras posibilidades de aprendizaje. Para tal efecto el tema es abordado de la siguiente manera:

1o. El juego en el proceso enseñanza-aprendizaje. En este capítulo se señala la función educativa del juego, así como su utilidad en dicho proceso. También se define la actitud que deben tener tanto el maestro como el alumno al realizar actividades lúdicas encaminadas a ese fin.

2o. El niño de sexto grado frente al juego. A partir de los estudios psicogenéticos para conocer el desarrollo cognoscitivo de los niños, se buscan las causas de las actitudes prevalecientes en dicho grado y se plantean algunos tipos de juego adecuados a su nivel de desarrollo.

3o. Importancia del juego en el español. Es el apartado donde se valora al juego como un recurso que puede ser útil para solucionar muchos de los problemas que se nos presentan en el aula.

4o. Actividades posibles. Por último se describen algunas actividades como una propuesta de aplicación.

Eustolia Carmona Mondragón.

I. EL JUEGO EN EL PROCESO ENSEÑANZA- APRENDIZAJE

A- FUNCIÓN Y UTILIDAD DEL JUEGO

A lo largo de la historia de la humanidad el juego ha desempeñado un papel muy importante en el aprendizaje del hombre, por las capacidades, actitudes y destrezas que desarrolla; además, la capacidad de imaginar, sorprenderse y crear también deriva del juego.

Algunos adultos han menospreciado esta actividad por considerarla inútil, sin significado y aun nociva para los niños, a quienes —desde ese punto de vista— distrae de sus deberes.

Estas ideas han dado margen a que el juego sea descartado de la labor docente, desaprovechando las posibilidades que ofrece como estrategia didáctica, tanto en el proceso de adquisición como en la elaboración de nuevos conocimientos.

De acuerdo con la pedagogía basada en el constructivismo, el niño aprende a través de la acción que realiza sobre los objetos; su aprendizaje es significativo desde el momento en que parte de sus propias necesidades y puede ser incorporado en sus quehaceres diarios.

Se cree que el niño debe aprender mucho para defenderse en la vida, y por eso se lo obliga a aprender "cosas útiles", adecuadas a su

edad, aunque no correspondan a su grado de evolución. Como afirma Hetzer (1980: 8), al exigir en forma exagerada se ve afectado su desarrollo, no sólo porque se le pide demasiado para él, sino porque se lo priva de todas las experiencias que podría obtener a través de las actividades lúdicas.

Por lo tanto, es erróneo considerar al juego como inútil, pues desde el momento en que se juega ya se tiene un propósito para justificar la acción que se realiza. *"El objetivo como fin último determina la actitud afectiva del niño respecto al juego"* (Vygotski, 1988: 157), por eso decimos que el niño, cuando juega, también aprende.

Además, al utilizarlo en el aula, el niño —y hasta el propio maestro— experimenta cambios de actitud frente a la escuela, la comunidad y los contenidos, principalmente los de literatura, porque tienen el poder de desarrollar la sensibilidad y la capacidad de sorprenderse, hecho tan olvidado cuando se llega a la edad adulta, o antes, si se deja absorber por las imposiciones de la sociedad.

Decir que el tiempo dedicado a las actividades lúdicas es tiempo perdido resulta falso, porque, aunque de momento sentimos que se derrocha tiempo, esfuerzo y material, a cambio el niño se enriquece de experiencias previas que le servirán para la adquisición y elaboración de nuevos conocimientos; sabemos que el niño que juega tiene más experiencias que aquél que no lo hace, y esto le permite desenvolverse con más indepen-

dencia y tener un mejor desarrollo de su personalidad.

El juego también permite, en el terreno de la expresión y la comunicación, el poder explicar una regla y comentar o discutir cualquier frase o percance ocurrido en el juego, de tal forma que en ocasiones adopte la posición de líder gracias a la variedad de posibilidades de comunicación.

Es útil porque el niño aprende a vivir la cooperación, la colaboración y el acuerdo, lo mismo que la oposición; descubre la regla y la acepta voluntariamente, porque existe una relación entre iguales, distinta a la que acostumbra en su trato con el adulto. Facilita la relación aun entre los niños difíciles, por favorecer la relación basada en el respeto mutuo (Cfr. Chauvel, 1989: 11-12).

B- PAPEL DEL MAESTRO

Todo maestro sueña con alumnos seguros de sí mismos, espontáneos y con una conducta independiente y razonable con la cual puedan defenderse con éxito en la vida; sin embargo, parece que deseamos lo contrario.

Al privarlos de su libertad los hacemos dependientes, y al no intervenir con base en sus necesidades, logramos que se acentúe el desinterés en las aulas, así como el desorden o la apatía que esto conlleva.

Es necesario un cambio de actitudes y motivaciones en la educa-

ción. El juego ofrece posibilidades importantes, pero el docente debe aprender a jugar primero para poder emplearlo en el aprendizaje. Debe aprender a disfrutar el trabajo, encarándolo como un juego, y no sentirse presionado a hacerlo por necesidad. Debe motivarse con su entusiasmo, despojándose de la careta de seriedad que le ha sido impuesta, alejándolo del juego y de la alegría de vivir; incluso se ha llegado a afirmar que si el adulto no juega es porque una parte de su personalidad está atrofiada (Cfr. Hetzer, 1980: 10).

En ocasiones no utilizamos el juego por miedo a tener una relación más cercana con los alumnos, y que entonces ellos no nos respeten. Sin embargo, a través del conocimiento mutuo podemos establecer lazos afectivos que generen un respeto más profundo que el que nos tienen simplemente porque nos temen como autoridad.

Al jugar, muchas veces la actividad parecerá desorden, porque es un cambio radical con respecto a lo que tradicionalmente se hace y para lo cual no estamos preparados, por eso criticamos y evitamos esta estrategia. Lo que sucede es que el juego requiere un orden diferente, y el papel del maestro será determinante al favorecerlo.

Primeramente ayudará al niño, pero dejando que él tome sus propias decisiones. Por ejemplo: se sabe que demasiadas indicaciones limitan su creatividad; pero si se deja que juegue sólo de manera espontánea, no tendrá suficientes estímulos para hacerlo y desconocerá muchos juegos,

así como la manera de jugarlos; por eso se debe estimular la creatividad, permitiendo que se explore un juego hasta donde el niño quiera, animándolo a introducir variantes en los juegos conocidos por él. De esta manera se lo estará ayudando y a la vez respetando su autonomía.

La buena disposición del maestro valorando el juego permitirá que los niños aprovechen mejor sus beneficios, tanto mejor es si el juego despierta el interés en ellos, ya que ésta es una condición para que aprendan. No presionarlos cuando juegan permitirá que disfruten y a la vez gocen de libertad, aunque también se debe guiarlos a que encuentren un equilibrio justo entre libertad y control en el juego. No hay que permitir que los domine la presión del tiempo; por eso se debe realizar una cuidadosa planeación que tome en cuenta hasta qué punto pueden asimilar los niños ciertos contenidos de aprendizaje con determinados juegos, a fin de obtener de ellos el máximo valor didáctico.

De acuerdo con Chauvel y Michel (1989), la actitud del adulto es importante porque determina en gran medida la de los niños, quienes participan íntimamente de sus reacciones; para ello es conveniente que el adulto juegue con ellos y dinamice el juego sin intervenir como autoridad, sino como compañero, estimulándolos y mostrando al final una actitud positiva, sea cual fuere el resultado obtenido, felicitando al vencedor y animando al perdedor, creando un ambiente agradable, sano y positivo que no engrende el mal humor. Si se pierde en el juego, debe procurarse que

esto no sea vivido como un fracaso, sino como una experiencia muy cercana al éxito.

Por otra parte, si el docente observa al niño durante el juego, podrá detectar sus carencias o habilidades en relación con el lenguaje o la actividad, a fin de promover otras situaciones específicas que lo ayuden a mejorar y a superar las deficiencias descubiertas.

C- PAPEL DEL ALUMNO

En el proceso enseñanza-aprendizaje generalmente el maestro es quien decide y el alumno quien obedece; es decir, este último hace lo que el primero le indica, sin cuestionar, reflexionar o actuar con base en su propia necesidad; en otras palabras, el niño se hace dependiente. Esta subordinación ante los demás, limita el desarrollo infantil en sus aspectos físico, psíquico y social.

Es a través del juego como se libera y manifiesta una mutua aceptación de la convivencia, por eso es conveniente que el niño dialogue con otros mientras juega, ya que con la interacción del grupo se integra y se socializa, aprende modelos y técnicas con las que puede operar después por sí mismo.

Ante esta postura la actitud del alumno dista de ser pasiva y receptora, para, en cambio, volverse activa y transformadora, desarrollando en él

la autonomía y la reflexión, de tal forma que participe en la construcción de su propio conocimiento, porque aun cuando el juego no sea del todo placentero, por las tensiones a las que se ve sujeto, lo disfruta y aprende con él, dado que, según Vygotski (1988), el estar sujeto a reglas, renunciando a lo que se desea realmente, le proporciona el máximo placer en el juego al respetarlas.

Lo más importante en el desarrollo del juego educativo es que los niños aprendan y reconozcan que siempre es penoso perder y que lo natural es querer ganar, pero ellos deben encontrar el remedio por sí mismos. Aun cuando pueda haber soluciones compensatorias para el derrotado, lo más interesante del juego es aceptar su resultado, aunque sea adverso (Cfr. Chauvel, 1989: 18-20).

Un buen jugador debe ser capaz de no considerar definitivo el resultado del juego, analizar las causas del fracaso y buscar estrategias que lo lleven al éxito, entender que es preciso compartir las victorias lo mismo que los fracasos, y acostumbrarse a comprender el punto de vista del contrario.

Además debe comunicar su sentir al grupo, ya que esto le permite no sólo aprender a actuar, sino a traducir su actuar en imágenes, palabras y conceptos. Un animal actúa, pero no razona; el hombre, en cambio, tiene capacidad para razonar; si comunica lo que piensa y siente, también enseña y aprende de los demás.

II. EL NIÑO DE SEXTO GRADO FRENTE AL JUEGO

A- COMPORTAMIENTO DEL NIÑO EN ESTA EDAD

A medida que el niño se desarrolla presenta cambios en sus estructuras mentales. Piaget, (1985) señala que entre los 11 y los 12 años de edad el niño pasa del pensamiento concreto al formal. En el concreto se refería a la realidad como un todo, a los objetos que él pudiese manipular para encontrar soluciones; pero después de esta edad el pensamiento formal es posible, su inteligencia es más dinámica y original y es capaz de obtener resultados mentalmente, prescindiendo de los objetos reales, es decir, sin actuar sobre ellos.

Los cambios físicos de la maduración sexual lo desequilibran en ocasiones para luego afirmar sus conductas. Para resolver la tensión que le provocan dichos cambios, busca escaparse en un mundo imaginario, creando sus propias reflexiones y teorías donde el mundo se subordina a sus ideas, lo transforma mentalmente, aunque su realidad sea otra, se aísla de quienes lo rodean, y eso lo muestra como un ser negativo, aunque en sus sueños él siempre busca lo mejor para los demás.

Entre adolescentes su relación es de discusión, se sienten destinados a combatir el mundo real, e incluso critican mutuamente sus soluciones. El bien y la justicia son temas que reaparecen una y otra vez.

A través de la práctica de la colaboración y el respeto mutuo desarrollan un sentido de justicia basado en la igualdad estricta, por medio de lo cual diferencian a la justicia de la sumisión. Este sentimiento se manifiesta por medio de los juegos colectivos.

En el lapso de los ocho a los 12 años de edad se inicia la personalidad, entendiéndose ésta como el autoconsentimiento a cualquier disciplina. Es lograda cuando el muchacho organiza de manera autónoma las reglas, adquiere valores y hábitos y refuerza su voluntad al controlar sus impulsos, pero todavía en los juegos la competitividad y la envidia están llenos de violencia.

Se intenta enfrentar a lo que en el fondo significaba peligro. La finalidad es vencer. Busca situaciones que lo pongan a prueba, causando la admiración de los que lo rodean.

No obstante, el juego y el estudio ya no son suficientes para él, pues busca un rendimiento real, que lo haga sentirse útil; sí es conveniente evitar que se enfrente antes de tiempo con la lucha por la vida, exigiéndole un esfuerzo extra en el trabajo; de ahí la importancia de hacerle más atractivo el trabajo a través del juego.

Como se encuentra en una etapa en la que se inicia en la reglas, cuanto más rígidas son, mayores son las demandas que se le exigen, y como resultado mayor se obtiene la regulación de su actividad, de tal manera que el juego se hace más tenso y sutil.

El hecho de correr sin un objetivo concreto o sin reglas resulta aburrido, y no atrae a los niños. Para el adolescente el juego, predominantemente de tipo atlético, es algo muy serio, pues desempeña un papel específico en su desarrollo físico, en cambio para el niño pequeño no tiene significado (Cfr. Vygotski, 1988: 156-158).

Por lo anterior se puede afirmar que el comportamiento lúdico está íntimamente relacionado con el estado de desarrollo cognoscitivo, y que se debe conocer al niño, sus inquietudes e intereses, así como su comportamiento, para determinar cualquier estrategia educativa.

B- TIPOS DE JUEGO ADECUADOS AL GRADO

La clasificación que se ha hecho de los juegos es muy variada; según el nivel de desarrollo, según las habilidades que desarrolla, por la cantidad de jugadores, etc.

De acuerdo con los planteamientos de Vygotski (1988), el juego que se utilice en grados superiores no será el mismo que en los inferiores, ya que todo avance está relacionado con un profundo cambio respecto a los estímulos, inclinaciones e incentivos, y el niño de sexto grado tiene un nivel de desarrollo diferente, porque ha madurado ya algunas necesidades que los niños más pequeños no han satisfecho. Se puede decir que en esta etapa ya es un ser socializado.

El juego de reglas es la actividad lúdica de esta edad. Los juegos reglados se incorporan con facilidad al deseo de jugar del niño, puesto que éste va espontáneamente hacia la regla, desde el momento cuando entra en juego un compañero. Aunque Leif y Brunelle (1978) mencionan que estos juegos sólo simulan la realidad y que el niño juega a la integración social, lo cierto es que lo preparan para el rol que desempeñará en la sociedad.

Contrariamente, se piensa que en este tipo de juegos no desarrollan la creatividad ni la imaginación, por limitar las posibilidades de acción; sin embargo, éstos contienen situaciones imaginarias; de hecho los juegos imaginarios propios de la infancia son juegos con reglas que se desprenden de la misma situación. Por ejemplo: cuando juega a ser el papá y se comporta como tal, desde ese momento ya está regulado por normas, de tal manera que se puede afirmar que no existe juego sin reglas.

Por lo anterior, cualquier situación lúdica puede incorporarse en este nivel, siempre y cuando tenga cierto grado de dificultad que represente un obstáculo a vencer.

Los juegos de competencia deben ser canalizados mediante juegos en grupos heterogéneos, pues proporcionan al adolescente un equilibrio entre su afán por comprobar sus posibilidades ante los otros y sus propias posibilidades. Al fomentar este tipo de juegos o deportes en equipo son creadas una sana competencia y una colaboración grupal, propiciando en

el adolescente conductas autónomas y cooperativas.

También él aprende que las reglas del juego se pueden modificar según sus propias necesidades, y se da cuenta de que la normatividad establecida no es propia de la autoridad adulta; son creaciones infantiles y, como tales, modificables. En este momento evolutivo las normas deben supeditarse al principio de justicia tan fuertemente arraigado en su forma de pensar.

Los juegos artísticos son fundamentales, ya que a través de ellos el niño inventa, se ilusiona y se recrea gracias a su imaginación creadora. Los docentes debemos darles herramientas para desenvolver esa capacidad. Este tipo de juegos está muy relacionado con las actividades literarias; es conveniente promoverlos, ya que por medio de los diferentes lenguajes: oral, corporal, gráfico y plástico, el niño puede expresar libremente y mejor sus ideas. Además, cuando pasa de lo concreto a lo abstracto, el simbolismo entra en juego, y él tiene que luchar para no perder su originalidad y convertirse en un adulto en miniatura. La literatura es un instrumento que lo ayuda a graduar las etapas de su inteligencia progresiva. Por ejemplo, es inútil exigirle a un niño pequeño que razone porque aún no llega a esa etapa de desarrollo cognoscitivo, pero con el manejo de instrumentos que lo ayuden en su formación él puede llegar más rápidamente a ese nivel.

De gran importancia, por la cantidad de situaciones que generan,

son las representaciones teatrales, ya que por medio de la representación de roles el adolescente se enfrenta de manera especial con los problemas humanos que lo conmueven y satisface su necesidad de destacar si a causa de su timidez reprime sus impulsos en la vida real. Es significativo porque encuentra seguridad y autoafirmación al representar en ficción un rol bien definido, ya que en realidad él no ha decidido qué rumbo tomará su vida y se encuentra desubicado.

III. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL ESPAÑOL

A- ALGUNOS PROBLEMAS COMUNES

A pesar de que tanto maestros como alumnos deseamos que la lectura y la escritura como sustento del aprendizaje sean actividades verdaderamente alegres y placenteras, no lo son.

Es muy común observar en sexto grado de primaria a niños con diversos problemas de lecto-escritura; esto provoca indiferencia y rechazo hacia los libros que no tienen ilustraciones, así como a redactar textos libres.

La omisión de letras en los escritos, la confusión de letras parecidas y la mezcla de letras y sílabas sin sentido en la redacción, son problemas ortográficos que, aparte de la puntuación y la acentuación, provocan deficiencias en la comunicación escrita, obstaculizando el entendimiento entre los niños (Cfr. Spencer, 1979: 46-48).

Dichas faltas son muy difíciles de corregir llamando la atención del niño al respecto o exigiéndole la repetición correcta de la palabra mal escrita, así como la memorización de reglas ortográficas, estrategias que han provocado miedo e inseguridad para escribir y que, desgraciadamente, todavía son utilizadas por muchos docentes.

Cuando los niños elaboran un texto libre presentan dificultad para

enlazar sus ideas y su vocabulario es escaso, por eso la enorme pobreza al escribir se manifiesta en las repeticiones y en la simplicidad de su estructura. Realizan textos pequeños, unas veces por flojera y otras por la dificultad para comprender el tema sobre el cual escriben; de ahí que prefieran hacer copias, planas o dictados del maestro donde todo sea mecanizado, evitando así los ejercicios que los hagan pensar.

En cuanto a la lectura, los estudiantes cometen muchos desaciertos en su afán por extraer algún significado de ella. Se centran tanto en la información visual que se desvían del verdadero sentido del texto.

Probablemente esto se deba, en parte, a que los profesores se han enfocado hacia prácticas tradicionalistas, obligando al niño a leer "sin cometer errores", encauzándolos a un desciframiento casi perfecto, olvidándose de que el propósito de la lectura es la reconstrucción del significado (Cfr. Gómez Palacio, 1986: 75-85).

En las clases el maestro interrumpe constantemente cuando el alumno lee, para comprobar la comprensión del texto, pero con esta actitud sólo limita y perjudica las intenciones del lector por hacerlo comprensible.

Comúnmente se les da preferencia de realizar la lectura en voz alta a niños que "leen" mejor, con fluidez y entonación, relegando y menospreciando a los que presentan más problemas para hacerlo. De esta manera se les quita la oportunidad de practicar, de experimentar con la lectu-

ra, y con ello se les quita también la posibilidad de mejorar.

Si por casualidad se les permite hacerlo, se muestran tensos, y aunque ellos comprenden lo que leen, a pesar de todas sus equivocaciones durante la orallización, al hacerlo en público se centran solamente en orallizar adecuadamente el texto, a fin de mostrar a sus compañeros y al maestro, que ellos "saben", cuando en realidad simulan, por temor a la crítica y a la burla; esto provoca que tartamudeen, que su lectura sea lenta y penosa, y que se bloqueen al sentirse señalados y desvalorados ante sus compañeros.

Cuando el docente pretende evaluar la comprensión de la lectura casi siempre elabora preguntas antes o después de la acción. Con esta actitud limita el punto de vista de los niños e impone el suyo como el único posible, cuando es mucho más rica la posibilidad de compartir entre todo el grupo lo que cada persona ha sentido, pensado o descubierto acerca del texto.

Por lo anteriormente expuesto, es comprensible el desinterés que muestra el niño hacia los contenidos literarios, pues la forma rutinaria como se le presentan, las presiones a que se ve sujeto y la actitud negativa que muestran algunos maestros, hacen que para ellos carezcan de significado, que los mire como pérdida de tiempo; no obstante, en realidad existe material diverso y atractivo, como lo es el juego; por medio de él los niños pueden reconocer el beneficio de la aplicación práctica de la lectura y la

escritura y las miren como parte de un proceso social; tal vez con ello se favorezca el gusto por estas tareas.

B- POSIBLES FACTORES QUE LOS PROVOCAN

Diversas pueden ser las causas de la problemática antes descrita. Villarreal (1968) clasifica en biológicos, psicológicos y sociológicos a los factores que condicionan el aprendizaje.

La herencia, la salud y la fatiga son factores biológicos. Respecto a los primeros, es poca la intervención del maestro; en cuanto a la fatiga, él puede ser la causa, por no variar, graduar y hacer motivantes las actividades didácticas.

Entre los factores psicológicos menciona al coeficiente mental del alumno, sus predilecciones personales, las técnicas de estudio y la motivación, en la que está implícito el interés.

La enseñanza del español requiere técnicas dinámicas para su aprendizaje. Tal vez las que el maestro utiliza no son significativas para el alumno y sea necesario cambiar; si no lo hace es por temor al fracaso y se encierra en la rutina, sin que le importen los intereses del niño.

La motivación es fundamental para el aprendizaje de la lengua. Es probable que el desinterés por la lectura se deba a que no es comprendida por los alumnos; porque no utilizan las estrategias adecuadas para procesar

textos escritos; descifran sin comprender el significado y, como consecuencia, los conocimientos les parecen áridos, vacíos y sin un fin personal, pues regularmente sólo leen cuando se ven obligados a hacerlo. *"Leer es buscar significado y el lector debe tener un propósito para buscar significado en el texto"* (Goodman, 1984: 27).

Entre los factores sociológicos se encuentran: el ambiente familiar, escolar y extraescolar o de la comunidad. Son importantes porque aprender es adquirir experiencia y ésta sólo se logra a través de la Interacción del niño con el medio en que actúa.

En el ambiente familiar y extraescolar se pueden ver afectadas sus inclinaciones literarias, porque se les ha enseñado o han aprendido que la lectura no tiene sentido, pues no ven que sea utilizada con frecuencia ni con agrado en ese medio. Fuera de la escuela no hay encuentro con los libros, y si casualmente se encuentra alguno, no lo lee por miedo, porque no está familiarizado con ellos, porque se le ha enseñado a culparlos y a respetarlos, más que a utilizarlos y quererlos. En el seno familiar la mayoría son analfabetas funcionales, es decir, saben leer y escribir, pero no lo hacen; prefieren dejarse absorber por la televisión, al grado de reprimir hasta la expresión oral en los hogares.

En la escuela, la actitud del maestro frente al alumno es determinante para favorecer o entorpecer las expectativas del niño. Desde la forma como toma los libros hace que se perciba la apatía hacia ellos; no lee

por placer ni por interés, lo hace por obligación, y así lo transmite; lo mismo sucede con la escritura.

Cuando no satisface las demandas de información y retroalimentación en el momento adecuado y la ayuda que da es nula, innecesaria o impertinente, puede hacer tan dependiente al niño que ya no pueda operar por sí mismo; espera la guía en todo momento y hasta siente flojera pensar.

Por otra parte, cuando no permite el desarrollo de las estrategias empleadas por un buen lector para comprender el texto (muestreo, predicción, anticipación, confirmación y autocorrección*) y a cambio reprime y exige trabajos sin errores a sus alumnos, sin saber, tal vez, que estos desaciertos son parte del proceso constructivo, estará encajonándolos a centrarse en lo impreso y bloqueando el principal camino para aprender (Cfr. Gómez Palacio, 1986: 82).

Existen recursos para favorecer y desarrollar en los niños las diferentes estrategias que le faciliten un acercamiento más firme y seguro en la obtención y construcción de conocimientos; uno de ellos es el juego.

C- EL JUEGO COMO RECURSO

* Estas estrategias forman parte de un proceso psicolingüístico que actualmente está siendo muy estudiado, con grandes posibilidades de aplicación en el ámbito de la enseñanza aprendizaje de la lecto-escritura; bien pueden desarrollarse a través del juego para obtener aprendizajes con significado.

Todo maestro consciente de su responsabilidad como promotor de situaciones que favorezcan el desarrollo pleno de las capacidades de los niños, debe buscar alternativas que lo ayuden en su labor pedagógica.

El estudiante puede aprender de diversas maneras, siempre y cuando él acepte voluntariamente realizar las actividades que estimulen la apropiación de los contenidos; éstas serán aceptadas dependiendo de la forma como se le presenten, del grado en que le resulten atractivas y del interés que puedan despertarle, porque si una actividad de aprendizaje interesa, parece fácil y cansa menos.

En la enseñanza deben ser considerados los intereses del niño. Al respecto, Mastache (1980) sostiene que *"vivir conforme a los intereses de cada edad equivale a garantizar un sano equilibrio físico y mental que no sólo es valioso para el individuo, sino también para la sociedad"* (Mastache, 1980: 193).

En este contexto el juego encuentra cabida por ser una actividad apropiada para cualquier edad, motivante y con un fin en sí misma, que es considerada implícitamente en el Artículo 3o. de la Constitución y en la Ley General de Educación, en cuanto es un elemento que contribuye al desarrollo integral del individuo mediante una participación activa, estimulando su iniciativa y su sentido de responsabilidad social.

Una de las mayores dificultades para el aprendizaje es tener que hacer las cosas por obligación, sin entender el propósito o el sentido para ha-

cerlas. Por supuesto: existen otras actividades que cumplen la misma función, y son tan válidas como el juego, pero lo importante es que sean interesantes, motivantes y con objetivos para que el niño aprenda; éste puede aprender a leer, a escribir y a saberse expresar por medio del juego, y si logra lo anterior, puede aprender lo que quiera a lo largo de su vida.

Normalmente el docente desconoce el juego y su importancia, o no sabe aprovecharlo; de ahí la necesidad de plantearlo como un recurso, que al ser empleado en la educación, atienda y complemente las necesidades del niño mediante la interacción grupal, y que al mismo tiempo le muestre que los contenidos literarios no son tan aburridos como parecen, sino todo lo contrario.

A través del juego el niño acciona, manipula objetos reales para asimilar nuevos conocimientos; éstos son acomodados a las estructuras ya existentes que, según Piaget (1985), son la base de todo aprendizaje, de tal manera que al utilizarlo en el español el niño aplique espontáneamente la capacidad de hablar y escribir y *"acceda a una definición funcional de los conceptos u objetivos, y las palabras se conviertan en partes integrantes de una cosa"* (Vygotski, 1988: 151), porque una palabra sin sentido, sin significado, es un sonido vacío.

De acuerdo con lo expuesto por Downing (1984), el niño aprende a leer leyendo, y a escribir escribiendo; si lo hace sin inhibiciones, las destrezas de lecto-escritura se desarrollarán de manera más fluida y natural.

En general, los estudiantes no cuentan con suficiente material escrito ni con estímulos realmente significativos que hagan de las actividades literarias un aprendizaje por y para la vida. A pesar de que en los libros de texto se incluyen juegos para trabajar con el lenguaje, no son aprovechados como tales, ni enfocados para satisfacer las necesidades de los niños.

Tomando en cuenta que lo Impreso tiene sentido cuando el que lo lee puede relacionarlo con los conocimientos que ya posee, y la lectura es interesante cuando puede ser relacionada con lo que el lector quiere saber, es necesario que el alumno produzca su propia literatura. Para hacerla requiere de un ambiente de confianza, libertad y respeto que fácilmente se puede generar en el juego, así sentirá agrado por dichas actividades y podrá lograr aprendizajes significativos y duraderos.

IV. ACTIVIDADES POSIBLES

A- JUEGOS PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL

Existen varios juegos que ayudan a obtener habilidad para comunicarse verbalmente; de hecho, en cualquier juego colectivo se intercambian mensajes e ideas.

En los juegos que a continuación se describen, el niño reconoce que hay varias formas y estilos para lograr la comunicación, pero ninguna tan completa como la expresión oral, pues a través de ella puede expresar sus sentimientos, sus pensamientos y sus acciones a las personas con quienes convive; también aprende a organizar y relacionar ideas, a fundamentar opiniones y a expresarse adecuadamente en diferentes contextos. Es conveniente que el maestro los oriente en este sentido.

- *Para jugar con los trabalenguas:* un equipo le dice un trabalenguas a otro para que lo repita; si no se equivoca, gana puntos, de lo contrario, los puntos serán para el otro equipo.
- Jugar a decir chistes, contar sus sueños, pesadillas, adivinanzas, etc., en fin, temas de los que les gusta hablar. Dejar un tiempo libre para sus pláticas en equipo es saludable, además, de ahí puede surgir algún tema de interés general para formar una situación didáctica.
- *Juego de escenificaciones:* se pueden realizar diálogos telefónicos de los

que sólo se escuche a un interlocutor y deba imaginarse al otro, así como reconstruir la plática entera. También son viables las entrevistas a personajes ficticios, o para hacer uso de correspondencia, solicitar información, trabajo, reclamos, etc.

- Los juicios a personajes de moda, a objetos que les interesen, a programas televisivos, etc., son llamativos y los alumnos desarrollan su expresión oral al debatir a favor o en contra y emitir juicios (Cfr. S. E. P., 1981: 81-82).

1. Juego de la persona perdida

Se pide a un niño que salga del salón, y se le dice que va a identificar a la persona perdida que está en el aula, y además tendrá cinco preguntas para poder hacerlo, las cuales sólo se responderán con "sí" o "no". Cuando el niño haya salido se elige a un compañero que será "la persona perdida". Se les pide que lo observen bien para evitar descubrirlo. Entra el niño y empieza a preguntar. Si logra identificarlo con cinco preguntas, gana y se premia, si no es así, se le impone una penitencia (Cfr. IMDEC, 1983: s. p.).

2. Dílo con mímica

Se forman equipos. El maestro escribe en papellitos: títulos de algún programa de televisión, frases, canciones, libros, etc., conocidos por

los niños. Un representante de cada equipo toma por turnos un papellito, y con mímica "dirá" a su equipo lo que está escrito. Ellos tratarán de adivinarlo; si no lo hacen en determinado tiempo, pierden; pero si adivinan, entonces ganan puntos. Pueden hacer preguntas cuyas respuestas se darán con mímica, sin ruidos y con la boca cerrada, sin dar pistas con letras o dibujos.

3. Dibújalo así

Se pide la participación de dos voluntarios. Uno dibujará en el pizarrón lo que diga el otro, quien le dará la espalda y describirá por partes un dibujo sencillo realizado en una hoja de papel. El que dibuja no debe hacer preguntas. Variante: Igual que el anterior, sólo que en lugar de no ver lo que dibuja el compañero, ahora sí lo hace, y el dibujante puede preguntar. Es más divertido si se hace como competencia entre parejas de hombres contra mujeres; en este caso, ganarán quienes coincidas en los dibujos.

4. Refranes a medias

El maestro escribe refranes en tiras de papel. Los corta de tal manera que una parte del refrán quede en un pedazo de la tira y la otra parte en el otro pedazo. Revuelve los papeles y los reparte al azar a cada uno del grupo. A una señal se buscan las parejas para formar el refrán completo. Se premia a los primeros que se localicen. A los últimos se les san-

clona en forma divertida. Cuando todos estén por parejas se les da tiempo para que comenten el significado de su refrán y expongan al grupo sus conclusiones.

B- JUEGOS PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ESCRITA

Estos juegos son útiles porque desarrollan en los niños su capacidad para redactar en un ambiente libre de formalismos, además les permiten desarrollar estrategias adecuadas para la lectura de diferentes tipos de texto.

Con el primer juego se estimula su sentido poético al rescatar imágenes poéticas de un diccionario; el segundo despierta su sensibilidad al ritmo y a la rima, elementos básicos de las poesías, y los motivan a escribir sobre un tema de su interés. Durante el tercer juego, su creatividad y su imaginación se manifiestan en la redacción de textos literarios escritos por ellos mismos; y con el último juego "El rico baño", aprenden a ordenar y seguir instrucciones con un tema muy cotidiano para ellos.

1. Jugando con el diccionario

En equipo o individualmente sacar frases o mensajes cuyas palabras comiencen con la misma letra. Ejemplos: "Veremos volar violetas", "Pido

por piedad permiso para probar puente peatonal". Si se juega como competencia, el ganador será quien elabore más frases con significado (Cfr. S. E. P.- PACAEP, 1981: 49-51).

2. Los títulos descompuestos

(Es una variante del teléfono descompuesto.) Para jugarlo, se sientan todos en círculo. (Puede ser grupal o en equipos.) El primero piensa un título de algún libro, canción o película, conocidos por ellos. Lo dice en el oído a su compañero de la derecha. Por ejemplo: "Tres enamorados miedosos". El que recibe el mensaje debe pasarlo al compañeros que sigue, pero descompuesto, es decir, que tenga mucho o poco sentido y suene parecido al que le han dicho; en este caso podría resultar: "Los parados de mis osos", etc. Cuando termine la ronda, cada quien repite lo que le dijeron, esta vez textualmente y en voz alta. Entonces empieza la segunda parte del juego.

Se escriben todos los títulos en fichas o tarjetas, se mezclan y son repartidas al azar. Al dar la señal de salida, cada quien desarrollará en por lo menos 10 renglones el tema que le tocó. Deberán hacerlo en cinco minutos. Es importante que desde el inicio del juego (etapa 1), se les presione con el tiempo, para hacerlo más divertido.

3. Cuento entre seis

Se trata de que en equipo de seis integrantes cada niño conteste una pregunta, sin ver lo que escribe cada compañero. Previamente se repartirán las preguntas; éstas pueden ser: *¿Quién era?, ¿Dónde estaba?, ¿Qué hacía?, ¿Qué dijo?, ¿Qué dijo la gente?, ¿En qué terminó?* El resultado, casi siempre absurdo, es divertido. Al final, cada uno lee en orden lo que escribió. Organizan su cuento enlazando las ideas y lo publican. También pueden ilustrarlo (Cfr. S. E. P.-PACAEP, 1981: 43-45).

4. El rico baño

En equipo ordenan las acciones que se anotan en seguida, y gana quien termine primero sin equivocarse en alguna secuencia lógica. Las acciones son: *Abrir la llave, Enjabonarse por todas partes, Tomar una toalla, Meter la otra pierna, Desvestirse, Sacar una pierna de la tina, Enjuagarse por partes, Poner el tapón a la tina, Frotarse con la toalla hasta quedar seco, Esperar a que se llene, Sacar la otra, Sentarse en el agua, Retirar el tapón de la tina, Envolverse en la toalla, Probar la temperatura del agua con el dedo gordo del pie, Pararse, Meter una pierna, Mientras se va el agua, abrir la llave para terminar de enjuagarse* (Cfr. Alvarado, 1994: 16).

C- JUEGOS QUE PROPICIAN LA REFLEXIÓN SOBRE LA LENGUA

A través de estos juegos, los contenidos gramaticales y lingüísticos adquieren un valor funcional ante la necesidad que los niños sienten por resolver un problema de su interés. También desarrollan su capacidad de observación y discriminación, ayudando de esta manera a la consolidación de la ortografía, tan necesaria para la comprensión de la lectura.

1. Memorama

Se juega en equipos de cuatro integrantes como máximo. El juego consiste en formar pares con 40 tarjetas. Veinte de ellas tendrán escrito el sujeto de un enunciado, diferente en cada una, debiéndose escribir en las otras 20, los predicados, en correspondencia adecuada con los sujetos ya redactados. Colocadas con el letrero hacia abajo, y por turnos, cada jugador deberá tomar dos tarjetas. Si los elementos concuerdan, se queda con ellas y sigue jugando. Si no acierta, coloca las tarjetas nuevamente en el lugar que ocupaban, y pasa el turno a otro compañero. Gana quien reúna más cartas (Cfr. Lozano, 1984: 118-119).

2. Tipitear

Este juego le permite al alumno reflexionar sobre el uso de los verbos. Pueden jugarlo entre dos equipos. Consiste en que un equipo adivine cuál es el verbo elegido por el equipo contrario haciendo varias preguntas, utilizando la palabra "tipitear" como sinónimo universal del verbo bus-

cado. Por ejemplo: "¿Todos tiplitean?", "¿Cuándo tiplitean?", "¿Con qué se puede tiplitear?", etc. El equipo responde a las preguntas de acuerdo con el verbo que escogieron. Para demostrar cuál verbo escogieron, antes de empezar el juego deben escribirlo, en modo Infinitivo, en un papel. Si el equipo adivina el verbo, gana un punto, pero si después de 10 preguntas no adivina, pierde. Se repite el juego, ahora iniciándolo el otro equipo. Gana el equipo que adivine más verbos (Cfr. CONAFE, 1993: 239- 241).

3. Palindromas

(Son palabras o frases organizadas de tal forma que pueden leerse tanto de izquierda a derecha como de derecha a izquierda, y en ambos casos poseen el mismo significado. Ejemplos: ALA, NADAN, LA SAL, YO SOY, AMO LA PALOMA, ANITA LAVA LA TINA.) Es divertido para los niños buscar sus propios palindromas, tal vez porque representan un reto para ellos. Se puede jugar en equipos o individualmente, y al equipo o a la persona que los forme primero se los puede premiar (Cfr. Lamar, s. f.: 222-225).

4. La carrera de las sílabas

Es un juego para jugarse en equipo. Es muy útil para la captación de la sílaba tónica. Se elaboran, como mínimo, 30 tarjetas con una palabra escrita de la siguiente manera: en la parte de adelante se escribe el número 1, ubicado en el ángulo superior derecho, y en el centro se anota la pa-

labra elegida, sin acento, aunque lo deba llevar; por la parte de atrás, el número 2, en la posición indicada, y en el centro la misma palabra del lado 1, pero separada en sílabas y encerrando en un óvalo la sílaba tónica, escribiendo, en este caso sí, el acento, si es que la palabra lo lleva.

Los alumnos se sientan en círculo y colocan las tarjetas con el número 1 hacia arriba. Las revuelven y las colocan en montón. Por turnos, cada jugador toma una tarjeta; sin mirarla por el reverso, debe decir cuántas sílabas tiene y cuál es la tónica. Cada respuesta correcta equivale a un punto, debiendo obtener dos en cada ronda, como máximo. El juego termina cuando se saquen todas las tarjetas, y gana el niño que obtenga más puntos (Cfr. CONAFE, 1993: 257-259).

5. La coma salvadora

Con este juego el niño reflexiona sobre la importancia de la puntuación. El maestro cuenta a los alumnos la historia de un condenado a muerte que hizo su última apelación; la resolución definitiva llegó por medio de un telegrama que contenía 17 palabras y una coma. Las palabras, transcritas en desorden, eran éstas: CONDENA SE PERDÓN LA CUMPLA QUE IMPOSIBLE, más una coma. Se trata de que en equipos ordenen el mensaje (que así como venía era adverso al reo) y además lo transformen en favorable para que se salve de morir, cambiando únicamente de lugar la coma. Gana el equipo que lo haga primero (Cfr. Lamar, s. f.: 202-203).

6. Fuga de letras o de sílabas

Se trata de encontrar la sílaba o letra que falta para que la palabra resultante tenga un significado. _RT_ST_, R_S_. En los ejemplos anteriores faltan las vocales. Se puede hacer sin consonantes, pero especificando la naturaleza de las palabras por formar. En este caso escogeremos países: AU_ _ _IA, _ _A_I_. Las fugas de sílabas son más fáciles: MA_ _NA, TON_ _RÍA (Cfr. Lamar, s. f.: 196-199).

D- JUEGOS DE AGILIDAD MENTAL

Son muy importantes estos juegos porque desarrollan la capacidad de abstracción y la asociación de ideas, que les permitirán reflexionar sobre la lengua e inferir para la comprensión de la lectura.

1. Objeto y número

Se forman equipos pequeños. El maestro dibuja círculos en el suelo. Dentro de cada círculo escribe un número y coloca un objeto (mínimo: 10 círculos). Se les da un minuto para observar cada objeto en cada círculo enumerado. Se recogen todos los objetos y los participantes deben escribir en qué número estaba cuál objeto. Gana el equipo que termine primero y con mayor cantidad de aciertos.

2. Letras en desorden

El grupo se organiza en quipos. Se trata de que en cinco minutos ordenen las letras de 10 palabras, que pueden, o no, referirse a un tema en particular. Se les dan pistas para ayudarlos. 1) RONAHUDS -país-, 2) ENGNIAIAL -nombre de mujer-, etc. (Cfr. Lamar, s. f.: 213-214).

3. Escíbeme en clave

Los números del 1 al 5 representan, cada uno, a una vocal, siempre a la misma, aunque no precisamente en orden. Los muchachos intercambian mensajes entre ellos; así, escriben y a la vez se divierten. Ejemplo: ¿T31N15 L5P3z? (Cfr. Lamar, s. f.: 201-202).

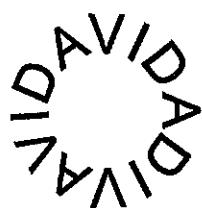
4. Telegrama corto

Para jugarse en equipos o en forma individual. El que coordina dice una palabra, y cada equipo prepara un telegrama cuyo texto esté formado exclusivamente con las letras de esa palabra. Se puede utilizar dos o más veces cada letra. Se da un tiempo límite. El grupo que termine primero y haya elaborado un telegrama corto, con sentido, gana. Ejemplo: ARBOLITO → TOBI ROBA AL TÍO.

5. El círculo mágico

El maestro escribe en el pizarrón las letras DAVIDADIVAVI, en ese

orden y usando mayúsculas. Las escribe de tal manera que se cierren formando un círculo, de modo que quede la D antecedita por la I. La consigna es: "¿Podrías encontrar 12 palabras distintas aquí? Reglas: no vale leer letras salteadas, pero sí seguir el círculo en cualquier sentido: en el de las agujas del reloj o en el contrario. Quien las encuentre primero será el ganador.



6. La última letra

Los participantes se sientan en círculo. Un compañero dice el nombre de una persona, ciudad, fruta, etc., y el que lo sigue tiene que empezar otro nombre con la última letra del nombre que dijo el compañero y sobre el mismo asunto. Ejemplo: "piña"... "anona"... "aguacate"... "e..." Se imponen castigos o prendas a los que no respondan o salen del juego hasta que quede un ganador.

7. El fantasma

Se juega entre tres o hasta entre 10 personas. Se trata de que los jugadores construyan una cadena de letras diciendo una letra cada uno. Esta cadena terminará cuando se forme una palabra, pero, al mismo tiem-

po, cada jugador evitará que con la letra que agregue se complete una palabra. Los participantes forman un círculo. Uno inicia el juego diciendo una letra, como, por ejemplo: "F", el que está a su derecha dice otra: "U". Los demás registran mentalmente que ya se ha formado "fu". El jugador siguiente dice una letra, evitando que con ella termine la palabra, lo que ocurriría si dijera "E", ya que dejaría armada la palabra "fue"; pero también debe decir una letra que le permita seguir avanzando en la formación de alguna palabra. Dice, por ejemplo: "N" (pensando en "funda"). Al jugador que sigue, si es que se dio cuenta de la posibilidad de esa palabra, le convendrá decir "D", para dejar sin posibilidad al jugador que viene después. La cadena ya llegó a "fund". Si el que está en turno de jugar dice "A", "E", "I", "O", pierde, porque termina la palabra, y si dice otra letra, la cadena ya deja de conducir a una palabra. Alguna letra debe decir, y en cualquier caso estará perdido, pero hace falta que el siguiente jugador se dé cuenta de ello y lo denuncie. Las denuncias serán: "Terminaste la palabra" o "No sigue palabra", según el caso. Si denuncia en falso, el denunciante tendrá punto en contra; si el denunciante está en lo correcto, el punto en contra será para el jugador denunciado. El jugador que acumule tres puntos en contra, sale del juego. Con la denuncia termina una ronda. El jugador que viene después del perdedor inicia la ronda siguiente diciendo la letra inicial de una nueva cadena. Se empieza a considerar palabra terminada si tiene tres o más letras. El juego finaliza cuando quede un ganador.

8. La palabra clave

Pueden participar todos los jugadores que quieran. Uno de ellos propone una palabra que tenga por lo menos siete letras. Se trata de formar palabras con todas o algunas de las letras de la palabra clave. Las letras se pueden poner en distinto orden, pero no vale repetir la misma letra si no aparece así en la palabra. Pierde el jugador que no diga un nombre, ya sea porque no quedan más palabras distintas para formarse, ya sea porque no se le ocurran. Se puede jugar dejando fuera a quien pierda cinco veces, hasta tener un solo ganador, o sancionar al que pierda, dejando prendà, la cual será recogida al final, siempre y cuando cumpla con alguna orden: decir un trabalenguas, contestar una adivinanza, cantar, ballar, declamar, echar maromas, etc.

Variante: de forma individual o en equipos se les pide elaborar el mayor número de palabras a partir de una que el maestro o un niño escojan. Se les da un tiempo límite. El grupo o compañero que escriba mayor cantidad de palabras en el tiempo indicado será el ganador. Ejemplo: SOMBRERO → OSO, REMO, SER, OBESO, etc.

CONCLUSIONES

A través de un proceso constructivo el niño transforma su medio, y a la vez se transforma a sí mismo; de ahí que debemos brindarle los elementos necesarios para apoyar y facilitar la adquisición y elaboración de nuevos conocimientos, principalmente en las áreas donde observamos deficiencias.

El maestro debe conocer el nivel de desarrollo de sus alumnos, así como las condiciones del medio en que se desenvuelve, para implementar estrategias que favorezcan el aprendizaje de sus alumnos y no limiten sus capacidades creativas. Muchos de los problemas que enfrentamos en el aula pueden dejar de serlo si atendemos al interés y necesidades del niño, sin enfocarnos al logro de los contenidos programáticos como algo inerte.

Si el tema surge por el desinterés y aburrimiento observado en las aulas, debido a la falta de motivación, entonces se necesita revalorar al juego como un instrumento más en el proceso enseñanza-aprendizaje; en conclusión: será más valioso siempre y cuando se conozcan los objetivos por lograr, así como los contenidos a que sirve de apoyo.

La actitud positiva del maestro hacia las actividades lúdicas es fundamental para que puedan ser empleadas con éxito en grupos superiores.

El juego debe ser dominado por parte del profesor que lo aplique; no basta con la voluntad de aplicarlo para que el resultado sea exitoso; se

necesita tener paciencia y constancia, se tienen que corregir actitudes y aprender a jugar.

Existe otra variedad de juegos para abordar los contenidos del español, de ahí que el docente interesado habrá de investigar y escoger aquéllos que le sean útiles en el momento metodológico requerido; ya sea para conocer los saberes previos de los alumnos, durante el desarrollo de la clase, ya sea para evaluar el logro de los objetivos.

Cuando en un grupo es utilizada esta estrategia, se generan relaciones de confianza entre alumnos y maestros. Es conveniente que esto suceda porque en un ambiente de armonía el niño aprende más; existe más comunicación y las relaciones sociales con la comunidad se ven favorecidas.

Es importante no pretender explotar esta situación didáctica más allá de nuestras posibilidades reales; se debe tener en cuenta que sólo se presenta como un recurso de apoyo, que de ninguna manera sustituye por completo a otras actividades igualmente eficaces en el proceso educativo.

BIBLIOGRAFÍA

- ALVARADO, Maité et al. (1994). El nuevo escriturón. México, S. E. P.
- CONAFE (1993). Dialogar y escuchar. Libro de Juegos. México, CONAFE.
- CHAUVEL, Denise y Viviane Michel (1989). Juego de reglas. Madrid, Narcea.
- DOWNING, John (1984). "La influencia de la escuela en el aprendizaje de la lectura." En FERREIRO, 1984: 230 - 243.
- FERREIRO, Emilia y Margarita Gómez Palacio (Comps.) (1984). Nuevas perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura. México, Siglo XXI.
- GÓMEZ PALACIO, Margarita (1986). "Consideraciones teóricas generales acerca de la lectura." En U. P. N., 1988: 75 - 85.
- GOODMAN, Kenneth S. (1984). "El proceso de lectura: consideraciones a través de la lenguas y el desarrollo." En FERREIRO, 1984: 13-27.
- HETZER, Hildegard (1980). El Juego y los Juguetes. Buenos Aires, Kapelusz.
- INSTITUTO MEXICANO PARA EL DESARROLLO COMUNITARIO (1983). Técnicas participativas para la educación. Guadalajara, IMDEC.
- LAMAR, Antonio (s. f.) Juegos mentales. México, Selector.
- LEIF, Joseph y Lucien Brunelle (1978). La verdadera naturaleza del juego. Buenos Aires, Kapelusz.

- LOZANO, Lucero (1984). Técnicas dinámicas y Juegos didácticos para un español activo. México, s. e.
- MASTACHE ROMÁN, Jesús (1980). Didáctica general. 15 ed. México, Herrero.
- PIAGET, Jean (1985). Seis estudios de psicología. 6 ed. Tr. Nuria Petit. México, Seix Barral.
- SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA-PACAEP. (1981). Módulo de literatura. México, S. E. P.-PACAEP.
- SPENCER, Rosa y Ma. Cellina M. de Giudice (1979). Nueva didáctica especial. Buenos Aires, Kapelusz.
- UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL (1988). Desarrollo lingüístico y curriculum escolar. Antología. México, S. E. P.-U. P. N.
- VILLARREAL CANSECO, Tomás (1968). Didáctica general. 3 ed. México, Oasis.
- VYGOTSKI, L. S. (1988). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona, Grijalbo.