

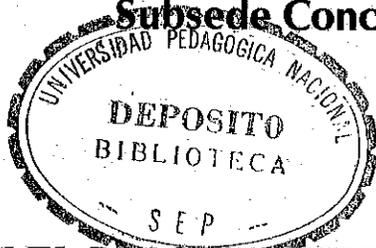


SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL.

UNIDAD UPN 25 B

Subsede Concordia



EL JUEGO EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE
DE LOS ALUMNOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA

TESIS PRESENTADA PARA OBTENER EL TÍTULO
DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA.

Carmen Lourdes Lixárraga Velarde
María del Carmen Canizales Tisnado
María de la Luz Vixcarra López
María Elena García Garrón
Teresita de Jesús Vixcarra López

MAZATLÁN, SINALOA, MÉXICO.

JULIO DE 1996

Esbra 143



ALCOM 24/VI/96

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Mazatlán, Sinaloa, 11 de JULIO de 19 96.

- C. PROFR (A): CARMEN LOURDES LIZARRAGA VELARDE
- MARIA DEL CARMEN CANIZALES TISNADO
- MARIA DE LA LUZ VIZCARRA LOPEZ
- MARIA ELENA GARCIA GARZON
- TERESITA DE JESUS VIZCARRA LOPEZ

Presente.-

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales de esta Unidad, y como resultado del análisis realizado a su trabajo, titulado: "EL JUEGO EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS DE EDUCACION PRIMARIA".

Opción: TESIS, Asesorado por el C. Profr(a): ROSA MARIA ARAGON SALAZAR, A propuesta del asesor Pedagógico, C. Profr(a): YOLANDA ARAMBURO LIZARRAGA, 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 presentarlo ante el H. jurado que se le asignará al solicitar su examen profesional.

ATENTAMENTE "EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

Handwritten signature of Lic. Jose Manuel Leon Cristerna

LIC. JOSE MANUEL LEON CRISTERNA PRESIDENTE DE LA COMISION DE EXAMENES PROFESIONALES DE LA UPN 25-B



S. E. P. UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL UNIDAD 25 B MAZATLAN

C. c. p. Archivo de la unidad 25-B de la UPN.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	6
I. LOS MULTIPLES CONCEPTOS DEL JUEGO.....	15
1.1. Definiciones del juego.....	15
1.2. La utilidad del juego.....	21
1.2.1. Diversas teorías sobre el juego.....	26
1.2.2. Pedagogía de los juegos.....	27
1.3. La influencia del juego en la vida del niño.....	28
II. LOS CAMBIOS DEL JUEGO EN EL NIÑO.....	37
2.1. Estadios del desarrollo del juego.....	37
2.2. La fantasía del juego y su fuerza socializadora.....	43
III. EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO.....	51
3.1. Los juegos y el desarrollo.....	51
3.2. La influencia del juego en el desarrollo	61
IV: EL JUEGO EN EL PROCESO ENSEÑANZA- APRENDIZAJE.....	68
4.1. El juego como medio de cultura.....	68
4.2. Los juegos en la educación.....	75
4.3. La actividad lúdica en el aprendizaje del niño.....	85
4.4. El juego, tarea del infante.....	88

4.5. La interacción de padres e hijos en el juego.....	90
METODOLOGÍA.....	93
A. Análisis e interpretación de resultados.....	93
CONCLUSIONES.....	111
BIBLIOGRAFÍA.....	113
ANEXOS.....	116

INTRODUCCIÓN

El estudio de esta investigación se aborda a través de las diferentes manifestaciones de comportamiento que el ser humano tiene cuando juega.

Diferentes por la riqueza de oportunidades que esta actividad da al individuo para la innovación y la creatividad permanente, así como por las posibilidades propias del ser humano para jugar de manera diferente en diversos momentos de su vida.

Los niños y los adultos al llevar a cabo acciones recreativas no requieren de una motivación extrínseca a la actividad en sí. El jugar tiene un fin en sí mismo y expresa la realización consciente de un propósito determinado.

Los pequeños lo hacen generalmente sin que nadie les haya enseñado. Cuando el juego es en grupo se promueven o se ponen a prueba habilidades para coordinar puntos de vista, lo que hace evolucionar al educando hacia una mayor socialización de su pensamiento.

El análisis del desarrollo de los seres humanos no se puede efectuar al margen de las acciones por ellos realizadas, acciones que se originan en un permanente contacto con las cosas que les

rodean. En la escuela estos actos la mayoría de las veces no son captados o considerados en la riqueza que expresan. Por ejemplo, se explican los avances de un alumno por su desempeño en un cierto tipo de prácticas académicas generalmente, y se olvidan, o por lo menos se descuidan, otro tipo de actividades en las que seguramente se pueden observar cambios en su comportamiento a lo largo de un determinado tiempo. Este es el caso del juego.

El niño al jugar puede expresar comprensión y manejo de conceptos que el maestro espera observar en otro contexto, al descuidar esta actividad se corre el riesgo de conocer, erróneamente, por debajo de sus verdaderas habilidades a un niño, dando por sentado que éste no puede hacer determinadas cosas que en el contexto del juego realiza de manera espontánea.

Es importante reconocer esta actividad en el ámbito educativo y favorecer su existencia. Al promover diferentes expresiones del jugar, se podrá utilizar el entretenimiento como un medio para favorecer el desarrollo integral de nuestros alumnos.

Este trabajo está estructurado en 7 apartados como a continuación se expresa:

En la formulación del problema, mencionamos cómo lo detectamos, el lugar donde se presenta y cuáles son las causas que nos llevaron a indagarlo, así como la hipótesis y objetivos del trabajo.

Un marco teórico con cuatro capítulos. El primero muestra diversas definiciones teóricas de algunos estudiosos de la actividad lúdica sus valores e importancia en el desarrollo del educando, el cual contribuye para la adquisición de conceptos que estimulan el proceso de aprendizaje físico e intelectual.

El segundo capítulo incluye el funcionamiento del juego por estadios y los diferentes efectos que surgen; también habla de la simbolización, juegos reglados e integración social de los niños y de los tipos de acciones que éstos realizan según su edad.

En el tercer capítulo se habla de cómo influye la recreación en la evolución que el pequeño va presentando y la relación que existe entre el juego y las clases de desarrollo, ya que esta vinculación es primordial en la vida presente y futura de los infantes, pues los conduce favorablemente a una acción imaginaria que está viviendo en su vida cotidiana.

El capítulo cuarto presenta una visión general acerca del papel del juego en el proceso enseñanza-aprendizaje, ya que

actualmente es una herramienta eficaz para favorecer el aprendizaje en los alumnos, pues se han convertido en métodos y formas de trabajo para canalizar los intereses y propiciar el aprendizaje; además, en este párrafo nos percatamos del rol tan importante que posee el padre de familia al realizar esta actividad lúdica con sus hijos, pues al fortalecer los lazos de unión y de confianza con sus niños, contribuyen, de cierta manera, con su educación y desarrollo en las instituciones educativas.

La metodología es el espacio donde incluimos el método utilizado, así como el análisis e interpretación de resultados.

Además ponemos de manifiesto las clases realizadas tanto por las maestras de los grupos en estudio, como las que nosotros llevamos a cabo, incluyendo los resultados obtenidos.

También, incluimos la bibliografía que contiene los autores de los libros, que nos ayudaron para formular el marco teórico.

Por último presentamos los anexos en donde van incluidos todos los ejercicios de los alumnos realizados para este estudio y las gráficas de los resultados de este trabajo.

De lo anterior expuesto consta este trabajo de investiga-

gación en donde apreciamos de cerca todo lo referente al papel tan importante que juega el pequeño en el arte de jugar y que actualmente es con lo que contamos los maestros para nuestro trabajo docente y que nos lleva a sacar de la monotonía a nuestros alumnos y hacerlos más activos.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Los juegos y las actividades lúdicas del niño son variadas y están caracterizadas por cuestiones étnicas y sociales y condicionadas por el hábitat o de subsistencia, estimulados por las familias, la política, la religión, etc., funcionando el mismo realmente como una institución. Así pues, la evolución del niño y sus juegos se nos presenta como una necesidad infantil y como una realidad universal enraizada en lo más profundo de los pueblos.

El juego, visto como una institución con sus tradiciones y sus reglas constituye un verdadero espejo social. A través de la historia de los juegos se lee el presente y el pasado de las sociedades.

Una parte importante del capital cultural de cada grupo étnico reside en su patrimonio lúdico, enriquecido por las generaciones sucesivas, pero amenazado también a veces de corrupción y extinción.

La historia del juego en la cultura o viceversa, son un reflejo de nosotros mismos como nosotros lo somos de ellos, por lo que un acto lúdico espontáneo puede derivar en relación social establecida.

Estos dos factores humanos, han generado manifestaciones a primera vista tan diversas como el arte, la diplomacia, la avanzada tecnología, distintos lineamientos educativos y casi toda la gama de actividades humanas.

La actividad lúdica es más vieja que la cultura, pues por mucho que estrechemos el concepto de ésta presupone siempre una sociedad humana y, los animales no han esperado a que el hombre los enseñe a jugar. Con toda seguridad podemos decir que la civilización no ha añadido ninguna característica esencial al concepto del juego. Todos los rasgos fundamentales de éste, en el hombre se hallan presentes y en el de los animales.

Los resultados para determinar la función biológica del acto lúdico son muy divergentes; se ha creído poder definir su origen como la descarga de un exceso de energía vital, que el ser vivo obedece cuando juega, a un impulso congénito de imitación o se ejercita para actividades serias que la vida le pedirá más adelante, o como un ejercicio que sirve al individuo para adquirir dominio de sí mismo.

Si nos mantenemos en un concepto de actividad lúdica, clara para el pensamiento espontáneo, necesitamos algo más que un campo de entretenimiento para poder calificar esta acción.

Ésta se halla vinculada al tiempo, se consume y no tiene un fin fuera de sí mismo.

Como realidad comprende al mundo animal y al mundo humano. La presencia del juego no se vincula a ninguna etapa de la cultura y a ninguna forma de concepción del mundo, sino que es una expresión de vida.

Definición del problema.

Desde un punto de vista pragmático y utilitario la recreación es incomprensible, pero cumple también un sinnúmero de fines. Jugando, el niño ejercita su agilidad física, sus sentidos, sus representaciones y su pensamiento. Al hacerlo adquiere experiencias de las cosas que toma en la mano y del medio en que lo hace, así aprende coordinación y subordinación al grupo infantil y el sentido de cooperación con sus semejantes. En esa actividad halla, por momentos, la satisfacción de los deseos que la vida le niega, diversas experiencias desagradables, sufridas en la realidad, son reelaboradas activamente y repetidas en él. La acción misma, empero por finalista que parezca algunas veces no persigue un fin. Es una de las fuerzas primitivas en el ámbito de lo viviente que con necesidad absoluta determinan el desarrollo de los sucesos, sin corresponder a ningún fin.

La actividad lúdica es una necesidad vital, contribuye al equilibrio humano. Es a la vez actividad exploradora, aventura y experiencia: medio de comunicación y de liberación bajo una forma permitida, es un proceso de educación completa, indispensable para el desarrollo físico, intelectual y social del educando, aporta la alegría del movimiento y satisfacciones simbólicas a la realización de sus deseos, satisface las necesidades de su imaginación. A menudo asume un papel de sustitución, puede reemplazar al adulto y corregir lo real. Para escapar a la presión de la realidad y para interiorizar poco a poco al mundo que lo rodea, el pequeño necesita de experiencias lúdicas.

El juego es el problema más discutido y estudiado en los últimos 50 años desde el punto de vista psíquico y pedagógico, proporciona satisfacciones que permiten al infante exteriorizar sus pensamientos cuando aún no sabe expresarse oralmente, la descarga de impulsos y emociones, proporciona el goce de la creación, colma su fantasía, le sirve para realizar todo lo que es vedado en el mundo del adulto: puede ser conductor, vaquero, aviador, mamá, enfermera, etc.

En el juego el niño prueba y practica los trabajos y obligaciones que probablemente podrá desempeñar cuando sea grande. Con la variedad y especialización del trabajo, la niña no se convierte necesariamente solo en madre o ama de casa, el

niño no siempre sigue los pasos de su padre. Por ello es importante que se le de a cada uno la mayor cantidad y diversidad de experiencias y posibilidades de elección, proporcionándole tantas oportunidades de vivir jugando como adulto, como las que sea capaz de entender e interpretar en esa actividad.

Actualmente la educación primaria está procurando dejar a un lado toda educación tradicionalista como se venía practicando hace algunos años, debido a que sólo gradualmente llegaba a aplicarse con éxito y, entre las técnicas aconsejables para la enseñanza de la mayoría de los contenidos se encuentra el juego, que ofrece a los pequeños la oportunidad de desplegar su iniciativa de ser independientes, en lugar de dejarse llevar por lo que ya está dado. Además de que por medio de él descubre la alegría de estar en actividad, la disposición de conocer algo nuevo y de poner a prueba todas sus posibilidades de cambiar el mundo circundante en vez de aceptarlo todo tal como lo encuentran.

Por todo esto, consideramos de gran importancia el tema: "el juego en el proceso enseñanza-aprendizaje de los alumnos de educación primaria"; ya que al no estar presente en la mayoría de los grupos, se convierte en un problema; además de que los maestros no le damos la importancia que esta actividad requiere para un buen desempeño de las actividades escolares.

En particular esta problemática se detectó en una de las escuelas pertenecientes a la zona escolar 004 del municipio de Concordia, Sinaloa.

Esta zona escolar consta de 49 maestros de grupo, un maestro comisionado de PRONALEES, un maestro comisionado para el Rincón de Lectura y uno más comisionado en PACAEP, 8 directores, 5 intendentes y un supervisor escolar.

Las escuelas primarias están ubicadas en diferentes contextos sociales en la ciudad de Concordia, Sinaloa. La mayoría de los profesores cuentan con una preparación mínima de Normal Básica y en proceso de terminar sus estudios de licenciatura en educación.

Dentro de las técnicas y estrategias que se utilizan para trabajar los contenidos del programa en la escuela ya mencionada no se utiliza el juego debido a que tiene que planearlo de acuerdo al contenido que va a tratar y esto implica pérdida de tiempo ya que se planearía en el hogar y muchas veces no disponemos de tiempo para realizarla, esto pasa en el caso de las maestras. También se debe a que implica en el grupo perder el tiempo debido a que se lleva gran parte del día. Algunos maestros opinan que no tienen la suficiente creatividad como para llevar a cabo la enseñanza mediante acciones recreativas, y tienen temor a que no se vaya a lograr el objetivo

que se ha propuesto. También tienen miedo de implementar algo nuevo en su grupo debido a que la forma tradicional de trabajar le ha dado resultado; algunos dicen que como los niños no están acostumbrados a trabajar por medio de juegos se indisciplinan y por esta causa el maestro se desanima.

Se afirma a veces que a los niños les gusta trabajar, es una afirmación errónea, lo que al pequeño no le gusta es el trabajo forzado y sin fin visible, no le agrada gastar su esfuerzo sino obtener un resultado de él.

Pero en esto no se diferencia mucho del adulto, la diferencia esencial consiste en que el adulto se va más ampliamente y más lejos, el trabajo que parece inútil al infante adquiere para el adulto a menudo significación y por ello un valor.

Para el adulto, el juego representa un pasatiempo, un momento de descanso y una forma de salirse de la rutina diaria. En cambio, para el chico significa mucho más, ya que sólo no es una diversión, sino un verdadero trabajo. Siendo medio por el cual recibe nuevas experiencias y aprende por medio del hacer.

Es necesario que ofrezcamos al educando una área recreativa que les brinde la oportunidad de aprender lo pedagó-

gicamente deseable y que lo estimulemos a enfrentarse con lo ofrecido, es decir, nosotros como maestros debemos brindarles la ayuda de servirles como guía de su acción libre mediante ofrecimientos de aprendizaje e incentivos para aprovecharlos. Sabemos que aquello que los alumnos aprenden mediante el juego y por su propia iniciativa constituye un importante aporte para sus clases.

En efecto, consideramos que el éxito que obtengamos a través de esta investigación va a ser de gran utilidad para los docentes y sobre todo para los alumnos de educación primaria ya que la acción lúdica tiene una gran relevancia en el proceso enseñanza-aprendizaje, y la utilización de ésta en la práctica puede sacar adelante muchos problemas educativos.

Todas estas consideraciones nos llevaron a plantearnos la siguiente hipótesis: la utilización del juego como estrategia didáctica favorece el aprendizaje de los alumnos.

Debido a lo amplio de nuestra hipótesis la comprobamos únicamente en la asignatura de matemáticas.

Ésta será probada utilizando la encuesta estructurada, aplicada a maestros de educación primaria de la zona escolar 004 del sistema estatal, en el municipio de Concordia, Sinaloa.

Para llevar a cabo esta investigación nos hemos propuesto los siguientes objetivos:

- Analizar los elementos teóricos y conceptuales que explican el problema.
- Conocer las causas que originan el poco interés de los alumnos en el proceso enseñanza-aprendizaje.
- Proponer que el juego es un recurso didáctico que no debe descuidar el maestro para despertar en el alumno el deseo de aprender.

CAPÍTULO I

LOS MÚLTIPLES CONCEPTOS DEL JUEGO

1.1. *Definiciones del juego*

El juego es una necesidad del individuo, es a la vez actividad exploradora, medio de comunicación bajo una forma permitida, el juego es un proceso de educación completa, indispensable para el desarrollo físico, intelectual y social del niño.

Frecuentemente se escucha la frase "vete a jugar", desde hace tiempo como uno de los medios más seguros para que el niño deje de dar molestias a sus padres o familiares.

El juego aporta la alegría del movimiento y satisfacciones simbólicas a la realización de sus deseos; satisface las necesidades de su imaginación. En varias ocasiones puede ser sustituto, incluso puede reemplazar al adulto y corregir lo real.

Es indispensable que el profesor de educación primaria conozca las diferentes teorías que existen sobre el juego para presentarse a los alumnos en condiciones agradables para no limitar su libertad ni interferir con su autoridad el juego del pequeño.

Existen muchos y variados conceptos sobre el juego, los autores no se ponen de acuerdo porque parten de distintos puntos de vista y enfocan el problema bajo diferentes aspectos.

En este trabajo se exponen solamente algunos, los que se consideraron más relevantes.

Parar Karla Lledías "el juego es producto y huella de la herencia biológica del hombre y de sus capacidades para crear cultura; el juego se produce con mayor frecuencia en un período en el que se va ampliando el conocimiento de sí mismo, del mundo físico y social". (1)

A través del juego el infante aprende reglas, acepta errores, toma conciencia de sus limitantes, a compartir experiencias con otros, toma decisiones, etc.

Esta actividad tiene la facultad de crear un desarrollo meritorio de las aptitudes mentales del niño y permite verdaderas creaciones dignas de valorarse en el campo educativo para la integración de la personalidad del educando.

Para el adulto, trabajar es lo que para el niño significa el

(1) LLEDÍAS M. Karla. "Juegos al aire libre". Pág. 9.

juego; una actividad necesaria y útil; el practicar la actividad lúdica es vivir y gozar.

Es una acción primordial apoyada en la necesidad de movimientos del hombre, en sus intereses y estado de ánimo que se proyecta espontáneamente buscando satisfacciones internas.

Hablando de la importancia que el juego tiene en la educación se aceptaron algunos conceptos muy importantes en donde se puede apreciar dicho valor.

Existen personas que aportan las exigencias de la libertad para que el juego se desarrolle en su máxima expresión.

Juan J. Rousseau, "cree en la libertad y creatividad humana, tomando en cuenta esa concepción filosófica, ubica al juego dentro de la misma naturaleza infantil y le asigna el valor de ser el medio pro el cual el niño conoce el medio que lo rodea". (2)

Dentro de la filosofía hay quienes relacionan el concepto

(2) S.E.P. "Desarrollo del niño en el nivel preescolar". Pág. 24

que se tiene del juego con la actividad estética, y dicen que éste produce placer y favorece la salud.

Juan Paúl Rícher, lo considera como: "una actividad seria, fundamental para el niño y reconoce en él, acertadamente los aspectos creadores" (3) ya que por medio de esta acción el pequeño descubrirá sus alcances, establecerá un orden propio, en una palabra logrará su armonía espiritual.

Los anteriores estudiosos expresaron su concepto de la actitud lúdica sólo a nivel teórico, más no lo transmitieron a su nivel práctico como lo hizo años después Federico Froebel en el campo educativo. El cual define el juego infantil como: "el producto más puro y espiritual del hombre". (4)

La influencia que este pedagogo asigna al juego se basa en éste para desarrollar una teoría educativa al organizarlo, coordinarlo y lo asigna de actividades y materiales a los que denomina dones y ocupaciones.

Hay quien opina que esta acción ayuda a las asociaciones

(3) Ibid, pág. 28.

(4) Ibid, pág. 29.

mentales, propiciando así el desarrollo de la atención voluntaria a partir de la espontánea.

Las actividades lúdicas realizan la asociación en el niño, pues trae a su mente, recuerdos, abstracciones y juicios.

Se dice que el niño, jugando se prepara para la vida.

Los juegos constituyen en la educación, una función vital, pues es una actividad que a futuro servirá a las dedicaciones del niño.

Se enfatiza en el valor pedagógico del niño, se han expresado diversas teorías sobre la evolución, origen, significado y objetivos de esta actividad.

Se piensa generalmente que es un rasgo primordial en el desarrollo del niño.

Se señala a éste, un personaje que se nutre para el desarrollo de acciones y aptitudes, que lo preparan para el futuro.

Igualmente activa sus capacidades físicas y mentales, ya que expone cuestiones de conducta que impiden adaptación social, al mismo tiempo, funciones recién logradas y estimular el desarrollo orgánico.

Por todo esto, la acción recreativa es primordial como preparatoria para adquirir conceptos útiles como estímulos en los procesos de aprendizaje del educando. Se considera como la guía del proceso de la inteligencia.

En su desarrollo, el niño va reflexionando gradualmente, al llegar a diferentes etapas, como la propone la psicología evolutiva, para la cual el juego es la energía que contribuye al paso de una etapa a otra.

Las explicaciones sobre la imaginación de la actividad lúdica como proyección y deseos, llevó a reglas de transformación del carácter que se basa en el supuesto de que juego e imaginación muestran algo de la propia vida y motivación del individuo. La acción fantástica con muñecas, narra historias a partir de grabados o manchas de tintas y otros recursos proyectivos se han utilizado tanto en diagnóstico clínico como en investigaciones.

La teoría del juego de Piaget está íntimamente relacionada con su teoría acerca del desarrollo de la inteligencia.

"El desarrollo intelectual se debe a una interacción continua entre asimilación y acomodación. La adaptación inteligente ocurre cuando los dos procesos se contrarrestan mutuamente, o sea, cuando están en equilibrio. Cuando están en equilibrio la acomodación

o ajuste al objeto puede predominar sobre la asimilación. Entonces nos encontramos ante la imitación, o por el contrario puede predominar la asimilación cuando el individuo relaciona la percepción con la experiencia previa y la adapta a sus necesidades: esto es el juego". (5)

La actividad lúdica está cambiando constantemente en el pequeño la información que recibe de acuerdo a las exigencias, por lo que el juego vendrá a ser siempre simple asimilación.

Es de saber que el juego participa en la inteligencia y por lo tanto, pasan por los mismos períodos.

1.2. *La utilidad del juego*

El juego es una actividad útil para el sistema nervioso, ya que actúa como un estimulante para el crecimiento. El niño al nacer no trae consigo los centros nerviosos estructurados definitivamente, sino que los va desarrollando conforme pasa el tiempo.

Es estimulante de las fibras nerviosas y favorece la

(5) PIAGET, Jean. "Juego y desarrollo". Pág. 105.

adquisición de sus funciones. Cuando los centros visuales del cerebro están retrasados en su desarrollo, es porque no han recibido el estímulo que necesita.

Además, el juego es de vital importancia porque conserva frescos los hábitos que se adquieran nuevamente; esta función se presenta sobre todo en los adultos.

Su función es tranquilizar cuando se siente uno disgustado. Dándose bromas con los compañeros, el niño no desecha definitivamente su instinto de agresión; descarga momentáneamente y de una manera afectiva, sus instintos coléricos.

"El patio de juego es un verdadero laboratorio de psicología, en el cual el maestro puede conocer a sus discípulos en toda su desnudez espiritual". (6)

Alegra la vida, siendo algo que la completa como función orgánica y, por la dirección que sigue, por su definición, sus conexiones espirituales y su producto de propiciar órdenes para la comunidad, es un efectivo valor cultural.

La manera de jugar de los pequeños y los juegos escogi-

(6) DEL POZO, Hugo. "Recreación escolar". Pág. 26.

escogidos, se determina por las tendencias individuales o por la fuerza del medio donde habitan y, por consiguiente, influyen en forma determinante en su educación. Los hijos de campesinos eligen de preferencia los trabajos de sus padres y los de los obreros, a las fábricas. "Se afirma que el recreo de los niños, entre los africanos, consiste generalmente en competencias de tiro o invasiones, actividades que constituyen las ocupaciones principales de sus padres". (7)

Cierto número de recreaciones, cuya acción se manifiesta de una manera más, sobre todo en el momento de la pubertad, dan salida de una forma espontánea a las exigencias del instinto o impulso sexual, por lo que formula una válvula de seguridad, hasta cierto punto, y evita así a los adolescentes problemas mayores.

El valor complementario de esta actividad, se presenta con mayor transparencia no al desarrollar nuevos poderes, sino al satisfacer apetitos, exageradamente relevantes.

Si el movimiento no fuera acompañado de catarsis, el instinto de lucha presentará dificultades serias. Expondría al

(7) Ibid. Pág.

infante a todos los peligros de la vida seria, y en lugar de prepararlo para el futuro el hombre, ayudará a su desintegración.

La actividad catártica es nula entre los niños pequeños, porque las tendencias sociales no han iniciado todavía a desarrollarse en sí; luego aumenta con la edad, sobre todo en la etapa de la pubertad y toma toda su importancia en el juego de los adultos.

El sujeto que juega percibe la función que crea, está consciente de la ilusión que le rodea, pero se deja llevar de buena manera, a este estado psicológico se le ha denominado autoilusión consciente o autoengaño y es una especie de extender la conciencia gracias al cual el yo toma afecto a la dramatización que desempeña para si mismo.

Es necesario remarcar que el valor educativo de éste ha sido inconscientemente explotado desde la época primitiva; pero los profesores todavía no le dan el lugar que le corresponde dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

"El valor que representan los juegos dependen principalmente de la forma en que éstos se efectúen, de las leyes que los rigen y de las emociones que despiertan por sus condiciones de movimiento o de representación. Un sujeto tendrá mayor o menor valor educativo según sus condiciones psicológicas,

capaces de educar un carácter, de desarrollar valores morales y físicos". (8)

Se expresa que la energía que se utiliza en los juegos, se dirige a la zona de interés del infante, por esta razón, se puede afirmar, que la energía no se desperdicia.

El juego es una actividad espontánea del educando, por ello debe ser la base del proceso enseñanza-aprendizaje, pudiendo el maestro introducir el hábito del trabajo, sentimientos, actitudes y comportamientos, tal como él lo desee. Por medio de las actividades lúdicas, el niño se representa sus vivencias, confianza en sí mismo, de ayuda mutua, incluso sus motivos e iniciativas para desarrollarse; en una palabra, el juego puede educarlo como una unidad en el orden social.

Considerándolo desde otro punto de vista, del muscular en este caso, los juegos son complemento de los movimientos rítmicos metodizados, no solamente porque ponen en movimiento las masas musculares, sino porque también le agregan cualidades que no están presentes en los ejercicios, como a velocidad, la espontaneidad y los movimientos de direcciones múltiples.

(8) Ibid. Pág. 27

1.2.1. *Diversas teorías sobre el juego*

El juego forma parte de una de las acciones educativas principales y es por eso que debe estar presente en la labor docente, pues lo ayuda a conocer más bien al alumno y reemplazar sistemas educativos. Sin embargo, su presencia en la institución educativa, expone muchos problemas y más aún porque son escasos los trabajos que se han hecho sobre el tema.

El juego es una acción tan importante en la vida de los niños que se diría que es el motivo primordial en esta etapa. Es un acto vivo que ayuda al desarrollo del cuerpo, de la mente y de la afectividad. Se dice que el pequeño que no realiza esta acción es un niño que no está sano, ni físico ni mentalmente.

Existen diferentes orientaciones psicológicas que tratan de rescatar el rol que desempeñan los actos lúdicos en los cambios que sufre la mente del sujeto.

Para algunos, el juego es una actividad que emerge espontáneamente de las inclinaciones vitales del individuo; otros la consideran como un medio en el cual, el sujeto invierte toda esa energía que su cuerpo tiene de sobra y que ya no pueden retener.

"La teoría psicogenética, fundada por Jean Piaget ve

en el juego a la vez la expresión y la condición del desarrollo del niño. A cada etapa está indisolublemente vinculado cierto tipo de juego, y si bien puede comprobarse de una sociedad a otra y de un individuo a otro modificaciones del ritmo o de la edad de aparición de los juegos, la sucesión es la misma para todos. Éste constituye un verdadero revelador de la evolución mental del niño." (9)

El juego al ser analizado desde el punto de vista de la teoría psicoanalítica freudiana puede asociarse con otras actividades fantasmáticas del pequeño y especialmente al sueño.

Para los teóricos de esta corriente la función del juego es la reducción de las tensiones originales por la imposibilidad de cumplir sus deseos.

1.2.2. *Pedagogía de los juegos*

Se dice que lo mejores medios de que dispone el niño para expresarse son las actividades y materiales lúdicos, además de ser los mejores testimonios a partir de los cuales el adulto puede comprenderle. Sin embargo, hay quienes detestan o reprimen esas actividades del pequeño, considerando como una pérdida

(9) UNESCO. "Punto de vista teórico sobre el juego". U.P.N. El niño: aprendizaje y desarrollo. Antología. Pág. 133.

de tiempo. "Tal es el caso de esos padres de medio socio-económico mediocre en el que se abrevia o se suprime la edad de los juegos para transformar al niño en un pequeño adulto que debe dedicarse a actividades de subsistencia aún antes de haber aprendido realmente a jugar" (10)

El juego es visto de una manera negativa en las sociedades en las que valoran excesivamente los estudios como forma de promoción social, por lo cual consideran esa actividad como improductiva y la reducen a una simple actividad recreativa, tal es el caso de las escuelas tradicionales que se basan en la idea de que "cuando empieza la escuela seria el juego pasa a ser una actividad pueril destinada a ocupar el tiempo libre a descansar de la fatiga muscular y cerebral " (11)

1.3. *La influencia del juego en la vida del niño*

En algunas etapas de los niños el juego es el contenido principal de su vida.

Al hablar del niño pequeño se habla del infante que juega,

(10) UNESCO. "Punto de vista pedagógico sobre el juego". Antología U.P.N. "El niño: aprendizaje y desarrollo". Pág. 180.

(11) Idem.

y al referirnos a la primera infancia se enfoca a la edad del juego. Cuando se observa a un chiquillo en esa edad que juega poco y sin entusiasmo, es motivo de preocupación, ya que se sabe que ese niño no llega a ser un adulto normal, porque para esto se necesita que tenga una niñez sana y fecunda.

Por medio del juego, los niños se conocen a sí mismos y al mundo que lo rodea.

Por éste también adquiere habilidades y conocimientos, descubre la alegría de estar en actividad, la disposición de conocer algo nuevo y de poner en práctica todas sus posibilidades de cambiar el mundo que lo rodea en vez de aceptarlo todo tal como lo encuentra.

Esta actividad ofrece a los niños la ocasión de desarrollar su iniciativa, de ser independientes, y no dejarse llevar por lo que ya está dado.

Actúan de acuerdo a sus necesidades, se realizan a sí mismos, tienen ocasión de ser ellos. No se debe desmerecer el valor de éstas y otras experiencias tienen para la formación de la personalidad.

Todo lo que los niños adquieren por medio del juego, igual que los conocimientos y habilidades, luego las llevan a la

vida. Para la mayoría de los pequeños son las personas mayores las que impiden su actividad lúdica, aunque a veces lo hagan sin ninguna intención. Al subestimar el valor de éste en el desarrollo infantil no permiten a los infantes la ocasión ideal para ellos.

La ayuda de los adultos frente al juego, es una de las condiciones primordiales para que los niños lo aprovechen al máximo.

Algunos adultos critican esta actividad porque este no ofrece acción económica.

Los juegos de los niños no producen nada que ayude al dominio de la vida.

Los beneficios que sus juegos representan en su vida futura no se pueden ver como inútil y como tiempo perdido.

Para que los niños puedan ser personas útiles tienen que aprender mucho.

Por esa razón las personas mayores piensan que los niños se desempeñan en ocupaciones útiles. Que consiste en una actividad adecuada a su edad y que les asigne, por lo general, algo que no corresponde a su grado de evolución.

Se sabe que los niños tienen que valerse por sí mismos y ser útiles, pero no se debe olvidar que las exigencias exageradas dañan su desarrollo, ya que se les priva de todas las experiencias que podrían adquirir por medio del juego.

No hay oposición alguna entre jugar y aprender. Todo maestro sabe que los pequeños aprenden por medio del juego, y se convierte en un apoyo útil para sus clases. Hay muchas cosas que los niños aprenden sin necesidad de ayuda pedagógica.

Se le dificultaría al docente tratar un tema si antes no lo hubieran conocido en sus juegos.

La influencia que en la actualidad se da a la educación, obliga a analizar la utilidad que tiene el juego para el niño.

Los niños a quienes se les brinda la ocasión de jugar, de dedicarse a sus juegos infantiles y de intervenir lúdicamente en la vida de las personas mayores, pasan aproximadamente 15,000 horas jugando durante sus primeros seis años de vida.

Con el solo hecho de que el niño empiece alguna actividad diferente, es motivo de interés, con esto nos damos cuenta que las actividades lúdicas le sirven para asimilar nuevos conocimientos.

El niño para que llegue a tener una vida adulta sana, no solo debe desarrollar esta actividad en la primera infancia, sino que también debe jugar en edad escolar, ya que es una de las formas básicas en que se verifica el enfrentamiento del ser humano con sus medios, cuando el hombre abandone la edad del juego, es porque parte de su personalidad esté atrofiada; de manera que también el adulto debe seguir jugando.

Si el hombre no dirige su trabajo como una distracción, eso se debe a que se encuentra bajo la fuerza de una cruel necesidad vital.

Todo lo que enriquece nuestra vida más allá de la existencia, no se consigue solo con la experiencia del trabajo, sino por la vivencia del juego en especial; a través de él, el niño aprende a hacer algo que tiene su fin en sí mismo. Por eso no se justifica hablar con indiferencia del juego cuando se le compara con el trabajo, con todo esto, se puede decir que una infancia rica en experiencias lúdicas crea las bases para formar actitudes que enriquezcan la vida adulta.

El juego cumple muchas finalidades. Jugando el niño ejercita su agilidad física. Jugando también ejercita sus sentidos y su pensamiento. Al jugar adquiere experiencias del medio en el que lo hace, en él halla, por momentos, la satisfacción de los deseos que la vida le niega.

La acción recreativa tiene valor como tal en los casos en que el educador no le reconoce ninguna utilidad, no se busca el éxito por el camino más cierto, sino por el más largo y difícil, es evidente que el adulto, familiarizado a calcular sus movimientos y a contar cada minuto, demuestra al niño el camino más fácil, pero el resultado de su ayuda es muy dudoso.

Aprender por sí mismo es más valioso que seguir las instrucciones de otro sujeto.

La conclusión que sale de lo arriba mencionado, es que debemos tomar parte en el juego infantil con mayor sensatez, confiando en que muchas cosas cuyo sentido por el momento se olvida, pueden tener valor para el niño.

El valor de vitalidad con que juega el niño, se nos da la libertad. Esto difiere con la fuerza a la cual nos domina el trabajo. Ser libre está señalado, primeramente por el acto de que el infante que juega se deja llevar por su propia necesidad. Al hacer las cosas jugando, será atraído por ellas de una forma muy especial. Las aprenderá de manera diferente a cuando se ha fijado alcanzar su objetivo. Piensa acerca de cada paso que debe dar. Los adultos muchas veces llevan a cabo diferentes experiencias, entre ellas se puede dar alguna en la que se nota claramente una dedicación total, es decir, sin planear hacen cosas que los dejan completamente satisfechos y a la vez se

descubre con asombro una fase olvidada. Muchas veces los niños pequeños, asombran explorando en las cosas características que a los adultos se les escapan por completo. Es un producto de entrega ilimitada y absoluta a las cosas que maneja. De esta manera obtienen variadas experiencias que le servirán en el futuro.

El niño, en primer grado, escribe letras en el pizarrón, quejándose del trabajo, sin embargo después lo podemos observar que juega a la escuela y representa con optimismo el papel del alumno que escribe tranquilamente en el pizarrón; así pues, lo importante no es lo que hace, sino la actitud que asume al hacerlo. La actitud lúdica es muy diferente a la de trabajo. Quien juega está libre; quien trabaja se sujeta a la obligación que implica el trabajo mismo. Los niños que realizan una actividad obligadamente, pierden la sensación de libertad que se les brinda; y si la actitud y la libertad del acto lúdico no existen, no se puede desprender aquello que lo hace especial. Sin duda, los niños mayores y los adultos pretenden lograr ciertos objetivos en las actividades lúdicas que se propusieron con anterioridad; elaboran trabajos manuales, forman colecciones; se dedican al deporte o a la música; leen o hacen labores, etc., de acuerdo a un plan preestablecido. Estas ocupaciones que dedican durante los momentos de ocio son, en última instancia, juego, porque se realizan dentro de él; cuando solo son subjetivamente obligatorias, duran el tiempo que el que juega no las abandona con la

misma libertad con que las eligió.

Entonces, se puede decir que el ocio es una forma de aliviar las tensiones que produce el trabajo o la obligación cotidiana; se dice que existe otra manera de liberarse de la tensión que ocasiona el trabajo: la actividad libre. Esa actividad se diferencia del juego en algo muy importante: toda acción es, una actividad carente de un fin, pero siempre tendrá un orden, en el que juega un papel el factor formativo: "el movimiento lúdico es cerrado en sí mismo y sigue un determinado desarrollo. Quien observe a algunos niños que juegan y a otros que se dedican en acciones en libertad, se percatará de las diferencias existentes. Las actividades en libertad, nos liberan de algo que nos inhibe". (12)

Aquí, en estas actividades, solo es liberación únicamente y no el comienzo de una estructuración como sucede en todo juego.

Para los adolescentes y adultos es más importante que para los niños la elección entre juego o actividad en libertad. Hay jóvenes a quienes por falta de guía educacional en su

(12) HILDEGARD, Hetzer. "El juego y los juguetes". Pág. 13.

niñez, carecen de experiencias lúdicas y algunas veces no encuentran la forma para la tensión del trabajo que una acción sin control y resulta difícil en último momento, lograr encauzarlos hacia una actitud de éste.

CAPÍTULO II

LOS CAMBIOS DEL JUEGO EN EL NIÑO

2.1. *Estadios del desarrollo del juego*

Wallon habla de los estadios del desarrollo en la actividad lúdica y a la vez se hace una diferenciación en cada uno de ellos de las diferentes funciones que han de cumplir para poder ubicar al niño en cualquiera de éstos.

El primer estadio, se caracteriza por los juegos de ejercicio o funcionales. Tiene su origen en los movimientos sencillos de bebé, como los de estirar y recoger los brazos y piernas, palpar los objetos, hacer ruidos y sonidos. Se pueden distinguir en ellos una acción que busca resultados fundamentales, sujeta por la ley del efecto.

En los juegos de ejercicio el efecto es repentino; y por lo tanto provoca su repetición, pues predomina en el pequeño la curiosidad ante el acto y la consecuencia. El afán por encontrar cosas nuevas lo retorna a su propia acción.

Esta insistencia por descubrir cosas nuevas tiene un gran valor para el pequeño que lo hacen repetir su acción hasta cuando el producto inesperado es totalmente extraño para él.

A medida que el niño va cambiando, cambiará también sus actividades, pues ante la repetición de éstas van convirtiéndose en monotonía para él; lo que se llama efecto conocido de antemano debido a que las acciones por él realizadas no causan sorpresa alguna ni reacción.

"A menudo lo hace inclusive, con una monotonía cansadora que parece provocarle un placer ligado no al efecto particular obtenido por él, sino al simple hecho de ser el autor de tal efecto". (13)

Se habla también de una segunda categoría que es la de los resultados esperados en donde el pequeño toca y empuja, mueve y toma objetos para ver qué sucede. El niño actúa para ver lo que su acto va a producir, sin que se trate por ello de una acción exploratoria.

El segundo período de las actividades de ficción, simbólicos o de imitación, son las que constituyen la actividad lúdica del niño. Se puede mencionar entre ellas, los juegos que sustituyen una muñeca por una bolsa rellena, o un caballo por cualquier palo de escoba, etc.

(13) WALLON, Henri. "La evolución psicológica del niño".
Pág. 51.

En esa línea se encuentra la mímica, la invención en donde un niño de entre 6 y 7 años puede llegar a construir todo un escenario para su entretenimiento en donde el juego de ficción tiene una gran influencia para socializar al educando.

Este tipo de entretenimiento también lo lleva a cabo el niño sin tener que utilizar objetos para darse a entender, sino que ya lo puede hacer por medio de mímica.

La característica principal que se da en los juegos durante la tercera etapa, es que llevan a cabo mediante reglas y esto puede apreciarse fácilmente, ya que en cuanto el niño se introduce a un grupo de juego, enseguida surge una regla; siendo origen de éstos en los primeros pasos que el pequeño da en una comunidad infantil; cuántas veces observamos durante el recreo que en un grupo de juego se empuja a un niño que no forma parte de ese entretenimiento y la reacción del chamaco es en la mayoría de los casos, regresar a otro niño ese empujón que le dieron y sin pensar llega a integrarse al equipo lúdico. Podría afirmarse que basta la maduración motriz para que el niño tome en cuenta la presencia de su compañero. Es entonces en la actividad lúdica por reglas donde se encuentran las primeras manifestaciones de un entretenimiento la cual no sería posible sin la intervención de un lenguaje bien elaborado en donde primeramente se enuncia y se explica cual será la regla del juego y que por lo tanto se tendrá que respetar, por otro lado, se

encuentran las palabras claves para un buen funcionamiento del juego como son: ganar, pido, hacer trampa y otros más que se podrían enunciar dependiendo del tipo de juego.

Los juegos con reglas son actividades de mayor preferencia por los niños, de una manera espontánea van hacia la norma. Pero hay una afirmación con respecto a estas actividades ya que si bien el pequeño se integra a un grupo de juegos no se lleva a cabo una integración social o más bien se da de una forma simulada. Al estar el niño regido por ciertas reglas en el juego, la relación de éste con sus compañeros tiende a variar de acuerdo al tipo de juegos; puede ser un juego de todos contra uno, o de un bando contra otro. Se trata de colaborar con su bando pero aún así el juego no tiene esa característica de integración social igualitaria pues se agota en la complicidad.

"Las reglas asumen un rigor absoluto y formalista, toman un aspecto de limitación, que es lo contrario de la incitación que deberían realizar para acciones plenamente libres en el campo de acciones calificadas con claridad. El resultado es la riña, el descontento recíproco entre los jugadores". (14)

(14) Ibid. Pág. 67.

Parece pues que el juego con reglas no hace pasar al niño a la vida social igualitaria en que cada cual reconoce a su semejante en el otro.

Piaget nos dice que la acción lúdica tiene su origen con el período sensomotor en donde el pequeño al nacer no se da cuenta de que existen objetos fijos en el espacio y en el tiempo. Se dice que el bebé no manifiesta ninguna reacción ante las cosas que le circundan, solo es capaz de seguir un punto de luz en movimiento pero únicamente mientras está en la línea de visión.

Es a los cuatro meses cuando el niño ya es capaz de mirar y tocar gracias a que estas dos acciones se han coordinado y sabe que al empujar o tocar algún juguete éste se moverá o sonará.

El aprendizaje se dará al repetir una y otra vez la misma acción. Para el lactante esto es de juego, el gusto por ejercer y por realizar una causa, y resulta de la repetición de acciones conforme las va dominando.

De los dos años a los siete aproximadamente se presentan en el niño una serie de actividades caracterizadas por ser simbólicas y de fantasía, rasgos esenciales en el período de la inteligencia preoperacional.

Las actividades simbólicas y de artificio tienen la misma función en el pensamiento preoperacional, que el que tuvo la acción práctica en el desarrollo sensomotor.

A través de la etapa preoperatoria, las actividades fantásticas se van haciendo progresivamente más elaboradas y organizadas.

Las imágenes son el resultado de las adaptaciones corporales que hace el niño a un objeto que en realidad no está presente, es decir, los objetos los apropia en relación con un sustituto.

De los 8 a los 11 años el razonamiento y el uso de símbolos se hace más objetivo debido a la interacción que tiene el niño con los demás.

Es en este momento cuando la actividad lúdica, estará examinada por una serie de normas, de tipo colectivo, las cuales vendrán a sustituir el juego simbólico e individual. Aún cuando acciones se dan bajo una normatividad, están socialmente adaptadas y permanecen en la etapa adulta.

Después de haber señalado como es que se manifiestan los actos lúdicos en el niño a través de las etapas anteriormente descritas se presenta a continuación la clasificación que hace Piaget:

- En la primera etapa se presentan los juegos sensoriales de 3 a 5 meses.
- En la segunda se da el juego motor, el cual abarca de los 8 a 12 meses.
- La tercera ocupa los juegos de imaginación que se da alrededor de los 3 años.
- Por último se hizo una clasificación en la cual se encuentran los juegos intelectuales iniciando a la edad de 4 años y predomina hasta los 12 años.

2.2. La fantasía del juego y su fuerza socializadora

El desarrollo de todos los seres vivos está marcado por etapas, en la primera de ellas, el juego es el factor estimulante de la imaginación.

La vida recreativa de un pequeño se identifica con el tiempo y el espacio, con el hombre y los animales, con el ayer y con el mañana, por eso no le resulta creer en seres imaginarios como en los reyes magos, en el diablo, en las hadas madrinas, etc.

La imaginación del infante es tan flexible, que no solo se

hace fácil, sino también inevitable que busque experiencias que lo dejen satisfecho.

Los pequeños hombres utilizan mucho la imitación, lo que permite identificarlo con la mayoría de las ocupaciones del adulto.

El niño es definitivamente, el hombre que construye el puente, el que escupe, compra, vende, el doctor, el campesino, el licenciado, el maestro, el artesano, etc.

Del tiempo de las narraciones también obtiene material de las películas, de los programas de radio, revistas, libros folletos, que devora y con el cual crea y recrea sus conocimientos.

Cuando un niño vive en un hogar que se encuentra aislado geográficamente o culturalmente de otros hogares, puede crearse una compañía consigo mismo.

Los enfermos, inválidos o hospitalizados con frecuencia tienden a crearse individuos imaginarios.

Independientemente del motivo que lo anime, un pequeño como arte fantástico, se acerca y crea un individuo imaginario, tiene la gran satisfacción de construirlo de acuerdo a la imagen preferida.

En todas estas cuestiones hay un aspecto negativo, los amigos imaginativos, pueden ser saludables hasta cierto punto, más allá del cual existe cierto riesgo de que el chico creador pueda alejarse demasiado de la realidad.

Los introvertidos para evitar los conflictos y los obstáculos de su existencia, utilizan el retiro a un mundo interior de triunfos y éxitos imaginarios como uno de los medios más valiosos para su existencia.

Si un pequeño inventa un amigo ficticio, por una causa de esta índole, es seguro que encuentre grandes problemas de ambientación cuando sea grande.

Refugiarse en el fracaso y la desilusión es una personalidad incorpórea, es decir, volver la espalda al mundo que lo rodea.

Para algunos autores escaparse hacia adentro, para o luchar es el medio de que se vale el cobarde y el débil.

Los maestros y los padres de familia deben hacer todo lo posible para proporcionarles una camaradería infantil, que convenza a todos los niños, cuando menos en parte, para contrarrestar los daños implícitos a los compañeros imaginarios.

La socialización de un infante resulta de la constante interacción con otros pequeños y más fraternidad con acompañantes imaginarios.

Los juegos que practican los niños de corta edad, son generalmente producto de la fantasía.

Esto se origina transparentemente por la conversión que un pequeño de cuatro o cinco años sostiene con él mismo, con sus compañeros imaginados.

Es un infante de tercer grado de educación primaria se asombra ante un mundo deslumbrante, busca dramatizar en su destrucción todo lo que ve alrededor, la imitación es una de sus actividades que le ocupa más tiempo, desde que se levante hasta que se duerme, mientras controla a su manera, las versiones particulares que obtiene de la realidad y sus contenidos.

La diversión de los niños de esta edad, también se encuentra notablemente por cuentos, relatos de hadas, canciones infantiles y populares, que escucha repetir a los mayores que él gran parte de este juego origina entonces, situaciones fantásticas inherentes a estos cuentos o sugerencias por ellos.

A medida que avanzan los niños en el desarrollo, los juegos se vuelven más numerosos, variados y complicados.

Al terminar la edad escolar dejan muchos de los juegos propios de esa edad, y dedican su atención a otros que les interesen más porque son eternos en la etapa de la niñez a la juventud.

Algunos pequeños se proponen establecer y continuar su propio criterio, aunque hay que estar pendientes y comentar cualquier desviación del ludismo regular por parte de los otros.

Para la mayoría de los niños, el juego no es una acción individual, sino completamente social y comunitaria.

Un niño manifiesta claramente su yo, y se proyecta en su contexto social ampliamente cuando encuentra otros niños de su edad, presentes en la actividad lúdica.

Los niños pasan por una profunda socialización con las actividades lúdicas en grupo.

Los pequeños aprenden lecciones de ajustes que les servirán de mucho, cuando las personalidades, los valores y lamentos se mezclan en la recreación.

Los deportes brindan un campo rico e incitante, en que los infantes pueden expresar sus emociones hasta el máximo.

Las energías contenidas en el hogar, en la escuela y en su diaria labor única, buscan de esa forma una gran liberación.

El pequeño empieza con una situación imaginaria que está muy cerca de lo real. Por ejemplo: una niña que está jugando a las comiditas y a la mamá repite todo igual como su madre. Esto quiere decir que la situación real activa de forma resumida y abreviada, es muy poco lo que pertenece a la situación imaginaria.

Sin embargo se trata de una situación fabulosa, pero solo resulta evidente bajo una situación real que ha sucedido verídicamente.

El juego está más cerca de la colección de todo lo que ha ocurrido realmente que de la imaginación, por lo tanto es memoria en acción que una situación nueva e irreal.

A medida que el juego se va desarrollando, se ve la realización de un propósito. Es falso pensar que éste constituye una acción sin objetivos. En los juegos de deportes, se puede ganar o perder. El objetivo determina la actitud afectiva del niño respecto a éste.

En los deportes el entretenimiento es uno de sus rasgos dominantes, sin él no tendría atractivo. En este tipo de activida-

des el obstáculo que hay que vencer, se conocer por adelantado.

Al término del desarrollo, aparecen las reglas, y mientras más rígidas son, tanto mayores son las peticiones que se exigen al infante, cuanto más grande es el control de su acción, tanto más tenso y delicado se hace la actividad lúdica.

La cuestión de ejercitar sin un objetivo concreto o sin reglas, resulta tedioso y carece de interés para los infantes.

En cierto modo, el niño cuando juega es completamente libre de precisar sus propios actos, más sin embargo, desde otro punto de vista esta libertad no es más que una ilusión, ya que sus actos se encuentran supeditados al concepto de las cosas, y el pequeño se ve forzado a actuar.

Considerando la teoría del desarrollo, la cuestión de crear un ambiente imaginario puede considerarse como un medio que favorece el desarrollo del pensamiento abstracto. El seguimiento correspondiente a las reglas encamina a acciones en cuya base la desviación entre el trabajo y la diversión resulta posible, un reparto con la que todo estudiante se encuentra cuando ingresa a la escuela.

Desde siempre se ha expresado que para el niño de tres años, el juego es algo altamente serio, tanto como se manifiesta

para el adolescente, y para el pequeño, la seriedad en el juego es que se divierte sin separar la situación imaginaria de la real, sin embargo, para el niño en edad escolar, se convierte en una actividad muy limitada, que juega un papel principal en el desarrollo del educando, pero que para el preescolar carece de conocimiento. Para el chiquillo en edad escolar, la recreación no desaparece, sino que penetra en la actitud que éste adopta frente a la realidad.

La esencia de la actividad lúdica es la relación que se crea entre el campo del significado y el visual, esto quiere decir entre situaciones imaginarias, que solo existen en el pensamiento y situaciones reales.

CAPÍTULO III

EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO

3.1. *Los juegos y el desarrollo*

Ciertos individuos desearían que el niño se saltase la edad de su actividad lúdica y pasarse de enseguida a la de aprender, porque ponen en duda el beneficio del tiempo que los pequeños dedican a sus juegos, ¿tal vez se trata de personas tan conscientes y preocupadas por el rendimiento y el aprovechamiento del tiempo?. Cualquiera que haya observado y trabajado con pequeños habrá notado la importancia que tienen para ellos las experiencias.

Parece que pierden el tiempo, pero para ellos, es su trabajo, su modo de aprender las cosas en el medio que le rodea, por lo tanto, las experiencias lúdicas favorecen el desarrollo.

Resulta más fácil observar las ventajas del desarrollo físico que las concernientes a otras áreas. El niño tiene oportunidades de enfrentarse al mundo físico, de adquirir independencia, de repetir actos que desarrollan su capacidad corporal y su coordinación de conseguir dominio sobre su entorno y de cooperar con otros y mejorar su propia imagen.

El juego contribuye a desarrollar las destrezas físicas de los pequeños por medio de las actividades de tipo locomotor como: correr, trepar y otras que implican movimientos en el espacio y de las de tipo estático como: agacharse, contorsionarse, darse la vuelta, estirarse o adoptar una determinada postura. "Los años de juegos en otra palabra, desarrollan los músculos grandes y también la coordinación y precisión neuromuscular". (15)

El niño chico utiliza el cuerpo como vehículo de expresión. Por medio de los movimientos corporales, aprende lo referente a las relaciones espaciales y a los movimientos bilaterales. Adquiere nociones sobre el ejercicio, la velocidad y la fuerza, muchas de estos actos son de tipo simbólico y serán de gran utilidad en el aprendizaje posterior.

Ciertas dificultades de asimilación de tipo académico, se han atribuido a la falta de desarrollo físico temprano.

Se dice que un niño que no aprende a andar a gatas en el momento apropiado, le falta una dimensión corporal importante que es necesario para la buena marcha académica.

(15) BARONE, Luis Roberto. "El niño y su mundo". Pág. 37

Los hábitos sociales y su aprendizaje es una actividad compleja que se puede impulsar por medio del juego.

Muchos de estos hábitos son de tipo personal, mientras que algunos son de origen interpersonal. A todos los chicos les gusta juntarse con otros, y los ocho primeros años son los más importantes para la marcha de la vida social. Demasiados estudios han comprobado la importancia del desarrollo social, en uno de ellos se concluyó que los infantes que comenzaron su educación primaria en 1971 poseían una menor orientación social para esta actividad, que los que comenzaron a finales de la década de 1920, hallándose una posible explicación parcial en su mayor contacto con los medios de comunicación y en su pertenencia a familias compuestas por medio miembros.

Ciertos estudios han mostrado una correlación entre los casos en que se da una relación lúdica entre padres e hijos y los chamacos que presentan mayor sociabilidad.

Los infantes sienten gran necesidad de dar y recibir cariño. En el juego encuentran escapes para deseos tales como: las de dominar, destruir, exhibirse, hacer ruidos o provocar desórdenes.

El pequeño que en su vida real, encuentra dificultad para construir, para reparar daños, para prestar ayuda o para dar algo

propio a los demás, puede hallar muchas oportunidades de hacerlo simulados y en la realidad por medio de un juego cooperativo con otros.

"Un niño expresa mejor su yo, y se proyecta en su ambiente más satisfactoriamente cuando hay otros de su edad presentes". (16)

Es algo que les ayuda a escapar de las restricciones y de las frustraciones de la vida real proporciona a los pequeños muy buenas oportunidades de hacer experimentos y de atreverse a hacer las cosas, así como más posibilidades de ejercitar su imaginación de modo completo.

El grado de madurez es un factor a considerar cuando se calcula la disponibilidad de un niño para ciertos juegos es lo que determina los límites en cuanto a su capacidad, a su experiencia y a sus técnicas.

Da la impresión de que los adultos tenemos poca paciencia y comprensión con respecto al desarrollo emotivo del niño, por eso las ocasiones de jugar son tan importantes para los pequeños.

(16) Ibid. Pág. 38.

Por medio del juego adquieren fe y confianza en sí mismos, en los demás y en su entorno. Aprenden a dominar los temores y ansiedades. Reconocen su propia valía y desarrollan una satisfacción íntima.

En él pueden ejercitarse la formulación de reglas y el acatamiento de las normas; ambas cosas son importantes para la relación con otros y para el aprendizaje posterior.

Es un medio por el cual los infantes pueden expresar sus sentimientos positivos o negativos, mientras juegan no tienen necesidad de observar los procedimientos de las personas adultas y pueden sustraerse a expectativas serias con sus maneras infantiles. Siempre que un niño pasa por una experiencia favorable aumentan sus sentimientos de valía y capacidad propia.

Cuando la gente le falla, el juego puede ser la única salvación del chiquillo, éste permanece como uno de los factores más fiables para la formación de la personalidad y para la autoeducación durante los primeros años de la vida. Por medio de él, el pequeño establece la base para el desarrollo de una personalidad sana y la capacidad de funcionar satisfactoriamente en el mundo en que vive.

"Jugar es una necesidad natural, el niño que juega se expe-

rimenta y se construye a través del juego". (17)

En una función esencial en el paso de la inmadurez a la madurez emotiva.

Un individuo que carezca de oportunidades para jugar en los primeros años de su vida, continuará buscándola en la vida adulta.

Las satisfacciones emotivas no vividas en el período adecuado no se presentan más adelante de la misma forma. Los impulsos no llevados a la práctica en la infancia se convierten en una fuerza interior que busca salida y que lleva a los hombres a expresarlos, no ya en esta actividad, sino en la competencia.

Entre los dos y los cuatro años el chiquillo se encuentra en el período de menor inhibición de toda su vida, ésta es la época en que se forma el ego. El infante es muy egocéntrico y desea poder.

(17) ARFOVILLOUX, Jean. "El juego en la entrevista con el niño". S.E.P. De apoyo a la práctica docente del nivel preescolar. Antología, pág. 58.

El desarrollo intelectual es un aspecto que mucha gente cree que depende de una experiencia escolar estructurada. Piensan que a los niños se les debe enseñar muy tempranamente a leer, escribir y realizar operaciones aritméticas.

Ciertos profesores están tan deseosos de hacer méritos preparando adecuadamente a los alumnos para el nivel siguiente que les presentan los temas con mayor dificultad cada vez.

El tiempo que el niño espera para ir a la escuela no es inútil. Son muchas las áreas de experiencia que se desarrollan con los juegos. Entre estas se hallan una atención sostenida y una profunda concentración, tan necesarias para la lectura, una imaginación que sirva para el hallazgo de procedimientos innovadores para percibir y hacer frente a la realidad.

Incluir los aspectos que resulten apropiados y los que se hallen dentro del nivel de desarrollo de cada niño que produzca los resultados óptimos.

Se han identificado cinco errores de las personas adultas:

Primero: la mayoría de los adultos creen que los niños son similares a ellos en su manera de pensar y de sentir.

Segundo: los pequeños aprenden mejor si están sentados escuchando.

Tercero: los infantes aprenden y operan según reglas.

Cuarto: la aceleración es preferible a la elaboración.

Quinto: los mayores pueden elevar el coeficiente intelectual de los niños.

Afirma que con seguridad, el coeficiente intelectual se ve afectado por el entorno ambiental, pero la mayor parte de los chiquillos de clase media se desarrollan intelectualmente más rápido que sus facultades le permiten.

Probablemente, no se ha dado con las mejores soluciones para muchos de los problemas personales y comunitarios.

Mediante una investigación se supervisó a unos estudiantes que dirigían sesiones de enseñanza con juegos, con procedentes de hogares en los que se habían estimulado estas actividades. Después de seguir nuevas sesiones de una hora semanal, se produjeron cambios significativos en ellos en cuanto a su amplitud de intereses.

Un profesor de la Universidad de Drake, mantiene la

opinión de que los alumnos de preescolar y los de primeros años de enseñanza primaria deben gozar de numerosas oportunidades para realizar trabajos creativos, incluyendo música y naturaleza, en vez de insistir tanto en enseñarles a leer. Pone énfasis en el hecho de que dedicarse demasiado pronto a la lectura podría ocasionar un desarrollo excesivo del lado izquierdo del cerebro, donde radican los conceptos lineales y lógicos en oposición al lado derecho, en el que radican los conceptos de tipo creativo, intuitivo y metafórico. Por tanto, concluye este profesor que los lectores prematuros pueden ser menos creativos que los lectores tardíos.

La experiencia general del juego, en la niñez, contribuye en gran parte a la evolución total de la personalidad, las actividades lúdicas desarrollan evidentemente los músculos y la coordinación neuro-muscular, el peso total de la musculatura humana aumenta de un kilo al nacer, hasta cerca de 35 kilos al final de la adolescencia.

En un niño cuyos músculos permanecieron inactivos en ese lapso, no sería sorprendente encontrárselos atrofiados, comprobándose que son pequeños y sin desarrollo o bien, débiles y flácidos.

Con el aumento de la fuerza y coordinación neuromuscular, se verifica una evolución paralela.

Los períodos de la niñez primera y media son años en los que el desarrollo mental, aumenta enormemente.

Los músculos pueden tornarse sólidos, poderosos y precisos pero se necesita la mente y el cerebro, para dirigirlos, para originar nuevas actividades y metas.

Gran parte del juego infantil es extremadamente seria.

Para el niño de dos años que juega con los cubos, el mundo en ese instante ha disminuido de tamaño hasta abarcar solamente la torre de altura vertiginosa, que está construyendo y hasta el último escalón de su atención se halla absorbido por esa actividad.

La niña de seis años, cuida de su muñeca enferma con toda la solicitud y la ansiedad de una madre.

A través de éstas encontramos un hilo de sentido común, de seriedad y absorción concentrada.

No es de extrañar, que sea tan difícil arrancar a los pequeños de sus juegos y volver a dirigir sus energías físicas y mentales hacia una meta ya concebida por adultos.

Aún en las actividades menos serias, las mentes de los

niños se desarrollan tan evidentemente como cuando están ocupadas con actividades más profundas y formales.

Esa evolución sigue pasos paralelos con la neuromuscular. Es difícil concebir como la mente de un niño podría lograr alguna vez su maduración final, si no forjara y aprovechara todos estos fondos dramáticos sobre los cuales se desenvuelve.

Por medio de su capacidad sensorial, el niño aprende no solo a mirar sino a ver, no solo a oír, sino a escuchar, no solo a tocar sino a sentir, saborea todo lo que introduce en su boca, el dominar todas estas experiencias es la actividad más intensa y fructífera a lo largo de todo su ciclo vital.

3.2. La influencia del juego en el desarrollo

Muchos teóricos han descrito el desarrollo del niño como el desarrollo de sus funciones intelectuales y saben que "aunque la actividad mental participa obviamente en cada uno de los aspectos de la vida cotidiana del niño" (18).

(18) ANGRILLI, Albert y Helfat L. "Psicología infantil". Pág. 113.

Olvidan por completo las necesidades del pequeño, es decir, no prestar atención a todo aquello que pueda inducirlo a realizar una acción; es verdad que el chiquillo se va caracterizando de acuerdo a su nivel más alto o más bajo de desarrollo intelectual y al ir pasando de un estadio a otro; pero también es verdad que para conocer realmente el nivel en que se encuentra, es necesario conocer también sus necesidades y los intereses que lo mueven a actuar, de lo contrario no se podría llegar a comprender su progreso de un estadio a otro. Es bien sabido que para que haya un avance tiene que haber cambios y estos solo se podrán dar si se atienden los estímulos y las inclinaciones del pequeño porque no hay que ignorar que sus intereses van madurando sucesivamente, por lo tanto se debe prestar atención a ellos, sin olvidar que gran parte de esos intereses los satisface por medio de esa actividad tan importante como es el juego.

A los adultos solo nos queda reconocer realmente el papel del juego en el desarrollo del niño y tener esa capacidad para comprender las necesidades del pequeño.

Un niño pequeño quiere satisfacer sus necesidades o más bien sus deseos de inmediato; no va a esperar dos o más días para hacerlo pues lo desea ya, inmediatamente. Si no logra obtener aquello que desea tal vez haga un berrinche pero al cabo de unos momentos desviará su atención hacia otra cosa y

olvidará lo que anheló anteriormente.

En cambio al entrar ya en edad preescolar surgen muchas tendencias o muchos deseos que no pueden ser realizados de manera inmediata ni tampoco pueden ser olvidados; pero en el niño aún predomina esa propensión a la inmediata realización de los mismos. Es en este momento en que la conducta del pequeño sufre un cambio ya que ante la imposibilidad de satisfacer sus deseos se introduce en un mundo imaginario en donde van a entrar todas esas tendencias que en la realidad no puede llevar a cabo: ese mundo lo constituye el juego.

Vygotsky considera que: "si las necesidades que no pudieron realizarse inmediatamente en su tiempo no surgieran durante los años escolares, no existiría el juego, ya que éste parece emerger en el momento en el que el niño comienza a experimentar tendencias irrealizables". (19)

En estos casos la imaginación forma parte de un nuevo proceso psicológico para el chiquillo y que no está presente en la conciencia de los niños más pequeños.

(19) VYGOTSKY, L. S. "El desarrollo de los procesos psicológicos superiores". Pág. 96.

Al implantar criterios para diferenciar el juego infantil de otras formas de actividad se puede decir que en el juego crea el niño situaciones imaginarias.

En un principio estas situaciones eran aceptadas como ejemplos de actividades lúdicas y no como un atributo de las subcategorías específicas del juego.

Entre otras cosas se dice que el desarrollo de los juegos con reglas comienza al final del período escolar y se extiende a lo largo de la edad escolar; incluso han ido más lejos asegurando que no puede existir el juego sin reglas, sin dejar a un lado claro, las situaciones imaginarias ya que si éstas se dan en el juego es en ellas donde aparecerán las reglas. El rol que el niño desempeña en el juego y su relación con el objeto, estarán siempre sujetos a las reglas convenientes.

Pero como se mencionaba anteriormente el jugar en una situación imaginaria es totalmente imposible para un niño menor de tres años, y ésta al igual que otras actividades, muestran hasta dónde el niño se encuentra limitado en cada una de las acciones por barreras situacionales.

Mediante el entretenimiento el pequeño aprende a hacer en un terreno cognoscitivo, más que en un universo visual, confiando en los estímulos internos más que en las inclinacio-

nes que facilitan las cosas externas.

Respecto a las cosas que despiertan el interés en los niños pequeños, se ha dicho que las cosas mismas le dictan lo que debe hacer, por ejemplo: una cama le exige acostarse, los zapatos ha de quitárselos o ponérselos, etc. En conclusión se puede decir que los objetos poseen una fuerza motivadora en relación con las acciones del niño pequeño, y que sus movimientos los dirige de acuerdo a la distribución de las cosas.

Se afirma que el origen de las limitaciones situacionales del pequeño se encuentra en la fusión de los impulsos y la percepción, característica básica de la primera infancia, en donde la percepción y la reacción a los impulsos están integrados. Por consiguiente toda percepción será un incentivo para la actividad del niño. A través de observaciones y estudios que se han llevado a cabo se aprecia claramente que para los niños muy pequeños es imposible separar el campo del significado del visual debido a la fusión existente entre ellos. Si se le pide a un pequeño de algunos dos años que nos permita la frase: Ana está sentada, cuando Ana está de pie, el niño con toda seguridad cambiará la frase por: Ana está de pie.

Toda una serie de ejemplos de este tipo esto es, relacionados con el lenguaje, mostraría la profunda integración

que existe entre percepción y significado, en los niños menores de tres años.

Es ya en edad preescolar cuando empieza a mostrarse una diferencia entre los dos términos mencionados anteriormente. A esta edad, cuando el niño juega, su pensamiento está desligado de los objetos y la acción surge a partir de las ideas más que las cosas, una almohada se convertirá en una muñeca o un palo en un caballo. En efecto, se dice que la acción está determinada por las ideas, no por los objetos.

Sin embargo, cabría señalar que esto no sucede enseguida, ya que resulta tan brusco este cambio donde el niño tiene que separar el pensamiento del objeto que tiene dificultad para apreciar su total significación. El problema del pequeño radica en que para poder imaginar una muñeca tiene que hacer uso de ella aunque en forma fantástica.

Conforme el pequeño se va desarrollando va adoptando el rasgo de menor resistencia, es decir, hace lo que le gusta hacer, pues no hay que olvidar que la acción lúdica está relacionada con el placer. Al mismo tiempo también se somete a algunas reglas y por lo tanto, tiene que renunciar a lo que él desea, constituyendo también esto el camino hacia el máximo placer en el juego. Para hacer referencia a lo anterior, se puede decir que el niño actúa en el juego de modo contrario al que le gusta-

ría actuar. El juego le enseña al niño a desear, y esto va a constituir uno de los mayores logros en el pequeño, pues sin duda, el día de mañana esos logros podrán convertirse en acciones reales.

El juego va creando en el niño una zona de desarrollo próximo, es decir, el niño que juega está siempre por encima de su edad promedio, y por encima de su conducta. El pequeño avanza principalmente a través de su actividad lúdica, por tal motivo se le puede considerar como una actividad conductora que determina los cambios que se darán en el niño.

Una de las características específicas de la percepción humana es la de poder descubrir objetos reales; esto es no sólo formas y colores, sino también significados. Rasgo que no existe en la percepción animal. El ser humano no observa solamente algo con dos llantas delgadas y con pedales, sino que también sabe qué es una bicicleta y sabe diferenciarla de otros objetos. La percepción humana en tanto, se elabora a partir de imágenes generalizadas más que aisladas.

CAPÍTULO IV

EL JUEGO EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

4.1. *El juego como medio de cultura*

Algunas veces existe la interrogante de que si la cultura es un producto del juego, o si en las reuniones culturales se encuentra inmerso, haciendo activa a dicha cultura.

Se dice que el juego es una forma muy seria de cultura y la seriedad es consecuencia de cultura, pero inseguro en su importancia.

Los sucesos históricos del juego en la cultura o viceversa, reflejan los actos del hombre, por lo que una actividad lúdica que se realiza con espontaneidad puede originar una relación social establecida.

De estos dos factores humanos, juego y cultura, se han derivado diversas manifestaciones como el arte, la diplomacia, la tecnología, diferentes lineamientos en la educación y casi toda la variedad de actividades que practica la humanidad.

El juego, al sostener relaciones con todas estas acciones,

integran el mundo tan difícil en el tendrá su desarrollo. Además el juego y el ocio son motivos de libertad.

A veces estas relaciones resultan tan complejas, que se han llegado a seccionar cada acción y olvidamos sus interacciones y peor aún, al juego como formador de cultura.

Así es como la sociedad vive con formalidad, como si se tratara de jugar con reglas establecidas; poco a poco se ha separado al juego del gozo, a la vida del arte y se cree que solo el niño puede jugar con un horario, un lugar y formas ya dadas sin que se relacione con el placer que esta actividad ocasiona a sí mismo.

También se ha desvinculado a maestros y adultos del juego y el arte, aunque la actividad estética es gozo en sí, la mayoría de estas expresiones se topan con lo formal y la seriedad, negándoles el ocio para cambiarlo por el negocio.

Por otra parte, la tradición y la historia han elevado las formas artísticas como las más fundamentales en el desarrollo estético, en un principio fueron juego colectivo y comunitario y actualmente, estas formas son tan limitadas y especializadas que no cualquiera tiene acceso, solo a los que eligen.

Actualmente se piensa que se debe retomar la tradición

como instrumento educativo para propiciar la creación de grupos; ya que también la colectividad se ha ido perdiendo y lo ideal sería rescatar este rasgo.

También se dice que no se juega solo con juguetes y no existen espacios y momentos específicos para la práctica de esta actividad, ni tampoco corresponde solo a la etapa infantil.

Cuando los niños juegan a la tiendita, en el patio o en la sala, con latas vacías o carritos y muñecas, nos demuestran una realidad donde la ocasión y los objetivos de juego son ilimitados. Ni se imaginan que existe otro mundo totalmente diferente; ellos creen que los adultos hacen lo mismo, es decir, que juegan con los instrumentos y horarios del trabajo; necesitan tanto compartir los juegos de los grandes que siempre aceptan e incluyen con felicidad en los suyos.

El niño no entiende que el adulto que le hace compañía en sus actividades lúdicas, lo complace, dejando sus ocupaciones y obligaciones que tiene en su oficina u otra parte; no piensan que el adulto desarrolle actividades serias y frívolas.

Los niños no entienden que el adulto que le hace compañía en sus actividades lúdicas, lo complace, dejando sus ocupaciones y obligaciones que tiene en su oficina u otra parte; no piensan que el adulto desarrolle actividades serias y frívolas.

Los niños no viven en un mundo de grandes y de chicos, más bien, de seres humanos que se diferencian solo por el tamaño.

El niño con su propio movimiento explora el mundo exterior para encontrar respuestas; se le presentan momentos difíciles, obstáculos en su camino, pero incomparable con el injusto rechazo que sienten del adulto, por citar algo, para compartir una actividad o usar algún instrumento.

Actuar totalmente en todo lo que le rodea es un gesto de amor donde el juego del niño es pleno; es inagotable, le satisface el solo hecho de correr, caminar, sentir y tan capaz como para encontrar respuestas en la sociedad, como para despertar los objetos y los ritmos; los pequeños son poderosos y el mundo que les rodea es pleno.

Se cree que a veces, injustamente se les atribuye frivolidad y nifierías; lo que los infantes desean es comprender lo que sucede en su entorno, curiosear cuando observa, cuando interroga, y cuando imita.

Varios factores determinan que todos los niños desean formar parte activa y con responsabilidad en el mundo que los rodea; algunos son: la extensión del interés, la atención en el aprendizaje, la capacidad de asimilar nuevas habilidades.

Pasando a hablar de cultura, se dice que ésta surgió en forma de juego, también las ocupaciones destinadas a la satisfacción de las necesidades de la vida, como por ejemplo: la agricultura, adoptan con facilidad en la antigua sociedad, la forma lúdica.

En la cultura, una sociedad comunica su interpretación de la vida y del mundo, ya que en sus fases primarias, tiene algo de lúdico; es decir, que posee un desarrollo con las características de un juego.

Cuando se observa una bella representación, rápidamente se relaciona su valor cultural, pero dicho valor estético no se necesita para que al juego se le adjudique carácter cultural, sino que los valores físicos intelectuales, morales o espirituales, puede elevar de igual manera a éste al terreno de la cultura; cuando más sea necesario para fortalecer la vida de un individuo o de un grupo, tanto más se elevará a ese plano cultural.

Hace ya algunos años que el juego pasa a ser uno de los temas prioritarios tanto dentro del campo artístico, como en el pedagógico. De repente surgió como una solución para la enseñanza y como una herramienta que con honestidad y responsabilidad en el trabajo se rescataría una actitud lúdica, que por lo demás se pierde por inseguridad frente a la actitud pedagógica; es como si dos fuerzas se alejan en lugar de interre-

lacionarse con armonía; tal parece que el juego se interpreta o se toma sólo para domesticar niños inquietos de la actualidad o para calmar conciencias muy serias y de maestros formales.

Se determina la naturaleza de esta actividad biológica y psicológicamente mediante diversas teorías existentes, estudiadas por algunos psicólogos.

De acuerdo a su origen, algunos autores dividieron los juegos en tres grupos: los de herencia, los de imitación y los de imaginación; y atendiendo a las diversas etapas de éste y su propósito sin reflexionar, o como se dice, a la comisión que pueda desempeñar como educadores, a las necesidades y preferencias a que parecen responder, es decir, a su utilidad práctica, se distinguirán: los juegos que interesan a la movilidad (motores), los que son útiles para la educación de los sentidos (sensitivos), los del desarrollo de la inteligencia (intelectuales), los que ejercitan la sensibilidad y voluntad (afectivos); en fin, los que satisfacen en primer término, el libre juego de la imaginación, en los que la ilusión sobresale, ya que los juegos artísticos, son los más desinteresados de todos.

Desde el punto de vista de su función educativa, las actividades lúdicas dan vigor al cuerpo y desarrollan generalmente el espíritu; además proporcionan nuevas imágenes, agudizan las facultades de observación y tiene el poder de combinar y

ejercer, asimismo, ejercen un gran influjo sobre el carácter, y son fuentes que originan el estar contentos y el placer.

"El juego es el más importante estimulante de su imaginación, en el período en el que ingresa a los jardines y comienza sus nuevas relaciones sociales, el juego lo es todavía más porque entonces es cuando empieza a desenvolverse su espíritu de observación y su imitación". (20)

La labor del maestro debe ser entonces la de proporcionar los elementos intelectuales que se necesiten para que, bajo su influencia, exista un fuerte desarrollo de su imaginación, sus juegos sean más intensos y, primordialmente, su niñez la realice completamente. Además, el niño no se siente satisfecho con las imágenes, sino que los objetos que manipula, los anima, les da vida, carácter, personalidad, hablan, aún siendo cualquier objeto. A veces, su imaginación es más útil y no necesita tomar objetos ni animales que tiene cerca, sino que inventa genios, personajes, acciones y juguetes totalmente imaginarios.

Todavía en la fase de su transformación psíquica, en la del pensamiento racional, de los siete años en adelante, durante la cual el simbolismo del concepto entra en juego para modificar-

(20) PACAEP. "Módulo de literatura". Pág. 29

le y convertirle en igual del adulto; durante este lapso en que el niño lucha con desesperación por no perder su propia personalidad y transformarse en adulto en miniatura; donde trata de crecer por fuera pero conservarse niño por dentro.

4.2. *Los juegos en la educación*

Hasta hace poco tiempo se pensaba que los juegos eran ajenos a la educación.

Ese criterio tan formal como ilógico marcaba las barreras entre las actividades educativas y los juegos.

Se pensaba que las actividades lúdicas servían nada más para la reafirmación de un contenido mediante recursos formales en el proceso educativo.

La educación es un desarrollo que corresponde nada más al individuo que se preocupa en determinar su conducta.

Los juegos, como expresión orgánica natural del ser humano, son fuente original de los conceptos personales, que no tienen por qué aceptar el rigor formal del individuo.

La diferencia de éstos como actividad adulta es el primer

indicio de retroceso y descendencia en la vida del hombre moderno.

La educación tiene una importancia académica en la medida que desconoce que los juegos son una necesidad importante del ser humano en todas las etapas de su desarrollo.

El juego es el agente formativo más importante de la vida; es la superación del comportamiento instintivo natural.

La conciencia de los límites de éste es lo que determina su calidad. Cuando los logros son un compromiso, cuando es una manifestación natural que ha salido de la unión entre el medio y el comportamiento; cuando es creativo, se llama arte y es la entrada a la expresión más pura, un cambio a la libertad infinita, un refugio para la dignidad humana; los juegos son una comunicación abierta con las alternativas más importantes de la vida; son los valores intuitivos pero certeras, requisitos primordiales al acontecimiento; formas de interrelación humana que quitan los obstáculos del convencionalismo; recursos biológicos naturales para agudizar la percepción; son además, el medio que permite la participación en el quehacer estético de la sociedad industrial la única forma posible de actuación artística para la sociedad de masas.

Las actividades lúdicas, en su espontaneidad, anteceden a

la situación objetiva y son aprovechados por la inteligencia para transformarse en modos avanzados del conocimiento.

Cuando éstas se convierten en monotonía, en un ejercicio común o se hace motivo de mecanización, cuando oculta sus metas y comprende sus objetivos, solo es un medio rígido, desesperado y en ocasiones frustrado de reafirmación que no conoce la libertad y se denomina adiestramiento.

Los personas mayores han sido instruidas en la cultura oral que guía el pensamiento y que ha llegado a desfigurar la naturaleza biológicamente provechoso de la percepción.

La inteligencia y la razón del sentido común arruinan sistemáticamente la fuerza y la frescura de toda situación que no tenga que sustituirse en el lenguaje, como si la riqueza de la relación delicada que se tiene con la naturaleza se puede encontrar en una enciclopedia. Es por esto, que las alucinaciones de las acciones creativas no resultan entendibles para la sociedad ordenada como civilización.

Para el sujeto que juega, o que participa correctamente en las actividades creadoras, tiene la admirable sorpresa del descubrimiento. Su quehacer es diferente al recuerdo; no está inventando, sino meditando con los sentidos alertas al milagro de un mundo donde cada situación tiene la clase de un hecho

real y concreto que ha sido engrandecido por la conciencia y donde cada percepción es una novedosa valoración sin precursores.

"Los juegos llegan así a ser comprendidos como una forma del pensamiento humano, donde las percepciones quedan purificadas de condicionamientos artificiales o extraños. Los juegos son la forma natural de la educación, el camino más corto hacia lo temporalmente inaccesible de la experiencia humana". (21)

No se necesita decir que, según las situaciones del ambiente y de la vida, ese espacio pueda admitir diversas formas. En el mundo rural, se puede ordenar una extensión amplia y ligera, por medio de puntos de referencia, dificultades, señales, cuando en el mundo urbano el espacio de recreación de más utilidad de seguro será un lugar vacío, como puede ser un terreno baldío, último albergue del juego ciudadano.

Al inicio el docente debe usar procedimientos reservados sean favorables para la actividad lúdica sin que se lleve un control, restringiéndose a un estímulo implícito al que los niños se verán muy susceptibles ya que ellos perciban que los adultos

(21) Ibid. pág. 32.

cada uno sugiere y opina, aportes nuevos para la acción o hecho que se pretende.

Todo esto lo aprovechará la maestra en la escuela para usarlo como apoyos y ayudas didácticas. El juego-trabajo en la mesa de arena es muy provechoso y de recompensas a los niños, que forman muestras y hacen sin ayuda de un conocimiento programático, acabando su obra con su ilusión y fantasía.

Los niños de 8 y 9 años se divierten haciendo un albergue, una cabaña para defenderse en ella y vivir fantasías permanentes en las que hace escapar su ilusión, acomoda sus escritos mentales, mueve sus manos y siente el placer del tacto con una verdad que le es propia, siente la verdadera emoción de la fantasía y el secreto.

Estas actividades pueden ejercitarlas en las casas de campo, en el fondo de su patio y cuando sale de excursión.

Los padres deben fomentar y dejar que los pequeños se diviertan solos o acompañados, deseando este último tipo de acción por su influencia socializadora, para que desaparezca la diferencia entre esta actividad y el trabajo, el maestro debe aprovechar estas características de la forma de juego para que el alumno trabaje en la escuela preparando proyectos educativos.

cada uno sugiere y opina, aportes nuevos para la acción o hecho que se pretende.

Todo esto lo aprovechará la maestra en la escuela para usarlo como apoyos y ayudas didácticas. El juego-trabajo en la mesa de arena es muy provechoso y de recompensas a los niños, que forman muestras y hacen sin ayuda de un conocimiento programático, acabando su obra con su ilusión y fantasía.

Los niños de 8 y 9 años se divierten haciendo un albergue, una cabaña para defenderse en ella y vivir fantasías permanentes en las que hace escapar su ilusión, acomoda sus escritos mentales, mueve sus manos y siente el placer del tacto con una verdad que le es propia, siente la verdadera emoción de la fantasía y el secreto.

Estas actividades pueden ejercitarlas en las casas de campo, en el fondo de su patio y cuando sale de excursión.

Los padres deben fomentar y dejar que los pequeños se diviertan solos o acompañados, deseando este último tipo de acción por su influencia socializadora, para que desaparezca la diferencia entre esta actividad y el trabajo, el maestro debe aprovechar estas características de la forma de juego para que el alumno trabaje en la escuela preparando proyectos educativos.

El trabajo se ve reforzado por la presión del grupo escolar y de la maestra, haciendo una combinación tan viva que el niño no sabe que trabaja mientras juega.

Familiariza sus impulsos lúdicos y realiza un proceso de aprendizaje.

Los juguetes de los niños son un elementos de tradicionalistas importantes, porque en muchas ocasiones los padres ven con la sorpresa que el balde de plástico, ha sido cambiado por un tarrito y la muñeca fina por una botella cubierta con cualquier ropa.

El tarro y la muñeca representan en el mundo del niño, una realidad adquirida y preparada por ellos mismos.

No es el juguete comprado que fue deseado y preferido perdió mucho gusto cuando se alcanzó.

Por lo regular los padres se inquietan cuando el niño entre sus variados juguetes elige uno y se dedica nada más a él.

Es importante respetar el interés del niño hasta que lo agote y elija otros.

Los pequeños en estos casos son más determinantes y

realizan una sola actividad por temporadas y por lo mismo juegan con un solo juguete.

Estos juegos son muy benéficos para su desarrollo mental y para la ampliación de imágenes en su esquema de conocimientos.

Algunos niños padecen de algo que a los padres desespera, nunca terminan un trabajo que empiezan.

Si no se encantan, los padres no deben mostrar impaciencia, sino lo contrario, tienen que motivar la acción.

La actividad lúdica no está aún adaptada para la etapa y poco a poco el niño va adquiriendo interés y deseos de ver terminada su obra.

La maestra debe despertar también a estos alumnos para que terminen trabajos y sientan el placer de la obra, es posible que en ambos casos, no tienen suficiente madurez de percibir para apreciar el conjunto.

Otro problema del juego es la destrucción, que solo se puede ver como algo constructivista a la inversa.

Por lo regular, el infante demuestra gran inquietud por

desarmar un juguete que después no sabe armar.

El niño pequeño derrama el contenido de una caja con botones, por gusto, pero no es capaz de volver a llenarlo, pero si derriba cualquier torre de cubos o de objetos útiles para él, le proporciona un goce.

Hay niños mayorcitos que son capaces de destruir un trabajo sin tener luego esa misma capacidad o habilidad para reconstruirlo.

Este tipo de acciones pueden ser repetidas constantemente, es entonces cuando el pequeño debe ser observado ya que puede estar sucediendo algo anormal. Esto es, que existe la posibilidad de que haya una dureza y el chiquillo no está dispuesto para ciertos juegos o para hacerlo con ciertos elementos.

Si el chamaco es sádico para los actos lúdicos debe guiarse hacia otros propósitos, porque aunque no hay simbolismo, en estos casos, es preferible dirigirlos hacia otros fines.

El juego debe dirigirse siempre hacia lo experimental y lo práctico.

Se sabe que aunque la actividad lúdica que el niño elija sea fantástica, él la enfoca hacia una practicidad imprevisible.

Es capaz de crear un compañero invisible y de dialogar con él, mandarlo, castigarlo y premiarlo. Cuando el pequeño hace esto, es porque una necesidad interior lo inclina a ello, y desempeña un papel positivo en el proceso del desarrollo.

Para el maestro la acción recreativa será un excelente medio para conocer al alumno, tanto en el plano de la psicología individual como de los aspectos culturales y sociales. Gracias a la observación del juego del pequeño se podrá ver cómo se manifiesta una perturbación del desarrollo afectivo, psicomotor o intelectual, se identificará la fase del desarrollo mental a que ha llegado el niño y se tomará en cuenta si se desea cambiar las técnicas de aprendizaje utilizadas y descubrir los métodos que tienen más probabilidades de éxito.

Porque el pequeño a cualquier edad que se le considere, pertenece a una cultura dada que hay que aprender a respetar y a comprender.

Al captar los sentidos de esta cultura puede ayudar al maestro a conocer la manera de pensar, las creencias, las experiencias y las aspiraciones de los niños y a partir de ahí, a elaborar su estrategia pedagógica.

Por medio del juego se estrecha la comunicación entre los alumnos y el maestro, cuando el lenguaje verbal falta. Esta

actividad rompe el desarrollo de las actividades escolares y cotidianas.

El educador como tal, debe promover esta actividad y reservar un espacio único ya que es una necesidad vital para el educando.

Así como también tratará de buscar, específicamente, en el área y en los momentos escolares, un espacio para el juego en donde el alumno podrá usar según sus necesidades al límite del razonamiento pedagógico.

4.3. *La actividad lúdica en el aprendizaje del niño*

Antes de entrar a la clase, el maestro deberá definir con claridad sus fines pedagógicos y buscar la forma de cómo los juguetes y los juegos de los niños pueden responder a esos fines.

En seguida se explican ordenadamente siete objetivos pedagógicos.

- Nivel de simple conocimiento: (22)

Memorización y retención de informaciones registradas.

(22) CF. U.P.N. "El niño: aprendizaje y desarrollo". Pág. 182.

- Nivel de comprensión:
Transposición de una forma de lenguaje a otra, interpretación de los datos de una comunicación, extrapolación de una tendencia o de un sistema.

- Nivel de aplicación:
Escoger y utilizar abstracciones, principios y reglas en situaciones nuevas, para una solución original en relación con las situaciones y los problemas de vida corriente.

- Nivel de análisis:
Analizar un conjunto complejo de elementos, de relaciones o de principios.

- Nivel de la síntesis:
Estructura (resumen, plan, esquema, razonamiento) de los elementos diversos procedentes de distintas fuentes.

- Nivel de evaluación:
Juicio crítico de las informaciones, las ideas, los métodos.

- Nivel de la invención y de la creación:
Transferencia del conocimiento adquirido a una operación creadora.

El juego responde a estos objetivos, ya que hace contribuir:

Las acciones de percepción como es el contacto con el objeto, la vista, el oído, etc.

Las actividades de movimiento (carrera, salto de altura, el lanzamiento, etc.)

Todas las actividades orales como la vocalización y las formas de expresión en las que se utilicen palabras, frases, etc.

Las acciones que se relacionan con la afectividad como la atracción, el rechazo, la identificación, la representación de las diferentes funciones y roles familiares de la escuela y la sociedad.

También las que se refieren a la realización o a la fábrica de cosas que se mueven, tanto el vigor físico como las capacidades de la mente y del afecto, apoyándose completamente en situaciones pasadas.

Y en las que participa la inteligencia como los procesos cognitivos tales como la observación y los diferentes procedimientos de la reflexión a partir de detalles precisos, orales, situacionales (o de la sociedad).

Se puede decir que el juego forma un verdadero modelo educativo voluntario que funciona antes de la escuela.

4.4. *El juego, tarea del infante*

Para el niño el juego es trabajo, el provecho, la responsabilidad, es el modelo de la vida, es el lugar en el cual se ser psicológico puede respirar y en conclusión puede ejercitar. Es un individuo que juega y nada más.

Con esta acción crece el espíritu y la mente. Durante esa tranquilidad y esa calma de los pequeños en los que muchas ocasiones los padres se complacen equivocadamente, se pronostican con frecuencia graves defectos mentales.

Un niño que no sabe cómo jugar, como si fuera un pequeño anciano, será un adulto que no sabrá reflexionar.

La acción lúdica ejerce en el pequeño el papel que el trabajo desempeña en el adulto.

Como la persona madura se siente firme en sus actos, el chico se engrandece por sus aciertos lúdicos. El infante al no poder intervenir en trabajos reales y sociales, halla ese sustituto en el juego.

Un chamaco que no quiere jugar, es un individuo con un carácter que no se afirma, que se conforma con ser pequeño y débil. El niño se inclina por el juego, porque es ajeno al del trabajo.

Tomando en cuenta el valor que tiene el acto lúdico en el aprendizaje, enseguida se enuncian algunos párrafos en donde se puede apreciar dicha importancia.

- La actividad lúdica es un ejercicio relacionado, ligado a la personalidad. Empieza desde los primeros años de vida y está presente en el transcurso de toda la existencia.
- Llena una función vital para el proceso total, íntegro y armonioso de la personalidad.
- Esta acción, acompañada de placer funcional, es indispensable para el adulto, no solo para el niño.
- La acción lúdica suministra al pequeño de una cantidad extraordinaria de experiencias en su mayoría abundantes en alegría.
- En ella el alumno se manifiesta con sencillez y espontaneidad, lo cual permite al maestro cómo conocerlo mejor.

- Realiza en el educando una función muy significativa que es la de apoyarlo en la liberación de una serie de traumas.

4.5. La integración de padres e hijos en el juego

A través de su crecimiento el niño necesita adquirir diferentes actitudes tanto las que él mismo experimenta en sus juegos como las que sus padres pueden ofrecerle, también mediante los actos lúdicos. El padre o la madre al moverle los pies al bebé, está jugando pero a la vez hacen que el pequeño haga ejercicio, lo mismo sucede al cantarle o hablarle que también es una forma de juego que se establece entre los padres y el niño, pero que a la misma vez está dando algo muy importante, la comunicación entre ambos.

La relación entre padres e hijos va cambiando pues el pequeño va adquiriendo capacidad para expresar sus deseos en acciones independientes. El pequeño es capaz de realizar una actividad solo porque sus padres le han enseñado y porque le han prestado atención a sus inquietudes y la mejor manera de lograr esto es mediante el juego por ser este elemento valiosísimo en la comunicación entre padres e hijos, ya que permite establecer entre ambos una relación libre y afectuosa fomentando los lazos de confianza y favoreciendo una situación de igualdad.

La actividad lúdica entre padres e hijos tiene una gran significación, también mediante ella los niños tienen la oportunidad de mostrar sus inclinaciones y a su vez los padres podrán estimularlos para que puedan ir encontrando otros intereses propios.

Esto es muy importante porque a medida que el infante crece siente la necesidad y exige que sus padres le dediquen cada vez más tiempo.

Puede además brindarle un sin fin de experiencias que lo divertirán y le harán su existencia muy interesante al estar en su compañía. Sin embargo, es importante medir el tiempo dedicado a los hijos, con el fin de que éstos se den cuenta que hay otras cosas que sus padres deben de hacer y a la vez comprender que eso no disminuirá el amor que sienten por ellos. El niño debe darse cuenta de todos los derechos que tiene como hijo y así como lo pueden cuidar, alimentar, corregir, etc. también tiene derecho a que lo distraigan y diviertan, a que le brinden un momento y éste es la hora del juego, momento que debe ser únicamente suyo con el fin de que llegado el momento que sus padres tengan otras ocupaciones no le parezca una señal de falta de amor.

Otra cosa muy importante a la hora del juego es que el padre o la madre no muestren diferencia en su actitud con res-

pecto al hijo o a la hija. Tanto uno como el otro necesitan del aprendizaje y experiencia a través del juego llevado a cabo tanto con el padre como con la madre.

Los dos deben interactuar con los hijos otros juegos, aparte de los propios de su sexo. "No va a ser menos hombre un padre que juegue a las muñecas con su hija, ni va a restar feminidad a la madre que juegue el trencito en el suelo con su hijo; por el contrario, las respectivas virtudes de cada sexo se acentuarán". (23)

(23) ARNOLD, Arnold. "Cómo jugar con su hijo". Pág. 23.

METODOLOGÍA

A. Análisis e interpretación de resultados

De acuerdo a nuestras investigaciones y a los elementos teóricos aportados por diferentes autores así como en el quehacer docente propio y el de otros compañeros, hemos considerado necesario hacer un nuevo planteamiento sobre cómo abordar la enseñanza-aprendizaje mediante el juego, y a la vez hacer un análisis sobre la importancia de éste como una actividad escolar que permite conocer mejor al alumno, pues en y a partir de él, el niño se desarrolla y aprende.

Nuestro fundamento al respecto es que en esta actividad se concretizan no solo los procesos de desarrollo aprendizaje y el de interacción social, sino toda aquella riqueza inexplorada de las capacidades y las potencialidades que tiene el educando.

Desde este punto de vista consideramos que es a partir de eventos representativos como se puede lograr, no sólo una autorreflexión sobre nuestro actuar docente, sino, fundamentalmente, un rescate de actitudes, comportamientos, vínculos, etc., que desde una estrategia didáctica, puedan mejorar cualitativamente nuestra incidencia en el desarrollo del niño y en su aprendizaje.

Para el logro de los objetivos planteados, nos basamos fundamentalmente en el trabajo de campo, con la finalidad de detectar como utilizan el juego los maestros de tercer grado.

Para realizar esta investigación utilizamos el método experimental por ser el más apropiado para desarrollar esta indagación.

Para introducirnos en este problema se trabajó en la zona escolar 004 del municipio de Concordia, Sinaloa perteneciente al sistema estatal, en la cual se seleccionaron aleatoriamente dos grupos de tercer grado que se convirtieron respectivamente en grupo control y otro experimental seleccionando el primero de la Escuela Primaria Lic. Benito Juárez, ubicada en la localidad de Concordia, Sinaloa y el segundo de la Escuela Pablo E. Macías Valenzuela, ubicada en la comunidad de Zavala, Concordia, Sinaloa.

Fue en estas escuelas donde pudimos probar la hipótesis de esta investigación, la cual se expresa de la siguiente manera: la utilización del juego como estrategia didáctica favorece el aprendizaje de los alumnos.

La variable independiente está constituida por la utilización del juego como estrategia didáctica y la dependiente por el aprendizaje de los alumnos.

Primeramente se visitó el grupo experimental que fue el de tercer grado único de la escuela primaria Pablo E. Macías de la comunidad de Zavala, Concordia, la cual cuenta con 21 alumnos, asistiendo ese día 20 solamente; la visita se hizo el día 16 de abril, con el fin de hacer una observación de como la maestra lleva a cabo una clase. Enseguida se narra como es que se realizó.

Cuando entramos al aula la maestra ya tenía anotados en el pizarrón algunos datos sobre la clase como:

¿Qué es el Kg.?, un dibujo de una balanza.

¿Qué es una balanza?, e inició así.

Maestra: vamos a reafirmar el objetivo del kg., la balanza que trajimos no es como ésta que está aquí en el pizarrón, la que trajimos es la que vemos en las tiendas.

La balanza la utilizamos para medir frijol, etc., ahí vemos que a la balanza le ponen diferentes medidas, ¿quién ha visto cómo lo hacen?.

(Un niño levanta la mano)

Maestra: a ver Yovany.

Alumno: pues en un plato ponen la pesa y en el otro las cosas.

Maestra: hay de diferentes tamaños (dibujó tres pesas y pre-

guntó) ¿a cuánto equivale cada pesa? (no contestaron)
y ¿cuánto será medio cuarto?

Alumno: ¡125 gramos! (contestaron)

Maestra: el kilogramo, ¿cuántos gramos tiene?, a ver, ¿quien se acuerda?, ¿un kilogramo tendrá 750 gramos?, (nadie contestó y les dice) el km. tiene 1,000 m., el kilogramo tiene 1,000 gramos, el medio kilo tiene 500 gramos, un cuarto de kilo tiene 250 gramos.

Enseguida les dice: cuando ustedes van a la tienda y piden por ejemplo: quiero un kilo de azúcar, ¿cómo tiene que quedar la balanza?

Alumno: parejita.

Maestra, Armida, ¿cuántos gramos hay en medio kilo?, a ver
¿Silvia?, ¿Tania?

Tania: 500 gramos maestra.

Maestra: ¿y un cuarto? (no contestaron) y ¿un kilo cuantos
gramos tiene?

Alumno: 1,000 gramos.

Maestra: ¿cuántas veces cabe el 100 en el 1,000?

Alumno: ¡10! contestaron los niños.

Maestra: entonces el kilo tiene 10 centésimos. ¿Para qué nos
sirve la balanza David?

Alumno: para pesar cosas.

Maestra: ¿cómo?

Alumno: frijol, maíz y otras.

Maestra: ¿qué es el kilogramo?

Alumno: una medida de peso.

Maestra: ¿dónde vemos la balanza?

Alumno: ¡en las tiendas, en los carros que venden fruta, en la casa! contesta un niño.

Maestra: ¿para qué la utilizan en tu casa?

Alumno: para pesar el maíz.

Maestra: bien, ahora vamos a hacer un ejercicio (y procedió a borrar el pizarrón para enseguida poner un trabajo sobre conversión de las medidas en estudio). Éstas se incluyen en el anexo 1.

La clase y la tarea que resolvieron los alumnos se llevó 30 minutos.

Evalúamos las labores de los niños y obtuvimos el siguiente resultado: 5 buenos, 6 regulares y 9 bajos, que a su vez dieron el siguiente porcentaje: 25% buenos, 30% regulares y 45% bajos.

Aspectos	Frecuencia	%
Buenos	5	25
Regulares	6	30
Bajos	9	45
Total	20	100

Para clasificar los aspectos arriba mencionados nos basamos únicamente en el número de aciertos que obtuvieron los alumnos ya que no observamos ningún procedimiento que hayan utilizado los niños, sino que lo hicieron de una manera memorística.

Acudimos también el día 17 de abril al grupo control de la escuela primaria Lic. Benito Juárez, ubicada en Concordia, en tercero "B", el cual tiene una existencia de 25 alumnos, los cuales asistieron ese día.

Se le pidió lo mismo a la maestra, que llevara a cabo una clase para hacer la misma observación.

Ésta inició de la siguiente manera:

Los niños estaban un poco inquietos por nuestra visita y la maestra les pidió que prestaran atención.

Maestra: a ver, ¿quién quiere pasar al pizarrón?

Alumno: yo (levantando la mano)

Maestra: si vamos a pasar a hacer una figura ¿qué necesitamos?

Alumno: la regla.

Maestra: vamos a hacer cualquier figura, un rectángulo, un triángulo, lo que sea, de 15 cm. de ancho y 20 cm. de largo. (El niño terminó el trazo del rectángulo).

Maestra: ya trazó el rectángulo. Muchachos si yo les dijera que en el cuaderno trazaran una figura de 20 cm. de largo, ¿la pueden hacer?

Alumnos: ¡no! porque la hoja está más chica que el pizarrón.

Maestra: ¿qué dijimos que es el pizarrón?

Alumnos: una superficie.

Maestra: de ese rectángulo que él trazó ¿qué le podríamos sacar?

Alumnos: el perímetro.

Maestra: para saber lo que miden los cuatro lados, ¿qué hacemos?

Alumnos: los sumamos.

Maestra: a ver saquen el perímetro en su hoja. (Los niños la sacaron), a ver, ¿cuánto midió?

Alumnos: 70 cm. de perímetro.

Maestra: ya obtuvimos el perímetro de esa figura, a una figura le podemos sacar perímetro y superficie. ¿Cómo sacaríamos la superficie?

Alumnos: señalando los centímetros.

Maestra: a ver, en su hoja dibujen un rectángulo de 6 cm. de largo y 4 cm. de ancho (mientras los alumnos trabajan la maestra los observa de mesa en mesa).

Muchachos, la niña me dice que le faltan los cuadritos, ¿cómo se llaman los cuadritos?

Alumnos: centímetros cuadrados.

Maestra: a ver muchachos, ustedes trazaron un rectángulo,

ahora si pongan atención, ¿ustedes que sacaron?

Alumnos: la superficie.

Maestra: ¿cuánto salió esa superficie?

Alumnos: 24 centímetros cuadrados.

Maestra: ¿cómo le van a poner para que sean cuadrados?

Alumnos: un dos chiquito.

Maestra: o ponemos toda la palabra, ¿verdad?

El resultado de estos trabajos se incluyen en el anexo 2.

Maestra: como ustedes lo hicieron es una forma de sacar la superficie, contando todos los cuadritos, pero ¿de qué otra forma lo sacamos?

Alumnos: multiplicando.

Maestra: ¿multiplicando qué?

Un alumno: largo por ancho.

Maestra: para esto hay una formula que es: largo por ancho, las letras de esa formula se sustituyen por números.

El desarrollo de la clase se llevó un tiempo aproximado de 25 minutos.

Después de retirarnos del aula procedimos a evaluar los trabajos realizados por los niños, de los cuales obtuvimos el siguiente resultado:

Aspectos	Frecuencia	%
Buenos	9	36
Regulares	7	28
Bajos	9	36
Total	25	100

Para esta clasificación tomamos en cuenta en parte el mismo criterio de la clase anterior y por otro lado el procedimiento que utilizaron los alumnos, ya que algunos hicieron uso de las operaciones.

Después de haber fungido como observadores de las dos clases anteriores y de haber hecho las respectivas evaluaciones, continuamos esta exploración desarrollando nosotros una clase de matemáticas con el tema: *resuelva y elabore preguntas a partir de la información que aportan ilustraciones y gráficas de barras sencillas*; cuyo plan de trabajo aparece en el anexo 3.

El 18 de abril visitamos el grupo control de la escuela ya antes mencionada; iniciando la clase de la siguiente manera:

Una maestra: buenos días niños, somos las maestras que venimos antier ¿se acuerdan?

Alumno: si.

Maestra: ese día nada mas venimos a ver cómo trabajaban con su maestra, pues ahora nosotros vamos a trabajar con ustedes, ¿qué les parece si iniciamos con un juego?

Alumno: si, si, sale.

Maestra: bueno, me van a poner atención, fíjense bien, la dinámica se llama vamos a cantar, primero van a pasar cada uno a tomar un papelito, en él dice el nombre de una fruta, de acuerdo a la fruta que les tocó se van a integrar en equipos, (la maestra espera un momento a que lo hagan) ¿ya se acomodaron?

Alumno: si.

Maestra: ahora cada equipo inventará una estrofa de acuerdo a la fruta que le tocó, y luego le van a inventar una tonada de la canción que ustedes quieran.

Al cabo de un rato la maestra dio el turno a cada equipo para que cantaran la canción respectiva e inmediatamente después dio inicio la clase:

Maestra: la maestra les va a repartir unas tarjetitas (refiriéndose a otra de las maestras) en ella van a dibujar ustedes la fruta que más les guste pero que sea una de las frutas que están en el pizarrón (refiriéndose a las frutas que ya una maestra había pegado en el pizarrón, las frutas eran: fresa, naranja, plátano, uvas y pera).

La maestra dio tiempo a que los alumnos hicieran el trabajo correspondiente y procedió a pasarlos al pizarrón. Para esto ya había anotado en él el nombre de las cinco frutas de manera horizontal.

Maestra: fíjense niños, aquí tenemos ya los nombres de las cinco frutas, ahora cada uno de ustedes va a pasar al pizarrón a pegar su tarjetita en el nombre que le corresponde.

Un alumno: yo paso maestra.

Maestra: bueno, como cada uno va a pasar vamos a empezar con él (señalando al niño) a ver, ¿dónde vas a pegar la fruta que más te gustó?

El pequeño pegó la fruta en el lugar correspondiente; y de igual manera se llevó a cabo esta actividad con los 25 alumnos, dentro de un ambiente agradable y sobre todo pudimos notar una gran motivación por parte de ellos, ya que cada vez que pasaba un compañero a pegar su tarjeta decían emocionados: ¡va ganando la fresa!, ¡uy la uva va perdiendo!, etc.

Maestra: bueno muchachos pongan atención, me van a decir ahora qué es lo que ustedes observan después de haber pegado todas sus tarjetitas.

Algunos alumnos: ¡que ganó la fresa!

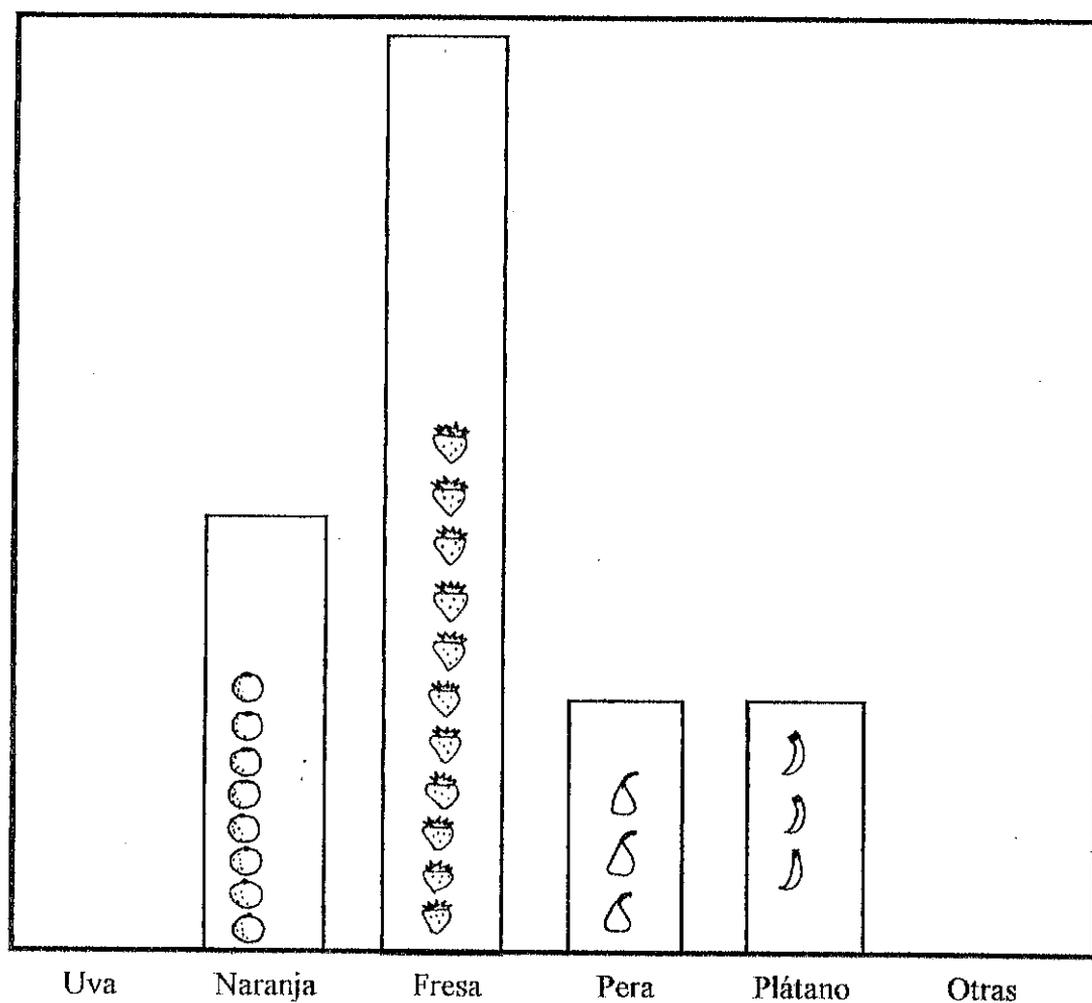
Maestra: muy bien, ganó la fresa, pero cuando íbamos a empezar la actividad les dije que íbamos a jugar ¿a ver

quien ganaba?

Alumno: ¡no!

Una alumna: nos dijo que íbamos a ver que fruta nos gustaba más.

Maestra: muy bien, ahora la maestra les va a pasar a entregar unas hojitas a ver si es cierto que entendieron. Dichas hojas las iban a contestar de acuerdo a cómo quedó la gráfica en el pizarrón, la cual mostramos enseguida y cuyos resultados se encuentran en el anexo 4.



En las hojas también se incluía otro trabajo de reafirmación, en el que ellos hicieron una entrevista a sus compañeros para poder resolverlo. Ver anexo 4.

Esta actividad la realizamos con el fin de que hubiera una convivencia más estrecha entre los alumnos y a al vez se motivaran para poderla llevar a cabo con éxito.

La clase se llevó un tiempo aproximado de dos horas.

Después de retirarnos nos dispusimos a evaluar los trabajos, de los cuales obtuvimos los siguientes resultados:

Aspectos	Frecuencia	%
Buenos	16	64
Regulares	6	24
Bajos	3	12
Total	25	100

Para seleccionar los trabajos buenos, regulares y bajos, tomamos en cuenta la observación directa y en donde fuimos testigos de la participación de cada uno de los alumnos, además, utilizamos un juego que denominamos el entrevistador que también fue un aspecto a evaluar, ya que mediante él los niños resolvieron uno de los trabajos incluidos en el anexo 5.

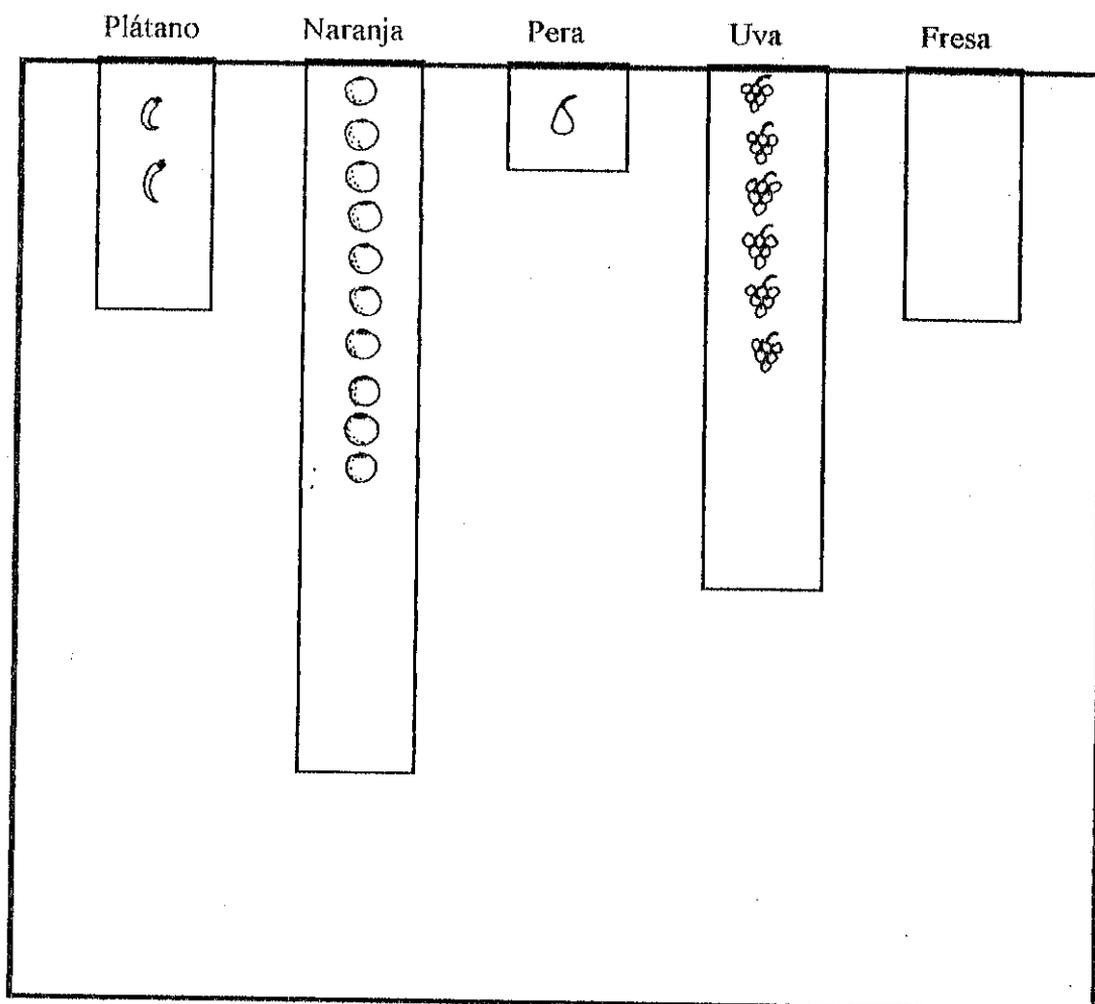
Después se visitó el grupo experimental en la localidad de Zavala, Concordia, Sinaloa, en el cual asistieron 19 niños de los 21 existentes. Esto lo llevamos a cabo el día 19 de abril.

Aquí desarrollamos el mismo tema que se llevó a cabo en

el grupo control y el cual narramos anteriormente.

Como era el mismo tema, llevamos a cabo la misma dinámica y las mismas actividades y aunque se dieron diferencias en la participación de los alumnos el éxito fue el mismo, ya que el trabajo se realizó en un ambiente de armonía y motivación.

El trabajo que los alumnos realizaron en el pizarrón quedó de la siguiente manera:



Se incluyeron los trabajos referentes a dicha gráfica y a las entrevistas que ellos mismos realizaron, en el anexo 5.

A continuación presentamos los resultados:

Aspectos	Frecuencia	%
Buenos	15	79
Regulares	3	16
Bajos	1	5
Total	19	100

Para la clasificación tomamos el mismo criterio de la clase anterior.

Después de comparar los resultados de la primera y segunda exploración podemos darnos cuenta, que el problema investigado disminuyó aunque no en su totalidad como se muestra en el siguiente cuadro:

Fecha	Grupo	1ª Exploración			2ª Exploración		
		B	R	B	B Día	R 19 de abril	B
16/abril/96	Experimental	5	6	9	15	3	1
		25%	30%	45%	79%	16%	5%
17/abril/96	Control	9	7	9	16	6	3
		36%	28%	36%	64%	24%	12%

Las gráficas de los resultados de este cuadro aparecen en el anexo 6.

En la primera exploración utilizamos la técnica de la observación, el diario de campo; y en la segunda exploración la investigación participante, donde fuimos agentes directos para probar que el juego es uno de los recursos más valiosos que el maestro debe utilizar en el proceso enseñanza-aprendizaje.

El haber llevado a la práctica esta clase, nos dio la oportunidad de comprobar que por medio de actividades lúdicas el niño muestra más interés en sus trabajos y que a través de ellas, también se manifiesta un gran potencial creativo, que nos permite conocerlo mejor para poder así evaluarlo por sus capacidades y actitudes y no de una manera

antipedagógica.

Es por eso que debemos reconocer el juego como uno de los espacios a rescatar ya que nos ofrece grandes posibilidades en nuestra práctica docente y sabiéndolos utilizar estaremos abonando el camino que nos lleve a favorecer el desarrollo integral de nuestros alumnos.

A continuación ponemos de manifiesto un cuadro comparativo de la practica tradicional y la constructivista.

Juego	Tradicional	Constructivismo
Aplicación	En algunos contenidos	En todos los contenidos
Tiempo utilizado	De vez en cuando	Diariamente
Momento	En el recreo	Todo el día
Finalidad	Descansar	Mantener el interés
Opinión de los maestros	Se considera pérdida de tiempo	Se considera el juego como una estrategia didáctica

CONCLUSIONES

Una de las metas principales de nuestro sistema educativo nacional, es elevar la calidad de la educación, por ello es importante realizar un proceso continuo de transformación en el aprendizaje.

Corresponde al maestro propiciar situaciones que permitan al niño manifestarse de una manera espontánea, partiendo de lo que a él le gusta para poder incrementar el interés del mismo.

La importancia del juego como recurso didáctico radica en que los alumnos trabajen de manera autónoma, construya sus propias estrategias y que produzcan respuestas satisfactorias.

A medida que esta actividad va desarrollándose vemos un avance hacia la realización consciente de un propósito. La riqueza de posibilidades que nos ofrece es vasta. El maestro que las sabe utilizar lo llevará a favorecer el desarrollo integral de sus alumnos.

Algunos maestros detestan o incluso reprimen las actividades lúdicas del alumno, como si éstas fueran una pérdida de tiempo y energía, es erróneo de aquellos educadores que piensan que el entretenimiento constituye una actividad sin

objetivos.

Consideramos que la recreación es una de las actividades educativas esenciales y merece entrar por derecho propio en el marco de la institución escolar, ya que ofrece al maestro el medio de conocer mejor al educando. Sin embargo el papel de éste, está lejos de ser reconocido por todas las instituciones educativas.

Podemos decir que después de haber realizado nuestra investigación de campo y analizado los resultados obtenidos, muestra hipótesis de trabajo fue comprobada así como también se alcanzaron los objetivos planteados.

El maestro no debe dejar a un lado el juego al impartir los conocimientos, ya que mediante ella va a lograr una buena comunicación entre sus alumnos cuando el lenguaje verbal falta, y aparte rompe con las actividades escolares cotidianas, es necesario que los docentes nos involucremos más en los aciertos y errores que tenemos en nuestra práctica escolar. Como podemos ver, no se necesita de recursos didácticos muy sofisticados, sino más bien de la responsabilidad y creatividad que tengamos para desempeñar nuestro trabajo.

BIBLIOGRAFÍA

- ANGRILL Albert y Helfat L. Psicología infantil. México Edit. Cecsá 1985, pp. 172.
- ARFOVILLOUX, Jean. El juego en la entrevista con el niño. Antología de apoyo a la práctica docente, del nivel pre-escolar. 1993 pp. 152.
- ARNOLD, Arnold Cómo jugar con su hijo. Argentina 1966, Ed. Kapelusz, p.p. 236
- BANDET, J. El niño y sus juguetes. Madrid 1972, Ed. Narcea, 2ª edición, p.p. 254.
- BARONE Luis Roberto El niño y su mundo. Edit. Océano, 1983, pp. 125.
- DEL POZO Hugo Recreación escolar. México 1984, Ed. Avante, pp. 279.
- FREDERICK, Elkim. El niño y la sociedad. Buenos Aires 1992, Ed. Paidós, 2ª edi-

ción, p.p. 246.

GARVEY, Catherine.

El juego infantil. Madrid 1978, Ed. Morata, 4ª edición, p.p. 158.

GORDILLO, José.

Juegos en los que el niño enseña al hombre. México 1977, Ed. Cempae, 2ª edición, p.p. 185.

HILDEGARD, Hetzer

El juego y los juguetes. Buenos Aires. Edit. Kapelusz 1978, pp. 111.

HURLOCK, Elizabeth B.

Desarrollo del niño. México 1986, Ed. Trillas, 2ª edición, p.p. 360.

LLEDIAS M. Karla

Juegos al aire libre. México Edit. Libra 1989, pp. 126

PACAEP.

Módulo de literatura. México, Ed. Litografía electrónica, pp. 113.

- PIAGET, Jean Juego y desarrollo. Barcelona España, Edit. Laia. 1982, pp. 208
- S.E.P. Desarrollo del niño en el nivel preescolar. México 1994, p.p. 24.
- U.P.N. El niño: aprendizaje y desarrollo. México 1988, Ed. S.E.P. pp. 224.
- VIGOTSKY, L. S. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona 1979, Ed. Grijalbo, 2ª edición, p.p. 258.
- WALLON, Henri. La evolución psicológica del niño. México 1977, Ed. Grijalbo, pp. 300.

ANEXOS

EJERCICIO Anexo 1

$$1 \text{ kg} = 1000 \text{ gramos}$$

$$2000 \text{ gramos} = 2 \text{ kilos}$$

$$3000 \text{ gramos} = 3 \text{ kilos} + 500$$

$$7000 \text{ gramos tiene} = 7000 \text{ gramos}$$

$$30 \text{ gramos ha} = 30 \text{ cuartos}$$

$$2000 \text{ gramos tiene} = 20 \text{ medio kilos}$$

$$1 \text{ cuarto} = 250 \text{ gramos}$$

ISI RUTINA RUIZ RODRIGUEZ

Ejercicio

$k = 1000$ gramos

1000 gramos 2 kilos

500 gramos 3 kilos 1500 gramos

1 kilo gramos tiene 1000 gramos

500 gramos hay 1 kilo

1000 gramos tiene 20 medios kilos

10 Cuartos = 250 gramos

ario de Jesús Beltrán, sales

Ejercicio

1 kg = 1000 gramos

200 gramos = 2 kilos

3500 gramos = 3 kilos + 500

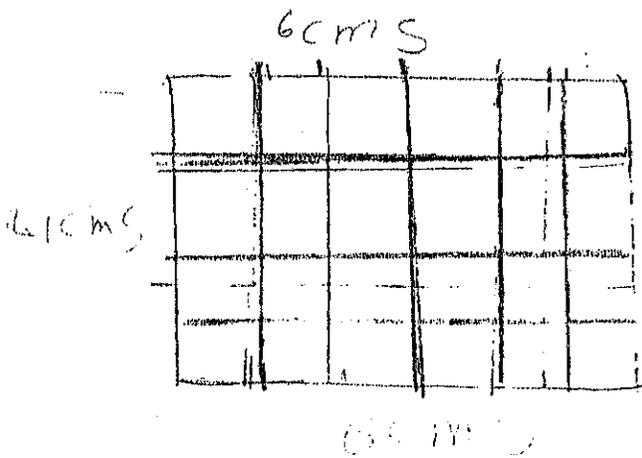
4 kilogramos tiene 4000 gramos

750 gramos hay 3 cuartos

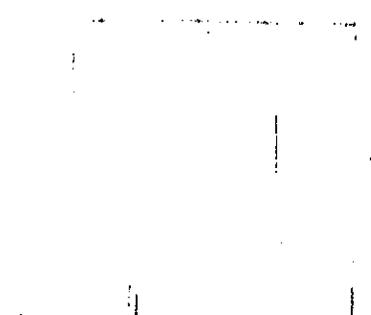
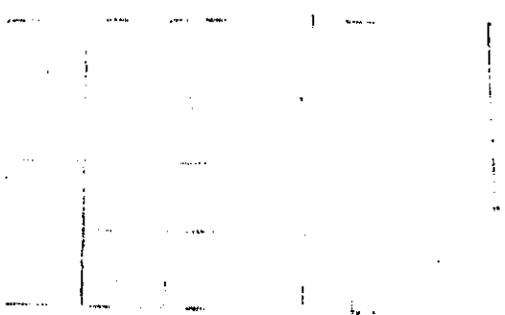
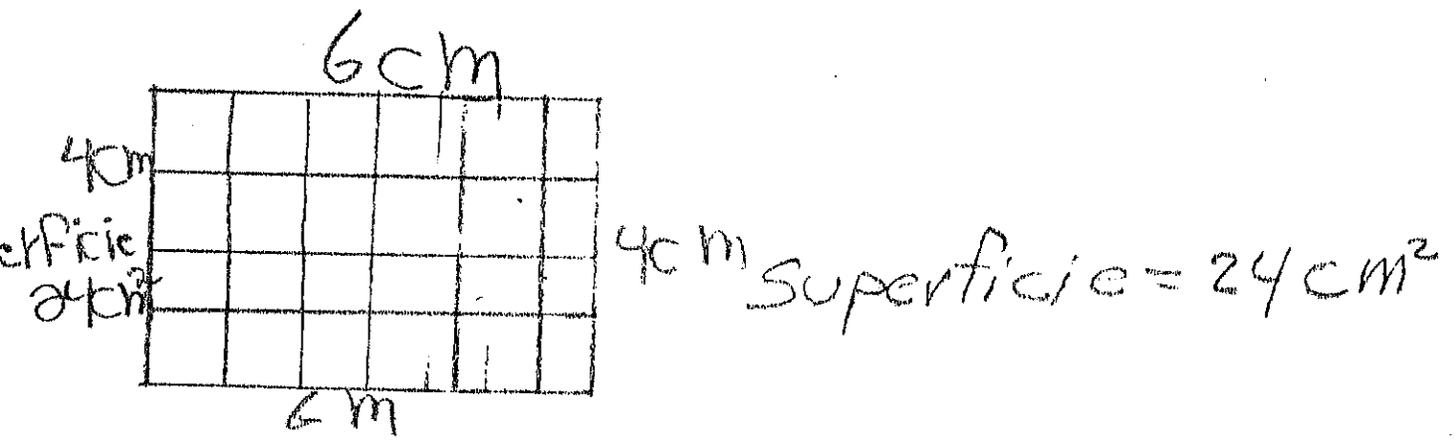
1000 gramos tiene 2 medios kilos

un cuarto = 250 gramos

Anexo 2



4 cm SUPERFICIE = 24 cm²



ANEXO 3

ASIGNATURA	EJE TEMÁTICO	CONTENIDO TEMÁTICO	ACTIVIDADES	REFERENCIAS
Matemáticas	Tratamiento de la información	-Que los alumnos organicen y analicen información a través de gráficas sencillas	<ul style="list-style-type: none"> - Se escribe en el pizarrón una lista de frutas (uva, plátano, naranja, pera y fresa) y luego se reparte a cada niño una tarjeta. - Los niños eligen la fruta que más les gusta y la dibujan en la tarjeta. - Cada niño pasa al pizarrón a pegar su tarjeta en la columna correspondiente. Cuando todos lo hayan hecho observan las columnas que se formaron y responden algunas preguntas: ¿Cuántos niños prefieren los plátanos? ¿Cuál es la fruta que le gusta a la mayoría? Si un niño dibujara un coco, ¿en dónde colocaría la tarjeta? Cuantos niños dibujaron una fruta que no estaba en la lista? - El maestro retoma la gráfica elaborada con las tarjetas y dibuja otra, coloreando cada columna de un color diferente. -El maestro promueve el análisis de la gráfica mediante preguntas como: ¿Qué representa cada una de las columnas? ¿Cuántos niños dijeron que les gusta la naranja? ¿En qué se parece esta gráfica a la que hicieron con la tarjeta? 	<ul style="list-style-type: none"> - Tarjeta blanca de 5 x 7 cms. - Cinta adhesiva. - Lápices de colores. - Gises de colores. - Ficha No. 35.

Nombre del alumno

Petry Paola Vizcarra Reyes.

Nombre de la escuela

Lice Benita Juarez

Contesta las siguientes preguntas observando la gráfica:

¿Cuántos niños prefieren los plátanos? 3 niños

¿Cuál es la fruta que le gusta a la mayoría del grupo? Fresa

Si un niño dibuja un coco, ¿En dónde colocaría la tarjeta? en atrás

¿Cuántos niños dibujaron una fruta que no estaba en la lista? ninguno

¿Cuál es la fruta que prefieren menos? Uva

¿Cuántos niños prefieren peras? 3 niños

¿Cuántos niños prefieren guayabas y naranjas? 8 niños

¿Qué prefieren más, plátanos o naranjas? naranja

¿Cuál prefieren menos, uvas o peras? uva

¿Cuántos niños prefieren uvas? ninguno

Nombre del alumno Daniel Antonio García V

Nombre de la escuela Lic. Benito Juárez

Contesta las siguientes preguntas observando la gráfica:

¿Cuántos niños prefieren los plátanos? 3 niños

¿Cuál es la fruta que le gusta a la mayoría del grupo? fruta

Si un niño dibuja un coco, ¿En dónde colocaría la tarjeta? otro

¿Cuántos niños dibujaron una fruta que no estaba en la lista?

ninguno

¿Cuál es la fruta que prefieren menos? uvas

¿Cuántos niños prefieren peras? 3 niños

¿Cuántos niños prefieren guayabas y naranjas? Ninguna y naranja 8

¿Qué prefieren más, plátanos o naranjas? naranjas

¿Cuál prefieren menos, uvas o peras? uvas

¿Cuántos niños prefieren uvas? ninguno

Pregúntale a tus compañeros ¿qué dulces prefieren?; que sea un solo dulce y anota una rayita por cada dulce que prefieran.

Duvalín *|||||*

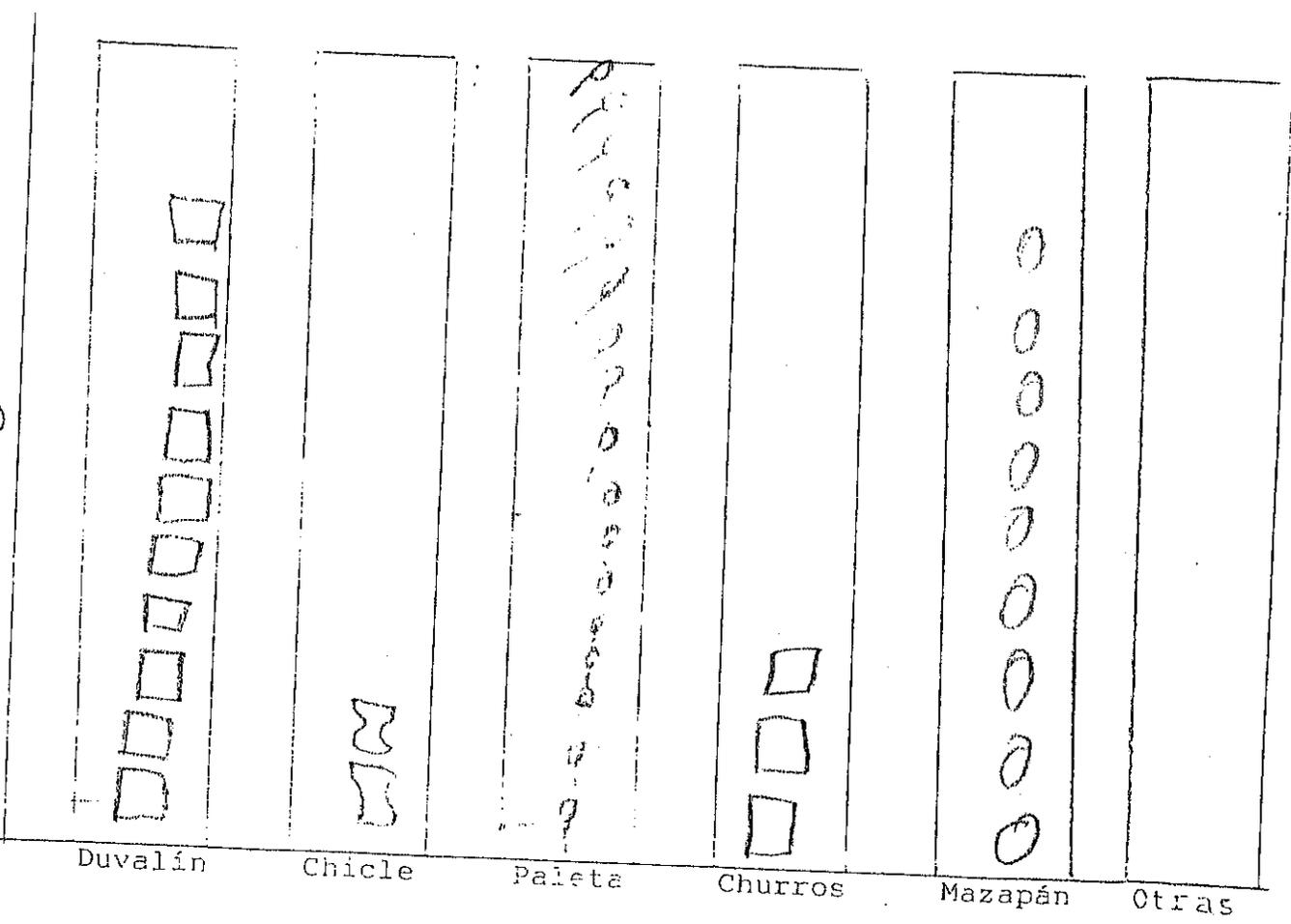
Churros *||*

Paleta *|||||*

Chicle *||*

Mazapán *|||||*

Ahora con estos datos completa la gráfica.



Nombre del alumno Francisco Javier Medina Soto.
Nombre de la escuela Lic. Benito Juárez.

Contesta las siguientes preguntas observando la gráfica:

¿Cuántos niños prefieren los plátanos? 3 niños

¿Cuál es la fruta que le gusta a la mayoría del grupo? fresa

Si un niño dibuja un coco, ¿En dónde colocaría la tarjeta? donde dice otra fruta

¿Cuántos niños dibujaron una fruta que no estaba en la lista?

Ninguno

¿Cuál es la fruta que prefieren menos? uva

¿Cuántos niños prefieren peras? 3 niños

¿Cuántos niños prefieren guayabas y naranjas? 8 niños

¿Qué prefieren más, plátanos o naranjas? Naranjas

¿Cuál prefieren menos, uvas o peras? Uvas

¿Cuántos niños prefieren uvas? Ninguno

Pregúntale a tus compañeros ¿qué dulces prefieren?; que sea un solo dulce y anota una rayita por cada dulce que prefieran.

Duvalín *****

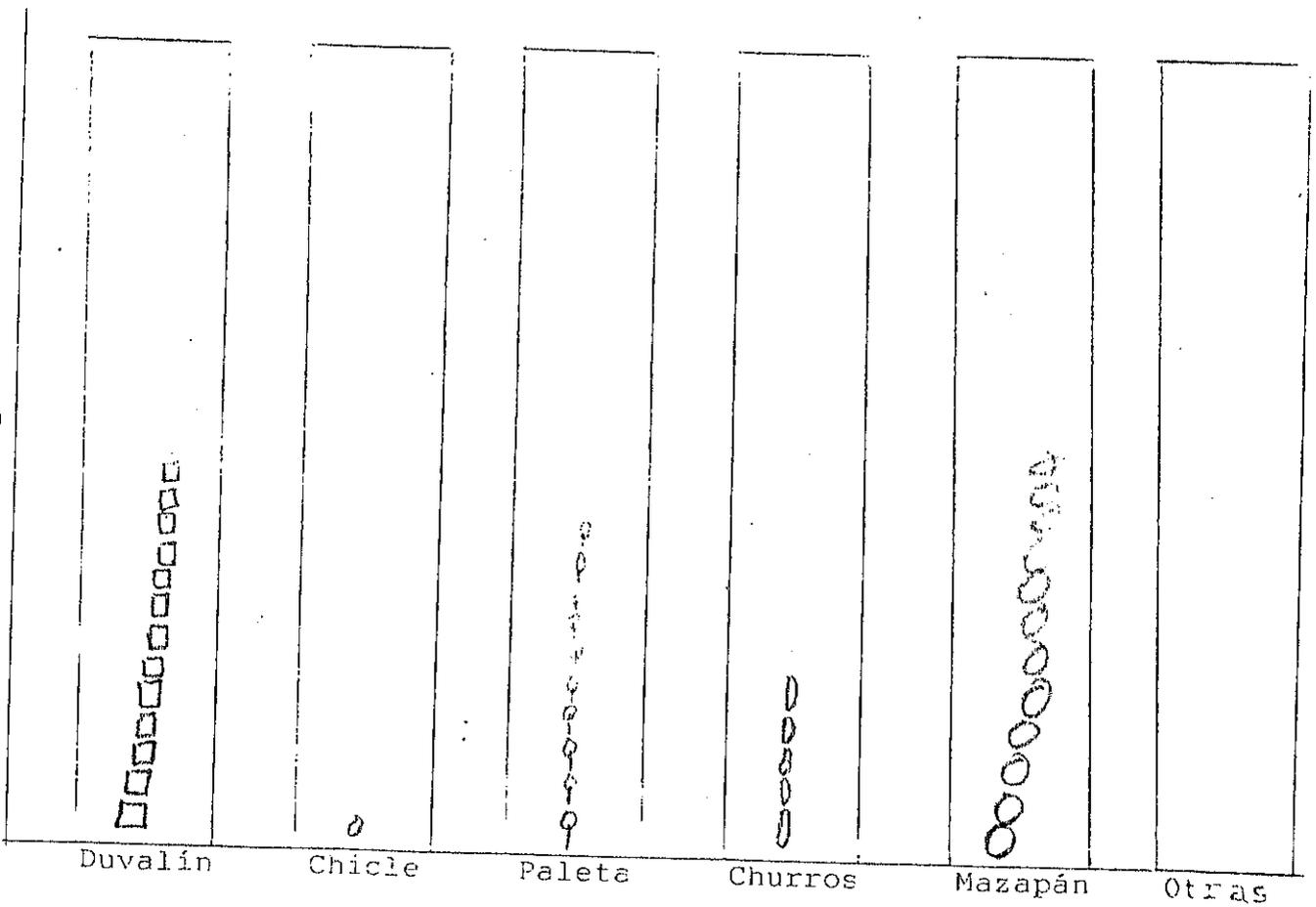
Churros*****

Paleta *****

Chicle

Mazapán*****

Ahora con estos datos completa la gráfica.



Anexo 5

Nombre del alumno DOLORES EATHER Sanchez Flores
Nombre de la escuela Gral Pablo E Macias Valenzuela

Contesta las siguientes preguntas observando la gráfica:

¿Cuántos niños prefieren los plátanos? 2

¿Cuál es la fruta que le gusta a la mayoría del grupo? naranja

Si un niño dibuja un coco, ¿En dónde colocaría la tarjeta? en otras frutas

¿Cuántos niños dibujaron una fruta que no estaba en la lista? ninguno

¿Cuál es la fruta que prefieren menos? pera

¿Cuántos niños prefieren peras? 1 niño

¿Cuántos niños prefieren guayabas y naranjas? 10 niños NARANJA

¿Qué prefieren más, plátanos o naranjas? naranja

¿Cuál prefieren menos, uvas o peras? peras

¿Cuántos niños prefieren uvas? 6 niños

Pregúntale a tus compañeros ¿qué dulces prefieren?; que sea un solo dulce y anota una rayita por cada dulce que prefieran.

Duvalín // // // // // // // // // //

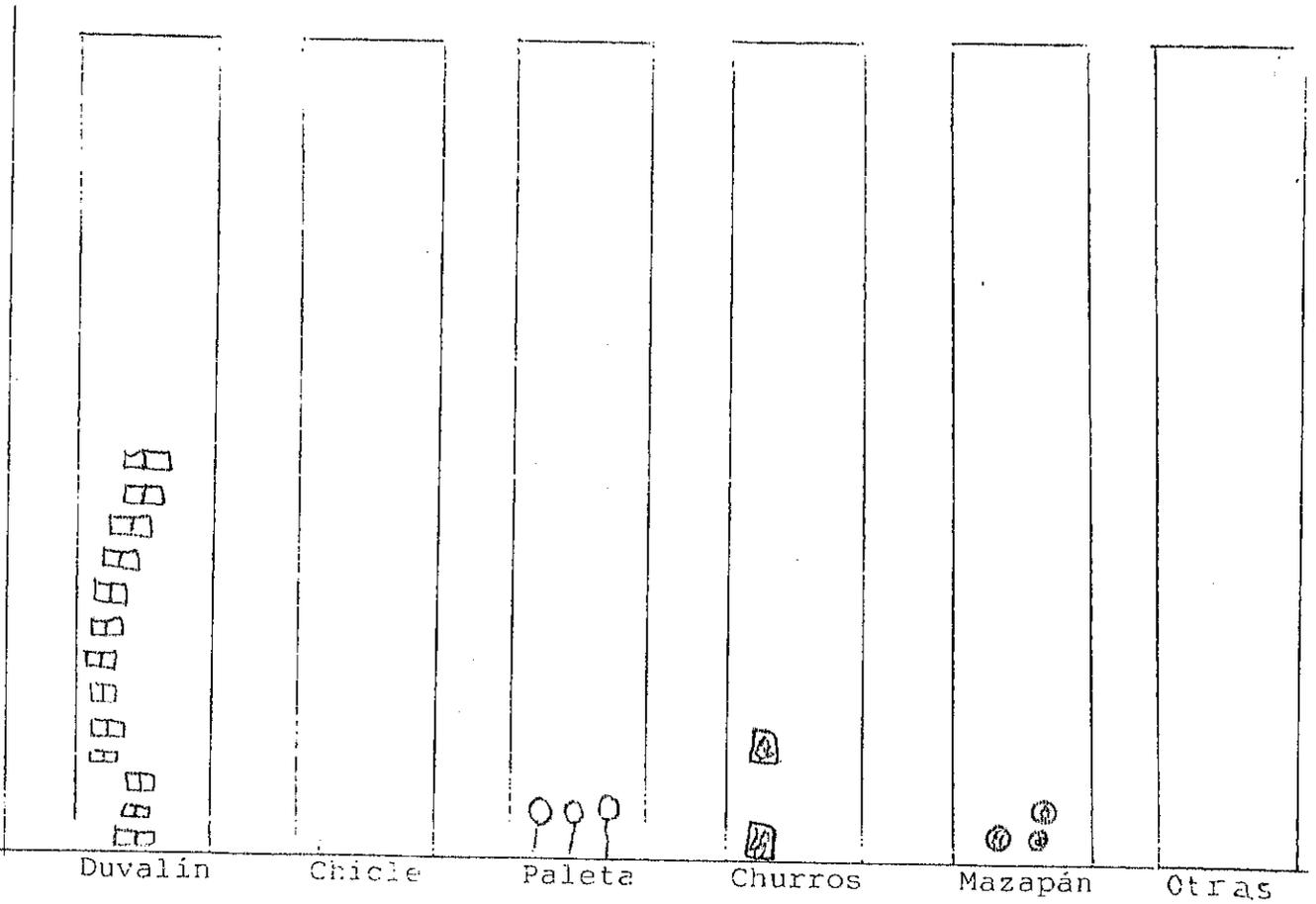
Churros //

Paleta // //

Chicle

Mazapán // //

Ahora con estos datos completa la gráfica.



Nombre del alumno Tesis Tenorio Rodriguez, Rolis
Nombre de la escuela Escuela pública Macías Valenzuela

Contesta las siguientes preguntas observando la gráfica:

¿Cuántos niños prefieren los plátanos? 2 niños

¿Cuál es la fruta que le gusta a la mayoría del grupo? La manzana

Si un niño dibuja un coco, ¿En dónde colocaría la tarjeta? en
otras Escuelas

¿Cuántos niños dibujaron una fruta que no estaba en la lista?
Ninguno

¿Cuál es la fruta que prefieren menos? La pera

¿Cuántos niños prefieren peras? no niños

¿Cuántos niños prefieren guayabas y naranjas? 10 prefieren cada una

¿Qué prefieren más, plátanos o naranjas? plátanos

¿Cuál prefieren menos, uvas o peras? peras

¿Cuántos niños prefieren uvas? ninguno

Pregúntale a tus compañeros ¿qué dulces prefieren?; que sea un solo dulce y anota una rayita por cada dulce que prefieran.

Duvalín (11111111) = 8

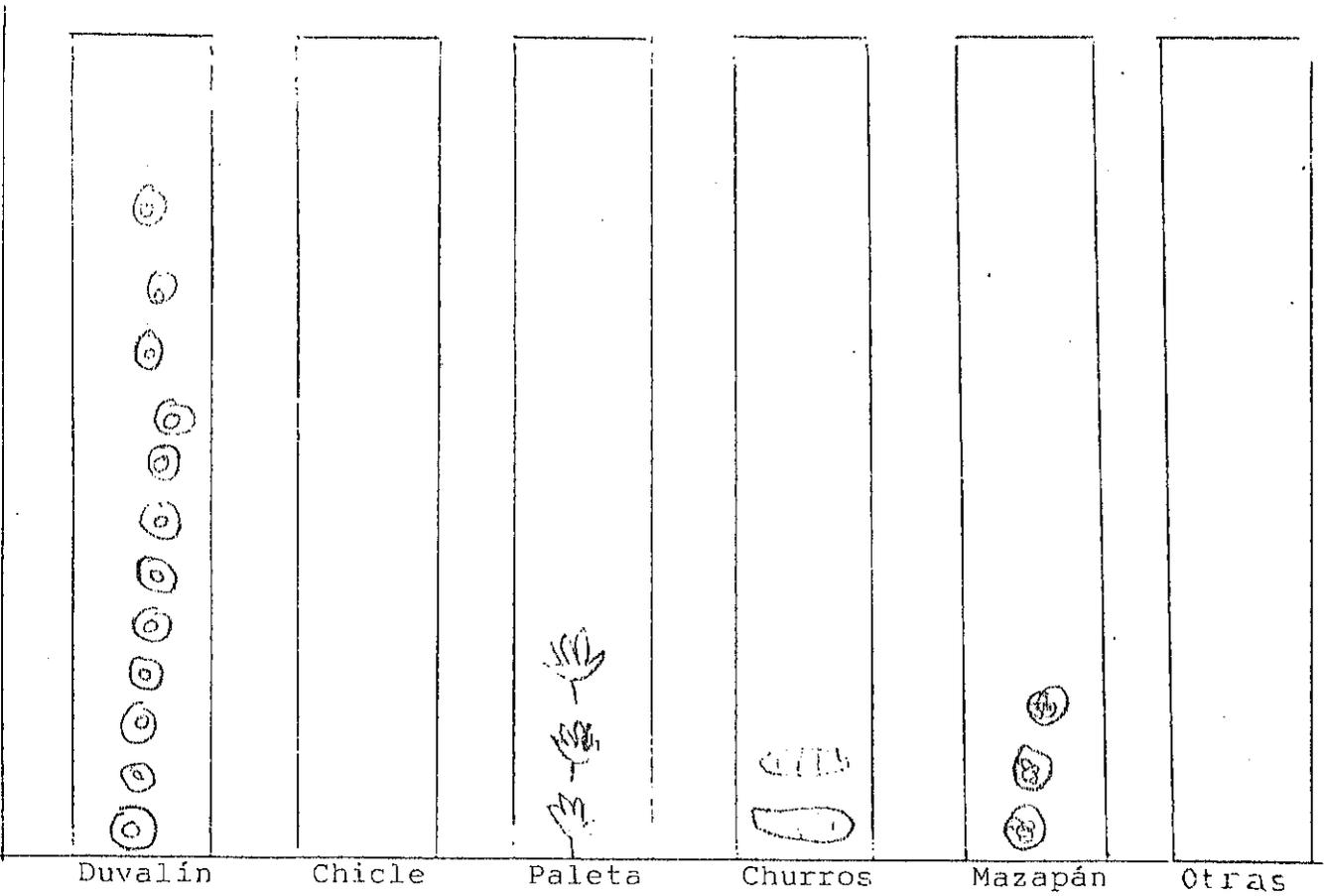
Churros (1) = 1

Paleta (111) = 3

Chicle

Mazapán (111) = 3

Ahora con estos datos completa la gráfica.



Nombre del alumno Jorge Fabián Rodríguez Reyes
Nombre de la escuela Escuela Primaria Emilio Velázquez

Contesta las siguientes preguntas observando la gráfica:

¿Cuántos niños prefieren los plátanos? 2 niños

¿Cuál es la fruta que le gusta a la mayoría del grupo? Laporta

Si un niño dibuja un coco, ¿En dónde colocaría la tarjeta? en el árbol

¿Cuántos niños dibujaron una fruta que no estaba en la lista?
ninguno

¿Cuál es la fruta que prefieren menos? Laporta

¿Cuántos niños prefieren peras? 1 niño

¿Cuántos niños prefieren guayabas y naranjas? 10 naranjas

¿Qué prefieren más, plátanos o naranjas? naranja

¿Cuál prefieren menos, uvas o peras? peras

¿Cuántos niños prefieren uvas? 7 niños

Pregúntale a tus compañeros ¿qué dulces prefieren?; que sea un solo dulce y anota una rayita por cada dulce que prefieran.

Duvalín $\text{|||||} = 12$

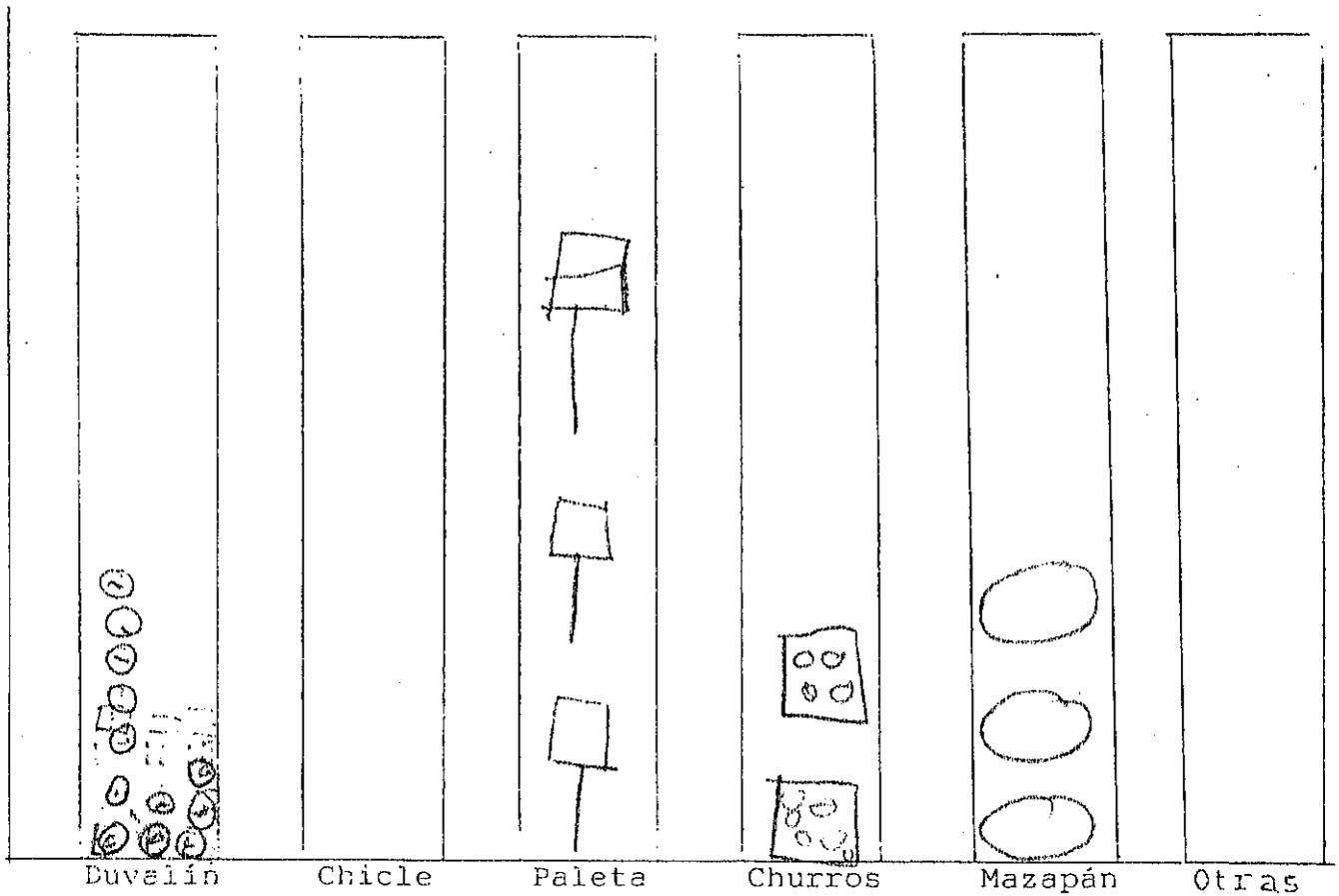
Churros $\text{||} = 2$

Paleta $\text{|||} = 3$

Chicle

Mazapán $\text{|||} = 3$

Ahora con estos datos completa la gráfica.



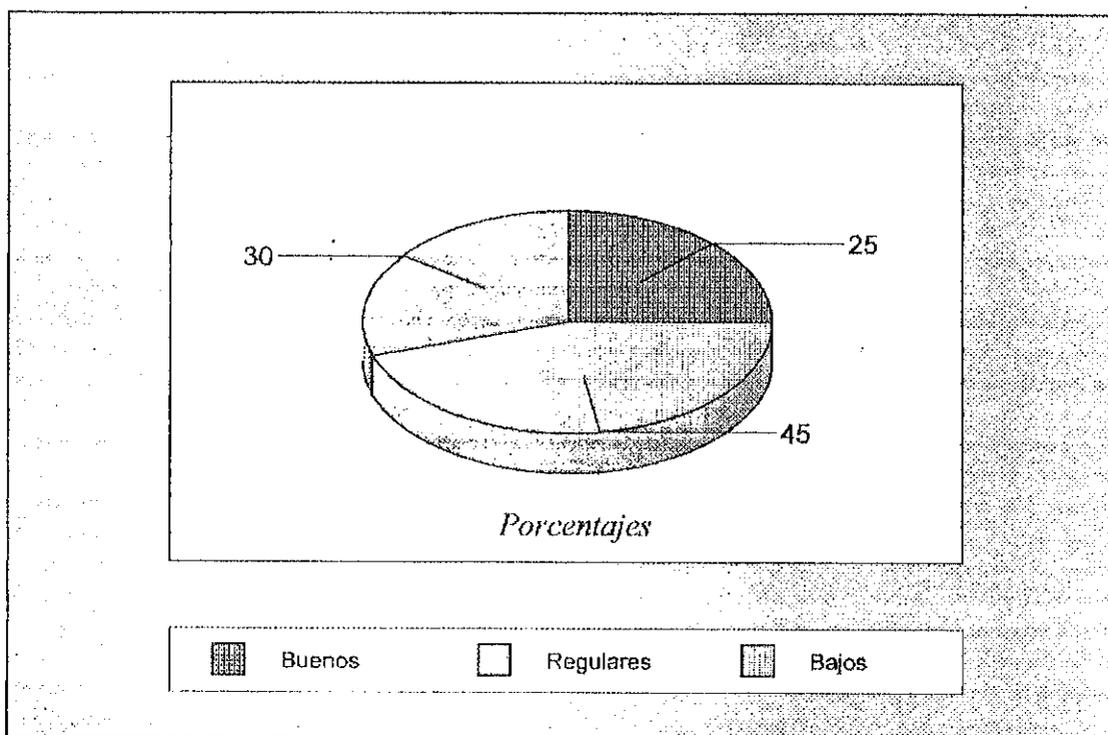
ANEXO 6

Escuela: "Pablo E. Macías Valenzuela".

Grado: 3º **Grupo:** "U" Grupo experimental.

Inscripción: 21 alumnos.

Asistencia: 20 alumnos.



Escuela: "Lic. Benito Juárez".

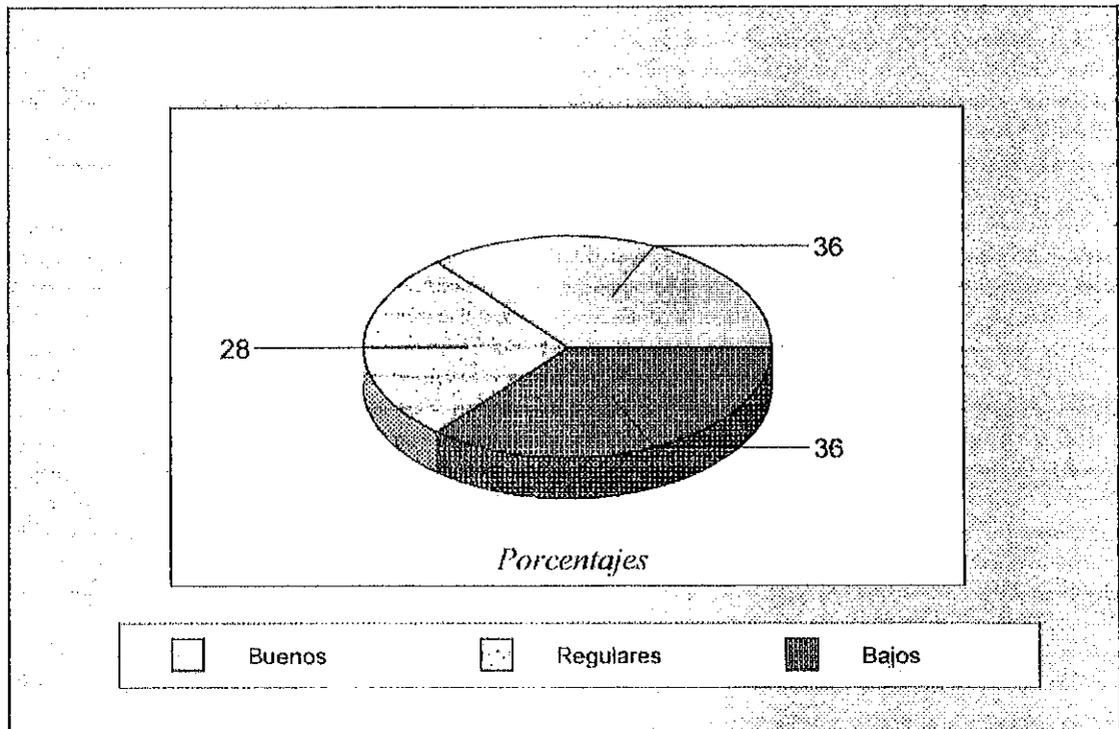
Grado: 3° Grupo: _____

Grupo control.

Inscripción: 25 alumnos.

Asistencia: 25 alumnos.

	Buenos	Regulares	Bajos	Total
	9	7	9	25
Porcentaje	36	28	36	100



Escuela: "Lic. Benito Juárez".

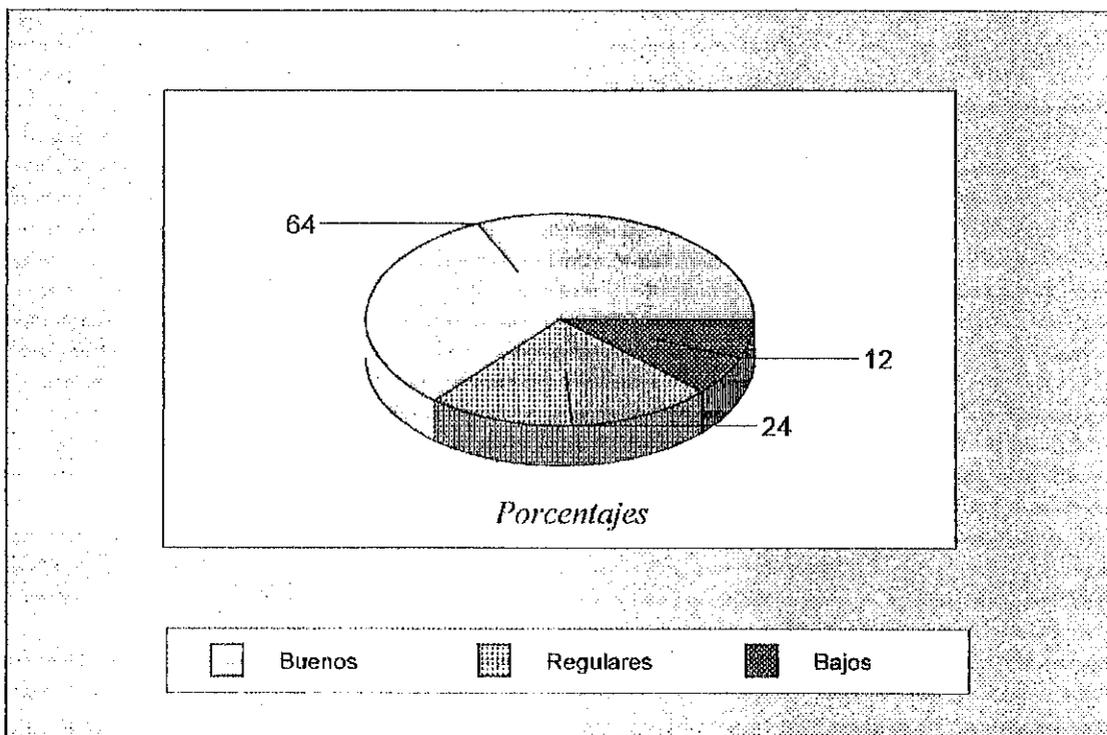
Grado: 3º **Grupo:** _____

Grupo control.

Inscripción: 25 alumnos.

Asistencia: 25 alumnos.

	Buenos	Regulares	Bajos	Total
	16	6	3	25
Porcentaje	64	24	12	100



Porcentaje obtenido por el equipo investigador

Escuela: Pablo Macías Valenzuela.

Grupo: único. Grado: 3° Grupo experimental.

Inscripción: 21

Asistencia: 19

Aspectos	Frecuencia	%
Buenos	15	79
Regulares	3	16
Bajos	1	5
Total	19	100

