

09 FEB. 1999





SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
UNIDAD UPN 19 A

*✓*  
Implicaciones y consecuencias de las actividades  
lúdicas en alumnos que cursan educación primaria

ARNULFO SOTO NUNCIO

7254  
-581  
4524

Monterrey, N.L. 1998



SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
UNIDAD UPN 19 A

**Implicaciones y consecuencias de las actividades  
lúdicas en alumnos que cursan educación primaria**

**ARNULFO SOTO NUNCIO**

**Tesina para obtener el título de Licenciatura  
en Educación Básica**

**Monterrey, N.L. 1998**

**DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION**

Monterrey, N.L., a 7 de FEBRERO de 1998.

**C. PROFR.(A) ARNULFO SOTO NUNCIO**

**Presente.**

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

"IMPLICACIONES Y CONSECUENCIAS DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS EN ALUMNOS QUE CURSAN EDUCACION PRIMARIA".

opción TESINA                      modalidad ENSAYO                      a propuesta del asesor

**C. Profr.(a) GUILLERMO VANEGAS ARRAMBIDE**

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

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su Examen Profesional.

GOBIERNO DEL ESTADO

Atentamente.



**PROFRA. SANJUANA RODRIGUEZ TOVAR**

Presidente de la Comisión de Titulación  
de la Unidad 19A Monterrey

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA  
NACIONAL  
UNIDAD 19 A  
MONTERREY, N. L.

# INDICE

	Página
<b>I. INTRODUCCION</b>	<b>1</b>
<b>II. FORMULACION DEL TEMA</b>	<b>4</b>
A. Antecedentes	4
B. Definición	5
C. Justificación	6
D. Objetivos	7
E. Delimitación	7
<b>III. MARCO TEORICO CONCEPTUAL</b>	<b>9</b>
A. Premisas y supuestos teóricos	9
1. Fundamentación psicológica	9
a. Las funciones cognoscitivas del niño según Piaget	9
b. Las etapas de desarrollo	11
c. Perfil del niño de tercer grado	17
2. Fundamentación pedagógica	19
a. La pedagogía operatoria	19
b. La educación primaria	23
c. Fundamentación y estructura del programa vigente de educación primaria	25
3. Fundamentación científica del tema	29
a. Las actividades lúdicas	29
b. El papel del juego en el desarrollo del niño	31
c. Importancia del juego en el aprovechamiento escolar	32
B. Definición de términos y conceptos	36

IV. EVOLUCION DEL JUEGO EN EL NIÑO EN LA EDUCACION	38
A. Importancia del juego	38
B. Clasificación de los juegos	40
C. Papel del juego en la educación	45
V. EL JUEGO Y EL COMPORTAMIENTO SOCIAL	51
A. Influencia del juego en el desarrollo del hombre	51
B. Juego y recreación	55
C. Los juegos organizados	57
VI. IMPLICACIONES DEL JUEGO EN LE DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO	59
A. En el desarrollo afectivo dentro del ambiente familiar y escolar	59
B. En el desarrollo psicomotriz en el dominio y control sobre sí mismo	61
C. En el desarrollo cognoscitivo en la construcción del conocimiento	62
CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	65
NOTAS BIBLIOGRAFICAS	
BIBLIOGRAFIA	

## I. INTRODUCCION

Dentro de la formulación del tema se plantea la necesidad de implementar el juego como una herramienta mediante la cual será posible activar el proceso enseñanza-aprendizaje del alumno que cursa el tercer grado de educación primaria.

En el capítulo segundo se analiza el marco teórico conceptual, el que se inicia con las premisas y supuestos teóricos, estudiando la fundamentación psicológica que se sustenta en la teoría de Piaget, quien hace referencia sobre las funciones cognoscitivas al explicar como transforma gradualmente el niño sus estructuras mentales hasta llegar a la adolescencia; agrega que este proceso se presenta a través de diversas etapas de desarrollo, pero lo que interesa en el presente trabajo es el perfil del niño de tercer grado, cuyas características cuando son conocidas por el maestro, le es posible escoger las medidas pedagógicas adecuadas.

En la fundamentación pedagógica se hace una reflexión sobre la educación primaria, entendida como un factor propicio para el desarrollo organizado de las capacidades naturales del individuo; la fundamentación y estructura del programa vigente de educación primaria se encuentra contenida en el artículo tercero constitucional, el que asegura el derecho de los niños a recibir educación y el Estado a proporcionarla; mediante la aplicación del enfoque y propósitos del programa de educación primaria, es posible involucrar al niño en acciones, actitudes y apreciaciones valorativas.

La fundamentación científica del tema hace referencia a las actividades lúdicas, entendidas como acciones libres, placenteras y divertidas, las que puede utilizar el docente como apoyo para lograr éxito en el proceso educativo; el papel del juego en el desarrollo del niño es de suma importancia, ya que éste le permite además de descargar todas sus energías, estimula su desarrollo integral; la importancia del juego en el aprovechamiento escolar radica en su espontaneidad, con el que puede desarrollar aptitudes mentales, las que al tomar un valor educativo, se reflejan en el desarrollo de su personalidad.

El capítulo cuarto habla sobre la evolución del juego en el niño de primaria, cuya presencia se da desde temprana edad, lo que le anima y proyecta de manera activa en todo tipo de actividades y el cual puede ser aprovechado en su proceso de aprendizaje; la clasificación de los juegos se centran principalmente en dos: los funcionales generales en el que intervienen los sentidos, los movimientos y los juegos psíquicos; los de funciones especiales que están íntimamente relacionados con los instintos y la conservación del individuo, que le ayudan a formar el carácter; el papel del juego en la educación constituye un apoyo dentro de las actividades escolares, al que nunca se le debe dar el carácter de obligatorio, ya que de esta manera perdería su objetivo.

Dentro del capítulo quinto se hace referencia al juego y el comportamiento social, en donde la influencia del juego en el desarrollo del hombre solamente se puede dar si se respeta su característica natural, en éste predomina el interés, la atracción y la imaginación; el juego y recreación se pueden presentar de manera simultánea, con lo

que es posible lograr el equilibrio fisiológico, la estabilidad emocional y el desenvolvimiento social y moral del niño; los juegos organizados, le muestran un orden y armonía en sus actividades lúdicas.

En el último y sexto capítulo se hace una reflexión sobre las implicaciones del juego en el desarrollo integral del niño de tercer grado, tomando en principio el desarrollo afectivo dentro del ambiente familiar y escolar, quienes como agentes socializadores ejercen una verdadera influencia, no sólo en su desarrollo biológico, sino también en la adquisición de valores, costumbres y tradiciones; en el desarrollo psicomotriz, en el dominio y control sobre sí mismo, le permite descubrir sus habilidades físicas y control corporal; en el desarrollo cognoscitivo en la construcción del conocimiento, mediante el juego puede desarrollar aptitudes mentales infantiles y creaciones de gran valor educativo que influyen en la integración de su personalidad.

Para finalizar el trabajo, se presentan las conclusiones de los aspectos más relevantes del mismo.

## II. FORMULACION DEL TEMA

### A. Antecedentes.

A través de la observación que realiza el maestro dentro de su práctica docente, se ha podido dar cuenta que la utilización del juego como recurso didáctico es muy escasa; no obstante que la mayoría de los maestros coinciden en su utilidad, ya que mediante él es posible mejorar el aprovechamiento escolar, logrando desarrollar capacidades y habilidades en el educando. Su falta de valoración se debe a la falta de conocimientos teóricos y prácticos para su aplicación, sin embargo generalmente se realiza como complemento de otra actividad y de manera aislada.

Las nuevas teorías educativas orientadas a la construcción del conocimiento por el propio niño a través de sus acciones, han permitido que en diferentes centros educativos se hayan adoptado con entusiasmo e incorporado a sus prácticas nuevas técnicas de enseñanza, que incluyen el juego como apoyo en sus objetivos; pero a la vez, experimentan temor de probar cosas nuevas y cambiar sus técnicas tradicionales que les han proporcionado resultados favorables a sus expectativas.

La perspectiva limitada de ciertas autoridades educativas inmediatas, que califican de indisciplina el juego y el bullicio en el salón de clases, inhibe su utilización, prefiriendo continuar con el modelo tradicionalista de mantener al grupo sentado en sus mesabancos, sin hablar ni cuestionar,

solamente escuchando y obedeciendo; con este tipo de enseñanza el alumno no se acostumbra a pensar y crear por sí mismo el conocimiento, manteniéndose a la espera de que el maestro se lo transmita; por lo tanto no desarrolla su pensamiento reflexivo, crítico y creativo.

Los niños de manera natural se inclinan hacia el juego, el maestro puede partir de este interés para hacer más placentera la adquisición del conocimiento utilizándolo de manera didáctica, permanente y continua, de acuerdo a las capacidades individuales de los educandos, elevando así la calidad del aprendizaje.

Los juegos didácticos cumplen con el de estimular la actividad del niño en su deseo de participar por el simple hecho de jugar y que a través de esa participación le va a proporcionar nuevos conocimientos o reafirmar los ya adquiridos.

#### B. Definición.

El juego es considerado en forma general como una característica importante en el desarrollo de la vida del niño, se le atribuye un papel de alimentador básico para el desarrollo de las actividades y aptitudes que lo preparan para su vida futura; mediante su ejercicio le es posible desarrollar sus facultades físicas e intelectuales, al mismo tiempo, plantea problemas de conducta que implican adaptación social, a la vez que le sirve para fijar las funciones recién adquiridas y estimular el crecimiento orgánico y del sistema nervioso.

Es importante como preparatorio para la adquisición de conceptos que sirven de estímulos en los procesos de aprendizaje del niño, puede considerarse como el camino del proceso del pensamiento. Se le atribuye el calificativo de dinamismo, ya que mediante su práctica contribuye al paso de una etapa a otra. Por lo que se considera importante estudiar las implicaciones y consecuencias de las actividades lúdicas en alumnos que cursan el tercer grado de educación primaria.

### C. Justificación.

A pesar de que la práctica del juego no es una novedad, si lo es su inclusión dentro de las técnicas de motivación, a fin de que los alumnos se involucren de una forma agradable y creativa en el conocimiento.

Actualmente se considera al niño como un sujeto que aprende por sí mismo, participando y actuando; por lo tanto, es esencial que el docente proponga a sus alumnos actividades y juegos interesantes en los que comparta con ellos sus descubrimientos, participe en sus conversaciones, apoye sus aprendizajes y convierta en algo atractivo el ir a la escuela.

El juego desarrolla actitudes como: mayor participación en clase, aumento de la autoestima, mejor socialización e integración grupal, así como la autodisciplina. También habilidades y destrezas psicomotrices y mentales como la flexibilidad, agilidad física y mental, rapidez, memoria, atención, coordinación, etc.

Un aspecto muy importante es que cuando el niño juega, actúa, reflexiona, e intercambia ideas y experiencias con sus iguales; de esta manera propicia la construcción de su propio conocimiento según el grado de comprensión e interés de la materia donde se utiliza el juego como recurso didáctico.

#### D. Objetivos.

- Analizar el desarrollo del niño que cursa la educación primaria según la teoría de Jean Piaget para precisar su nivel evolutivo.
- Determinar dentro del programa vigente de educación primaria el enfoque y propósitos del programa de tercer grado.
- Señalar el papel que desarrolla el juego en el niño para precisar su importancia dentro del aprovechamiento escolar.
- Reconocer el valor educativo del juego para su aplicación como recurso didáctico dentro del aula.

#### E. Delimitación.

Se señala como marco de referencia del presente trabajo, el grupo de alumnos que conforman el tercer grado de la Escuela Primaria Gral.

Felipe Angeles, que se localiza en el fraccionamiento Plan Tierra Propia en el municipio de Guadalupe, N. L. ubicada dentro de una comunidad de un nivel socioeconómico bajo, lo que obliga, no sólo a ambos progenitores a tener que trabajar, sino que también se ven involucrados los niños desde muy temprana edad, dejando a un lado sus actividades lúdicas.

Esta característica se presenta en un gran número de los alumnos, quienes durante su estancia en la escuela disfrutan y participan en todo momento de los juegos, por lo que se considera que de acuerdo al interés que muestran en su práctica puede ser utilizado como apoyo didáctico para lograr una mayor dedicación de los niños por el estudio.

### III. MARCO TEORICO CONCEPTUAL

#### A. Premisas y supuestos teóricos.

##### 1. Fundamentación psicológica.

##### a. Las funciones cognoscitivas del niño según Piaget.

El psicólogo suizo Jean Piaget, desarrolló en sus primeros años de vida dos intereses intelectuales: la biología (estudio de la vida) y la epistemología (estudio del conocimiento). Se sentía intrigado por dar respuesta a algunas interrogantes de esta disciplina: ¿Qué es el conocimiento? ¿Cómo se adquiere? etc. En sus investigaciones buscó integrar ambas disciplinas y estando trabajando en el laboratorio de Alfred Binet en París, llegó a la conclusión de que la Psicología podía ser el vínculo entre la biología y la epistemología.

La psicología de Piaget, es una psicología del desarrollo, porque intenta explicar de forma lógica, consistente y autosuficiente, el modo en que un recién nacido llega a entender gradualmente el mundo que le rodea y a funcionar dentro del mismo; o sea, cómo las estructuras mentales de un recién nacido llegan a convertirse en las estructuras mentales de un adolescente. (1)

Motivado por el interés en el desarrollo cognoscitivo del niño elaboró su teoría, basándose en la observación directa y empírica, en su entorno y su conducta. Estos estudios los realizó en sus hijos desde su nacimiento y le llevaron varios años, por lo que sus resultados son más reales y naturales que si se hubieran observado en un laboratorio bajo condiciones preestablecidas.

En base a estos estudios, creó un modelo que describe la forma cómo el ser humano va captando y percibiendo el mundo que lo rodea desde su nacimiento (períodos del desarrollo). Este modelo destaca la importancia que tiene la forma cómo el sujeto percibe su entorno y cómo logra adaptarse a él. Supone la existencia de ciertos principios de organización, a los cuales llama instrumentos mentales y los define como los procesos internos que cada uno utiliza para percibir y estructurar la realidad. Estos instrumentos van cambiando poco a poco, pero radicalmente a través del proceso de adaptación, hacia el medio ambiente que rodea al sujeto.

Define la inteligencia como un proceso de adaptación, retoma el concepto de adaptación biológica y lo aplica al desarrollo de la inteligencia de cada individuo a lo largo de su maduración, entre su infancia y su transformación en adulto. Según él, la mente funciona utilizando el principio de adaptación y produce estructuras que se manifiestan en una inteligencia adaptada como resultado de incalculables adaptaciones adquiridas en un proceso de crecimiento. Piensa que el sujeto a través de toda su vida va buscando cómo ir adaptándose a su medio de una manera satisfactoria, utilizando para lograrlo, dos principios básicos que son: la asimilación y la acomodación.

La asimilación es el proceso por el cual cada individuo explora su medio tomando partes de él, actuando sobre dichas partes y transformándolas para integrar datos nuevos a los aprendizajes anteriores. "La inteligencia es asimilación en la medida en que incorpora todos los datos de la experiencia dentro de su marco" (2).

La acomodación consiste en las modificaciones que el sujeto realiza sobre sus propias estructuras intelectuales, con el fin de adaptarlas mejor al medio. En este proceso el intelecto ajusta continuamente el modelo del mundo para acoplar en su interior cada nueva adquisición. La acomodación tiene lugar cuando la persona busca una solución nueva a una situación, cuando la anterior no fue satisfactoria y así logra un comportamiento nuevo.

La asimilación y la acomodación logran que el sujeto funcione de manera cada vez más adaptada a la realidad; es decir, desarrollan estructuras cognoscitivas intelectuales logrando un crecimiento mental en el sujeto.

Introduce el concepto de equilibración, el cual define como un proceso dinámico que conduce al avance y al aprendizaje; a través del proceso de adaptación. Con el uso de la asimilación y la acomodación, el individuo logra acomodar sus estructuras para lograr adaptarse a ciertas situaciones, es aquí cuando alcanza el equilibramiento y vuelve a iniciar de nuevo el proceso para seguir avanzando en su desarrollo intelectual.

b. Las etapas de desarrollo.

### **Período sensorio-motriz de 0 a 2 años.**

Aunque la idea que se tiene de la primera infancia presenta al recién nacido como un ser frágil, débil y extremadamente pasivo, Piaget sostiene que en esta etapa, el niño es capaz de iniciar una actividad que

lo lleva al conocimiento del medio ambiente y a variar su conducta de acuerdo con sus exigencias. Esta actividad revela los orígenes de la inteligencia.

Durante la primera etapa o estadio (cero a un mes de nacido): el infante depende de sus reflejos o habilidades innatas, tales como el chupeteo. Para lograr una interacción con su medio, aprovecha sus experiencias y modifica sus esquemas reflejos, que le dan la base para un futuro desarrollo, ya que muestra asimilación y acomodación.

En la etapa dos (aproximadamente entre un mes y los cuatro meses y medio): desarrolla las reacciones circulares primarias, es decir las referentes a su propio cuerpo. El niño muestra un interés por acontecimientos nuevos, intenta establecer una conducta eficaz, imitando primitivamente ciertos modelos. Luego de repetir varias veces su conducta puede llegar a los hábitos, o a las reacciones que ha imitado antes.

La etapa tres (aproximadamente de los cuatro y medio meses hasta los ocho o nueve meses): marca el inicio de las reacciones circulares secundarias o relacionadas a los cuerpos que se manipulan. Estas describen la habilidad del niño para desarrollar esquemas sobre hechos interesantes que antes había descubierto por azar.

A partir de los ocho o nueve meses y hasta los once o doce meses aproximadamente, surge la coordinación de los esquemas secundarios

que marcan la cuarta etapa. Se trata de una coordinación conservadora, ya que el niño tiene como finalidad alcanzar un objetivo de la misma manera que antes, es una conducta intencional e inteligente que varía un esquema generalizado o transferido desde la situación que ya se había aprendido con anterioridad.

En la etapa cinco (de los once a los doce meses hasta los dieciocho aproximadamente): el niño muestra un interés por producir conductas y acontecimientos nuevos. Se realiza la diferenciación de los esquemas de acción por reacción circular terciaria y descubrimientos de nuevos medios. (El interés hacia la novedad por la novedad misma, es lo que se llama reacción circular terciaria). El niño es capaz de una imitación sistemática de nuevos modelos, busca el objeto desaparecido en función a los sucesivos desplazamientos.

La etapa seis (de los dieciocho meses en adelante) forma la transición con el pensamiento simbólico: el niño intenta pensar en un problema y encontrar la solución en un esquema mental, puede imitar un objeto aunque no esté presente, ya que tiene una representación mental cuando el objeto no está presente.

Los seis estadios o etapas anteriores constituyen como una prefiguración del pensamiento representativo ulterior. Aquí se observa en pequeño y en un plano práctico, exactamente el mismo proceso de descentración progresiva que se encuentra posteriormente en el nivel representativo, en términos de operaciones formales y más simplemente de acciones.

## **Período preoperatorio de 2 a 6 años.**

Desde los dos a los tres años y medio o cuatro aparece la función simbólica, en donde comienza a desarrollar la capacidad para hacer que algo represente o reemplace otra cosa que no se encuentra presente, es una asimilación deformadora de lo real al yo.

Satisface al yo gracias a una transformación de la realidad en función de los deseos. El niño que juega rehace sus placeres y conflictos resolviéndolos mediante la ficción. En esta edad clasifica y colecciona objetos de manera primitiva. El uso de símbolos mentales exige una imitación diferida.

" La imitación interna (acomodación) brinda al niño una serie de símbolos. El niño vincula estos símbolos y palabras al significado. Los asimila a sus esquemas mentales " (3).

De los cuatro a los cinco años se da una fase de no conservación de conjuntos y cantidades, así como también de asimilación de las cantidades a la acción. El lenguaje del niño no asume el punto de vista del oyente, es más egocéntrico: habla de sí mismo, por sí mismo y para sí mismo. Existe una incapacidad para captar un objeto como miembro de una clase y agrupa hechos dispersos en un todo mal definido. Hacia los cinco años y medio y los siete surgen las regulaciones representativas articuladas.

El niño sigue siendo pre-lógico y sustituye la lógica por la intuición

(interiorización de las percepciones y los movimientos en forma de imágenes representativas y de experiencias mentales que prolongan los esquemas sensoriomotrices sin coordinación racional); fabrica colecciones que parecen clases y las dispone de forma jerárquica pero no puede comprender la relación entre estos niveles; es capaz de construir dos series equivalentes pero es incapaz de conservar esa equivalencia si se reordenan las series.

### **Período de las operaciones concretas.**

Equivale a una serie de estructuras en vías de terminación; en el plano lógico son agrupamientos como las clasificaciones, seriaciones, correspondencias término a término, correspondencias simples o seriales, operaciones multiplicativas y en el plano aritmético los grupos aditivos y multiplicativos de los números enteros y fraccionarios. Comienza la generalización del esquema explicativo de la conservación del volumen, peso y sustancia.

De los siete u ocho años hasta los nueve o diez años, las operaciones simples y después de esta edad y hasta los once o doce, es la etapa de terminación de ciertos sistemas de conjunto, como el del dominio del espacio en el cual se llega a los sistemas de coordenadas o de referencias, representando los más amplios niveles en el plano concreto.

Las operaciones concretas son las que versan sobre objetos manipulables (manipulaciones efectivas o inmediatamente imaginables). Se refieren a la realidad en sí misma y a objetos que pueden tocarse o

someterse a experiencias efectivas.

Durante este período, adquiere una capacidad de cooperación, ya que no confunde su punto de vista con el de los demás, sino que más bien los separa para coordinarlos, comprende el punto de vista del adversario y busca justificaciones para las afirmaciones propias. Su lenguaje egocéntrico desaparece y la estructura gramatical muestra deseo de conexión entre las ideas y la justificación lógica. Se determinan las reglas, se trata de ganar y se reconoce la victoria de un jugador sobre los demás.

Lo anterior crea una moral de cooperación y autonomía personal. Siente un especial placer al crear reglas que deben expresar la voluntad común o acuerdo explícito o tácito.

La práctica de la cooperación entre niños, junto con la del respeto mutuo, desarrollará los sentimientos de justicia; en los juegos colectivos es fácil destacar muchos hechos relacionados a ese sentimiento de igualdad y justicia distributiva entre amigos de la misma edad, constituyendo uno de los sentimientos morales más fuertes. Esta moral de cooperación se considera como un sistema de equilibrio superior de la moral de sumisión al adulto.

### **Período de las operaciones formales de 12 a 15 años.**

Aparecen operaciones combinatorias, hay encajamientos simples de conjuntos y operaciones elementales sin conjunto de las partes, que son

el punto de partida de las combinatorias.

La combinación se da generalmente entre los once o doce años, en donde surge la capacidad de pensar y de razonar, según dos sistemas de referencia al mismo tiempo. Comienza la lógica de las proposiciones, la capacidad para razonar sobre enunciados e hipótesis y no sólo sobre objetos a su alcance afectivo o imaginario.

Durante este período tiene lugar una transformación fundamental en el pensamiento, que marca su final con respecto a las operaciones construidas durante la segunda infancia: el paso del pensamiento concreto al pensamiento formal o hipotético-deductivo.

### c. Perfil del niño de tercer grado.

Las teorías que se refieren al desarrollo infantil han conseguido señalar algunas características del niño, que pueden ayudar a los maestros para escoger las medidas pedagógicas adecuadas a las diferentes situaciones concretas. Con este propósito se presentan algunos rasgos particulares que se encuentra dentro del segundo ciclo de educación primaria.

El niño que se encuentra en este grado le caracterizan tres elementos principales: velocidad, en donde logra mayor dominio, dirección y coordinación que puede imprimir a su cuerpo, siendo capaz de cambiarlas cuando corre; expansividad, logrando mayor dominio de la presión que imprime a los objetos, adquiriendo mayor destreza en la

construcción de maquetas, el uso de herramientas y en la construcción de juegos; afán valorativo, el que logra al interactuar con el grupo, en donde adquiere vivencias que le permiten descubrir el valor de la comunidad. Se observa su avance en el orden lógico, el desarrollo de su conciencia moral y el interés con que desea conocer las causas de actuación de las personas que le rodean; especialmente los adultos.

La aplicación de estas características en el aspecto pedagógico es muy importante, porque no se le debe exigir al niño una responsabilidad que todavía no tiene, por lo tanto cualquier actitud intransigente puede echar a perder los esfuerzos del maestro, así como los resultados que ha logrado. Hace falta que se le guíe correctamente para que pueda comprometerse con un grado inicial de madurez y responsabilidad. Lo agradable del trabajo escolar y el esfuerzo intelectual dependen en gran parte de las cualidades humanas de las personas responsables de su educación. Es el educador quien debe preparar un ambiente adecuado para estimularlo y ayudarlo a lograr un desarrollo completo y armónico.

El maestro necesita descubrir en sus alumnos, por medio de la observación, las características del niño de esta edad, aceptarlos con sus aptitudes y limitaciones, conocer su ambiente familiar y que exista una comunicación constante con sus padres. Es fundamental que padres y maestros trabajen unidos en ese momento importante para el niño.

Por lo expuesto anteriormente, es necesario tomar en cuenta que el niño que se encuentra dentro del tercer grado de educación primaria, presenta cambios muy significativos en el paso de una etapa a otra, ya que dentro

de los aspectos cognoscitivo, socio afectivo y psicomotriz, se aprecian las características propias del período de operaciones concretas, en donde empieza a dejar atrás su egocentrismo, es capaz de tomar decisiones tomando en cuenta su propio punto de vista y el de los demás y logra una mayor organización y dominio en sus movimientos corporales.

En lo que respecta al desarrollo del lenguaje, se requiere que el niño de esta edad reflexione sobre éste como un objeto de conocimiento, con la intención de transmitir un significado. Además con el lenguaje tendrá la oportunidad de interactuar con sus compañeros lo que favorecerá para que pueda mejorar su lectura y escritura; pues entre ellos mismos podrán corregir algunos desaciertos de todas las asignaturas en general.

## 2. Fundamentación pedagógica.

### a. La pedagogía operatoria.

La pedagogía operatoria se basa en el contenido científico de la Psicología Genética de Piaget, respecto al proceso de construcción del conocimiento en el niño. Busca desarrollar la capacidad operatoria del individuo, que le lleva a descubrir el conocimiento como una necesidad de dar respuesta a los problemas de la vida diaria. Operar, desde este punto de vista, significa establecer relaciones entre los datos y acontecimientos que sucedan alrededor, para obtener una coherencia que se extienda no sólo al campo intelectual, sino también al afectivo y social.

Su propósito es elaborar consecuencias didácticas que puedan ser aplicadas en el marco escolar, ya que nos indica que para llegar a la adquisición de un concepto es necesario pasar por estadios intermedios que marcan el camino de su construcción y que permiten posteriormente generalizarlo.

Hacer que el niño llegue a la construcción de su propio conocimiento puede parecer un trabajo vacío o pérdida de tiempo, pues es más fácil darle el conocimiento elaborado. El conocimiento memorizado sólo será utilizable en situaciones semejantes o para aprobar algún examen, pero si se incluye alguna variante en las preguntas no podrá resolverlas. Cuando el alumno construye su propio conocimiento, será más duradero y aplicable a situaciones variables.

"Todo proceso constructivo o aprendizaje operatorio supone una construcción que realiza a través de un proceso mental que finaliza en su conocimiento" (4).

Cuando se produce la construcción de un conocimiento, éste debe estar ligado a la realidad inmediata del niño y relacionado con su medio ambiente circundante para que le dé sentido. El conocimiento que no es construido o reelaborado por el individuo no es generalizable, sino que permanece ligado sólidamente a la situación en que se aprendió, sin poder aplicarlo a contenidos diferentes. En la programación operatoria de un tema de estudio es necesario integrar diversos aspectos: interés, construcción genética de los conceptos y nivel de conocimientos previos sobre el tema.

Piaget denomina el interés como el combustible del proceso del conocimiento, está muy relacionado con la curiosidad. Algunos de los descubrimientos más famosos se han encontrado en base a la curiosidad del hombre, y si se desarrolla desde que se es niño, permitirá ir descubriendo algunos conocimientos a través de la actividad creadora.

Los métodos educativos deben presentar contenidos de interés, situaciones intrigantes para que el educando sienta la necesidad de aprender algo. Sin el interés no hay pensamiento y por lo tanto no hay aprendizaje, sin él, el niño no hará ningún esfuerzo por conocer algo o resolver una situación.

Antes de iniciar un aprendizaje, es necesario determinar en qué estadio se encuentra el niño, cuáles son los conocimientos sobre el tema para conocer el punto de que debemos partir, para que él se apoye en las experiencias anteriores y partiendo de ello construya el nuevo conocimiento.

En la construcción del conocimiento, es preciso seguir el ritmo evolutivo del pensamiento infantil, que se manifiesta a través de sus intereses, preguntas, respuestas, hipótesis, soluciones que propone, etc.; evitando cualquier precipitación por parte del adulto, que anule este proceso de construcción, al facilitar respuestas y resultados ya elaborados.

Es preferible dejar que cometa errores al intentar dar una solución de acuerdo a sus experiencias, ya que sin los errores no sabría lo que no hay que hacer. Es mejor que aprenda a superarlos, ya que si aspiramos a

desarrollar niños activos y creativos, se les debe ejercitar la invención, aún a costa de que se equivoquen, pues serán errores constructivos.

La pedagogía operatoria iniciadora de la corriente constructivista, intenta aportar una alternativa para el mejoramiento cualitativo de la enseñanza, pretendiendo establecer una estrecha relación entre el mundo escolar y el extraescolar, posibilitando que todo cuanto se hace en la escuela tenga utilidad y aplicación en la vida real del niño y que todo lo que forma parte de su vida tenga cabida en la escuela, convirtiéndose en un objeto de trabajo.

### **Roles del maestro y el alumno:**

Dentro de la pedagogía operatoria es esencial la buena relación maestro-alumno, con lo que es posible desarrollar las actividades de manera más motivante, dinámica y constante, en donde el primero actúa sólo como guía, estimulando la participación del segundo, para que de manera activa y en basa a sus experiencias, construya por sí mismo el conocimiento.

El maestro orientará al alumno en todo el recorrido que hace para la construcción de su conocimiento, para lo cual le proporcionará un ambiente adecuado y respetará sus intereses, induciéndolo cuando sea necesario a rectificar sus errores en el momento que estos se produzcan.

El propósito principal del docente es el de guiar al educando hacia su plena realización como individuo y como miembro de la sociedad en que se desenvuelve, lo que se logrará si su función la orienta más a formar que informar y a ganarse su confianza y respeto.

Es posible lograr una mayor interacción y comprensión cuando el maestro se preocupa por conocer las características psicológicas y cognoscitivas de los alumnos, si al planear las actividades y estrategias toma en cuenta el grado de madurez de los educandos, permitiendo que éstos planteen sus propios problemas y encuentren las posibles soluciones.

En el aula el maestro representa el papel unificador; cuando se llega a un verdadero diálogo entre el docente y el alumno, éste último podrá expresar su confianza, con lo que será posible evitar el fracaso escolar.

#### b. La educación primaria.

La sociedad a través del estado organiza y plantea las bases de la educación. En los tiempos modernos, es la escuela la que fundamentalmente se encarga de realizar esta tarea, por esta razón los propósitos de la escuela primaria son:

- Establecer en el niño actitudes mentales y reacciones emocionales normales y desenvolver su salud corporal.
  
- Provocar en los niños una comprensión satisfactoria del mundo y de las relaciones humanas y la resolución firme de participar en la vida de la sociedad del modo más convincente y efectivo.
  
- Desarrollar sus talentos y aptitudes individuales tanto como sea posible.

- Cultivar en los educandos hábitos de pensamiento analítico.
- Ayudarlos a adquirir los conocimientos llamados comunes y los hábitos y destrezas esenciales a fin de asimilar la cultura necesaria para el satisfactorio y efectivo vivir.

Le corresponde a la modernización educativa proporcionar a nuestro país valores, conocimientos, conciencia y capacidad de autodeterminación y ha sido una de las acciones principales en la política del Gobierno Federal, para mejorar la calidad de la educación, mediante la elaboración de nuevos programas y planes de estudio.

Los planes y programas de estudio, cumplen una función insustituible, como medio para organizar la enseñanza y establecer un marco común de trabajo en las escuelas, se busca más que ninguna otra cosa, la formación integral del individuo y convertirlo en agente de su propio desenvolvimiento y de la sociedad a la que pertenece. De ahí, el carácter formativo que posee la necesidad de que el niño aprenda durante su vida, en la escuela y fuera de ella, busque y utilice por sí mismo el conocimiento, organice sus observaciones a través de la reflexión, haciéndolo participe y responsable de los valores y metas de la comunidad a la que pertenece y desarrolle su capacidad de organización.

Con el programa para la modernización educativa, se estableció la importancia de la renovación de los contenidos y de los métodos de enseñanza, el mejoramiento de la formación del maestro y la articulación de los niveles educativos que conforman la educación básica.

La formulación de los contenidos educativos, es una actividad muy compleja que se puede organizar de muy diversas formas y siempre basadas en: la axiología, teoría de los valores en los que se basan las acciones educativas; la epistemología, concepción del saber y la ciencia y el modo de producirlo; la pedagogía, conjunto de saberes y herramientas que promueven la educación; el avance científico y tecnológico, que exige enfoques disciplinarios.

Tales contenidos, al formularse seleccionan y organizan la información relevante para el educando, para que se relacione con su entorno físico y social, las actividades intencionadas de aprendizaje, los modelos de comportamiento personal y social los medios de aprendizaje y otros elementos que facilitan el hecho educativo.

Los planes de estudio se establecen tomando en cuenta las personas que han de realizar los aprendizajes o los alumnos situados en su entorno social; los propósitos que tienen los aprendizajes y los medios para lograrlos (personas, materiales, técnicas, espacios y otros recursos).

### c. Fundamentación y estructura del programa vigente de educación primaria.

Una de las necesidades fundamentales de cualquier país, es atender la educación de la población infantil, ya que en ella está puesto su futuro.

En nuestro país, todo lo que a educación se refiere, está contenido oficialmente en el Artículo Tercero Constitucional, donde se ha establecido el derecho de todos los niños mexicanos de recibir su educación elemental, y la obligación de ofrecerla por parte del Estado.

Después de un prolongado esfuerzo de gobiernos, maestros y sociedad, la educación primaria se convirtió en una oportunidad real para los mexicanos, quienes casi en su totalidad pueden concluir dicho ciclo.

Este considerable logro educativo, aunado a la necesidad de preparación para enfrentar las transformaciones que exigirá nuestro país, han culminado con la modificación del Artículo Tercero Constitucional que ahora establece, entre otros aspectos, la obligatoriedad hasta la educación secundaria.

Para que esta medida pudiera llevarse a la práctica, el Gobierno se comprometió a realizar los cambios necesarios para dar congruencia y continuidad entre los niveles de preescolar, primaria y secundaria, por lo cual se recurrió a la elaboración de un nuevo plan y programas, acordes con las necesidades actuales y con flexibilidad en su aplicación.

Los nuevos programas de estudio son producto de un proceso que se inició en 1989 con una amplia consulta en donde requirió de la participación de maestros, pedagogos, científicos, representantes de la agrupación de padres de familia, así como también de diferentes organizaciones sindicales entre las que destaca el Sindicato Nacional de los Trabajadores de la Educación.

A través de la difusión de los nuevos programas por asignaturas, que incluyen los seis grados de la educación primaria, la Secretaría de Educación Pública pretende:

- Que los maestros tengamos una visión global de los propósitos y contenidos de todo el nivel y no sólo de los que corresponden al grado donde nos desempeñamos.
  
- Que los padres de familia conozcan los propósitos de la escuela, para que apoyen sistemáticamente el aprendizaje de sus hijos y participen activamente en el mejoramiento del proceso escolar.

Con la aplicación de los nuevos programas se pretende dar un nuevo giro a la educación, mejorando la calidad de la misma, para lo cual, se priorizan las necesidades básicas de aprendizaje de los niños mexicanos, quienes deberán estar preparados para enfrentar una sociedad más compleja que la actual.

Par lograr lo anterior, será necesario que los alumnos sean participantes activos del proceso enseñanza-aprendizaje, siendo además requisito indispensable, un cambio de actitud del maestro en la conducción del proceso educativo.

Los propósitos del nuevo plan y los programas por asignaturas, son organizar la enseñanza de contenidos básicos para asegurar que los niños:

- Adquieran y desarrollen habilidades que les permitan construir su conocimiento y actuar con eficacia e iniciativa en la vida cotidiana.
  
- Adquieran conocimientos para comprender los fenómenos naturales.
  
- Conozcan sus derechos y deberes, y pongan en práctica sus valores en la vida cotidiana y en la relación con los demás.
  
- Puedan desarrollar actividades para disfrutar de las artes y del deporte.

Uno de los propósitos centrales del nuevo plan y los programas de estudio, es estimular las habilidades que son necesarias para el aprendizaje permanente, con el propósito de superar la antigua disyuntiva entre enseñanza informativa y enseñanza formativa, bajo la tesis de que no se pueden adquirir los conocimientos, sin la reflexión sobre su sentido.

Además de los conocimientos que se le encomiendan a la escuela primaria, se espera que realice otras funciones sociales y culturales. Por lo que es indispensable aplicar criterios selectivos y establecer prioridades, para que se cumplan estas tareas con eficiencia.

Cabe señalar que estos cambios en cuestión educativa son muy significativos y esperamos que sean positivos y de progreso.

### 3. Fundamentación científica del tema.

#### a. Las actividades lúdicas.

Las actividades lúdicas hacen referencia al juego, considerado como una actividad libre que no tiene otro fin que el placer. Los niños juegan, ríen, se divierten, etc. La primera distinción del juego impone la misma práctica, hay juegos libres que el niño inventa espontáneamente y juegos dirigidos más organizados que generalmente requieren la intervención de un adulto, que precisa las modalidades y desempeña el rol del animador.

“La escuela es, para padres y maestros, sinónimo de disciplina, de niños quietos, sentados en sus pupitres, inmóviles, atendiendo al maestro y hablando sólo cuando se les habla” (5).

Esta admitido hasta el presente que el paso del juego libre al dirigido es una parte esencial de la educación, los primeros juegos son ejercicios sensoriales y experiencias elementales: El niño se sirve entonces de sus manos, del pecho, de los sonajeros, etc., de esta forma adquiere el sentido del medio que le rodea y el de la sociedad, el niño desde el segundo mes de vida comienza a experimentar el placer que procura la actividad psicomotriz la percepción y la inteligencia.

A lo largo de los primeros años de vida, aparecen también los juegos de la imaginación, el niño se coloca personajes que coloca en situaciones ficticias ante las que compara como si fueran reales. Desde los 2 a los 7 años tiene sobre todo juegos de carácter representativo y simbólico por

in los juegos con reglas y que constituyen un paso a la realidad de los adultos. En esta significación mágica para adquirir el valor de

la forma de una organización con leyes respeten y admitan sanciones, su utilidad y los lazos que le unen a nuestros instintos, que interviene muy pronto y que es como futura.

como una actitud de comunicación de estos contemporáneos lo que les permite una satisfacción de sus intereses y a su desarrollo y al mismo

evolución de las culturas una acción muy importante una imitación de actividades serias que ha sido una función en el espíritu humano de la función del lenguaje que se ha alimentado no por motivos espontáneos sino también de la

función simbólica, el juego se revela como una guía del símbolo, proviniendo de aquí la función del ego en el que se expresa con su cuerpo.

un sistema de relaciones y de reglas que

permite describirlas, clasificarlas, pero no existe a título de juego si no hay alguien que lo invente y lo reinvente, en tanto que, de hecho el juego y el lugar son un querer hacer espontáneo y un saber simbólico.

#### b. El papel del juego en el desarrollo del niño.

El juego se presenta como un intermedio en la vida cotidiana como actividad recreativa, que se origina al descargar un exceso de energía vital, actúa sobre el sistema nervioso estimulando su desarrollo, descargando tensiones y agresividad; poniendo de manifiesto tendencias individuales y características sociales.

El juego es la actividad más característica del niño y se manifiesta espontáneamente, mediante él se ejercitan actividades que la vida les impedirá más adelante, le ayuda a adquirir dominio sobre sí mismo y dominio al competir con los demás. Permite ejercitar las masas musculares. Prepara al niño para adaptarse al medio, para lograr el equilibrio fisiológico, la estabilidad emocional y el desenvolvimiento social y moral, permite formar hombres capaces, tenaces, perseverantes, productivos, con hábitos de higiene y con espíritu colectivista.

“Ningún progreso decisivo puede lograrse mientras la acción no se funde en un conocimiento suficiente de la manera de ser y de pensar del niño”  
(6).

De todo lo anterior podemos afirmar que los juegos de los niños desempeñan una función pedagógica, psicológica y fisiológica y se

enseñarles a realizarlo es innato en él y constituye un medio indispensable para favorecer su desarrollo.

El juego permite el desarrollo de aptitudes mentales infantiles dando lugar a creaciones de gran valor educativo en la integración de la personalidad del educando.

Por lo tanto, debemos considerarlo en su dimensión de adquisición, es decir, en tanto que constituye un medio de enriquecer las percepciones del niño y el conocimiento de los objetos que lo rodean, así como su relación con los mismos. El juego lo prepara para las combinaciones y transformaciones de los objetos.

El juego tendrá mayor o menor valor educativo de acuerdo a sus condiciones psicológicas que permitan educar el carácter y desarrollar valores morales y físicos. Es además un medio para satisfacer las necesidades afectivas y para introducir al niño a las formas sociales.

Desde el punto de vista del desarrollo psicomotor, el juego debe responder a cuatro preocupaciones fundamentales:

- Favorecer el desarrollo de las actividades motrices de conjunto,
- Favorecer el desarrollo de las actividades motrices finas.
- Favorecer el desarrollo de la construcción y de la creación imaginaria.

- Favorecer el desarrollo de buenas relaciones afectivas sociales.

A través del juego el niño proyecta energía en las zonas de su interés, por lo tanto el juego debe ser la base del proceso educativo en la educación inicial, valiéndose de él, el docente puede crear el hábito del trabajo, darle el sentido de confianza en sí mismo, de ayuda mutua; ofrecerle motivos para desarrollarse e introducirlo en el mundo real, en total permite la educación como una unidad en el orden social. La disciplina mejora cuando se educa guiando al niño a través de su interés en el juego.

El valor educativo del juego ha sido explotado desde la antigüedad, pero los educadores no le han dado el lugar que le corresponde. Es importante erradicar del maestro la idea de utilizar el lápiz y papel, olvidándose de emplear el juego como herramienta valiosa para realizar el proceso enseñanza- aprendizaje y para reforzar la información aprendida, pues los niños tienen la necesidad de jugar, ya que a través de él percibe su propio ser, a los demás y al mundo que lo rodea, con actividades motrices previamente planeadas se satisfacen la comunicación social y el desarrollo psicofísico; el docente debe asegurarse de que todos los alumnos participen en los juegos, seleccionando, modificando y creando actividades que le permitan cumplir con metas trazadas, proporcionando vivencias positivas al emplear este medio educativo dinámico.

Para mantener el interés del niño en el juego es necesario que el docente emplee juegos continuos, vigorosos y entusiastas; que permita crear y desarrollar el espíritu de juego, manteniendo el orden, la disciplina y el

respeto al cumplimiento de las reglas, permitiendo el trabajo colectivo al agruparse en equipos bajo la responsabilidad de un jefe o líder.

Es muy importante que dentro del programa que cumple el docente en relación a las actividades, considere al juego en razón con las edades y diferencias individuales, por lo que:

- Debe procurar objetos de juego que enriquezcan los conocimientos del niño, estimulen su creatividad y fortalezcan y ayuden el desarrollo muscular.
- Debe seleccionar los objetos en función del niño (no de los niños), procurando que todos tengan la misma oportunidad de gozar y practicar, según su edad y temperamento.

Es muy importante estudiar el medio familiar que rodea a los alumnos. El niño como sujeto agente, debe interiorizar todo lo que le rodea y formar su propio yo.

El papel del maestro, sobre todo en el juego, debe ser el de poner el material al alcance de cada niño, en forma atractiva, para estimularlo y que haga uso de él. Que el niño ordene y use el material bajo una especie de norma, amplia pero rígida; además es conveniente observar al niño al actuar en los diversos juegos, para seguir en todo momento su evolución.

Es conveniente que el maestro se mantenga en posición de espectador, sin inhibir con su presencia al niño, en esta forma podrá observar al

grupo clase y a sus alumnos individualmente, pudiendo profundizar en la dinámica general. Esta actitud no debe confundirla como una acción pasiva, sino todo lo contrario, permitiéndole conocer las necesidades del grupo para integrarlas a su programación.

Deben dirigir la actividad creadora del niño, dándole el carácter de un mundo moderno, sin permitir que los juegos se vuelvan esquemáticos. Es conveniente que los motiven a imaginar nuevos papeles y a componer escenarios poco complicados, aprovechando los temas que los programas incluyen y que puedan ser manejados a través del juego.

#### B. Definición de términos y conceptos.

La teoría psicogenética de Jean Piaget, analiza los aspectos relacionados con la conducta del niño y el desarrollo de su personalidad, tiene como objetivo encontrar una explicación del desarrollo intelectual del ser humano desde su nacimiento hasta la edad adulta.

La educación, es un factor de suma importancia para el ser humano, que lo ayuda a desarrollar al máximo en forma organizada y eficaz sus capacidades naturales, logrando con ello que se realice de una manera plena.

El juego, se vale del super hábit de energía disponible del niño y de su estructura hereditaria para favorecer su futura adaptación, facilitándole de

manera simultánea la curiosidad, imitación y adquisición de coordinaciones diversas que le ayudarán a vivir su vida de adulto.

El juego en la escuela primaria, cumple una función primordialmente social, desarrolla la autodisciplina y la cooperación entre iguales y rompe con la rutina del trabajo escolar.

El juego como una actitud de comunicación, permite al niño establecer lazos de unión con sus contemporáneos, ya que se trata de una actividad natural y social, ligada a sus intereses y desarrollo.

El juego dentro del ambiente familiar, es el vehículo mediante el cual se logra el cumplimiento de ciertos deberes, otorgándosele en contraposición una serie de derechos, lo que le permitirá adquirir una disciplina, a interactuar, elevar la autoconsciencia, aumentar la capacidad de seguir al grupo, de compartir sentimientos, ideas, todo ello con un sentido social y lleno de afectividad.

El papel del maestro en el juego, debe ser el de poner el material al alcance de cada niño, en forma atractiva, para estimularlo y que haga uso de él.

## IV. EVOLUCION DEL JUEGO EN EL NIÑO EN LA EDUCACION

### A. Importancia del juego.

Es una actividad que no siempre tiene un producto como resultado y se puede originar sólo con la imaginación, sin necesidad de un objeto que sirva de juguete.

“El juego constituye la forma de actividad inicial de casi toda tendencia, o por lo menos un ejercicio funcional de esa tendencia que lo activa al margen de su aprendizaje propiamente dicho y reacciona sobre éste reforzándolo” (7).

Los niños pequeños tienen mayor actividad lúdica, se expresan libremente a través del juego; es natural, es acción pura y total, altamente creativa e individualista, es algo sensitivo y no hay modo correcto o incorrecto de jugar.

Los grandes juegan después del estudio, ya que para ellos aprender es un trabajo rutinario. Se dedican a juegos que se efectúan de acuerdo a determinadas reglas. Jugar es diversión, aprendizaje, amistad y apreciación de su propio valor como persona. Los adultos también juegan en ocasiones para distraerse o descansar.

Por tratarse de que el juego es una actividad lúdica que comporta un fin en sí misma y con independencia, se consultó el Diccionario de las Ciencias de la Educación, en donde se obtuvieron diferentes definiciones de varios autores en relación con las siguientes teorías del juego:

- Del descanso: Es la más antigua y se basa en la observación empírica. Se afirma que el juego sirve para dar reposo al organismo fatigado, descanso al cuerpo y al espíritu.
- Del exceso de energía: Spencer y Shiller, opinan que como el niño tiene demasiada energía, necesita consumirla mediante la actividad lúdica, ellos ven el juego como una válvula de escape.
- Atávica: Propuesta por Stanley Hall. Sostiene que el niño recapitula las actividades atávicas de hombre en sus actividades lúdicas. En los juegos se imitan las acciones de los mayores que llaman la atención o causan placer al niño.
- Catártica: Para Carr, las tendencias indeseables en el medio en que vive el niño no pueden reprimirse o suprimirse y se manifiestan a través de los juegos, de tal manera que da salida a los instintos primitivos de forma inofensiva y tolerable a la civilización actual.
- Ejercicio preparatorio: Según Karl Gross, en los juegos, el ejercicio promueve el desenvolvimiento de las funciones de adaptación del individuo a las necesidades de la vida, por que los jóvenes encuentran en las diversiones ejercicios necesarios para el desarrollo de sus capacidades funcionales.
- Derivación por ficción: Claparede, formula que el niño; al no poder expandir su personalidad siguiendo la línea de su mayor interés o por que las circunstancias se oponen a la manifestación de sus acciones, como actividades reales y serias; deriva por ficción, a través de figurarse donde

la imaginación sustituye a la realidad.

- Psicoanalítica Freudiana: La función esencial del juego, es la reducción de las tensiones que nacen de la imposibilidad de efectuar lo que se desea; basado en la transacción permanente entre impulsos y las reglas, entre lo imaginario y lo real.

- Psicogenética de Piaget: Sostiene, que cada etapa del desarrollo mental del niño corresponde un cierto tipo de juego, aunque puedan darse modificaciones del ritmo o de la edad de aparición del mismo, en diferentes sociedades o individuos la sucesión es la misma para todos. El juego es un verdadero revelador de la evolución mental del niño.

Así como no hay acuerdo entre los autores sobre las teorías del juego, tampoco lo existe en los períodos de la evolución del mismo, pero todos reconocen diferentes momentos que implican ciertas condiciones y necesidades de los niños.

## B. Clasificación de los juegos.

De acuerdo con las finalidades que se le atribuyen al juego, es posible clasificarlos en diferentes categorías. Claparede los clasifica en dos grandes grupos:

### **Juegos de las funciones generales.**

Se refieren a todas aquellas actividades en que intervienen los sentidos,

los movimientos y también los juegos psíquicos. Dentro de este tipo se encuentran los siguientes:

- Los juegos sensoriales. En ellos los sentidos se ponen en actividad. A los niños pequeños les gusta ejercitar sus sentidos, tocan las cosas, hacen ruido golpeando los objetos o probando las sustancias.

- Los juegos motrices. Ponen en actividad las extremidades. Son juegos numerosos y variados; mediante ellos se desarrollan y fortifican los músculos y se efectúa la coordinación de los movimientos, haciéndose más precisos y seguros. A esta clase de juegos pertenecen las carreras, los saltos, el lanzamiento de piedras, el juego de pelota y otros.

- Los juegos psíquicos. Estos pueden ser intelectuales y afectivos. En los primeros interviene principalmente la atención cuando se trata de comparar o reconocer formas o números, como en el juego del dominó y en la lotería. En los juegos intelectuales puede intervenir la imaginación, la asociación de ideas o el razonamiento, son ejemplos de cada uno de estos casos las adivinanzas, encontrar rimas en palabras dadas y el ajedrez o las damas.

En los juegos afectivos ocupan un lugar especial los sentimientos. A los niños les gustan los juegos en los que les despierten emociones, entusiasmo, o incluso miedo, como los juegos de policías y ladrones, indios y vaqueros, bandidos y detectives, las aventuras que desarrollan los personajes los emocionan. También entre los juegos afectivos están los que desarrollan la voluntad, como el de las estatuas, que consiste en

estar inmóviles durante un tiempo, sin pestañear, sin hablar, ni reír a pesar de las incitaciones. Estos juegos son de suma importancia para la vida adulta, cuanto más civilizado es el hombre, más sabe inhibir sus emociones.

### **Juegos de las funciones especiales.**

Están en íntima relación con los instintos, especialmente con los de la conservación del individuo, y su importancia estriba en que ayudan a formar el carácter. Estos juegos se pueden clasificar de la siguiente forma:

- Los juegos de lucha. Llamados también de proeza porque consiste en rivalizar en una determinada actividad. Ejemplos de éstos son los combates corporales como el boxeo, la esgrima, la lucha grecorromana, etc.

Todas estas luchas tienen la misma función: desarrollar y fortificar la voluntad, es decir, formar el carácter, ya que mediante ellas el jugador se afirma ante los otros y ante sí mismo. En los juegos de lucha se pueden incluir los de competencias espirituales, como las polémicas, las discusiones y los alegatos.

" El ser humano como el animal ha de luchar a fin de poder subsistir, y el juego viene a ser un verdadero entretenimiento para las tremendas luchas futuras. Sin un ejercicio previo, ni el hombre, ni el animal podrían actuar con posibilidades de triunfo " (8).

- Los juegos de caza. Son los de persecución, escondite, excursiones para cazar, pescar o bien juntar frutas. Estos últimos, se encuentran en relación con las tendencias coleccionistas, ya que el niño tiene el afán de recogerlo todo, sus bolsillos están llenos de curiosidades: bolitas, figuritas, sellos, postales, etc.
- Los juegos sociales. Se caracterizan en que sus actuaciones se desarrollan en común, o sea, en camaradería. Ejemplos de ellos son: las cabalgatas, los cuadros deportivos, la formación de campamentos, las sociedades infantiles, con sus respectivos presidentes y secretarios, los bandos con sus jefes, etc. Estos juegos contribuyen a desarrollar los impulsos sociales, especialmente los de solidaridad, el espíritu de grupo y el sentimiento de comunidad.
- Los juegos familiares. En ellos domina la imagen paterna, es decir, el instinto doméstico. En éstos se asocian los niños y niñas, él hace el papel de papá y ella el de la mamá, instalan su domicilio en un desván o en un rincón, adornan su casa con muebles ficticios, la muñeca ocupa el lugar de preferencia, puede ser su hija a la que brindan todos los cuidados.
- Los juegos imitativos. En ellos el niño imita las actividades de los adultos por puro placer. Desde los dos años de edad los niños empiezan a imitar, primero a ellos mismos: aparentan dormir, simulan caerse o dar un objeto imaginario. Más tarde viene la copia. El niño toma de la vida de los adultos los elementos para su juego: hace de médico, imitando no sólo los actos propios de la profesión, sino también los gestos, el lenguaje, la actitud y hasta la indumentaria. Las niñas simulan ser

maestras, enfermeras, secretarias o cocineras. En los juegos imitativos se combinan el mundo real en que viven con el mundo ficticio que han creado con su imaginación y viven ese mundo como si fuera una realidad.

El valor educativo del juego es de suma importancia, porque es fundamental para el desarrollo, tanto físico como espiritual.

Algunos juegos sirven para desarrollar las funciones generales: como los sentidos, movimientos, sentimientos, atención, etc. Otros tienden a desenvolver ciertas funciones más especiales: como la sociabilidad, imitación, competición, lucha, etc. Por lo que el juego es el mejor factor para asegurar la confianza en sí mismo y afirmar su personalidad.

Su valor educativo se pone de manifiesto si comparamos la vida del niño con la del adulto: el primero juega, el segundo trabaja. Pero el juego servirá al infante, de tránsito, entre la vida del juego a la vida del trabajo; por lo que, su función es prepararlo para actuar con eficacia en la vida adulta.

Si bien es cierto que el niño no conoce el trabajo, sin embargo necesita aprender a trabajar. Pero este aprendizaje no puede efectuarse de golpe, privándole del juego. El secreto de la enseñanza atractiva, consiste en despertar el interés y entusiasmo por el trabajo.

Es considerado el juego, como uno de los mejores medios para que el niño aprenda a trabajar. Cuando el trabajo tiene el carácter de juego,

aunque sea difícil, no resulta aburrido ni fatiga tanto, por que la atención está en el interés.

### C. Papel del juego en la educación.

No se debe confundir el juego con las actividades escolares, pues corre el riesgo de convertirse en un trabajo como cualquier otro, si se abusa de él para lograr ciertos objetivos. Para que sea juego, el niño debe de estar interesado en jugar, estar disponible y hacerlo por placer no por obligación.

El maestro puede favorecer la aparición de grupos de juego brindando el material que se solicite y responder a ciertas preguntas espontáneas que surjan de la misma actividad, evitando dar la respuesta correcta y procurando ayudar a sus alumnos a confrontar sus propias hipótesis sobre los objetos y las personas. El niño se revela con toda frescura y espontaneidad mientras juega.

El maestro tiene así un recurso para conocer al niño. Gracias a la observación del juego en sus alumnos, podrá identificar la etapa del desarrollo afectivo, psicomotor, o intelectual en el cual se encuentra, así como reconocer algunos problemas o temores en la conducta, para tratar de encauzarlos adecuadamente. Además podrá comprender la cultura a la que el niño pertenece, porque se le debe respetar y no tratar de imponer autoritariamente la del propio maestro; o bien puede basar sus estrategias de enseñanza, tomando en cuenta las aspiraciones y formas de pensar que los niños expresan libremente cuando juegan.

Si el juego se utiliza en la escuela durante las sesiones de clase puede originar aprendizajes más duraderos, siempre y cuando, conserve la categoría de juego y para esto debe ser interesante para el niño. Cuando se introduce el juego en el aula puede cubrir perfectamente los siguientes objetivos pedagógicos:

- Memorización y retención de información.
- Comprensión de un hecho, mensaje o tendencia.
- Utilizar lo aprendido en nuevas situaciones, analizar un conjunto complejo de elementos y principios para estructurar sus propias conclusiones.
- Propiciar un juicio crítico de las informaciones obtenidas de diferentes fuentes.
- Transferir los conocimientos adquiridos a operaciones creadoras y estéticas.

Según Piaget, el principal objetivo de la educación consiste en formar personas que sean capaces de hacer cosas nuevas y no simplemente de repetir lo que otras generaciones han realizado. Se necesitan hombres creadores que estén plétóricos de inventiva y que sean capaces de descubrir algo original.

El juego responde a todos estos objetivos, pues hace participar todas las capacidades:

- Perceptivas (ver, oír, tocar, escuchar, etc.)
- Sensoriomotrices (correr, saltar, bailar).
- Verbales (todas las relacionadas con la expresión, hablar, cantar, etc.).
- Afectivas (relacionadas con los sentimientos como la amistad, la cooperación, el respeto, los lazos familiares, etc.).
- Intelectuales (cooperación, clasificación, atención, etc.).
- De construcción (utilizando diversos materiales para representar aspectos de la realidad).
- De expresión corporal y estética (como el dibujo, la pintura, el modelado, la música, el recorte, las representaciones teatrales, etc.).

El juego supone capacidades de retención y comprensión de elementos complejos, que favorecen la invención y creatividad, al fijarse los mismos niños sus propias reglas; es el más vigoroso de los medios de que puede disponer la educación y no debe dejarse sólo en el jardín de niños, sino que debe ser parte de la enseñanza primaria.

Jugando el niño aprende a observar, ejercitar sus sentidos, distinguir las cosas reales de las imaginarias, adoptar resoluciones rápidas, valorar las

enseñanzas de la escuela y a prepararse para un trabajo serio del adulto. Como instrumento de educación oral y social, el juego es también un excelente educador, ya que desenvuelve las tendencias gregarias y enseña el valor de la cooperación, el sacrificio, el respeto mutuo y la autodisciplina. En la educación el juego no ha de ser un fin en sí, sino solamente uno de los medios más eficaces de educar al niño.

La educación tradicional considera el juego como una actividad puramente recreativa para descansar de la fatiga muscular y cerebral. Pone también de manifiesto que los adultos sólo suelen considerar aceptables y provechosas determinadas actividades exploratorias, aquéllas que son solicitadas por ellos, las demás resultan molestas, entorpecedoras y son relegadas a la categoría de juego-pérdida de tiempo o como una actividad de escaso valor.

Cuando se cae en el error de concebir al juego infantil sólo como una actividad de distracción, de esparcimiento, de liberación de las tensiones producidas por las actividades escolares, la escuela lo exilia a tiempos y espacios de segunda categoría, ya que no suelen mantener ninguna relación con los objetivos considerados como propiamente escolares. En encuestas directas llevadas a cabo en varios centros escolares se ha podido obtener la opinión de los docentes sobre este punto:

- La mayoría de ellos lo consideran un hecho natural que debe tomarse en cuenta para encauzarlo hacia actividades más objetivas.

- Faltan conocimientos teóricos para poder aplicarlo de manera práctica.
- Se le da mayor importancia a las materias académicas para cubrir lo mejor posible los contenidos del programa, descuidando otras áreas.
- Se tiene la idea de que el alumno al jugar, pierde el tiempo y que difícilmente se puede establecer una disciplina al usarlo.

Tienen en cuenta también, que mediante el juego se permite la manipulación de objetos y materiales para que el niño fundamente sus hipótesis sobre ellos y las compruebe.

Estas actividades generalmente se realizan sin planificación previa, y solamente para reforzar de manera esporádica algún conocimiento.

Los educadores, como las personas más cercanas que ejercen sobre los niños una influencia especial e intensa, deben ser considerados como estimuladores que actúan sobre ellos.

El ambiente escolar tiene que facilitar la participación en actividades colectivas, ya que la escuela sirve a la comunidad, y ésta ayuda a la escuela en el propósito conjunto de mejorar la educación de sus hijos.

La presencia del maestro en el juego, hace que el alumno sienta seguridad y apoyo; sólo se obtendrá provecho de la acción lúdica si se está suficientemente interesado en participar y disponible para preocuparse de lo que le rodea.

El actual Plan de Estudios de Educación Básica, está diseñado para buscar la educación integral, dentro de un plano de libertad, en el cual el alumno y el maestro trabajen esforzándose por un mismo objetivo: una educación de calidad.

Mediante el juego, el niño puede aprender lo que de manera tradicionalista no aprende, construye su propio aprendizaje según el grado de comprensión e interés manifiesto en el juego y sus propias estructuras de pensamiento.

## V. EL JUEGO Y EL COMPORTAMIENTO SOCIAL

### A. Influencia del juego en el desarrollo del hombre.

El juego es el modo normal de la expresión del niño, su modo peculiar de comportarse, diferente e independiente del adulto. En su mundo no rigen las leyes lógicas, inflexibles de los mayores, en él sólo predomina el interés, la atracción, la vivacidad, la imaginación.

Las transgresiones infantiles de la lógica o la ética adultas no pueden, por tanto, ser consideradas como tales, ya que para él no existen. Únicamente conoce y vive su mundo peculiar, en el que aún no han entrado las normas y las leyes de los adultos.

Sólo a medida que el mundo del adulto se introduce en el mundo del niño; por la educación o por la vida misma, es cuando se van estableciendo en él esas normas y leyes lógicas que le hacen percibir las diferencias existentes entre lo fantástico y lo real, entre lo consecuente y arbitrario, entre lo debido y lo indebido.

Pero a pesar de esta intervención en su vida, conserva siempre un fondo inasequible, constituido por sus apetencias o instintos de juego, en el que se refugia su infantilidad y que le permite sustraerse a la realidad adulta cotidiana.

El juego viene a ser así para el niño, lo que la poesía es para el adulto, pero con mayor viveza y necesidad para él; pues él hombre puede en

ocasiones pasarse la vida sin el arte mientras que el niño no puede prescindir del juego.

Cualquier interpretación que le den las diversas teorías al juego, el resultado es el mismo: es una actividad que se realiza por ella misma, sin finalidad trascendente, encontrando en sí, su principio y su fin.

El término opuesto generalmente al juego, es el del trabajo. Esto no es, en efecto, una actividad en sí misma, sino subordinada a un fin trascendente. Para ello ha de someterse a estrictas leyes lógicas y aún tecnológicas. El trabajo tiene en suma el carácter productivo. Lo que separa al juego del trabajo es una diferencia de actividades mentales y de intereses puestos en la actividad.

El juego y el trabajo se relacionan de la siguiente manera: es evidente que si la educación ha de atender a la peculiaridad infantil y que si el modo normal de expresarse el niño es el juego, la educación tendrá que basarse en el juego preferentemente.

La tendencia actual a conservar y prolongar la infancia todo lo más posible, obliga a que se preste cada vez más importancia al juego en la educación.

La escuela es, en este sentido, el lugar de juego; pero la educación es algo más que conservación de la infantilidad, es también el medio formador de la humanidad; por lo tanto, la escuela ha de ser también el lugar de trabajo para el niño.

El juego no es patrimonio exclusivo de la infancia, sino que afecta a toda la vida del hombre, llámese deporte o juego de azar. Así debe conservarse en la educación de todos los grados; desde preescolar hasta la universidad, estableciendo las debidas diferenciaciones de calidad e intensidad, y no debe sustraerse al esfuerzo creador, que es el trabajo y que será lo decisivo en su vida humana y social. Por ello la educación debe superar la diferencia que existe entre el trabajo y el juego.

En los diversos niveles de educación se pueden observar algunas actividades relacionadas con el juego; en el preescolar predominan las actividades espontáneas, las que el niño juega en su cama y en la calle (rondas, juegos de imitación, de competencia etc.) La labor educativa en estos casos es más bien de corrección de la conducta; las actividades son realizadas como complementación de otras actividades, sin fines didácticos específicos.

Poco a poco, estos juegos se van convirtiendo en la escuela primaria, en juegos de carácter creador, es decir, en juegos que se proponen la realización de diversas tareas o la resolución de determinados problemas. Ahora bien, como el trabajo se distingue por su carácter esencialmente creador, con esas actividades se inicia precisamente el trabajo, unido así sin violencia, al juego del niño.

Pero con esta unión del juego y del trabajo, no se resuelve todo; quedan muchos temas en la educación que no pueden realizarse en esa forma, pues hay que seguir un contenido de las materias culturales que el niño no puede ni debe desconocer, por constituir la estructura y el fondo de la vida actual.

Así por ejemplo, con una representación dramática del descubrimiento de América, el niño adquiere evidentemente una visión histórica, pero sólo la de un hecho determinado por importante que éste sea. Antes y después de él quedan muchos otros por conocer y que no pueden adquirirse con el mismo método, por falta de material, de tiempo; factores de suma importancia que no debe olvidarse en la educación.

Por tanto, es necesario que al lado del hecho, del proceso del fenómeno que se presente al niño como tipo ó ejemplo, y que éste realiza y adquiere con su juego creador, con su autoactividad e iniciativa, se ofrezcan otras actividades esenciales, que constituyan con aquella el trabajo propiamente dicho. Y para esto tendrá que imponerse una disciplina y someterse a un esfuerzo de aprendizaje, es decir a un método de trabajo. El juego y el trabajo no son términos idénticos en la educación pero tampoco antagónicos, sino complementarios.

Existen formas intermedias del juego y el trabajo llamados trabajos-juegos ó juegos de aprendizaje. A pesar de los esfuerzos realizados por María Montessori, Ovide Decroly y otros pedagogos, por inventar juegos de valor educativo, el juego-aprendizaje es todavía en la didáctica un terreno poco explotado. La mayoría de los juegos educativos ideados hasta hoy, son tan sencillos y carentes de ese elemento ficticio o ilusorio necesario al juego, que más parecen ejercicios formales que juegos infantiles.

Los trabajos-juegos, son obra de los mismos niños, producto de su propia iniciativa, en ellos se representa la libertad de los alumnos, los cuales

bajo la dirección discreta del maestro, conciben, preparan y ejecutan sus propios designios. Mediante esta libertad, es posible obligar a alguien a ejecutar una tarea, mas nadie juega bajo la presión ajena a su voluntad. El trabajo-juego es una transición entre el juego y el trabajo que se debe fomentar por el propio beneficio del niño.

## B. Juego y recreación.

El juego es una actividad libre que no tiene otro fin que la recreación. Los niños juegan, ríen, se divierten, en una actitud aparentemente más simple y al mismo tiempo próxima al universo de los adultos.

El juego ha tenido en la evolución de las culturas una acción muy profunda, siendo al principio una imitación de actividades serias ha contribuido a suscitar la creación en el espíritu humano de la función simbólica, comenzando por el lenguaje que se ha alimentado no solamente de expresiones emotivas, espontáneas sino también de onomatopeyas y de mímica.

Desde que se adquiere la función simbólica, el juego se nos revela como elemento de la semántica y guía del símbolo, proviniendo de aquí la aproximación del niño por el juego en el que se expresa con su cuerpo.

Al emplear el juego en la enseñanza, los docentes deberán propiciar que los niños disfruten al crear con materiales fáciles de conseguir, a través de instrucciones sencillas.



Los niños disfrutarán especialmente del proceso educativo al manejar los materiales contruidos por el niño, en donde mediante el manejo del papel, cartón, tijeras, resistol, pasta, pintura, colores, etc., combina el pensamiento creativo y las emociones personales que aumentan al unirse al juego.

A través de la puesta en práctica de los juegos de mesa tradicionales, como el ajedrez, damas chinas, serpientes y escaleras, etc., en donde el maestro los adapta adecuadamente para la enseñanza, los niños logran desarrollar habilidades mentales.

Los juegos que requieren de mayor destreza mental y que también resultan los más económicos, son los juegos de palabras y los de papel, que en la práctica tienen mayor aplicación educativa, principalmente en las Matemáticas y el Español; algunos de ellos son: el crucigrama, el gato, el navío, etc.

Existe una gama impresionante de juegos que realizan los niños y de los cuales los maestros no han mostrado atención en ellos, en donde se valen solamente del uso de lápiz y papel como: el ahorcado, la escalera, las tripas de gato, etc., los que bien pueden adaptarse para aplicarlos en la enseñanza, apropiándolos a cada tema de estudio.

En el estudio de las ciencias también se pueden aplicar los juegos, lo que despierta un mayor interés en los alumnos al hacer a un lado el aspecto formal, permitiéndoseles que pongan en práctica sus destrezas y habilidades en el desarrollo de ciertos experimentos científicos; en estos

se requiere de la supervisión del padre o del maestro al manejar materiales que puedan resultar peligrosos; lo importante de ellos es que los educandos construyen su conocimiento en forma agradable y divertida.

### C. Los juegos organizados.

Los niños tienen la necesidad de jugar, y al hacerlo son el aspecto más importante de cualquier juego; además a través del éste percibe su propio ser, a los demás y al mundo que lo rodea, con actividades motrices previamente planeadas se satisfacen la comunicación social y el desarrollo psicofísico; el docente debe asegurarse de que todos los alumnos participen en los juegos, seleccionando, modificando y creando actividades que le permitan cumplir con metas trazadas, proporcionando vivencias positivas al emplear este medio educativo dinámico.

El juego toma el carácter y la forma de una organización con leyes precisas que exigen el que se respeten y admitan sanciones, su utilidad y su espontaneidad manifiestan los lazos que le unen a nuestros instintos, pero también su organización que interviene muy pronto y que es como un preejercicio de la actividad futura.

Los objetivos de los juegos organizados son: contribuir al desarrollo multilateral del educando por medio de actividades físicas y recreativas, lograr el desarrollo armónico de sus propiedades y cualidades físicas, hábitos dinámico y valores morales; crear la base para una práctica

deportiva sistemática; formar hábitos de trabajo colectivo, fomentar la competitividad y la disposición a vencer obstáculos; establecer hábitos de postura correcta e higiene.

Para mantener el interés del niño en el juego es necesario que el docente emplee juegos continuos, vigorosos y entusiastas; que permita crear y desarrollar el espíritu de juego, manteniendo el orden, la disciplina y el respeto al cumplimiento de las reglas, permitiendo el trabajo colectivo al agruparse en equipo bajo la responsabilidad de un jefe o líder.

Es muy importante que dentro del programa que cumple el docente en relación a las actividades, considere al juego en razón con las edades de los niños y sus diferencias individuales, por lo que:

- Debe procurar objetos de juego que enriquezcan los conocimientos del niño, estimulen su creatividad y fortalezcan y ayuden el desarrollo muscular.
- Debe seleccionar los objetos en función del niño, procurando que todos tengan la misma oportunidad de gozar y practicar, según su edad y temperamento.

## VI. IMPLICACIONES DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO

A. En el desarrollo afectivo dentro del ambiente familiar y escolar.

Es dentro del ambiente familiar como primer agente socializador, en donde el niño se desarrolla biológicamente, recibe la transmisión cultural que incluye normas, valores costumbres, tradiciones y conocimientos básicos. Es en su estructura en donde realiza las primeras experiencias con sujetos, hasta cierto punto ajenos a su persona.

Su influencia perdura durante mucho tiempo en la memoria, de ahí, la importancia que exista una cohesión entre los miembros que le brindan la seguridad para relacionarse con otros grupos como la escuela, amigos, parientes, etc.

El ambiente familiar es decisivo para su formación, por lo que es necesario que los padres amplíen sus conocimiento sobre los hijos con lo que será posible establecer mejores relaciones, también es importante que establezcan una estrecha comunicación con la escuela para conocer el tipo de labor que realizan.

A través de la relación que establece con el medio natural y social, el niño logra formarse la idea de quien es él, como es y cuales son sus posibilidades; estas sensaciones pueden ser de agrado o desagrado, dando inicio en el medio familiar en donde la madre le prodiga cariño y atención, lo que paulatinamente lo lleva a consolidar su identidad personal.

Para que logre una total consolidación de la imagen de sí mismo, es necesaria la influencia y participación de las relaciones afectivas que le proporciona la familia, la aceptación de los grupos sociales a los que pertenece, importa la manera de como lo ven los demás, qué piden o exigen de él; la confianza, el apoyo y el respeto ocupan un lugar especial, ya que su influencia es determinante en su autoestima y aceptación de sí mismo.

Los aprendizajes adquiridos dentro del hogar le ayudan al niño a progresar en la cooperación y respeto comunitario, en donde se enseña a respetar a los demás y a compartir ideas o materiales, participar en actividades comunes y escuchar a otros.

Como no todas las exigencias educativas y culturales podrán ser atendidas por la familia, es necesario que el niño asista a instituciones especializadas como lo es la escuela, en donde de manera coordinada entre ésta y el hogar, será posible orientarlo de mejor manera, es decir se debe llegar a una responsabilidad compartida que favorezca las interrelaciones.

La relación que se da dentro de la escuela permite que entre los niños se de una importante relación, lo que propicia el desarrollo intelectual, afectivo y social. Al jugar unos con otros tienen la oportunidad de discutir entre sí, de resolver sus conflictos favoreciendo el intercambio de opiniones y coordinación de los puntos de vista.

Uno de los medios que utiliza el niño para interactuar con sus

compañeros es el juego simbólico y el lenguaje; les gusta imitarse unos a otros, compartir ruidos, expresiones, gestos, actitudes físicas etc.

Al asistir a la escuela los alumnos favorecen su desarrollo integral al relacionarse con otros, ya que se trata de un espacio en donde tienen la oportunidad de iniciar nuevas amistades, ejercer liderazgos y formar el sentido de pertenencia a un grupo.

**B. En el desarrollo psicomotriz, en el dominio y control sobre sí mismo.**

Dentro del desarrollo integral del niño la psicomotricidad ocupa un lugar muy especial, ya que a través de ella descubre sus habilidades físicas y adquiere un control corporal, lo que le permite establecer una relación con el mundo de los objetos y las personas, todo ello sujeto a un proceso que lo lleva a interiorizar una imagen de sí mismo.

En todas las actividades en donde participa el niño a través del juego, las realiza mediante movimientos o desplazamientos; los que puede externar mediante expresiones con las que refleja su vida interior, ideas, pensamientos, emociones e inquietudes.

Dentro del desarrollo psicomotriz se incluyen los movimientos sensaciones, percepciones, experimentación de posibilidades de desplazamiento y equilibrio, transitar en espacios abiertos y cerrados, el control de movimientos gruesos y finos.

El dominio y control de sí mismo lo puede lograr mediante la utilización eficiente de las habilidades físicas, de tal manera que sean aprovechadas al ejecutar acciones motrices siendo las siguientes como el desarrollar agilidad, con lo que puede cambiar de acción rápidamente con precisión del movimiento; puede lograr la coordinación para movilizar las diferentes masas musculares de manera seleccionada y ordenada, alcanzar el equilibrio y conservar el centro de gravedad sobre su base de sustentación, desarrollar flexibilidad, con lo que puede manifestar su elasticidad muscular y movilidad articular y lograr mayor fuerza, resistencia y velocidad.

A través de toda esta movilidad física, el niño logra mejorar sus coordinaciones psicomotoras, su desarrollo físico general y la construcción de su pensamiento.

Mediante el desarrollo psicomotriz es posible que el niño logre la eficiencia del movimiento desde las habilidades motrices más simples hasta las más complicadas, así como el de lograr y conservar el equilibrio de la capacidad funcional, de tal manera que se ven favorecidas las condiciones de salud, lo que repercute en sus ámbitos cognoscitivo, afectivo y social.

C. En el desarrollo cognoscitivo en la construcción del conocimiento.

Al ingresar el niño a la escuela primaria, paulatinamente se va adaptando hasta lograr un desarrollo armónico integral, el contacto con todo lo que

se encuentra en su entorno, hace que sus sentidos se vean favorecidos, por lo que cada vez conocerá más adaptándose a las cosas nuevas que aprende.

De acuerdo con su desarrollo, el niño avanza en sus capacidades cognoscitivas, ya que aparecen cambios muy significativos al razonar, aprender, y resolver problemas. Todo ello debido a que estas actividades cognoscitivas o intelectuales se adaptan al medio ambiente que lo rodea.

De esta manera las percepciones nuevas se incorporan en la propia comprensión que el niño tiene de su mundo y los estímulos desconocidos se encajan en sus propias estructuras mentales de que disponen, entonces las percepciones nuevas a los conocimientos nuevos a veces se deforman para que encajen cómodamente en la concepción del mundo que tiene en ese momento.

A través de la interacción con sus compañeros despierta a la realidad y al mismo tiempo se da cuenta que hay otros tipo de padre o madre y que el suyo no es el único. Entonces el niño entra en un conflicto interno al asimilar nuevos conocimientos, los que reacomoda en su pensamiento, algunas veces según sus intereses, adquiriendo y desarrollando su aprendizaje a través de las experiencias que va adquiriendo con los objetos de la realidad.

Es mediante el juego como el niño puede desarrollar aptitudes mentales infantiles dando lugar a creaciones de gran valor educativo en la integración de su personalidad. Por lo que se debe considerar en su

dimensión de adquisición, es decir, en tanto que constituye un medio de enriquecer las percepciones y el conocimiento de los objetos que lo rodean, así como su relación con los mismos. El juego lo prepara para las combinaciones y transformaciones de los objetos.

Las actividades lúdicas adquieren un mayor o menor valor educativo de acuerdo a sus condiciones psicológicas que permitan educar el carácter y desarrollar valores morales y físicos. Es además un medio para satisfacer las necesidades afectivas y para introducir al niño a las formas sociales.

El docente deberá incluir dentro de la metodología que emplea y de las estrategias que aplica en el proceso enseñanza- aprendizaje al juego, ya que a través de él puede propiciar el hábito al trabajo, confianza en sí mismo y ayuda mutua, así como también ofrecerle motivos para desarrollarse e introducirlo en el mundo real, en total permite la educación como una unidad en el orden social.

Los propósitos que se pueden alcanzar utilizando el juego como un medio para poner en práctica actividades físicas y recreativas son: lograr el desarrollo armónico de sus propiedades y cualidades físicas, hábitos y valores morales, crear la base para una práctica deportiva sistemática, formar hábitos de trabajo colectivo, fomentar la competitividad y la disposición a vencer obstáculos, establecer hábitos de postura correcta e higiene.

## CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

De acuerdo con la teoría de Jean Piaget la división del proceso del desarrollo del ser humano en periodos o etapas, se encuentran delimitados de manera aproximada, lo que obedece a las manifestaciones de conductas psíquicas, afectivas y motoras en determinados momentos de la vida y que de una u otra forma están presentes en los niños.

El juego va a constituir en la educación una función vital pues se trata de una actividad que va a servir en el desarrollo de las ocupaciones futuras del niño. Dentro de la pedagogía moderna se le ha reconocido un carácter de condición o instrumento de la primera educación humana, en tanto que la psicología y antropología le han reconocido una función biológica y social; esto es, una utilidad a los fines de la conservación del hombre y su adaptación a la sociedad. La estética ha permitido que se le reconozca una analogía con la actividad artística.

El juego es el modo normal de la expresión del niño, su modo peculiar de comportarse, diferente e independiente del adulto. En su mundo no rigen las leyes lógicas, inflexibles de los mayores, en él sólo predomina el interés, la atracción, la vivacidad, la imaginación.

Cualquier interpretación que le den las diversas teorías al juego, el resultado es el mismo: es una actividad que se realiza por ella misma, sin finalidad trascendente, encontrando en sí, su principio y su fin.

El juego guarda una gran relación con el trabajo, ya que constituye en el niño una forma peculiar de expresarse, por lo que se recomienda dentro de los programas educativos utilizarlo como una herramienta con lo que podrá desarrollar su trabajo dentro del aula. La tendencia actual a conservar y prolongar la infancia todo lo más posible, obliga a que se preste cada vez más importancia al juego en la educación.

La escuela es en este sentido el lugar de juego, pero la educación es algo más que conservación de la infantilidad; es también el medio formador de la humanidad, por lo tanto, la escuela ha de ser también el lugar de trabajo para el niño.

El juego no es patrimonio exclusivo de la infancia sino que afecta a toda la vida del hombre, pudiéndose presentar en la práctica de algún deporte o juego de azar. Así debe conservarse en la educación de todos los grados, desde preescolar hasta la universidad, estableciendo las debidas diferenciaciones de calidad e intensidad, y no debe sustraerse al esfuerzo creador que es el trabajo y que será lo decisivo en su vida humana y social.

La actividad lúdica es una función inherente e inesperable de la personalidad; se inicia desde los primeros meses de vida y se manifiesta a lo largo de toda la existencia. Esta constituye una función imprescindible para el desarrollo pleno, integral y armonioso de la personalidad.

El juego es el fundamento de todas las actividades que se realizan en la

escuela, ya que al niño le proporciona alegría y experiencia, además de ofrecerle al maestro una gama muy rica de diversos recursos pedagógicos.

Por medio del juego es posible lograr en el niño que desarrolle hábitos higiénicos, físicos, mentales, sociales, morales, estéticos y cívicos; por lo que en el plantel educativo, no sólo es indispensable el juego organizado, sino también en su forma espontánea, ya que a través de ellos se manifiesta el niño con toda espontaneidad lo cual le permite al docente conocerlo mejor.

El maestro deberá prestar especial atención a los que no juegan infundiéndoles con cariño y confianza con lo que deberá lograr que participen por lo que es imprescindible que tenga un repertorio variado y selecto de juegos.

## BIBLIOGRAFIA.

- CHATEAU, Jean. Psicología de los Juegos Infantiles. 3a. ed. Tr. de Helena Voldan. Ed. Kapelusz, Argentina, 1973, pp. 3-29, 127-147.
- FINGERMANN, Gregorio. El Juego y sus Proyecciones Sociales. Ed. Ateneo, México, 1970, pp. 36-91.
- GILBERT, Roger. Las Ideas Actuales en Pedagogía. 3a. ed Tr. de Lotti Guessner, Ed. Grijalbo, México, 1984, pp. 19-74, 83-105.
- GINSBURG, Herbert y OPPER, Sylvia. Piaget y la Teoría del Desarrollo Intelectual. 2a. ed. Tr. de Alfonso A. Villar, Ed. Prentice/Hall Internacional. España, 1981. pp. 196-219.
- LUZURIAGA, Lorenzo. La Educación de Nuestro Tiempo. 1a. ed. Ed. Losada, España, 1981, pp. 121-148.
- MILLAR, Susana. Psicología del Juego Infantil. 2a. ed. Tr. de Pepa Odena, Ed. Fontanella, Barcelona, 1972, pp. 35-51.
- MIRA Y LOPEZ, Emilio. Psicología Evolutiva del Niño y del Adolescente. 8a. ed. Ed. El Ateneo, Argentina, 1979, pp. 123-142.
- Myers, Blair Glenn y otros. Psicología Evolutiva. 5a. ed. Tr. de Juan José Utrilla. Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 1979, pp. 60-82.
- PIAGET, Jean. La Formación del Símbolo en el Niño. 7a. ed. Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 1982, pp. 73-106.
- PIAGET, Jean. Seis Estudios de Psicología. 4a. ed. Tr. Nuria Petit, Ed. Planeta, México, 1990, pp. 11-93.
- SOUSA, Ferraz Joao. Nociones de Psicología del Niño. 2a. ed Tr. de M.J. de Sosa, Ed. Americalee, Buenos Aires, 1985, pp. 42-72.

S.E.P. Bases Psicológicas. Antología, U.P.N., México, 1985, pp. 314-377.

S.E.P. El Niño: Aprendizaje y Desarrollo. Antología, U.P.N., México, 1985, pp. 127-184.

S.E.P. Metodología de la Investigación I. Antología, U.P.N., México, 1985, pp. 72-102.

S.E.P. Plan y Programas de Estudio 1993. Educación Básica Primaria, México, 1993, pp. 6-161.

S.E.P. Teorías del Aprendizaje. Antología, S.E.P., México, 1988, pp. 66-131, 162-247.

