



CON
CITE



SEP

**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 095 AZCAPOTZALCO**

✓
**LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL
ALUMNO DE NIVEL PRIMARIA**

ALFONSO MIRANDA OCAMPO

GERARDO ARIEL AGUILAR RUBIO

**INVESTIGACION DOCUMENTAL PRESENTADA PARA OBTENER
EL TITULO DE LICENCIADO EN EDUCACION BASICA**

MEXICO, D.F.

1997

UMA 22102198



DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

México, D.F., a 31 de octubre de 1997.

PROFR. ALFONSO MIRANDA OCAMPO
PROFR. GERARDO ARIEL AGUILAR RUBIO
P R E S E N T E.

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: "La Importancia del Juego en el - Alumno de Nivel Primaria".

Opción Investigación Documental a propuesta del asesor C. Profr. Edgardo Oikión Solano manifiesto a usted (es) que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

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



S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 095
D. F. AZCAPOTZALCO

Atentamente
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

J. Guadalupe Rincón Andrade
PROFR. Y LIC. J. GUADALUPE RINCON ANDRADE
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN 095.

JGRA/mvcl.*

INDICE

	página
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1	
EL CONOCIMIENTO	3
1.1.- El conocimiento según Jean Piaget	3
1.2.- Los periodos del desarrollo propuestos por Piaget	11
CAPÍTULO 2	
EL JUEGO	18
2.1.- Algunos conceptos del juego	26
2.2.- Clasificación de los juegos	31
CAPÍTULO 3	
EL JUEGO EN LA ESCUELA	36
3.1.- La importancia del juego en el ámbito escolar	36
3.2.- La pedagogía y el juego	41
3.3.- El juego en el niño de Educación Primaria	47
3.4.- Sugerencias de juegos para el nivel de Educación Primaria	52
CONCLUSIONES	56
BIBLIOGRAFÍA	59

INTRODUCCIÓN

La temática central que se aborda en este trabajo, es presentar al profesor, una serie de criterios que le permitan una selección de las actividades lúdicas a incorporarse con finalidades educativas y que tengan un sustento pedagógico a partir de la Teoría Psicogenética de Jean Piaget.

Creemos de gran importancia presentar al docente ,dichos criterios dado que los Planes y Programas de Estudio actuales le demandan al profesor la selección de las actividades lúdicas para conducir su trabajo docente, y por esto que ha surgido la idea de elaborar este trabajo.

Esta investigación trata de rescatar la importancia del juego en las actividades que desarrollan los alumnos en su estancia en la escuela primaria, ya que se destaca que por la edad que tiene y por el periodo de desarrollo intelectual en que se encuentran, las actividades lúdicas, que pueden ser rescatadas por el docente de primaria como un medio para apoyar su actividad, deberán ser acordes al Juego de Reglas.

Los aspectos que se revisarán son en el Capítulo Uno, los fundamentos generales en torno a la teoría del conocimiento de Jean Piaget, que se enlazarán con los principios teóricos del juego desde el mismo enfoque Piagetano en el Capítulo dos, estos dos capítulos servirán de sustento teórico al Capítulo tres en el que se presentarán una serie de reflexiones sobre a la importancia de la actividad lúdica en la actividad docente.

Por último sólo resta decir que esperamos que este trabajo cumpla con su cometido de ser un apoyo al maestro de primaria.

CAPITULO 1

EL CONOCIMIENTO

En este trabajo haremos una revisión del Juego, desde una perspectiva educativa, para lo cual partiremos de las concepciones del Epistemólogo Jean Piaget, para este fin iniciaremos con la concepción del conocimiento de este autor, para más adelante revisar las consideraciones que hace en torno al juego de reglas, que es el que lleva a cabo el niño que cursa los estudios de primaria.

1.1.- El Conocimiento Según Jean Piaget.

Piaget a diferencia de otros epistemólogos, se va a plantear como pregunta ¿ Cómo se da el conocimiento ? y no ¿ Qué es el conocimiento ?, el que haya abordado de esta manera el problema de la epistemología lo llevó a revolucionarla.

Para Piaget, de acuerdo con la pregunta que se planteó, —"el conocimiento es un proceso constructivo en el individuo, esto es un proceso de adaptación."⁽¹⁾

El abordaje del Conocimiento como medio adaptativo en nuestro autor, es debido a que para él se da una similitud entre procesos biológicos e intelectuales, pues el ser humano es una unidad integral,

(1) PIAGET Jean.- Paquete del autor U.P.N., Licenciatura en Educación Básica 6º Curso (optativa), Pág. 25. México

así si los organismos requieren de la adaptación para su desarrollo y crecimiento biológicos en aspectos intelectuales debe darse de manera similar, en este sentido el Epistemólogo Ginebrino escribe: “La producción del conocimiento es un Proceso de Asimilación, el cual es ante todo un hecho biológico ⁽²⁾; de esta manera es establecida una interrelación entre aspectos biológicos e intelectuales, ambos se encuentran en interrelación mutua.

Ahora bien si partimos de que el conocimiento es un medio de adaptación, ¿ de qué manera funciona dicha adaptación ?

A manera de respuesta tenemos que:

“El establecimiento de las relaciones cognoscitivas o más generalmente epistemológicas, involucran a un grupo de estructuras progresivamente construidas por integración continua entre sujeto y el mundo externo”.⁽³⁾

A partir de lo expuesto por Piaget, conocer no es únicamente percibir, sino que también implica interpretar de acuerdo a las experiencias previas que se van a organizar en estructuras de razonamiento; de esta forma se establece un puente entre actividad cognoscitiva y desarrollo de la inteligencia, es más se puede decir que el Proceso de Conocimiento es a la vez el desarrollo de la inteligencia humana.

(2), (3) PIAGET, Jean.- Paquete del autor: Licenciatura en Educación Básica 6° Curso (optativa) Introducción a la primera parte. La teoría de Piaget. Págs. 63 - 77, México.

Piaget llega a establecer este puente entre Conocimiento e Inteligencia a partir de descubrir que los niños tienen una estructuración mental, la cual conforme avanzan, va siendo más completa hasta poder organizar sus ideas mediante procesos mentales más complejos.

El elemento que nuestro autor considera, interviene en ese proceso de construcción de estructuras, es la interacción del niño con objetos y el medio físico que en general rodea al niño; así el conocer demanda actividad por medio de la cual se pondrán en función los procesos de asimilación, acomodación.

Para el fundador de la epistemología genética el conocimiento se va a dar mediante los procesos de asimilación y acomodación , los cuales se revisan enseguida.

Un aspecto que es indispensable considerar es que:

“No hay conocimiento sin actividad intelectual por parte del sujeto”⁽⁴⁾

Y que este mismo sujeto para conocer necesita de interpretar los estímulos mediante las estructuras intelectuales que ha construido, a este proceso de empleo de las estructuras que ya se poseen se le llama asimilación.

El sujeto entra en desequilibrio, cuando mediante las estructuras que ya posee no le es posible dar respuesta a alguna situación problema, frente a esta situación las estructuras tendrán una serie de

⁽⁴⁾ PEDAGOGIA: BASES PSICOLOGICAS, Licenciatura en Educación Básica, U.P.N. Programa de Educación Creativa pág. 355. México.

transformaciones, se puede decir que se conformarán unas nuevas estructuras. a este proceso de conformación de nuevas estructuras en la Epistemología Genética le llamamos Acomodación.

El sujeto necesita interpretar los estímulos y al asimilarlos a su estructura de conocimiento los modifica, de ahí que es necesario que el niño no memorice, sino que conozca la forma de elaborar un resultado y para que esto se dé necesita construirlo a través de la acción sobre el objeto a conocer, pero esto no queda ahí, se trata de acciones intelectuales realizadas sobre objetos, por lo que nos permitimos aseverar que la forma en que el niño actúa sobre la realidad depende de la etapa de desarrollo del pensamiento en que se encuentre.

Por lo que toca a la Acomodación este proceso lo describimos como la reflexión que acompaña a la acción, pues toma conciencia progresiva el sujeto de la relación entre acción y los resultados que se producen y descubre entonces la realidad como un sistema de interrelaciones.⁽⁵⁾

Si el conocimiento involucra la construcción de estructuras de la inteligencia a partir de la interacción con el medio, se hace necesario explicar como se conforman dichas estructuras, para lo cual Piaget hace referencia a los Procesos de Asimilación, Acomodación y Equilibración.

⁽⁵⁾ PEDAGOGIA: BASES PSICOLOGICAS, Licenciatura en Educación Básica U.P.N. La Reflexión. pág. 356 México.

Los procesos gemelos de asimilación y acomodación operan simultáneamente para permitir que el niño alcance progresivamente estados superiores de equilibrio, en cada nivel superior de comprensión, el niño está dotado de una estructura más amplia o patrones de pensamiento mas fuertes, a su vez, generan más actividad intelectual al descubrir algunas incongruencias de algunos patrones existentes, el niño puede asimilar con mayor facilidad el ingreso de la información exterior a un marco de referencia que no solo se ha agrandado, sino que también se ha integrado más.⁽⁶⁾

Al enfrentarse de nuevo al ambiente, el niño recibe nuevos estímulos que desarrollan sus estructuras internas. De este modo el desenvolvimiento intelectual puede ser visualizado como un proceso continuo en espiral; uno en el que al surgir un desequilibrio se pondrán en marcha los procesos de asimilación y acomodación para restablecer el equilibrio.

Así la estructura anterior, puede ser la base o conocimiento previo que tiene el niño para poder recibir un nuevo conocimiento empleando dicha estructura a situaciones nuevas.

Otra opción es la creación de una nueva estructura a partir de la anterior, a lo cual llamaremos Acomodación.

Al final queda una estructura nueva que es cuando ya se tiene el conocimiento, ninguno de estos tres momentos puede darse en forma simultánea, además se da un constante tránsito de uno a otro.

⁽⁶⁾ INTRODUCCION a Piaget. El hombre sus métodos e ideas. pág. 41

Debemos pensar que las estructuras mentales son cambiantes, por lo que se puede decir que esto es ayudado por el conocimiento.

Como se puede ver se da un constante equilibrio y desequilibrio, que es justamente lo que lleva al desarrollo intelectual del sujeto, el cual está bajo la influencia de algunos factores que van a incidir en una forma muy diferente en el desarrollo intelectual de cada sujeto.

“Del éxito o fracaso de sus acciones y transformaciones obtiene información sobre el mundo que lo rodea”.⁽⁷⁾

Para Piaget dichos factores son: ⁽⁸⁾

- **Maduración**
- **Experiencia Física**
- **Experiencia Social**
- **Equilibrio**

Maduración.- Este factor se refiere a las bases biológicas del conocimiento que se consolidan con el crecimiento físico, por lo que

Cuantos más años tenga un niño, más probable es que tenga un mayor número de estructuras mentales que actúan en forma organizada; esto puede explicarse en parte debido a que el sistema nervioso controla las capacidades disponibles en un momento dado y no alcanza la madurez total sino hasta que el niño cumple quince o dieciséis años.

⁽⁷⁾ PEDAGOGIA: BASES PSICOLOGICAS. Licenciatura en Educación Básica U.N.F. Los trabajos de Piaget. pág. 363 México

⁽⁸⁾ INTRODUCCION a Piaget, El hombre sus métodos e ideas pág. 41,42 México.

La maduración de las habilidades motoras y perceptivas también se completan a esa edad. ⁽⁹⁾

Experiencia Física.- Cuanta más experiencia tenga un niño con objetos físicos de su medio ambiente, más probable es que desarrolle un conocimiento apropiado de ellos. Los niños mexicanos que ayudan a sus padres a hacer cerámica desarrollan habilidades artesanales a más temprana edad que aquellos que carecen de esa experiencia. La práctica de un taller de cerámica ayuda a los niños a comprender que alternar la apariencia de un pedazo de barro no afecta la cantidad empleada.

Interacción Social.- La interacción entre sujetos va a estimular el desarrollo del conocimiento por lo que:

Conforme crezcan las oportunidades que los niños tengan de actuar entre sí, con compañeros, padres o maestros, más puntos de vista escucharán, esta experiencia estimula a los niños a pensar utilizando diversas opiniones y le enseña a aproximarse a la objetividad; un tipo de interacción así es también una fuente importante de información acerca de costumbres, nombres, etc., que constituye el conocimiento social. ⁽¹⁰⁾

Según Hull, la única función de la inteligencia es archivar, corregir sistemáticamente grupos de información, como en todo proceso,

⁽⁹⁾ INTRODUCCION a Piaget. El hombre sus métodos e ideas. págs. 41,42 México

⁽¹⁰⁾ INTRODUCCION a Piaget. El hombre sus métodos e ideas. pág. 42 México

mientras más exactas sean las copias críticas más consciente será el sistema final.

En realidad para conocer los objetos, el sujeto debe actuar sobre ellos y por lo tanto transformarlos, los debe desplazar, conectar, concretar, cambiar, separar y volver a unir; esto debe de ocurrir desde las acciones sensorio - motoras, pasando por las operaciones motoras, hasta las operaciones intelectuales mas sofisticadas.

Equilibración.- Piaget, considera que explicar el desarrollo intelectual y la adquisición de conocimientos es un juego de equilibración entre dos factores: la asimilación y la acomodación en el sentido biológico.

El niño asimila la realidad mediante sus estructuras internas (lo ve a su manera), éste en relación con los adultos, se ve obligado a modificar sus puntos de vista, acomodando sus estructuras para lograr una adaptación con respecto a esa realidad externa que existe independientemente de lo que él piense, logrando de esta manera construir una lógica de razonamiento propio, la culminación de todo este proceso finaliza en la adolescencia. ⁽¹¹⁾

Al llegar a esta etapa en donde el adolescente empieza a ser joven, su pensamiento fundamentado en lógica, pudiera compartir esta idea:

⁽¹¹⁾ INTRODUCCION. a Piaget. El hombre sus métodos e ideas. pág. 42 México

“Ahora déjenme volar y descubrir mis horizontes, que son mis pensamientos los que orientan mis acciones, que sean mis sentimientos los que decidan mi entrega y que mi ser madure en los valores que hago propios.”⁽¹²⁾

1.2.- Los periodos del desarrollo propuestos por Piaget

Todo lo expuesto hasta aquí, nos lleva a analizar de cerca los periodos y niveles propuestos por Jaen Piaget para el desarrollo de la inteligencia.

Gran parte del estudio realizado por este autor se dirige a establecer los periodos del desarrollo intelectual en los sujetos desde el nacimiento hasta los quince años.

Estos periodos se pudieron establecer gracias a que existen patrones de respuesta en los niños de una misma edad, a la vez que niños de diferentes edades tienen su propia forma característica de responder.

Jean Piaget considera al niño como sujeto activo en el proceso de evolución; a diferencia de otros epistemólogos, este autor manifiesta que desde el mismo nacimiento, el niño desarrolla estructuras de conocimiento y estas son renovadas incesantemente a partir de la experiencia.

⁽¹²⁾ CHAVARRIA Olarte Marcela. ¿Qué significa ser padres?. De Trillas. México 1990. pág. 119

Se dice que la inteligencia es adaptación y esta consiste en un equilibrio entre dos mecanismos indisolubles, la asimilación y la acomodación.

A partir de ese estado inicial, el pensamiento se desarrolla en el niño a través de una serie de estadios evolutivos.

El Primer Periodo.- comprende del nacimiento a los dos años y lo denomina inteligencia sensoriomotriz; este periodo se divide en estadios.

En el primero el bebé adquiere cierta capacidad de discriminación de la realidad, porque independientemente de los reflejos hereditarios, pone en funcionamiento lo que Piaget denomina asimilación perceptiva y motriz.

El segundo estadio, la asimilación se hace mas progresiva, aproximadamente entre el cuarto o quinto mes y es aquí donde el bebé empieza a adquirir los primeros hábitos.

En el tercer estadio, hablamos del octavo o noveno mes, se produce la coordinación de la visión y de la prensión, que permite el tránsito del hábito a la inteligencia, de aquí el año, se atraviesa una etapa en la que las adquisiciones anteriores se aplican al logro de objetivos nuevos.

Entre el año y año y medio, el niño actúa ya con una finalidad y se interesa por todo lo que es nuevo; se trata de la antesala de un nuevo estadio comprendido entre el año y medio y los dos años, y en el que la inteligencia sensoriomotriz llega a su apogeo, el niño interioriza ya los objetos, coordinación con relativa facilidad.

Como se puede ver en este periodo se establece los fundamentos para los periodos posteriores del desarrollo del pensamiento.

El Periodo Preoperatorio, abarca de los dos a los siete años, en especial de los dos a los cuatro años, su pensamiento es egocéntrico, o sea con tendencia a confundir el objeto por el signo que lo representa. Se adquiere el lenguaje y esto permite al sujeto, explicar sus acciones, reconstruir el pasado, y evocar en su ausencia los objetos. Concluye Piaget este es el punto de partida del pensamiento.

Un segundo momento de este periodo se sitúa entre los cuatro y siete años, igual que en la etapa anterior, la inteligencia es operatoria concreta, el pensamiento es prelógico, de manera que el niño todavía no organiza los conceptos en forma coherente.

Periodo de Operaciones Concretas.- El periodo de operaciones concretas se ubica de los siete a los once años y el desarrollo mental del niño sigue con características de inteligencia operatoria concreta que permite realizar varias acciones solo con objetos concretos, es decir manipulación.

Después de los once o doce años nos encontramos que se cuenta con la capacidad de establecer hipótesis y efectuar deducciones, hablamos de la inteligencia formal y se culmina con la adolescencia, este último periodo se denomina de las Operaciones Formales.

En el siguiente cuadro se presentan los aspectos más relevantes de los periodos del desarrollo propuestos por Piaget. ⁽¹³⁾

Cuadro No. 1

	periodos	edades	Características Principales
Prelógicos	Sensorio-motriz	0 a 2 años	Coordinación de movimientos físicos presentación verbal.
Lógico	Preoperatorio	2 a 7 años	Habilidad para preguntarse y representarse la acción mediante el pensamiento y el lenguaje prelógico.
	Operaciones Concretas	7 a 11 años	Pensamiento lógico, pero limitado a la realidad física.
	Operaciones Formales	11 a 15 años	Pensamiento lógico abstracto e ilimitado.

⁽¹³⁾ PIAGET, Jean Paquete del autor, Licenciatura en Educación Básica 6° Curso. (optativa) U.P.N. Págs. 65-77 México.

A continuación hablaremos más a detalle del tercer periodo (pensamiento lógico), operaciones concretas, ya que los niños en edad de cursar la escuela primaria en México están englobados en esta etapa, dado su edad, (6 a 11 años).

En los niños de 1° 2° Y 3° año, es imposible llegar a distinguir la actividad privada y los que es colaboración, aunque poco a poco adquiere capacidad de cooperación.

En los niños de 4°, 5° y en especial los de 6° grado, vemos un doble progreso, concentración individual y colaboración efectiva.

Hablando específicamente de niños de siete años en adelante el cambio que se empieza a dar es notable, sobre todo en actitudes sociales, se participa mas en juegos de reglas.

Comienza a liberarse de su egocentrismo social e intelectual y adquiere capacidad de nuevas coordinaciones de mayor importancia para la inteligencia y afectividad.

Por lo que a inteligencia se refiere, se trata de los inicios de la construcción lógica y por lo tanto permite un sistema de relaciones y confronta diferentes puntos de vista entre sí.

En síntesis se puede decir que las características de su desarrollo son:

- **Pensamiento lógico apoyado en objetos físicos.**

- **Adquieren la facultad de reversibilidad, o sea que se tiene la capacidad de llevar a cabo un razonamiento y después regresar al punto inicial.**
- **Es más sociocéntrico, cada vez más consciente de la opinión de otros.**
- **Incremento de su habilidad para conservar ciertas propiedades de los objetos y realizar una clasificación y ordenamiento de ellos.**
- **Explicaciones más lógicas.**
- **Piensa cada vez más en objetos ausentes apoyándose en imágenes vivas de experiencias pasadas.**
- **Disminuye la tendencia de asignar características vivientes a objetos inanimados.**
- **Desarrollan un sistema coordinado de relaciones espaciales y pueden construir con objetos físicos un lugar.**

“Van en aumento la aceptación de opiniones ajenas. Cualquier discusión implica intercambio de ideas. Una limitación es que carecen de habilidad para resolver problemas verbalmente.

Se extiende la habilidad de resolver problemas no representados en objetos reales, después de los diez años”.⁽¹⁴⁾

⁽¹⁴⁾ INTRODUCCION a Piaget Periodos y niveles propuestos por Piaget, para el pensamiento infantil. De Lavinowicz pp60-92.

Los aspectos que en este capítulo se han desarrollado en trono al conocimiento y desarrollo cognoscitivo, nos permitirán en el siguiente capítulo, revisar el juego a partir de su relación con el desarrollo intelectual humano.

CAPITULO 2

EL JUEGO

El juego, Forma parte de la vida cotidiana de toda persona refiriéndose a los niños, los juegos son fundamentales en la vida de ellos, tal vez por su familiaridad, poco se repara con respecto a su importancia.

En este sentido nosotros compartimos la idea de Oscar Zapata, quien señala que:

El juego es el medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de socialización, regulador y compensador de la efectividad un efectivo instrumento del desarrollo de las estructuras del pensamiento; en una palabra, resulta un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad. ⁽¹⁵⁾

Es común que al juego no se le adjudique ninguna otra función que la de recreación, esparcimiento, más sin embargo, la actividad lúdica cumple con otras funciones, entre las que se pueden destacar:

- **Socialización**
- **Estimulación del desarrollo psicomotor, emocional y cognoscitivo**
- **Canalización de energía**

⁽¹⁵⁾ ZAPATA Oscar. Psicomotricidad, base de apoyo de los aprendizajes escolares. 2a. Edición Dirección de Educación Pública del Gobierno del Estado de México 1979 pág. 22.

Por lo que toca a socialización se tiene que la actividad lúdica promueve la interacción social, con lo cual se favorece el desarrollo social del individuo, pero también el intercambio de puntos de vista.

En cuanto a estimulación del desarrollo, se tiene que en el juego se ven involucrados elementos de carácter psicomotriz, de manejo de conocimientos y también se ven implicados aspectos de carácter emocional.

Tampoco se puede dejar de reconocer que en el juego los individuos llevan a cabo una canalización de su energía física, que puede llevarlos a la expresión creativa. ⁽¹⁶⁾

En la actividad educativa no siempre se le ha dado la importancia debida al juego, por ejemplo en la educación tradicional se ha tomado al juego como tiempo perdido, desviación de deberes. No se considera que el juego contribuye a la formación de el carácter, y propicia la adquisición de cualidades morales y dominio de sí mismo.

Mediante el juego el niño se habitúa al esfuerzo constructivo y desarrolla la habilidad para ejecutar acciones por propia iniciativa.

La función didáctica del juego es de gran utilidad si se aplica con oportunidad y discreción. Su lugar está en todas aquellas cuestiones

⁽¹⁶⁾ EDITORIAL SANTILLANA. Enciclopedia Técnica de la Educación I. Organización y Administración Escolar. Pedagogía de la Educación. Capítulo XIII pág. 325. México.

que reclaman constantemente repetición, porque dan lugar a que los verdaderos factores de él se pongan en actividad. ⁽¹⁷⁾

Clapared afirma que el niño es niño para jugar e imitar, y que solo vive plenamente cuando juega .

El juego en la escuela históricamente ha pasado por tres etapas, a saber:

1. **Enemiga del juego.-** No había recreo y los niños que jugaban eran castigados con severidad por que perdían el tiempo, la escuela fue silenciosa y triste.
2. **Indiferente al juego.-** Aquí se toleró considerándola una actividad inútil e intrascendente.
3. **Amiga del juego.-** Se le considera con la observación y experimentación como uno de los elementos más valiosos de que dispone la educación. ⁽¹⁸⁾

Los juegos que gustan a los niños están en relación con sus intereses. Por lo tanto es necesario que los juegos se ajusten al desarrollo infantil, desde esta perspectiva se pueden ubicar tres ciclos que son:

- **Primer ciclo.-** Lo que les interesa es el ejercicio, la actividad, sin importarles la victoria o la derrota.
- **Segundo ciclo.-** Les importa la habilidad personal, por eso les gustan las canicas, los trompos, etc.

⁽¹⁷⁾ INTRODUCCION a Piaget. Pensamiento, Aprendizaje y Enseñanza. Capítulo 9 pág. 160

⁽¹⁸⁾ PIAGET. Jean. La formación del símbolo en el niño Edit. Fondo de Cultura Económica. México. pp.125-141

Tercer ciclo.- Les agrada la participación en conjuntos, los juegos reglados adquieren importancia y alcanzan su punto culminante alrededor de los diez años.

Piaget habla de que los juegos son importantes en la infancia y que pueden ser aprovechados por el profesor, "pues al observar al niño jugar, se puede ubicar el momento del desarrollo en que se encuentra" (19).

También por medio del juego el alumno tiene contacto directo con el conocimiento ya que interactúa con la realidad circundante a la vez que se socializa, por lo que, existe más disposición por parte de los alumnos y el aprendizaje será significativo.

De esto se desprende el interés en proponer un cambio en la estructura de la escuela y pasar a la enseñanza activa, es aquí donde los alumnos realizan actividades acordes a sus intereses y los maestros se apoyan y relacionan algunos contenidos de aprendizaje con juegos existentes o en algunos casos inventados por ellos.

De esta forma se mantiene el interés, el alumno asiste con gusto a la escuela, el profesor obtiene mejores resultados y existe una mejor comunicación maestro - alumno, alumno - maestro.

Debemos hacer a un lado la enseñanza tradicional y dar paso a la escuela donde los niños tengan una amplia oportunidad para jugar y

⁽¹⁹⁾ PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño Edit. fondo de Cultura Económica. México. pp 125-141

trabajar con una diversidad de materiales en actividades que estimulen el desarrollo de los procesos del pensamiento.

Piaget escribe al respecto:

“ Necesitamos alumnos que sean activos, que aprendan pronto a resolver problemas por sí mismos, en parte mediante su propia actividad espontanea y en parte mediante los objetos que inventamos para ello”.⁽²⁰⁾

Si vemos a los niños antes de ingresar a la escuela, notaremos que ni juegan ni trabajan simplemente experimentan, aprenden. Interactúan con el mundo lo exploran y aprenden de esa operación a lo que podemos llamar experiencias de aprendizaje.

Cuando cualquier persona (niño o adulto) se expone a tipos de situaciones donde alteran modos de aprendizaje, verá muy pronto que aprende en una forma sorprendente una gran cantidad de cosas y que las diferencias entre trabajo y juego simplemente se desvanecen en una gama rica de actividades .

Piaget encontró que los niños en general son curiosos y que interactúan fácilmente con los objetos y la gente que los rodea. Esto debe ser aprovechado por el profesor tomando en cuenta que: “ La experiencia siempre es necesaria para el desarrollo intelectual... El sujeto debe de ser activo, debe transformar las cosas y encontrar la

⁽²⁰⁾ INTRODUCCION a Piaget. Pensamiento, Aprendizaje y Enseñanza. Capítulo 9 pp. 161-171.

estructura de sus propias acciones en los objetos “⁽²¹⁾ y un medio para lograr esto en el juego.

El niño comprende el mundo en la medida en que interactúa con él, lo transforma, juega y coordina la acción física con la mental, de ahí que Piaget defiende la necesidad de contar con el material adecuado en los salones de clase de la escuela primaria para un aprendizaje activo y lúdico.

Aún cuando las experiencias físicas ocupan la mente del niño, la interacción verbal con compañeros y maestros le brindan experiencias adicionales que pueden promover el crecimiento cognoscitivo. La escuela activa de Piaget ofrece oportunidades no sólo para el trabajo individual sino también para el trabajo en grupos, dándose así en el ambiente escolar un verdadero intercambio de pensamientos y opiniones, para lo cual la actividad lúdica puede ser un medio de impulso.

En relación al juego, es indispensable señalar sus efectos en la maduración biológica del sujeto, pues el sistema nervioso central recibe estimulación para su desarrollo a partir del juego.

Como se puede ver la actividad lúdica cumple con los factores del desarrollo planteados por Piaget:

⁽²¹⁾ Op. Cit

Experiencia Física, Experiencia Social, Madurez y Equilibración, ⁽²²⁾ lo cual es un argumento más en favor de su recuperación en el aula escolar.

Por otra parte el juego es la actividad fundamental, porque jugar es realizar en el mundo irreal lo que la fantasía crea, todo aquello que es irrealizable en el mundo real del adulto.

El juego cumple con una función catártica o de descarga, también decimos que el niño que no juega tiene neurosis o presenta un estado neurótico, de ahí que la actividad lúdica es utilizada por la psicología moderna como técnica psicoterápica, porque el juego científicamente dirigido es el recurso principal con que cuenta el psicoterapeuta para hacer que el niño resuelva la situación conflictiva que ha sobrepasado de los límites normales. Para el maestro el juego es expresivo, jugando el niño exterioriza los aspectos más íntimos, por eso el juego en esta etapa (escolar) puede servir al maestro para conocer más a su alumno.

El placer que en ocasiones se experimenta al jugar no es por gastar energías, sino que deriva del hecho de que le permite vivir, mientras juega en un mundo en el que el ajuste es logrado sin necesidad de contrariar sus tendencias autónomas, ni su espontaneidad. La actividad lúdica desempeña al mismo tiempo otras funciones como; el ejercicio preparatorio y por ende estimula las funciones del sistema

⁽²²⁾ INTRODUCCION a Piaget. Pensamiento, Prendizaje y Desarrollo. Capítulo 10 pág. 209

nervioso, por ejemplo: el gato de dos meses juega con todo lo que se mueve, saltando, mordiendo y atrapando, evidentemente esta ejercitando sus músculos y se prepara para sus funciones de cazador.

Algunas de estas actividades como dibujo, pintura, moldeado o construir resultan actividades productivas para el escolar y aquí nuevamente da rienda suelta a su fantasía.

Cuando realiza cualquiera de estas actividades, la obra no tiene mucha importancia, la importancia radica en la actividad misma realizada (el proceso).

En el preescolar cuando se dibuja traza o construye, en el momento se realiza sin previa intención significativa y a medida que va trazando, va nombrando sus dibujos, de pronto para el es un perro, un soldado, más tarde al mismo tiempo representa la misma cosa o ya cambio.

El dibujo, pintura, moldeado, construcción, son actividades en las que la función muscular y la calidad estimulante excita o como su nombre lo dice estimula la fabulación infantil.

Todos los niños juegan aunque el nivel del juego varía de unos a otros en razón del nivel y espontaneidad que tiene su personalidad.

En una parte del juego podemos decir que el niño juega despierto.

Muchos de nuestros sueños como dice Freud, son la expresión de deseos inconscientes o reprimidos, por eso el sueño tiene una función de válvula de escape.⁽²³⁾

⁽²³⁾ FREUD, S. Obras Completas. Edit. Biblioteca Nueva Tomo IV

Conforme avanza el niño en edad, el juego va disminuyendo o cambia el tipo del mismo, mientras un niño preescolar sus actividades son en un gran porcentaje lúdicas, estas se ven disminuidas en cuanto avanza en la primaria, en el primer grado lo lúdico es mayor que en el segundo grado y así sucesivamente.

“ El juego de las funciones cognoscitivas infantiles que en la etapa escolar lleva al niño a un notable grado de objetividad respecto a la apreciación de las cualidades de los objetos y de las relaciones entre los mismos así como de su propio lugar en el mundo “. (24)

2.1.- Algunos conceptos del juego.

Desde que aparece el hombre en la faz de la tierra, ha tenido un constante dinamismo, esto desde su infancia o sea que es una interrelación con el mundo que lo rodea y también sabemos que es necesaria la recreación en el hombre y esto da pie a que aparezca el juego. Por medio de esta actividad el niño en su trabajo o vida diaria goza y disfruta del mundo que lo rodea, además de que se prepara para vivir en él.

Etimológicamente la palabra juego viene de la raíz latina “ locus “ y quiere decir acción de jugar.

(24) PEINADO, Atable, José. Psicología Edit. Porrúa pág. 242. México

Vamos a mencionar algunos conceptos de estudiosos que toman o hacen referencia a esta actividad llamada el juego.

Clapared.- Este autor menciona o engloba al juego en la “ Teoría del ejercicio “ y dice que es un ejercicio de tendencias instintivas que abarca hasta la edad adulta, esto se puede dar dentro del trabajo, el deporte o en la vida misma. El los divide en:

Los juegos de experimentación se caracterizan por la actividad de comprobación de los supuestos que hace un niño. De esta manera llevará a cabo una tarea de experimentación y comprobación por medio de la actividad lúdica.

Los juegos de experimentación comprenden:

- Juegos sensoriales.- ejemplo: los que ponen en juego nuestros sentidos, auditivos, visuales, táctiles.**
- Juegos motores.- ejemplo: Carreras, canicas, saltos, etc.**
- Juegos intelectuales.- ejemplo: donde interviene el pensamiento tales como imaginación, resolución de problemas, de curiosidad, etc.**
- Juegos afectivos y de ejercitación de la voluntad.- En ellos hay un control excesivo sobre el individuo, por ejemplo: contener la respiración el mayor tiempo posible, o adoptar una posición muy difícil, dentro de este tipo de juegos se encuentran los de funciones especiales.**

Los juegos de funciones especiales comprenden:

- **Juegos de persecución.**
- **Juegos de lucha.**
- **Juegos de ocultamiento.**
- **Juegos de imitación.**
- **Juegos de caza.**
- **Juegos de actividades familiares y sociales.**

Clapared, retoma la teoría del preejercicio donde tiende a comprender la naturaleza del juego por fines instintivos y biológicos de predisposición hereditaria, en razón; de que ciertos instintos se desarrollaran con el ejercicio y por lo tanto se perfeccionaran en la vida adulta, y la aplica en función del valor concedido al juego como factor estimulante del sistema nervioso y del desarrollo de los órganos corporales.

Podemos resumir que esta teoría considera al juego como el ejercicio preoperatorio para la vida y tiene como objeto el libre desarrollo de los instintos heredados todavía sin formar, por lo que el juego resulta así un agente natural educativo.

Este autor presenta una clasificación del juego en función de las etapas evolutivas, que se presenta a continuación:

Juegos funcionales.

Estos son regidos por movimientos elementales y muy simples, movimientos que tratan de lograr dominio de ciertos gestos y ayuda a ejercitar el auto - conocimiento corporal, como mover los dedos de los pies o tocárselos o alcanzar algún objeto, producir sonidos, etc.

Todo esto ayuda para el desarrollo evolutivo del niño, para conocerse y conocer el medio exterior y a su vez gana experiencia.

Estos juegos permiten que los niños experimenten con su propio cuerpo y con los objetos externos.

Juegos de ficción.

En una segunda etapa los niños comenzarán con estos juegos, por ejemplo: a la comidita, a la casita, a la familia, a la escuela, a los indios, montar un palo de escoba y decir que ese es su caballo, etc.

Juegos de adquisición.

Aquí percibirán y comprenderán el mundo que los rodea por medio de los sentidos y la razón, no se cansará de oír relatos, cuentos, de aprender canciones, ni de realizar cualquier esfuerzo para captar el medio y la cultura de su realidad circundante.

Juegos de fabricación.

Es aquí donde se produce una integración de las etapas anteriores, por medio de estos juegos el niño logra operar los objetos, los combina, reúne y va ejercitándose para poder modificar, transformar y construir nuevos objetos y juguetes. (25)

Decroly.- Manifiesta una necesidad por parte del niño por las actividades lúdicas y por eso el maestro debe investigar cuales son las necesidades vitales del educando, para poder partir de una fuente esencial que es la motivación para el aprendizaje. El niño va a actuar bajo un interés.

Este autor hace hincapié del alto valor educativo y motivacional del juego y dice:

El niño juega constantemente, juega cuando tiene sueño, juega comiendo, cuando va de paseo, haga lo que haga juega siempre. Tan verdad es que jugar es sinónimo de vivir, tratándose del niño, que la primera inquietud de una mamá ante su niño enfermo, nace en el mismo instante en que aquel deja de jugar". (26)

(25) PIAGET, Jean La formación del símbolo en el niño. Edit. Fondo de Cultura Económica 1961 pág. 125-169

(26) PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño. Edit. Fondo de Cultura Económica 1961 pág. 125-169.

2.2. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

De acuerdo con la teoría de Piaget, se tienen tres tipos de juegos:

- **De Ejercicio**
- **Simbólicos.**
- **De Reglas.**

En este trabajo se considerará de manera muy especial al juego de reglas por ser el que lleva a cabo el niño de Educación Primaria. A continuación explicaremos las tres clases de juegos.

Juegos de ejercicio.

Estos juegos aparecen desde la primera etapa del niño, por medio de ellos el niño va madurando su Sensorio - Motricidad.

Una primera clase de juego de ejercicio simple es una conducta adaptada a un fin utilitario que se repite por el solo placer de ejercer su poder, por ejemplo:

1.- Lanzar unas piedritas a un charco, en tanto que lo repite y le da risa.

2.- Lanza una pelota a distintas distancias en cualquier dirección.

Llena un cubo de arena con las manos o con una pala, luego lo vuelve y lo vierte con su pala y comienza otra vez con la misma acción.

Después de esta primera clase, se pasa sin sentir a la segunda, o sea de las combinaciones sin objeto.

Aquí la diferencia con la primera estriba en que el sujeto no se limita a ejercer actividades ya adquiridas, sino que construye nuevas combinaciones que son lúdicas desde el comienzo.

Esto se da más frecuentemente cuando tales juegos están en contacto con material nuevo, destinado a la diversión o a la construcción y también se pueden ver combinaciones.

Estos juegos Sensorio - motrices consisten en movimientos por el movimiento mismo o manipulación por la manipulación. Aquí entra el juego de destrucción de objetos. La tercer clase de estos juegos es la de las combinaciones y ya se cuenta con una finalidad lúdica.

Ejemplo: Se divierte saltando hacia arriba y hacia abajo de una escalera y aumenta la complejidad del mismo.

Su función radica en ejercer las conductas por el simple placer de tomar conciencia de sus nuevos poderes.

En los juegos de ejercicio del pensamiento se pueden encontrar las tres categorías.

Juego Simbólico.

El punto de vista de K. Groos dice. ⁽²⁷⁾ “Que el juego simbólico es en sí mismo y en conjunto un juego de ejercicio, pero que ejercitaría esta forma particular del pensamiento que es la imaginación como tal”...

En los juegos simbólicos se utiliza la imaginación (la mente), y existe una diferencia evidente entre los juegos de ejercicio intelectual y los juegos simbólicos. En el primer caso pondríamos como ejemplo, cuando un infante inventa un relato que sabe que es falso por el placer de contarlo, se plantea el problema de como la imaginación constituye los contenidos del juego. En el segundo caso el niño atribuye a su muñeca acciones análogas a las suyas. La imaginación simbólica constituye el instrumento fundamental del juego y no su contenido. Debe señalarse que con este tipo de juego el niño también ejercita sus acciones habituales tales como hacer que duerma, se lavará, planchará, etc.

El esquema simbólico permitirá por medio del juego asimilar el mundo exterior, pues constituye un simple ejercicio de las conductas propias, en las cuales se dará una disociación entre el significado y significante.

Otro carácter de los juegos de los niños de 4 a 7 años, es el comienzo del simbolismo colectivo propiamente dicho con diferenciación y adecuación de los papeles (se complementan).

⁽²⁷⁾ GROOS, K. Citado por Piaget en la Formación del símbolo en el niño pág. 165.

Ya al rededor de los 11 o 12 años se caracteriza por la disminución del simbolismo y en su caso se interesan por los juegos de reglas.

De los 7 a los 10 años, existe una coordinación mas estrecha de los papeles y una ampliación de la socialización con respecto al nivel precedente.

Conforme llega a la etapa final, el juego simbólico parece poner fin a la infancia mientras que el juego reglado comienza y dura hasta la edad adulta.

Los Juegos de Reglas.

El juego de ejercicios comienza desde los primeros meses, el juego simbólico a partir del segundo año, y el juego de reglas comienza a partir de los 4 ó 5 años. Pero sobre todo hasta el tercer periodo, después de los siete años

El juego de las reglas subsiste y se desarrolla durante toda la vida (deportes, cartas, ajedrez, etc.). Este tipo de juego es la actividad

lúdica del ser socializado; la regla reemplaza al símbolo y enmarca al ejercicio.

Hay que remarcar que un individuo solo no se rige por las reglas, por lo menos se hace necesario de dos o mas sujetos.

En cuanto a las reglas podemos decir que se clasifican en dos:

- **Reglas transmitidas**
- **Reglas espontáneas**

Las primeras se convierten en institucionales y en ocasiones pasan de generación en generación.

Mientras que las segundas se dictan en el momento y son más interesantes desde el punto de vista de la socialización.

En resumen. Los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio - motoras ó intelectuales, regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos momentáneos.

En primer lugar el ejercicio simple puede transformarse en simbolismo o agregarse el simbolismo, para después volverse colectivo, para así convertirse en juego colectivo. ⁽²⁸⁾

⁽²⁸⁾ PIAGET, Jean La Formación del símbolo en el niño Edit. Fondo de Cultura Económica, México.

CAPITULO 3

EL JUEGO EN LA ESCUELA

En este capítulo se revisará al juego desde su perspectiva educativa, con la intención de favorecer su recuperación en la práctica docente, ya que se considera que el retomarlo puede fructificar en un desempeño mas creativo del profesor de educación primaria.

3.1. La importancia del juego en el ámbito escolar.

El docente se puede apoyar en el juego para desarrollar los temas, logrando que el alumno se adueñe más fácilmente del conocimiento, ya que él se apropia de este si está jugando y siempre buscando cosas nuevas para poder jugar y de esa manera va creando varios aprendizajes, puede jugar con un mismo objeto, dándole diferentes usos y así logra experiencias diferentes. El juego le permite al niño entender y comprender el sentido de la vida.

El docente para apoyar su trabajo deberá considerar que mediante el juego el niño:

- Ejercita la observación y la coordinación entre diferentes partes de su cuerpo.**
- Aprende a tomar en cuenta a los demás, al jugar con otros niños.**

- **Aprende a compartir cuando prestan sus juguetes y usan los de otros.**
- **Aprende a compartir cuando prestan sus juguetes y usan los de otros.**
- **Desarrolla el cuerpo y los sentidos, que forman su personalidad y ayudan a su relación con el mundo.**
- **Descubre la realidad, la amistad y la lealtad.**
- **El juego es aprendizaje**

Cada juego tiene diversos objetivos, dependiendo de la clase o tipo de él, y es necesario que los comentemos, para poder tomar en cuenta cuales de ellos son los más apropiados para lograr el fin que se persigue.

- **Propicia un ambiente de alegría entre los niños**
- **Promover las bases para el desarrollo competitivo de los deportes.**
- **Desarrollar hábitos de aprovechamiento del tiempo libre.**
- **crear un espíritu de disciplina y cooperación de grupos.**
- **Desarrollar positivamente los aspectos de la personalidad.**
- **Desarrollar el cuerpo humano y mantenerlo saludable.**
- **Completar o propiciar la educación integral del niño, es decir desarrollar armónicamente todas sus facultades.**

Al discernir, diferenciar, seleccionar o buscar posibles respuestas a las interrogantes que se le plantean, se desarrolla mentalmente de una manera más ágil con el juego. Este desarrollo emocional que las actividades del juego le ayudan a desarrollar un amplio concepto de sí mismo, y a la par el niño aprende a verse como un ser capaz y con valor, logrando de esta manera una reacción saludable ante la vida.

Desde el punto de vista social el niño aprende a convivir y a relacionarse mediante el juego que presenta generalmente metas e intereses comunes.

Con respecto al lenguaje el juego desempeña un papel muy importante ya que va unido el desenvolvimiento de la percepción en cuanto a los objetos o sujetos que lo rodean, designándole cualidades y a distinguir su correcta utilización, comunicándose con ellos.

Con el juego en los procesos de memoria se producen cambios significativos, ya que tienen que retener versos, cuentos, canciones etc., además de todas las palabras que han de utilizar en el desarrollo de un juego entrando así a procesos de fijación que cada vez tienden a volverse voluntarios.

La sistematización de la investigación se produce de modo progresivo con el juego ya que incita al niño a la exploración de lo real y a la elaboración de hipótesis. ⁽²⁹⁾

⁽²⁹⁾ Niño aprendizaje y Desarrollo, Licenciatura en Educación Básica. U.F.N. México 1984 Capítulo II pág.

El juego ofrece desarrollar la iniciativa, sus preferencias y las aspiraciones de un niño, que tiene conciencia de sí al darse cuenta de sus potencialidades y limitaciones. A través de esta actividad forma su carácter y el dominio de sí mismo adquiriendo valores morales como respeto a sus semejantes, la lealtad a su grupo, el valor y la disciplina. Sumando a todos estos beneficios el efecto relajador que le permite al niño desahogar las cargas y problemas que pudiera tener.

Lo anterior nos muestra que el juego no es una actividad pasajera sino la expresión mas real de los intereses del niño.

La fisiología es la rama de la biología que se ocupa del estudio de cada uno de los aparatos y órganos del cuerpo humano. El constante movimiento es una característica esencial del ser humano. Ésta sostiene que para un crecimiento normal el niño necesita moverse (hacer ejercicio, jugar).

La actividad física alcanza a desarrollar también un óptimo funcionamiento, no sólo de los músculos, sino también de órganos y aparatos biológico internos. En general los adultos piensan que cuando un niño no juega o no quiere moverse, desplazarse, etc., está enfermo y hasta cierto punto tienen razón, porque como lo hemos mencionado el niño gusta de jugar, experimentar y desplazarse ya que el niño es niño y por naturaleza así es su forma de vida y al detectar

algún malestar sea físico o emocional su actitud cambia pasando de la actividad constante, (trepador, juguétón, etc.) a un estado pasivo.

Por medio del juego el niño hace ejercicio y logra un mejoramiento en su cuerpo porque actúa sobre las principales funciones orgánicas que son la respiración, circulación, digestión y relaja el sistema nervioso. Además de desarrollar la coordinación motriz como lo es caminar, trotar, saltar, correr, desarrollando así velocidad, fuerza, equilibrio, control, flexibilidad, coordinación motriz gruesa, lateralidad, etc., adquiriendo un vigor que le permite un control más fino de las actividades musculares conscientes que le permiten una mejor utilización de su cuerpo y desarrollando así el sentimiento de seguridad personal.

El ser social por excelencia es el hombre, vive y se desarrolla de acuerdo a determinadas normas y características que dictan la convivencia que se establece entre los niños enfrentando así al mundo que lo rodea.

El juego es la forma básica por la que el niño enfrenta su medio y adquiere las primeras experiencias que le serán útiles a lo largo de su vida, por lo tanto un niño que no juega puede ser por inseguridad en su desenvolvimiento social o afectivo además que podemos estar hablando de un ser antisocial, por distanciarse entre él y su medio.

Hasta este momento, hemos podido constatar que el valor que tiene el juego en la vida del hombre es incalculable, no podemos decir que solamente en un beneficio de los niños, porque durante el desarrollo de la existencia humana está comprobado que los beneficios del movimiento corporal, el razonamiento y la terapia al sistema nervioso en esta actividad están presentes y se dan a todas las edades.

También su gran valor dentro de la escuela en el proceso enseñanza aprendizaje induce a realizar las actividades creativas, a mostrar el ingenio que llevará a adquirir una cultura y un espíritu competitivo, y se debe utilizar como un recurso didáctico por ser de gran interés en todos los alumnos, que en su gran mayoría son niños. ⁽³⁰⁾

Dado el gran valor que se ha demostrado tiene el juego, es que se considera que el maestro de primaria deberá recuperarlo como un elemento de trabajo.

3.2 La pedagogía y el juego.

La pedagogía y el juego pueden ser vinculadas entre sí para obtener mejores resultados en el proceso enseñanza - aprendizaje, dándonos como resultado los mejores beneficios para el educando.

Los niños en la escuela primaria siempre intentan resolver todos los cuestionamientos mediante el juego (los cuentos, las hazañas, etc.), es

⁽³⁰⁾ PIAGET, Jean La Formación del símbolo en el niño. Edit. fondo de Cultura Económica. México pág. 145-168

en este momento donde el maestro interviene oportunamente para aprovechar esa actitud de sus alumnos y encaminarlos a realizar las actividades que requiere dar a conocer, a partir de aquí empieza para él un aprendizaje.

La influencia del juego como elemento educativo lo podemos expresar en tres siguientes aspectos:

- A) En el desarrollo, desenvolvimiento físico y agudeza de experiencia.**
- B) Psicológicamente desarrolla la fantasía y las distintas aptitudes psíquicas, coordina el pensamiento con la acción.**
- C) Formación del carácter, socialización del individuo.**

Dentro del campo pedagógico el juego es un elemento indispensable, ya que como lo hemos dicho en repetidas ocasiones para el niño, su medio es de fantasía y juego.

Estos aspectos son un riqueza invaluable para el docente, porque prepara el terreno con los alumnos y se pueden lograr aprendizajes significativos, debemos tomar en cuenta que el interés y el juego deben estar íntimamente relacionados de acuerdo a la edad del niño, pues no tendríamos los mismos resultados si un juego está fuera de la etapa en la que se encuentra el alumno, porque habría un choque mental y psicológico.

Se van a utilizar diferentes juegos, según queramos las actividades y resultados, por eso debemos de tener muy en cuenta la clasificación de juegos a la cual hemos hecho mención y así lograr los resultados esperados. Si nos equivocamos en esto, en lugar de ser el juego un gran aliado en la educación tendríamos grandes consecuencias y fracaso rotundo en lo planeado.

La pedagogía compete directamente al docente, ya que por medio de ella, se hace la planeación de actividades y se plantean los resultados o propósitos que se desean alcanzar, y es en la planeación donde se tiene que tomar en cuenta al juego y saber cual o cuales son los más abocados para lograr en primer lugar el interés, y en seguida el resultado previsto.

Si no se toma al juego en cuenta desde la planeación, los resultados serán impredecibles.

La pedagogía permite el estudio más detallado y al niño también le permite ampliar su vida social tanto como la de su expresión oral.

El juego es un movimiento expresivo, como lo es el lenguaje.

Jugando el niño expresa sus aspectos más íntimos de su personalidad y también permite acercarse al maestro y hablar el mismo lenguaje que los alumnos explorando así la personalidad del niño.

De la investigación se desprende lo que afirman los pedagogos quienes opinan que el juego tiene una importancia excepcional en la didáctica, de ahí que el maestro de primaria deberá de considerar de manera muy especial la relación entre pedagogía y juego.

La utilidad del juego en la escuela primaria.

El plan de estudios 1993, los programas de todos los grados y asignaturas están basados en la Psicogenética y Pedagogía operatoria de Jaen Piaget, partiendo de este principio, el autor menciona tanto los periodos del desarrollo, así como al juego de vital importancia en el proceso educativo. Si esto lo toma en cuenta el docente utilizará los libros del maestro, los libros del alumno y ficheros (Español y Matemáticas) correctamente, pues es ahí donde ya se toma en cuenta al juego proponiendo actividades lúdicas para lograr aprendizajes significativos.

Los juegos en la enseñanza primaria, sirven para propiciar el interés y motivar las actividades escolares de las diferentes áreas del programa, así como para la recreación y el equilibrio de la actividad de las diferentes partes del organismo, de ahí que el docente deberá considerar las características del juego de reglas, que es el que corresponde al alumno de primaria, para de esa manera cumplir con sus objetivos motivacionales.

Los juegos ayudan al alumno que tienen problemas de aprendizaje, pues uniendo juego y aprendizaje puede mejorar.

La labor del maestro es la de conducir al alumno a través de esta actividad para que el aprenda, comprenda y entienda y lo pueda poner en práctica en su vida diaria.

El objetivo no es la transmisión de conocimientos, ideas o conceptos, sino que por sí mismo descubra el conocimiento ayudado por el juego. Entonces el juego es esencial, porque lo realiza sin ayuda pero puede y debe ser orientado por los profesores para lograr los objetivos propuestos.

La actividad y el aprendizaje académico interactúan , pero debemos de tomar en cuenta que demasiada actividad puede perjudicar en el aprendizaje y esto repercute en el salón de clases.

Cuando no hay interés por parte de los alumnos, se hace notar una gran indisciplina, no es tanto que el alumno sea inquieto, ya que todos por naturaleza lo son, aquí es donde debemos de meditar y proponer actividades o juegos que estén acorde con sus intereses, es decir correspondientes al tipo de juego de reglas, y así tener el resultado deseado.

El maestro tiene entonces necesidad de planear sus clases, utilizar los apoyos didácticos con que cuenta, especialmente los ficheros de Español y Matemáticas, porque cuenta con actividades que en la mayoría de los casos son juegos guiados y muy bien organizados y acordes al tipo de juego de reglas.

Además podemos echar mano de otros tipos de juegos dentro y fuera del aula y que tienen como característica el manejo de reglas tales como:

- Juegos de salón
- Juegos de campo

Con los juegos de salón se desarrolla la imaginación, los sentidos y las posiciones corporales correctas y se pueden realizar en espacios pequeños sin desplazamiento por parte de los participantes, estos son aptos para todos los grados, pero principalmente para los niños de 1° y 2° grado, porque a esa edad (6, 7, 8 años) los niños prefieren los juegos de imitación como son: imitar animales, trenecitos, aviones, los quehaceres hogareños, así como también imitan a sus mayores.

Esta clase de juegos quedan enmarcados dentro de los llamados pasivos, tienen la virtud de poder ser adaptados para la enseñanza de los temas de las diversas áreas de los planes y programas vigentes.

Los juegos de campo para que se puedan realizar es necesario un espacio para desplazarse. La mayoría de los niños al llegar a la escuela se entregan al placer de disponer un lugar para jugar a sus anchas sin ser molestados, es indispensable disponer de ese lugar libre, sin preocuparse de molestar a sus compañeros, romper algo o lastimarse él mismo, al disponer de un lugar así el niño está protegido y puede correr, saltar y desplazarse gozando de la tranquilidad que le

brinda su lugar de juego para concentrarse en la actividad lúdica y practicarla en forma placentera. Al observarlo se puede percibir la diferencia que existe entre este comportamiento y el

aburrimiento o la conducta agresiva que demuestran otros niños.

El trabajo alegre y gustoso, en el cual disfrutan los niños se logra a través del juego que tiene por fin el trabajo propiamente dicho, en el que el niño requiere de una responsabilidad para lograrlo.

Muchas veces esta actividad es tomada como recreativa pero el maestro lo aplica en sus actividades docentes para lograr que el alumno aprenda con alegría y entretenimiento, y es cuando se transforma el juego en un trabajo escolar.

El juego por su proyección y la libertad que da al practicarlo proporciona al individuo una sensación de vitalidad que contrasta con la coacción que nos somete al trabajo.

3.3. El juego en el niño de Educación Primaria.

En esta sección se presentan al docente de primaria algunos lineamientos que podrán servirle de guía para la selección de juegos con fines pedagógicos.

Piaget cita que son tres etapas de la actividad lúdica, que se encuentran directamente relacionadas con las etapas de la función de

la inteligencia y de la afectividad: el juego “ejercicio”, el juego “simbólico” y por último el juego “reglado”.

En este trabajo ha sido objeto de interés el juego reglado, que es el que va a desarrollar el alumno de educación primaria y respecto del cual se presentan las características de sus diferentes momentos de evolución, que son tres, de 6 a 8 años, de 8 a 10 años y de 10 a 12 años.

En el primer periodo de 6 a 8 años se pueden ubicar dos momentos, de 6 a 7 y de 7 a 8 años.

Para el caso de los niños que se encuentran iniciando la educación primaria entre 6 y 7 años, se tiene que forman grupos de juego en los que tienden a involucrar niños de igual edad y del mismo sexo, se puede decir que para estos niños el juego es esencialmente de grupo y tiende a ser cada vez más organizado en relación al niño de Educación Preescolar.

Para los niños de 7 a 8 años tienen como características principales la realización de la proeza y el juego en grupos de ambos sexos (niños y niñas), cabe señalar que en este periodo se da el fenómeno de la cooperación naciente (cada jugador intenta dominar a sus contrincantes y aparece la preocupación por el control y la unificación de las reglas). La búsqueda de unificación de reglas llevará a los niños

de esta edad a tener actitudes de rivalidad en el juego que se manifestarán, como:

- Correr más rápido
- Saltar más alto
- Realizar equilibrios en lugares cada vez más difíciles, etc.

Se muestran sumamente interesados en las actividades que puedan aplicar la fuerza y la velocidad (correr, saltar, lanzar, patear, etc.).

Los ejercicios que ocupan un lugar importante y de interés, son de agilidad y destreza y a través de estos, ejercen el control de sus movimientos y mejoran el rendimiento físico.

De esto se desprende didácticamente hablando, un contenido lúdico, por esto las denominamos formas jugadas.

Un segundo momento del juego reglado, se ubica de los 9 a los 10 años, para esta etapa los niños al jugar establecen una sociedad infantil ya que, cuentan con sus instituciones tradicionales, como son las reglas del juego, las canciones, los ritos y comprenden bien su estratificación como son, la jerarquía, los líderes, ayudantes, así como el respeto a la privacidad de un lugar dado.

A esta edad el grupo ya tiene una conciencia de sí, y es capaz de enfrentar a las demás sociedades iguales. Existe un acatamiento a las reglas y a la ley, lo cual se cumple a lo sancionado por el grupo.

Con el control ya adquirido y afirmado por la actividad lúdica se da paso a las complejas tareas escolares, en las cuales los movimientos exigidos, requieren de un gran esfuerzo de carácter psicomotor, en donde la atención juega un papel tan importante como las capacidades de acomodación corporal, para la actividad motora de la escritura y el manejo bimanual de los útiles que debe usar.

A partir de los 11 y 12 años, aparece un cuarto momento, el de la codificación de las reglas, a partir de aquí el código de las reglas a seguir es conocido por la sociedad entera, de tal manera que el juego - proeza llega a transformarse en un juego de competencia, desarrollándose así los juegos organizados que desemboca en los deportes colectivos.⁽³¹⁾

Desde este punto de vista el juego beneficia al trabajo, la enseñanza, y es además una condición decisiva para la preservación de la salud y evolución del ser humano en un espacio de libertad.⁽³²⁾

Además de estos criterios del desarrollo evolutivo de la inteligencia, se pueden considerar las costumbres lúdicas de la comunidad donde se trabaja.

⁽³¹⁾ ZAPATA Oscar./ AQUINO Francisco.-Psicopedagogía de la Motricidad.editi. Trillas. pp15-20 México, 1979

⁽³²⁾ PIAGET. Jean.- La Formación del Símbolo en el Niño. Fondo de Cultura Económica. pp 164-195 México, 1961

En toda comunidad existe una cultura lúdica que tiene que ver con las condiciones geográficas de la región, con la historia, las costumbres y normas de la comunidad y sus instituciones.

Por otro lado se deberá tomar en cuenta las instalaciones materiales y espacios físicos con los que se cuenta.

Otros aspectos a considerar, son los Contenidos a trabajar, la metodología didáctica y podríamos agregar la misma personalidad del docente.

3.4. Sugerencias de juegos para el nivel de Educación Primaria

Cuadro No. 2

Momentos de Desarrollo del Juego Reglado	Sugerencias de Juegos
1er. Periodo 6 - 7 a 8 años	Juego en grupo, con competencia individual de fuerza, velocidad y destreza: <ul style="list-style-type: none"> • Carreras • Mantener el equilibrio • Cuerda con fuerza • Esquivar obstáculos • Lanzar objetos a mayor distancia
2o. Periodo 8 a 10 años	Empiezan a integrarse en equipos, aceptando un líder <ul style="list-style-type: none"> • De coordinación • Con ingenio (escondidillas) • De participación (Encantados) • Inicio de los deportes de tiempo y/o contra el tiempo

Momentos de Desarrollo del Juego Reglado	Sugerencias de Juegos
<p>3er. Periodo 10 a 12 años</p>	<p>Codificación total de reglas, se integran ambos sexos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Todo tipo de juegos organizados • Deportes al 100% <p>Consideraciones del tercer momento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se cumple la ley y lo sancionado por el grupo • El código de las reglas a seguir es conocido por la sociedad entera

Información tomada de: ZAPATA Oscar / AQUINO Francisco. Psicopedagogía de la motricidad. Edit. Trillas.- México.

Las consideraciones que se presentan en los cuadros anteriores deberán ser tomadas en cuenta, pero de acuerdo a las condiciones reales en que se da la práctica docente, por lo que el docente deberá hacer adecuaciones necesarias para llevar a cabo esta tarea creativa que rescate la actividad lúdica.

El docente también deberá de considerar que las actividades de aprendizaje que lleve a cabo con sus alumnos, desde el enfoque que se ha venido revisando, deberán de propiciar los procesos de asimilación y acomodación, asociados a situaciones problemáticas que generarán desequilibrio con respecto a las estructuras de conocimiento que tiene el alumno; también es de vital importancia que el docente detecte los intereses y motivaciones del alumno y que están generados por situaciones que obedecen a modas o costumbres ubicadas en un momento específico.

El docente no debe olvidar que el juego en el niño responde a una necesidad, en el caso del niño de primaria, el juego de reglas corresponde al momento en su desarrollo por el que atraviesa y como tal deberá de ser considerado con la finalidad de generar una alternativa más en el aprendizaje.

La práctica docente en la cual se recupera la actividad lúdica, llevará al maestro a recuperarse como participante en el juego, de esta manera su papel guía le permitirá una mejor comprensión de sus alumnos.

Por último el docente que pretende recuperar la actividad lúdica deberá buscar las formas de promover un desarrollo integral de sus alumnos, lo que le llevará a la búsqueda de juegos con los cuales incidir en el desarrollo intelectual, social y afectivo. Dichas actividades

podrán abordar de manera conjunta estas diferentes dimensiones, aunque en algunos casos se trabajará alguno en particular.

149333

CONCLUSIONES

La fundamentación que se le da a los Planes y Programas de Estudio (1993), libros del maestro y libros de texto para la escuela primaria, es a partir de la teoría Psicogenética de Jean Piaget, en la que se explica de que forma se da el conocimiento; a partir de describir cuales son sus características y manifestaciones generales en cada etapa del desarrollo.

Desde esta perspectiva Piaget planteo que: La producción del conocimiento es un proceso de asimilación, el cual es ante todo un hecho biológico, que se complementa con el proceso de asimilación y acomodación.

Desde esta perspectiva la inteligencia es un proceso de adaptación vital en todas las especies; en el hombre posee las mismas invariantes, la adaptación, la asimilación y la acomodación que conforman el proceso de conocimiento, que es un proceso constructivo en el individuo, mediante el cual logra su adaptación intelectual al medio.

Así conocer no es únicamente percibir, sino que también implica la aplicación de la experiencia previa que se va a organizar en estructuras de razonamiento.

Piaget, descubre que los niños tienen una estructuración mental y conforme avanza, va siendo más completa hasta poder organizar sus ideas mediante procesos mentales más complejos.

El establecimiento de las relaciones cognoscitivas o más generalmente epistemológicas, involucran a un grupo de estructuras progresivamente construidas por integración continua entre sujeto y el mundo exterior.

El conocimiento está constantemente unido a las acciones u operaciones, o sea a las transformaciones. De ese modo el conocimiento en sus orígenes no surge de los sujetos ni de los objetos, sino de las interacciones entre ellos.

De esto se deduce que el conocimiento objetivo está siempre subordinado a ciertas estructuras de acción. Y estas estructuras son el resultado de una construcción y no están dadas a los objetos ni a los sujetos, ya que estas dependen de acción.

El Juego como auxiliar de la práctica docente adquiere gran importancia, partiendo de elementos teóricos, tomando en cuenta la experiencia para incorporar esta actividad en sus tareas cotidianas en el aula. En el nivel Preescolar, el juego es tomado en cuenta en gran escala y pierde importancia a medida que avanza a nivel primaria.

Está comprobado que es necesario tomar en cuenta el desarrollo de los niños, para así mejorar los resultados en la tarea educativa.

Si nos apoyamos en el juego, las relaciones maestro - alumno, alumno - maestro, se verán beneficiadas.

El niño será feliz de asistir a la escuela y realizar las actividades que le diga su maestro; pondrá sus sentidos en lo que haga, porque el niño está interesado y mejorará su aprovechamiento escolar en todas las asignaturas.

Debemos pensar que la teoría que aquí se maneja, influya en el docente, bajo distintas estrategias didácticas y ofrezca diferentes posibilidades de utilizar el juego en el aula, porque el juego es de vital importancia en la formación del ser humano, para su desarrollo social cognoscitivo y afectivo repercutiendo en el fortalecimiento de su creatividad.

Hay que tomar en cuenta que el juego es una actividad infantil por excelencia y recordemos que los niños que no juegan serán los hombres tristes del mañana.

BIBLIOGRAFÍA

ALONSO. PALACIOS, Ma. Teresa. La Efectividad en el Niño.-Edit. Trillas. México 1985.

CHAVARRIA. OLARTE, Marcela ¿Qué Significa Ser Padres?, Edit. Trillas. México 1990.

Edit. Santillana. Enciclopedia Técnica de la Educación. Tomo 1. México.

FREUD. S. Obras Completas. Edit. Biblioteca Nueva. Tomo IV. México.

KAMII, C. De Vries, R. Juegos Colectivos en la Enseñanza, implicaciones en la teoría de Piaget. Edit. Aprendizaje Visor. México 1987.

LABINOWICS. Introducción a Piaget, Pensamiento, Aprendizaje, Enseñanza. Edit. Sistemas Técnicos de Edición. México 1986.

Niño Aprendizaje y Desarrollo. Licenciatura en Educación Básica. U.P.N. México 1984.

Pedagogía: Bases Psicológicas. Licenciatura en Educación Básica. U.P.N. México 1983.

PEINADO. ALTABLE, José. Paidología. Edit. Porrúa. México.

PIAGET. Jean. La Formación del Símbolo en el Niño. Edit. Fondo de Cultura Económica. México 1961.

PIAGET. Jean. Paquete del Autor. Licenciatura en Educación Básica. U.P.N. 6° Curso optativa. México 1984.

ZAPATA. Oscar./AQUINO Francisco. Psicopedagogía de la motricidad. 2a. Edición. Trillas pp 467 México. 1979.