



UNIVERSIDAD  
PEDAGOGICA  
NACIONAL

UNIDAD  
05C

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PROCESO  
DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DENTRO DEL  
PRIMER CICLO DE  
EDUCACION PRIMARIA

LETICIA MARGARITA AVALOS VILLARREAL  
MARIA DE LA LUZ AUCES TAVARES  
AZUCENA VILLARREAL GAN

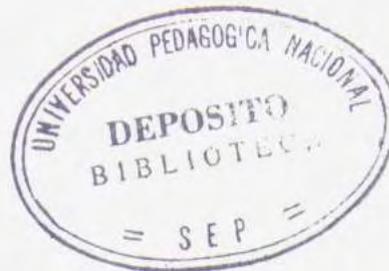
PIEDRAS NEGRAS, COAHUILA 1996



UNIVERSIDAD  
PEDAGOGICA  
NACIONAL

UNIDAD  
05C

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA



02 OCT. 1998

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PROCESO  
DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DENTRO DEL  
PRIMER CICLO DE  
EDUCACION PRIMARIA

LETICIA MARGARITA AVALOS VILLARREAL  
MARIA DE LA LUZ AUCES TAVARES  
AZUCENA VILLARREAL GAN

TESIS PRESENTADA PARA OBTENER EL TITULO  
DE LICENCIADO EN EDUCACION PRIMARIA.

PIEDRAS NEGRAS, COAHUILA. 1996

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Piedras Negras, Coahuila., a 23 de Julio de 1996.

C.C. PROFRAS:  
LETICIA MARGARITA AVALOS VILLARREAL,  
MARIA DE LA LUZ AUDES TAVARES, y  
AZUCENA VILLARREAL GAN  
P r e s e n t e s:

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 proceso de enseñanza-apren-  
dizaje dentro del primer ciclo de Educación Primaria",  
opción Investigación Documental, a propuesta del asesor C.-  
Profr. Jesús Cervera Gutiérrez, manifiesto a ustedes que -  
reúne los requisitos académicos establecidos por la Institu-  
ción.

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

A t e n t a m e n t e  
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

PROFR. MANUEL J. VILLALOBOS MALDONADO  
Presidente de la Comisión de Titulación  
de la Unidad UPN-053



MCM 26/X/96

A LA UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL:

Gratitud perenne a la  
superación profesional que me  
otorga.

A LOS MAESTROS:

Excelsitud por ser  
compañeros y amigos, más  
que maestros y correctores.

A NUESTRA FAMILIA:

Eterno agradecimiento  
por su tolerancia y apoyo  
en los momentos más difíciles  
de nuestro trabajo.

## TABLA DE CONTENIDOS

	<b>Página</b>
PORTADILLA	I
DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION	II
DEDICATORIAS	III
TABLA DE CONTENIDOS	IV
INTRODUCCION	1
CAPITULO I	4
DEFINICION DEL OBJETO DE ESTUDIO	4
A. Planteamiento del problema	4
B. Justificación	5
C. Objetivos	6
CAPITULO II	8
MARCO TEORICO CONCEPTUAL	8
FUNDAMENTACION TEORICA DE LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL	8
A. Orígenes	8
B. Planteamiento teórico del juego	10
C. Etapas de desarrollo según Jean Piaget	13
1. Período sensorio-motor	13
2. Período preoperatorio	14
3. Período de las operaciones concretas	15
4. Período de las operaciones formales	15

	Página
D. Clasificación del juego	16
1. Tipos de juego	16
a. El juego motor	16
b. El juego de ficción (simbólico)	17
c. Juego de reglas	18
d. Juegos de construcción	18
E. Importancia del juego en el desarrollo del niño	18
1. Desarrollo intelectual	18
2. Desarrollo cognoscitivo	20
3. Desarrollo socio-afectivo	23
4. Desarrollo psicomotor	24
F. El juego desde el punto de vista biológico, psicológico y social	26
CAPITULO III	34
EL JUEGO EN EL MUNDO DEL NIÑO	34
1. Juego simbólico	35
2. La importancia de los juegos como estimulantes de la imaginación	37
3. El juego en la educación	38
4. Papel del maestro	39
5. Papel del alumno	40
6. Relaciones maestro-alumno	42
7. Papel de los padres en el juego del niño	43
CAPITULO V	44
ESTRATEGIA METODOLOGICA	44
A. El aprendizaje escolar y el juego	44
B. Enfoque metodológico del juego en el proceso enseñanza-aprendizaje	46
1. Percepción sensoriomotriz	48

	<b>Página</b>
2. Evolución del esquema corporal	51
3. Lenguaje	54
4. Lateralidad	57
5. Estructura del espacio	61
6. Tiempo y ritmo	64
C. El juego y su relación con los planes y programas de estudio de la escuela primaria	67
D. Actividades lúdicas específicas relacionadas con el aprendizaje	73
CONCLUSIONES	91
SUGERENCIAS	94
a. Juego paralelo	98
b. Cojugador	98
c. Control del juego	99
d. Cuando podemos participar en el juego	99
GLOSARIO	101
BIBLIOGRAFIA	103
ANEXOS	105
1. PIEDRA CORRIDA	106
2. FRIO O CALIENTE	107
3. LOS PASOS DIVERTIDOS	108
4. LA RULETA	109
5. CUENTA CUENTOS	110
6. ESCALERA DE PALABRAS	111
7. ¿COMO SUENA LA U?	112
8. TIRO AL BLANCO	113
9. LOS ROBOTS	114
10. EL DOMINO	115

11. ¿QUIEN SALTO MAS?

## INTRODUCCION

Dentro de nuestra tarea como educadores nos encontramos a diario situaciones que nos van marcando la pauta para realizarla; hemos tratado de adecuarnos a la realidad que nos rodea y cumplir con nuestro cometido de la mejor manera en beneficio de los alumnos. Estas situaciones han sido motivo de análisis y estudio para evitarlas y optimizar la función del maestro, logrando así, presentarnos nuevos recursos, medios, instrumentos o alternativas para lograr ofrecer la calidad educativa que nos demanda la sociedad mexicana. Hemos aceptado el reto de encontrar nuevos caminos, para lograr este propósito empezaremos con hacer un análisis del juego dentro del aprendizaje de los niños del primer ciclo, a través de este trabajo de investigación pretendemos presentar parte del proceso histórico del juego dentro de la educación, su función como instrumento de aprendizaje, lo que podemos obtener de él, y el papel que tiene en la vida del niño.

Consideramos que el juego, a lo largo de la historia, ha sido motivo de estudio e investigaciones, logrando darle la importancia que tiene en la educación de los primeros grados de la escuela primaria; ésto lo vemos clara y objetivamente en los nuevos planes y programas de estudio, palpamos en sus contenidos curriculares que el juego no sólo es abordado como un recurso más, sino que es el eje central de muchos contenidos para el aprendizaje dentro de las asignaturas básicas. Por estas razones creemos conveniente mencionar que esta investigación tiene como objetivo proporcionar estrategias para el uso adecuado y óptimo del juego en el salón de clase, y los hemos estructurado de manera tal que mencionaremos el porqué emplear el juego y cómo hacerlo para lograr buenos resultados.

Dentro de nuestras prioridades como docentes, está el reconocer el valor educativo de los recursos para poder emplearlos; por esta razón, en el capítulo primero hablamos de lo que pretendemos por medio del juego, hacia donde nos conduce, qué es lo que se logrará si lo utilizamos, a dónde queremos llegar y lograr con el juego. El reconocer la importancia de las actividades lúdicas en la labor docente implica conocer sus antecedentes, cómo se ha empleado, qué usos le ha dado la educación a través de la historia y sobre todo cómo han evolucionado en beneficio de los niños las teorías que lo sustentan, tipos de juegos y la relación con su desarrollo afectivo, físico y cognoscitivo. Este análisis lo haremos en el capítulo segundo, que se refiere al marco teórico conceptual, donde hemos encontrado bases fuertes y sólidas para sustentar nuestra investigación. En el apartado tercero que se refiere a el juego en el mundo del niño, encontramos que la vida del educando está y se da en función del juego; entender el porqué juega, porqué motivarlos a que juegue y reconocerlo como agente socializador y educador de los niños.

El juego no sólo se utilizará para distraerlo o pasar el tiempo, en esta parte entraremos en detalles hasta llegar a la conclusión que el juego es una actividad en la que tan importante es el maestro, su familia, como él que lo juega, lo disfruta y aprende. El juego educativo tiene su razón de ser, ya que le permite al niño no sólo jugar y relajarse, sino también educarse en el orden. En el capítulo cuarto que se refiere a la estrategia metodológica parte importante y central de nuestro trabajo, hablaremos de cómo involucrar el juego para lograr desarrollar las aptitudes y capacidades de los alumnos, en qué momento hacerlo y cómo abordarlo, para que el niño juegue aprendiendo y aprenda jugando. No podemos pasar por alto lo que se refiere a la incorporación formal del juego dentro de los planes y programas en los contenidos curriculares del primer ciclo, encontramos que ahora el grupo de primero y segundo grados basan sus contenidos en juegos que lo llevarán a la reflexión y el análisis, ésto se abordará en el quinto capítulo más ampliamente, ya que quienes

nos vemos involucrados directamente con la educación debemos responder a los nuevos planteamientos de la Secretaría de Educación Pública.

Consideramos que este trabajo arrojará buenos resultados, ya que lo que pretendemos es motivar a los docentes para dar un espacio más importante al juego en el salón de clase y salvar todos los obstáculos y situaciones que nos detienen o frenan para cumplir con lo que nos gusta hacer.

## **CAPITULO I DEFINICION DEL OBJETO DE ESTUDIO**

### **A. Planteamiento del problema**

La época que nos ha tocado vivir, llena de modernidades propias del avance tecnológico de la humanidad en pos del bienestar del hombre, lo han llevado a utilizar las máquinas como parte de su vida diaria, introduciéndose incluso, en cosas tan sencillas pero significativas para el ser humano, como el juego; esparcimiento natural que nos permite el desbordamiento de emociones y sentimientos y que nos educa, puesto que ponemos en él todos nuestros sentidos para así disfrutarlo plenamente; dando paso a los sofisticados video juegos que no son mas que espacios limitados que utilizan la imaginación del hombre en favor de quien negocia con ellos. Los video juegos o juegos de máquinas están intentando sustituir la creatividad del hombre para inventar y disfrutar del juego en cualquier plano de su vida; por consiguiente y tomando como referencia lo que a diario observamos en nuestro quehacer educativo, consideramos que debemos actuar como agentes promotores del juego educativo y de esparcimiento en los escolares, para ligarlo al aprendizaje como meta principal, aprovechando cada momento de su convivir para involucrarlo y que participe activamente.

Nuestra investigación tiene el propósito de motivar al docente sobre la necesidad de recuperar esta actividad lúdica, no sólo como tal, sino para utilizarla también como recurso didáctico en el desarrollo de los aspectos cognoscitivo, afectivo y psicomotor del educando; por lo tanto, nuestra definición del objeto de estudio es la -

siguiente:

¿Qué importancia tiene el juego en el primero y segundo grados de la escuela primaria?

¿Qué relación existe entre el juego y el aprendizaje en el proceso educativo?

Para lograr la eficacia de la educación debemos considerar al juego como una actividad inteligente, flexible, continua, mediante el cual se pueden desarrollar valores, en donde el docente tendrá la oportunidad de realizar íntegramente su labor educativa.

## **B. Justificación**

Sabemos que nuestro planeta está en constante movimiento, nosotros mismos, como energía estamos en movimiento; asimismo nuestros alumnos son energía que necesita moverse, y respondiendo a esta necesidad nuestro cometido es principalmente buscar los medios para satisfacerla, resultando así, el juego, no sólo uno de los principales, sino el mejor medio para que el niño se mueva, pero dentro de un movimiento ordenado y que le dejará un aprendizaje.

En la escuela primaria, principalmente en el primer ciclo, el educando necesita ordenar todos los conocimientos que ya posee, que le ha facilitado su casa, educación preescolar y su entorno en general; y definitivamente le resultará más fácil y agradable si se le educa dentro del juego, esta actividad lo predispone a un nuevo conocimiento; ya que no sólo requiere de saber cómo se hace, sino también de conocer las reglas y ordenamientos para poder participar de él; es decir, hace que el niño juegue no sólo por jugar, sino que además lo hace responsable con los otros participantes. Esta oportunidad de libertad, de movimiento y expresión, darán como resultado un niño que participa, activo, expresándose con claridad, buscando siempre la verdad, y sobre todo feliz porque disfruta de lo que hace.

Resulta así que el juego está dentro de nosotros mismos, por lo que debemos entonces jugar para así conocernos, encontrar las potencialidades, aptitudes y deseos propios y de nuestros alumnos y responder a su necesidad de conocer y construir sus propios conocimientos.

El niño desde que nace se inicia en el juego; es un jugador natural.

Para Piaget el juego simbólico da vida a los pensamientos del niño, caracterizando personajes a través de un monólogo colectivo.

El niño mediante el juego va adquiriendo madurez, y sobre todo conocimiento de su medio social, por lo cual lo debemos utilizar como medio para integrarlo a la sociedad, enseñándole a convivir, respetar reglas, y actuar con inteligencia.

Toda acción del niño requiere de una participación íntegra socio-afectiva, ya que ésta sustenta la base emocional del individuo.

Otra de las razones de nuestra investigación es, que consideramos al juego como un apoyo para la educación; y que a la vez, resulta un elemento esencial para articular una educación renovadora y un cambio significativo en nuestro quehacer docente.

### **C. Objetivos**

Es de primordial trascendencia para comprender esta investigación, precisar los objetivos que se pretenden lograr como, el de favorecer el desarrollo integral del niño, tomando como fundamento las características propias de su edad.

Como propósito tenemos:

- Fundamentar teóricamente cualquier actividad manejada mediante el juego.
- Conocer a fondo la función del juego infantil dentro de las actividades planeadas para cumplir con el programa, y poder así llegar a un conocimiento del niño y ayudarlo en el desarrollo de su personalidad.

- Valorar el juego como medio educativo mediante el cual se propicia la libertad y autonomía.

- Propiciar en el niño la necesidad de expresar sus pensamientos y emociones a través de diferentes manifestaciones, como el canto, baile, etc.

- Estimular más la imaginación y creatividad en el educando.

- Manejar el juego en el niño como un medio para integrarlo a la sociedad con sus compañeros, con su familia, consigo mismo, y lograr así que nos comunique todas sus cosas, liberándose de su timidez, miedos, celos, etc.

**CAPITULO II**  
**MARCO TEORICO CONCEPTUAL**  
**FUNDAMENTACION TEORICA DE LA IMPORTANCIA DEL JUEGO**  
**EN EL DESARROLLO INFANTIL**

**A. Orígenes**

El juego es más antiguo que la cultura, pues por mucho que estrechemos este concepto, se presupone siempre una sociedad humana.

Se ha observado que el juego es una actividad indispensable en el niño, por lo tanto se han hecho investigaciones muy detalladas para poder comprender en qué momento empieza a jugar y con qué otras actividades se le puede relacionar.

Describir la historia del juego es un tanto difícil ya que en cada época existen diferentes culturas.

"El origen histórico del juego está relacionado estrechamente con el tipo de educación de las generaciones y la evolución de la cultura". (1)

Desde épocas muy antiguas, el juego ha tenido importancia y un lugar especial en la cultura de grandes pueblos; así, los griegos lo clasificaban en los aspectos moral, intelectual y físico, ya que fueron los primeros en considerar al hombre como un todo: cuerpo y espíritu, por lo que procuraban su desarrollo y perfeccionamiento en forma integral.

Así también, grandes filósofos como Aristóteles y Platón reflexionaron acerca del

---

(1) Hugo Del Pozo. Recreación escolar. 1a. ed. México 1, Ed. Avante, 1975, --  
pág. 17

juego, el primero lo acerca a la felicidad y a la virtud; el segundo, le concede un valor educativo y, más aún, gradúa juegos para las diferentes edades. A pesar de lo anterior, hay autores que han tratado de definir el juego de acuerdo a sus concepciones, por ejemplo; Juan Jacobo Rousseau (1712-1778) consideró al juego como parte de la naturaleza infantil, por medio del cual el niño conoce el mundo y la realidad. En cambio, Emmanuel Kant (1724-1804), lo relaciona con la actividad estética y expresa que produce placer y favorece la salud.

Sin embargo, ya por esos mismos años Ritche (1763-1825) ve el juego como una actividad seria, fundamental para el niño y reconoce en él, acertadamente, los aspectos creadores; afirma que el niño irá descubriendo sus alcances y establece un orden propio logrando así una armonía espiritual; Federico Froebel (1782-1852) define el juego infantil como el producto más puro y espiritual del hombre, ya que las disposiciones futuras de éste se forman gracias al juego en la primera infancia, con base en lo anterior, se desarrolla una teoría educativa y más todavía, lo dota de actividades materiales a los que denomina "dones" y "ocupaciones". Una opinión diferente a Froebel es la de los esposos Bühler, ya que ellos creen que la importancia del juego está en el modo subjetivo en que el niño procede durante él y la satisfacción que le proporciona y no necesariamente en el material utilizado. Más tarde Wünt (1832-1920) opina que "no hay forma de juego que no encuentre su modelo en alguna ocupación seria que le precede". (2) ; mientras que Karl Gross interpreta al juego como un entretenimiento, tanto en los animales como en los niños, y le da al juego un valor adaptativo para la supervivencia del individuo y la especie; podemos notar una marcada diferencia entre las opiniones de estos dos autores, mientras Wünt considera que el juego va a dejar en el niño una formación, Gross opina que es un feliz entretenimiento y la base de la cultura.

---

(2) Dr. Manuel Isaías López. Apuntes acerca del desarrollo infantil. Ed. SEP. (Coahuila), 1986, pág. 57

Hasta aquí hemos hecho un corto recorrido por la caracterización del juego a través de la historia. Todos los autores anteriormente citados en un momento han expresado su definición del juego, mientras que unos le dan un valor placentero, otros ya lo acercan al nivel formativo. Personalmente consideramos también la importancia que tiene el integrar este factor de la vida de la humanidad, a las necesidades propias de cada especie y cultura.

Por eso el juego es una actividad fundamental que se apoya en la necesidad de movimientos del hombre, en sus intereses y estados anímicos y que se manifiesta de una manera espontánea en la búsqueda de satisfacciones internas.

## **B. Planteamiento teórico del juego**

Todos los niños del mundo juegan, y esta actividad es tan preponderante en su existencia que se afirma que es la razón de ser de la infancia.

Efectivamente, el juego es vital; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. Quizás por lo mismo se dice que un niño que no sabe jugar, será un adulto que no sabrá pensar.

Entre quienes han opinado sobre el juego infantil, lo han considerado como una necesidad del organismo; otros como una serie de actividades motoras e intelectuales dirigidas a la formación de la persona adulta y el aprendizaje de la vida seria.

Los psicólogos, pedagogos, sociólogos y filósofos a través de los tiempos se han dedicado a observar el juego de los niños, pugnando por determinar su naturaleza y significación, para asignarle su lugar dentro de las actividades que desarrollan en su vida.

En razón de la importancia que tiene la actividad lúdica para la niñez, ha sido motivo de estudio e investigaciones, de los que han surgido teorías en las que

analizaremos aquellos aspectos que resulten significativos para el presente trabajo.

El juego como actividad infantil puede resultar exitoso como medio educativo, siempre y cuando el niño tenga conocimiento de los objetos circundantes y de los acontecimientos del mundo real. Incluso cuando muchos estudiosos coinciden en la utilización del juego como un recurso educativo también hay quienes no conciben esta idea, como por ejemplo Celestin Freinet, quien dice: la gran moda del juego no ha servido la mayoría de las veces más que para acentuar el desequilibrio. El juego prepara más que muy accidentalmente a las actividades de la vida, incluso en algunos casos ejercita algunas aptitudes particulares o desarrolla los sentidos. Distrae de la vida; tiende a que se tome por vida lo que no es más que un sucedáneo y, por esta razón falsea la óptica de los problemas fundamentales.

A diferencia de Freinet, consideramos que la educación puede basarse en el juego, cuando parta de la realidad del niño, de sus características y necesidades, pues es en el jugar que el infante precisa y consolida los conocimientos que tiene de los objetos y fenómenos de la vida circundante, se inicia en la vida de los mayores, y se va desarrollando como miembro de la sociedad.

Si hablamos de necesidades y características de los niños podemos retomar la teoría piagetana del juego que dice que éste jugando elabora y desarrolla sus propias estructuras mentales.

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

El desarrollo intelectual se debe a una interacción entre asimilación y acomodación. La adaptación inteligente ocurre cuando los dos procesos se contrarrestan mutuamente, o sea, cuando están en equilibrio, la acomodación o ajuste puede predominar sobre la asimilación. Entonces nos encontramos ante la imitación; o por el contrario puede predominar la asimilación, cuando el individuo relaciona la percepción con la experiencia previa y la adapta a sus necesidades: esto

es el juego.

Por tanto el juego es una simple asimilación que consiste en cambiar la asimilación de "entrada" de acuerdo con las exigencias del individuo. El juego y la imitación son parte integrante del desarrollo de la inteligencia y por lo tanto pasan los mismos períodos.

En cada período la experiencia desarrolla los conceptos a través de la interacción y equilibrio entre las actividades de asimilación y acomodación.

Una sola experiencia no es suficiente, en cada etapa existen limitaciones inherentes al desarrollo. Debido en parte al grado de madurez del sistema nervioso central del individuo y en parte a su experiencia del medio ambiente físico y social, al contacto con los demás y, más adelante, al intercambio de ideas, son importantes porque permiten al individuo ver las cosas desde diferentes puntos de vista.

Para Henri Wallon: el juego tiene funciones específicas, ya que por medio de él, se socializa el niño y va adaptándose a su mundo circundante. Wallon, lo clasifica como funcional, de ficción, de adquisición y de elaboración. Los juegos funcionales son ejercicios motores, los de ficción son los juegos imaginarios donde el niño le da vida a los objetos y tienen un sentido; en los juegos de adquisición interviene el intelecto del niño, ya que percibe y comprende las cosas y seres que lo rodean; en los juegos de elaboración construye y transforma su realidad, se da cuenta que es integrante de una sociedad.

Por otra parte, en la Teoría Psicoanalítica de Sigmund Freud, el juego puede emparentarse a otras actividades fantasmáticas del niño, y más particularmente al sueño. En efecto, el niño mediante el juego tiene la oportunidad de transformar a través de su imaginación la realidad que vive, de igual manera en los sueños recrea su mundo escapando a la realidad pero en forma inconsciente donde él no la puede transformar.

La función esencial del juego resulta ser entonces la reducción de las tensiones

nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos; pero, a diferencia del sueño, el juego se basa en una transacción permanente entre las pulsiones y las reglas; entre lo imaginario y lo real.

Mediante el juego el niño construye un mundo imaginario, en el cual atribuye a los seres y a las cosas funciones arbitrarias que contribuyen a su felicidad; así, el niño maneja sus conflictos personales, familiares y sociales de manera que no le causen daño.

Analizando los conceptos de Piaget, Wallon y Freud, podemos concluir que el juego es una actividad innata que contribuye a la formación de la personalidad del infante a través de él se desarrolla la psicomotricidad y va formando estructuras mentales que harán posible el desarrollo de su inteligencia, favoreciendo en él la socialización que le permitirá aprender los diferentes roles, hábitos, reglas y comportamientos necesarios para hacerle frente a la sociedad.

### **C. Etapas de desarrollo según Jean Piaget**

Piaget distingue cuatro grandes períodos en el desarrollo cognitivo del niño los cuales son los siguientes:

#### **1. Período sensorio-motor**

Comprende desde el nacimiento hasta los veinticuatro meses. El aprendizaje depende casi por entero de experiencias sensoriales inmediatas y de actividades motoras corporales.

A lo largo de esta actividad, van coordinándose sus sistemas y construyendo sus modelos de acción que le permiten llevar a cabo experimentos mentales con los objetos que puede manipular mediante sus exploraciones sensoriales y motoras,

adquiere la noción de espacio, tiempo y causalidad.

Las actividades del niño podemos caracterizarlas de egocéntricas, repetitivas, de experimentación y de imitación.

La estimulación sensorial que se le proporcione y el tipo de interacciones niño-adulto, especialmente en el hogar, afectan o benefician de modo importante a este período del desarrollo cognitivo, que es la base del desarrollo.

## **2. Período preoperatorio**

Dicho período comprende de los dos a los siete años aproximadamente.

El niño se guía por su intuición, más que por su lógica, las características fundamentales en la adquisición y uso de su lenguaje son las palabras aisladas, sin coherencia muchas veces; además, en este período se centran en la transmisión de ideas entre unos y otros.

El uso del lenguaje llega a ser posible en virtud de la función simbólica; es decir, utiliza los objetos con fines diferentes para los que fueron creados.

A pesar de los grandes avances que se producen en el período preoperatorio del desarrollo cognitivo, hay muchas situaciones que impiden que el niño piense como tal, y le imponen que razone y actúe como adolescente o adulto.

Presenta un pensamiento que sigue una sola dirección, en donde el niño presta atención a lo que ve y a lo que oye a medida que se efectúa la acción, sin poder dar marcha atrás es decir su pensamiento es irreversible.

También, por su razonamiento transductivo, utiliza los detalles de un acontecimiento para anticipar el siguiente; reversibilidad, en donde no puede intervenir conceptualmente las operaciones; y, la conservación, donde se inicia la capacidad para reconocer el cambio de un objeto.

Los aspectos sobresalientes que caracterizan esta etapa de desarrollo son los

que concurren para la estructuración progresiva del pensamiento y de la personalidad del niño; entre ellos se citan los siguientes: la función simbólica, las preoperaciones lógico-matemáticas, y las operaciones infralógicas.

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

Este período se sitúa entre los siete a doce años aproximadamente.

El niño mediante un sistema de operaciones concretas se libera de aspectos que percibe y, a la vez, distingue los cambios que son invariables; es capaz de coordinar los diversos puntos de vista y de sacar las consecuencias.

Las operaciones del pensamiento son concretas, porque es capaz de conservar de un modo constante; de clasificar y ordenar rápida y fácilmente.

Los niños son capaces de experimentar de modo sistemático. Se producen cambios en las conductas egocéntricas, imitativas y de repetición. Analiza el cambio en el juego, en las actividades de grupo y en las relaciones verbales. Colabora en grupo, toma en cuenta las reacciones de quienes lo rodean y en el momento de estar en grupo establece un diálogo, el cual se transforma en una auténtica discusión.

### **4. Período de las operaciones formales**

La adolescencia. Aproximadamente de los once a los quince años.

Es aquí donde comienzan a efectuarse las operaciones formales; un pensamiento lógico sobre conceptos abstractos e hipotéticos, así como algunas características fundamentales, las cuales son las siguientes:

Utiliza la lógica combinatoria, que es aquella que realiza el niño, usando su razonamiento para resolver problemas, combinando respuestas.

El razonamiento hipotético es cuando el niño ya no está tan apegado a la

realidad, logrando abstraer los elementos de una situación real.

Otra de las características es la descentración, y el razonamiento proporcional, que es la capacidad de usar una relación matemática con el objeto de determinar una segunda relación matemática.

La experimentación científica permite a la persona formular y comprobar hipótesis de una manera sistemática.

La adolescencia es una etapa difícil debido a que la persona todavía es incapaz de tener en cuenta todas las contradicciones de la vida humana, personal y social.

Este período es el final del desarrollo, lo cual no quiere decir que éste haya terminado; simplemente que ha logrado manejar problemas abstractos e hipotéticos.

Es importante señalar que la psicología piagetiana del desarrollo es mucho más compleja y rica en lo que aquí se asienta.

## **D. Clasificación del juego**

### **1. Tipos de juego**

Siguiendo la teoría de Piaget, podemos clasificar los juegos en cuatro categorías: motor, simbólico, de reglas, y de construcción.

Los tres primeros tipos de juego corresponden a las estructuras específicas de cada etapa en la evolución intelectual del niño: el esquema motor, el símbolo y las operaciones intelectuales.

#### **a. El juego motor**

Los niños pequeños, antes de empezar a hablar, juegan con las cosas, golpean un objeto contra otro; lo tiran para que se lo volvamos a dar; solicitan con gestos que

construyamos torres que puedan derribar, etc., todo ésto con el fin de descubrir algo que les resulte interesante, "lo repiten" hasta que dejen de interesarles. Podemos señalar que el interés infantil no coincide con el del adulto. Cuanto mayor sea esta actividad infantil, mayor será el conocimiento que obtenga de las personas y las cosas que le rodean.

### **b. El juego de ficción (simbólico)**

El juego de ficción es el predominante en la edad preescolar. Es el juego de "pretender" situaciones y personajes como si estuvieran presentes.

Al jugar, el niño "domina" esa realidad por lo que se ve continuamente dominado.

Con el desarrollo motor se amplía enormemente su campo de acción.

Estos primeros juegos de ficción son individuales, en el que cada jugador desarrolla su propia ficción con esporádicas alusiones al compañero, para informarle que rectifique aspectos muy generales del mismo.

Piaget define el juego simbólico (ficción) como "egocéntrico" fijado en los propios intereses y deseos.

Una aportación fundamental de este tipo de juegos es descubrir que los objetos no sólo sirven para aquello que fueron hechos, sino que pueden utilizarse para otras actividades más interesantes.

Ejemplo: un simple palo es transformado en caballo, en espada, etc.

La función simbólica se manifiesta a través de diversas formas de imitación diferida, juego simbólico, dibujo, imagen mental y lenguaje.

El juego simbólico es una de las expresiones más notables y características de las actividades del niño durante este período, ya que por medio del juego el niño manifiesta su miedo, dudas, reflejándose su mundo afectivo y del progreso del pensamiento.

### **c. Juego de reglas**

Este tipo de juego depende en buena medida del medio en que se desenvuelve el niño y de los posibles medios que tenga a su disposición.

Pero en todos los juegos de reglas hay que aprender a jugar, hay que realizar unas determinadas acciones y evitar otras, hay que seguir unas reglas.

Ejemplo: el jugador a las canicas tiene sus reglas, lo mismo que al trompo, bebeleche, etc.

### **d. Juegos de construcción**

Este es un tipo de juego que está presente en cualquier edad. Porque desde el primer año de edad el niño realiza actividades que lo llevan a construir distintos tipos de juegos.

Los psicólogos Piaget, Erickson o Bruner coinciden en señalar el componente lúdico que tiene todo trabajo creador.

En resumen, podemos decir que el juego es importante porque le permite el placer de hacer cosas, de imaginarlas distintas a como se nos aparecen; de llegar a cambiarlas en colaboración con los demás, descubriendo en la cooperación el fundamento mismo de su vida social.

## **E. Importancia del juego en el desarrollo del niño**

### **1. Desarrollo intelectual**

El juego no sólo pretende educar, divertir y relajar el cuerpo y alma del ser humano, también posee el don de favorecer el desarrollo de su intelecto; es decir, de

su inteligencia, de lo que le permitirá crecer como ser pensante y razonable, desarrollando sus potencialidades a veces ocultas e inexploradas por él mismo.

Sus acciones, su manera de expresarse, conducirse y relacionarse, son producto de su intelectualidad, que los distingue entre otros seres de la naturaleza.

"El juego es un medio de desarrollo intelectual del niño, del desarrollo del lenguaje, imaginación y conclusiones". (3)

Habiendo considerado teorías de grandes estudios como Piaget, Wallon, Freud, podemos afirmar que el juego es una característica importante de la vida del niño, indispensable en el desarrollo de sus actividades y actitudes de la vida futura; que ejercita sus facultades físicas e intelectuales y, algo más importante, le plantea problemas de conducta que implican adaptación social.

Podemos considerar al juego como una parte del proceso de conocimiento: las actividades lúdicas infantiles pueden fomentar o desalentar el desarrollo de la autonomía, espontaneidad, iniciativa; es decir, preparar al niño para que participe positivamente en las prácticas de su medio social.

Si consideramos el juego como un factor primordial en la vida del niño, podemos partir de él para propiciar aprendizajes o conocimientos, por lo que es importante retomarlo en los procesos educativos.

Sabemos que el juego es una variedad de actividades naturales para el niño y que su motivo está en su propia naturaleza. Esta actividad permite al niño expresar sus deseos, sueños, su propia realidad.

Al introducir al juego como un recurso didáctico dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, el niño manifestará su personalidad, desapareciendo toda postura obligada y artificial. Es así como el docente tiene la oportunidad de conocer a los niños, sus reacciones más íntimas, pues el juego afecta todos los aspectos de la --

(3) R.I. Zhukoyskaia. El juego y su importancia pedagógica. Ed. Pueblo y educación, 1987, pág. 13

personalidad, exige un activo trabajo del pensamiento y hábitos, y es rico en emociones y sentimientos íntimos y sinceros.

Aclaremos que primeramente los niños tienden a preferir los juegos libres y espontáneos y que después aparecerá el juego de reglas, en el que se reduce notablemente el juego impulsivo, aceptando normas en una forma natural, ésto permite que poco a poco se incorpore el niño al trabajo.

## **2. Desarrollo cognoscitivo**

Cuando el niño descubre por medio del juego todo lo que es capaz de hacer, va construyendo nuevos conocimientos de manera gradual y ordenada; es decir, que experimenta con lo que sabe y lo relaciona con su vida diaria, enriqueciéndose con nuevas experiencias, buscando nuevas oportunidades de aprender.

▪ El juego permite un desarrollo muy plausible de las aptitudes mentales infantiles y da lugar a verdaderas creaciones que son de gran valor educativo en la integración de la personalidad del niño". **(4)**

El entorno en que se desenvuelve el niño es factor determinante en su vida; ya que del conocimiento que tenga sobre su medio le dará nuevas pautas para conducirse y llegar a nuevas experiencias de aprendizaje.

El niño utiliza sus sentidos para realizar esta interacción que se da entre la realidad más cercana y los conocimientos ya adquiridos, para dar paso a nuevas necesidades de aprender.

El juego le permite al niño poner todo su ser en lo que hace, le permite ser auténtico y espontáneo ya que se le podrá condicionar su conducta, su aprendizaje, pero jamás su pensamiento. Cabe señalar que el pensamiento del niño puede verse

---

(4) Hugo del Pozo. Recreación escolar. 1a. ed. Cd. de México 1, D.F. Ed. Avante 1975, pág. 17

en dos formas esenciales: la del pensamiento como primera incorporación en donde el pequeño excluye toda objetividad; y, la segunda, que poco a poco va imponiéndose a la primera y la que es la del pensamiento que se adapta a los demás y a la realidad, preparando ya el pensamiento lógico. También es necesario mencionar que conforme el niño crece, el pensamiento llega a un nivel concreto y lógico, en donde la actividad lúdica del niño ya no será sólo de manipular, sino de experimentar. Pero, primeramente hablemos del juego de los niños más pequeños. La relación niño-entorno la podemos observar en su forma de jugar, ya que cuando lo practica tiene autonomía en su movilidad física, desplazamientos de su cuerpo en el espacio, acciones sobre los objetos concretos y relaciones con otros niños, e incluso con personas mayores; ésto a su vez, le da al pequeño libertad de expresar tal y como es, lo que siente y lo que vive, además de darle la oportunidad, dependiendo de su estado de ánimo, de satisfacer sus necesidades en donde incluye también su sensibilidad y su edad.

Este acercamiento entre el niño y el juego le permite tener una visión muy propia de su ser, entendiendo así su necesidad de moverse, actuar, experimentar, para luego posteriormente comprender a sus compañeros, a su familia y su entorno y reconocerse como parte de él, como una realidad visible y tangible como su propio cuerpo.

**"El niño construye su mundo a través de las acciones y reflexiones que realiza al relacionarse con los objetos, acontecimientos y procesos que conforman su realidad". (5)**

El juego simbólico es el que el niño utiliza para comprender lo que sucede y existe a su alrededor, imitando la realidad. Comienza cuando un objeto o gesto representan para el pequeño algo distinto de los datos perceptibles; para nosotros, -

---

(5) Secretaría de Educación Pública. Programa de Educación Preescolar. Libro 1. México. Ed. SEP, 1981, pág. 14

maestros, ésto nos auxilia para conocer el ambiente familiar y social en el que el niño se desenvuelve, pues el juego de los niños mantiene viva su historia cultural y social.

Cuando el niño realiza un juego simbólico surge a la vez su natural curiosidad por los objetos que le ayudan a llevar a cabo su actividad lúdica, sin importar su procedencia, por lo que se convierte en un "recolector" y empieza a coleccionar fichas, palos, tierra, hojas, papeles, piedras, etc., objetos que estimularán su imaginación, su capacidad para resolver los problemas que se le presenten en el juego. Un ejemplo podemos observarlo en nuestro trabajo diario o en el momento de recreo, los niños hacen casitas con hojas del jardín, un papel puede representar el sombrero de un vaquero que lleva por caballo una vara larga.

Pero debemos recordar la importancia que tiene el hecho de que el niño, además de servirse de los objetos que utiliza para jugar, se acerca a ellos para explorarlos y sobre todo para conocerlos. Esta curiosidad lo llevará al conocimiento, considerada ésta como una experiencia vivida que le ha permitido al niño participar de él, que ha podido sentir y resultó significativo y fundamental en su vida. Sólo un conocimiento se puede considerar como tal si cumple con estas características, de otra manera solo será una experiencia que como otras repetirá mecánicamente sin poner en ella todos sus sentidos. El proceso de conocimiento implica la interacción entre el niño (sujeto que conoce) y el objeto de conocimiento en el cual se ponen en juego los mecanismos de asimilación o acción del niño sobre el objeto en el proceso de incorporarlo a sus conocimientos anteriores y acomodación, modificación que sufre el niño en función del objeto o acción del objeto sobre el niño.

En esos objetos el pequeño empezará a distinguir semejanzas y diferencias, es decir, empezará a notar las características propias de cada uno y los comparará, realizando sus propias deducciones; en ese momento el pensamiento del niño tiene gran importancia, ya que por estas relaciones que haga le permitirá llegar a nuevos

conocimientos y mediante ellos interpretará llegar a nuevos conocimientos y mediante ellos interpretará subjetivamente hechos y fenómenos que le ayudarán a la formación de su intelecto.

Otro aspecto muy importante que debemos tomar en cuenta es que cuando el niño juega; primero interpreta las situaciones familiares, las personas y hasta los objetos que él conoce; es decir, la realidad que poco a poco ha ido asimilando y de la que se ha apropiado para interiorizarla e integrarla a sus esquemas de conocimiento. Al jugar, el pequeño representa situaciones de su vida diaria (juego simbólico), pero cuando tiene compañeros de juego, al principio no toma en cuenta los intereses que pueden llegar a tener los demás niños; es decir, es egocéntrico, excluye toda objetividad que venga de la realidad externa; por lo que podemos decir que el pequeño de esta edad (preescolar) no tiene la capacidad de poder integrarse al juego de los demás (ni de integrar el suyo a nadie), lo que podrá lograr a partir de las relaciones que vaya teniendo con las personas, niños y adultos, además de ir aceptando la realidad objetiva.

### **3. Desarrollo socio-afectivo**

Al llegar el niño a la escuela, ingresa a un ambiente social; surge para él un acontecimiento grande en su vida ya que ha llegado el momento de ir a la escuela primaria en donde todo será diferente, aunque ya haya cursado el período de preescolar.

En esta edad presenta una característica que es la tendencia cambiante en su humor, en su conducta y en sus habilidades; va tomando más conciencia de lo que le pertenece, no maneja adecuadamente sus relaciones sociales.

El niño que ingresa a la escuela primaria se le puede describir como "impulsivo", "variable", "indiferente".

Una característica propia de esta edad es querer ser siempre si el primero es todo. Por ejemplo, al pasar al pizarrón, en la lista de los alumnos, en atención de la maestra y de la madre, etc., es un niño egocéntrico.

Al pasar del tiempo, el niño en sus juegos continúa siendo activo y vigoroso, juega solo más tiempo que antes, es muy sensible a la crítica, sus relaciones sociales son muy inestables; está madurando, le agrada participar en actividades domésticas, se lleva mejor con sus hermanos. En general es reflexivo y más juicioso, con una gran sensibilidad y actividad mental.

#### **4. Desarrollo psicomotor**

Encontramos en las aulas de clases que el niño es activo, dinámico y necesita expresar sus ideas, pensamientos y experiencias, sugiriéndonos movimiento, libertad, esto implica que nosotros también participemos con ellos para lograr que tengan un aprendizaje en ese dinamismo propio de su edad.

Esta actividad innata del niño; en ocasiones le hace parecer inquieto, desordenado, pero es más que el reflejo de lo que pasa en su interior.

"El juego es una actividad fundamental que se apoya en la necesidad de movimiento del niño, en sus intereses y estados anímicos, que se manifiesta de una manera espontánea en la búsqueda de satisfacciones internas". (6)

El niño es un individuo pensante, tiene una necesidad natural: la del movimiento. Esta característica se manifiesta en el niño desde su nacimiento y, aún más, desde que se encuentra dentro del vientre. Cuando podemos observar a un niño que recién nace, vemos en él un constante jugueteo de pies y manos (período sensorio-motor). En este momento lo que prevalece en el niño es su curiosidad por sus propios movi-

---

(6) Ibid. pág. 8

mientos los que en algunas ocasiones sorprenden al pequeño, quien repetirá ese gesto que llamó su atención produciéndose así el descubrimiento de su cuerpo y la exploración del mismo, mediante la actividad constante de la repetición y los movimientos involuntarios que son producto del acto y el efecto, llevando al niño a que su curiosidad sea común y le favorezca su actividad conduciéndolo paulatina y naturalmente a reconocerse.

Estas experiencias de movimiento que el niño manifiesta de manera natural dan origen a que su actividad ya no sólo sea un reflejo mecánico, sino se convierta en algo más complejo donde ponga en juego su aprendizaje; dando lugar a nuevos conocimientos, que le permitirán tener control de sus emociones y sentimientos, por consiguiente sus actos ya no serán respuestas espontáneas. Conforme pasa el tiempo se convierten en actividades que no sólo implican un esfuerzo físico, además requiere de estructuras mentales que el alumno va construyendo conforme pule sus posibilidades y capacidades y los aplican en su vida diaria.

Este proceso natural de desarrollo se manifestará claramente en sus actitudes, el niño irá teniendo control de sus emociones, sus actos, movimientos y de su cuerpo.

Al principio los movimientos físicos del niño son toscos, no controla aún muy bien sus manoteos; al tratar de alcanzar un objeto no puede medir la fuerza que necesita para alcanzarlo, o bien para atraerlo hacia él.

Si bien hemos hablado de que en su juego el niño es acerca a los objetos de conocimiento, es indudable entonces que su actividad lúdica ayudará al buen desarrollo de sus capacidades psicomotoras. Al jugar, el niño podrá adquirir a la vez la organización del movimiento en el espacio y la precisión de la coordinación fina.

El desarrollo de la psicomotricidad puede ser visto bajo dos aspectos: el desarrollo motor en general, y el de los movimientos finos. Estos dos aspectos deben desarrollarse paralelamente, y para lograrlo consideramos que el juego es una actividad fundamental.

Mediante sus actividades lúdicas el pequeño podrá favorecer habilidades físicas como el correr, saltar, lanzar, etc., las que ayudarán en su desarrollo motor en general; pero también se dan momentos en los juegos, en donde los niños podrán desarrollar movimientos finos, como por ejemplo, el recolectar objetos pequeños (piedritas, animalitos, hojitas, etc.), experimentar con goteros, las niñas al querer pintarse como mamá, etc.

En la actualidad nuestros programas de estudio de primero y segundo grados, nos sugieren que los alumnos aprendan a través del juego; existen juegos para socializar, adaptar, de español, matemáticas, casi para todo, lo que en ocasiones sucede es que el programa está muy saturado de contenidos, fechas, concursos, etc. que traen como resultado una aceleración de tiempo en el trabajo escolar haciendo casi imposible cumplir con los contenidos curriculares; por esta razón el maestro racionaliza el juego educativo, ya que además no se cuenta con aulas adecuadas, mobiliario y demás; dejándolo por consiguiente como exclusivo del recreo o educación física y mental, y sólo ocasionalmente en el salón de clase para introducirlos a un tema o para reafirmar algún contenido hacemos uso del juego.

No podemos separar el juego de la vida del niño, por lo tanto, lo que corresponde hacer es aprovechar hasta el último instante de tiempo el interés del niño para aprender, el espacio donde se encuentra, y la necesidad por hacerlo.

#### **F. El juego desde el punto de vista biológico, psicológico y social**

El nacimiento de un nuevo ser es el resultado de un proceso natural y maravillosos que es motivo de alegría y complacencia. Este acontecimiento es producto de una actividad biológica en donde participaron dos, se realizó una fecundación y empieza una nueva vida a gestarse, quedando en manos de quien es portadora de su ser: su madre; que lo alimenta, cuida y protege; éste se mueve,

siente, crece y se desarrolla durante largos nueve meses, tiempo en el cual el ser en gestación irá presentando su desarrollo armónico, hasta estar preparado físicamente para salir al mundo exterior. Este acto no es sino la culminación de una serie de procesos en los que está en juego la vida de un nuevo ser, sus sentimientos, carácter, personalidad e intelecto; que le permitirá adaptarse a su vida social, formada por quienes lo esperan con gran deseo.

Al realizar este estudio hemos podido observar que la psicología infantil da mucha importancia a las condiciones físicas y psíquicas de la madre antes y después del parto, ya que el desarrollo del niño en esa etapa, podrá influir en su conducta y actuación en el medio en el cual se va a desenvolver.

Se puede afirmar que en el niño recién nacido (neonato) operan todos sus sentidos: ve, oye, siente, asimila y procesa información que le proviene del mundo externo, así como también desarrolla movimientos motores que consisten en ejercicios simples, con los cuales iniciará el conocimiento de su mundo externo; cuando el niño se encuentra en esta etapa, la actividad lúdica consiste en la repetición de determinados ejercicios que le producen placer, éstos son puramente reflejos motores lo que poco a poco irá adaptando socialmente, es decir, comprenderá que respuesta dar a los estímulos del ambiente.

Cuando el niño nace podemos empezar a hablar de la etapa de la infancia que se da, según diversos autores, en diferentes períodos; citaremos por ejemplo a Piaget, quien asegura que la duración de esta etapa es de los cero a los doce años. En cambio Freud señala que su duración es de los cero años hasta la adolescencia (sin determinar una edad para el cierre de la misma).

Dentro de nuestro quehacer educativo hemos podido darnos cuenta que los alumnos tratados en nuestra investigación se encuentran dentro de este período, ya que sus edades oscilan entre los seis y ocho años aproximadamente y llegan a la escuela con una serie de experiencias previas que han favorecido su desarrollo

físico, psíquico, social e intelectual, en los cuales el juego ha sido determinante y son antecedentes para que entendamos como se ha llevado a cabo su desarrollo y poder encaminarnos acertadamente para ayudarlos a que lo logren en las mejores condiciones.

Anteriormente mencionamos que los contenidos curriculares de primero y segundos grados se sugiere involucrar al niño con el juego y los conocimientos, ya que por medio de él hay un acercamiento entre el sujeto y el objeto en cuestión, permitiendo una experiencia más cercana a la realidad, la que convive el niño, futuro hombre transformador de su vida.

Para poder comprender su entorno el niño empieza a relacionarse con las personas, a observar todo lo que le rodea, a tocar, ver y saborear; es decir, a manipular los objetos, es cuando decimos que está jugando.

Así, el juego es sobresaliente entre las tendencias infantiles porque es un placer que responde a las necesidades de desenvolvimiento, como una fase activa de adquisición de experiencias y como un interés de satisfacción inmediata. (7)

Una forma muy sencilla de observar cómo el niño comprende su medio es a través de lo que Piaget llama juego simbólico (tres a cuatro años) en el cual el niño representa personas y hasta escenas de su vida diaria, este tipo de juego se caracteriza por ser individual, egocéntrico y presentar un monólogo colectivo, en el que cada niño tiene un interés diferente, incluso cuando el juego sea uno sólo; un ejemplo muy simple es jugar a las muñecas.

El niño a través de sus representaciones trata de hacerse valer y de integrarse a la vida familiar y social, Wallon llama a este tipo de juego, "juego de ficción".

Freud también habla de un juego de representación sólo que él afirma que las --

---

(7) Ibid. pág. 8

actividades lúdicas son un enmascaramiento de la actividad sexual reprimida; ahora bien, no podemos negar que también en algunas ocasiones los pequeños juegan sólo por placer, lo que conocemos como el "jugar por jugar" pero siempre que el juego deje en ellos algo significativo.

El juego ha estado en la vida del hombre, desde siempre le ha permitido el desahogo de sus emociones y le ha facilitado su socialización.

Mediante el juego el niño conoce reglas y normas arbitrarias que lo rigen y que condicionan sus relaciones para poder formar parte de la sociedad.

La paradoja fundamental del juego consiste en que siendo una actividad máximamente libre, encontrándose bajo el poder de las emociones, es la fuente del desarrollo del carácter voluntario y de la toma de conciencia, por parte del niño, de sus acciones y de su propio yo. (8)

La madurez que el niño va alcanzando en sus juegos es muy notable en el cambio de preescolar a educación primaria; los cambios que acarrea la maduración del conocimiento, el desarrollo del papel sexual y el pensamiento moral contribuyen a abrir nuevas perspectivas; el juego del niño se torna más grupal integrado a normas y reglas; empieza a tener un conocimiento de su medio social y el lugar que en él ocupa. Los niños muestran grandes deseos de iniciarse en muchas actividades y habilidades nuevas, es decir, que su afán por integrarse al medio no es sólo imitando lo que puede percibir, sino aprendiendo realmente su rol social. En los niños mayores la subordinación a las reglas del juego no exigen una situación lúdica y roles. Aquí la regla ya se ha diferenciado y la subordinación a ella tiene por sí misma un determinado sentido para el niño.

Es así como podemos decir que el juego es un factor importante en la vida de todos los niños, ya que es la forma utilizada para comprender y asimilar el mundo --

(8) D. Elkonin. La psicología evolutiva y pedagógica en la URSS. Ed. Progreso, - 1987, pág. 86

que les rodea. Por medio del juego el niño vive experiencias que enriquecen sus facultades físicas e intelectuales.

Las corrientes pedagógicas modernas han reconocido al juego como un apoyo en la educación de hoy; y si consideramos que la actividad lúdica es natural en el niño debemos aprovecharla para involucrarlo directamente con las situaciones educativas que le permitirán acercarse más objetivamente al conocimiento que le facilitará la relación con su medio.

El hombre es un ser social. Desde que nace aflora su necesidad por tener relaciones sociales, lo que puede observarse en los niños recién nacidos quienes empiezan a mostrar sentimientos diversos hacia personas que le son agradables y conocidas, como también a reaccionar en determinadas situaciones, como por ejemplo, puede reír al ver la silueta de su madre o mostrar enojo al ponerse rígido y llorar. A medida que el niño crece, las emociones en él van mostrándose más objetivamente e incluso empieza a diferenciar ante quienes va a mostrar una sonrisa o su descontento, pues ya tiene la capacidad de distinguir las personas que le agradan, de las que no.

Cuando el niño pequeño juega, podemos observar que el egocentrismo que presenta no le permite compartir sus juegos y experiencias; los juegos de los pequeños se distinguen por ser individuales y responden sólo a necesidades e intereses propios, no aceptan las normas; las reglas y códigos sociales y culturales son aún ajenos para él; su juego sólo se refiere al mundo interno de sí mismo.

Los niños al ir creciendo presentan una diferenciación del lugar que ocupan las personas que le rodean; el pequeño distingue perfectamente cómo se viste mamá y papá, cómo hablan y cómo se desenvuelve cada uno de ellos, e incluso empiezan a agregar características de las personas que van conociendo (doctor, maestro, tíos, etc) lo que les permite un nivel de conciencia de sí mismo un poco más elevado, es decir, se inicia en el mundo de las personas mayores y se va desarrollando como un

miembro de la sociedad.

A medida que el niño crece va buscando la compañía de otros pequeños. Para jugar siente la necesidad de auxiliarse de otros, de sentirse aceptado y participar en los juegos de los demás; es interactivo.

En un principio, cuando los pequeños eligen al compañero de juego, generalmente empiezan por preferir la compañía de un subordinado, ya que el papel más importante puede ser desarrollado por uno solo de los participantes, por ejemplo, cuando juegan a la casita desean tener el papel de la mamá o del papá, es decir, el "rol" importante. Pero según crecen varían las formas de relación de juegos; los niños mayores (cinco y seis años) ya exigen que los compañeros tengan dominado el tema y las habilidades o aptitudes que se requieren para determinado juego.

En nuestro trabajo diario es importante tomar en cuenta este aspecto ya que con ayuda del maestro el pequeño poco a poco adquirirá la habilidad para tomar en cuenta intereses, posibilidades y deseos de los demás. Comprenderá que al jugar ya deberá seguir ciertas normas como los horarios para determinadas actividades, las cuales tienen su lugar y espacio para realizarse, irá dándose cuenta de que el tema de juego se eligirá entre un grupo y que la opinión de todos es muy importante; es decir :

establecerá nexos con un grupo de niños lo que le permitirá, por medio de una actividad conjunta y organizada, un nuevo nivel de conciencia de sí mismo y del significado de sus acciones donde surge la – opinión colectiva. (9)

De esta forma el niño podrá ir saliendo del egocentrismo que caracteriza sus juegos, y llegará a la descentración que se presenta cuando "el niño intenta recono

(9) Secretaría de Educación Pública. Estudios y Proyectos. Educación Preescolar, pág. 16

cer que hay otras formas de pensar y de ver las cosas diferentes de las suyas". (10); primeramente lo logrará al relacionarse e interactuar con pequeños grupos en donde llegará a acuerdos más fácilmente que en un grupo mayor, poco a poco irá adaptándose a todo el grupo escolar.

Es muy importante que cuando los niños empiezan a relacionarse entre sí, a jugar en grupo, las normas del juego sean establecidas entre los mismos niños ya que de esta forma resultará más fácil cumplir con dichas reglas. Así, ellos mismos se cuidarán unos a otros de no romper con lo establecido, de respetar la organización que han creado. Podemos decir, entonces, que con ayuda del juego, el niño se está socializando, integrándose a la sociedad como un miembro activo de ella.

"Los juegos ayudan a inculcar en los niños el sentido de colectivismo, amistad, y responsabilidad por sus actos". (11)

Un aspecto muy importante dentro de las relaciones sociales de los niños es el desarrollo de la autonomía, la que se ha de favorecer a partir de que la relación con los adultos y otros niños sea afectiva, lógica y tranquila para que el pequeño al participar en actividades lúdicas grupales pueda regular su propia conducta en forma voluntaria. Los niños tienen que jugar por la razón de que entonces aprendan a dominarse a sí mismos. Cuando el niño corre en otra dirección o viola las normas de juego, contra él se revela la opinión pública y el niño aprende a dominarse.

En la práctica docente que llevamos a cabo hemos podido observar que a los niños pequeños no les importa mucho incluir en sus juegos a compañeros masculinos o femeninos, no se avergüenzan de gritar, correr, hacer gestos, etc., (cinco y seis años); pero conforme crecen, este aspecto toma una gran importancia-

(10) V. Va. Voranova Uheshtorigizdat. Los juegos creativos de los preescolares -- mayores. Moscú, pág. 9

(11) Ibid. pág. 9

ya que empieza a buscar amistades del mismo sexo, en esta etapa (siete años en adelante) el niño ya comprendió su rol social, por lo que las relaciones de juego pasan a otro nivel. Ahora sus juegos son acciones de competencia y lealtad, el niño en esta edad ya no sólo juega por jugar, además busca llamar la atención de sus compañeros, pretende salir vencedor y ser reconocido, tiene un equipo donde su papel es importante

### **CAPITULO III EL JUEGO EN EL MUNDO DEL NIÑO**

El juego permite al niño construir un mundo aparte, evadirse de la realidad para entenderla mejor.

El mundo del juego es entonces una anticipación del mundo de las ocupaciones serias. Sin duda se nos dirá que el niño no ve tan lejos, que el juego no es un condicionamiento. Pero la prueba del juego realiza de hecho un adiestramiento involuntario. El juego prepara para la vida seria. En consecuencia, se puede concebir como un rodeo que conduce finalmente a la vida, como un proyecto de vida seria que la bosqueja de antemano.

Por el juego, el niño conquista esa autonomía, esa personalidad y hasta esos esquemas prácticos que necesitará en la actividad adulta.

Por lo que, por medio del juego, el niño se aleja del mundo real y puede crear un mundo distinto al propio: "el mundo adulto", a la vez que va conformando su futura personalidad que le permitirá incursionar con éxito en el ámbito de la actividad social y laboral.

Como muchos autores lo han señalado, el juego desempeña en la infancia el rol que el trabajo hace en el adulto. De aquí la importancia fundamental del juego infantil; un niño que ha jugado adecuadamente será un adulto que se integre constructiva y creativamente a su realidad. Por medio del juego, el niño se prueba física y mentalmente, y esto le permite ganar autonomía y afirmar su Yo.

## 1. Juego simbólico

Dentro del juego simbólico podemos observar dos aspectos de vital importancia para el desarrollo intelectual del niño: la expresión gráfica y la articulación del lenguaje.

La expresión gráfica es la capacidad del niño de intentar imitar la realidad a partir de un recuerdo del objeto que representa a través de "dibujos" hechos con símbolos gráficos creados por él. En este aspecto es latente la incansable lucha del pequeño por igualar al mundo de los adultos; es muy común para nosotros como maestros ver en los dibujos de los niños símbolos que para los mayores sólo son "circulitos o rayitas" (la representación que el niño hace es de acuerdo a las experiencias acumuladas) pero que para él representa toda una gama de sucesos o acciones; por ejemplo, un círculo con una curva pueden significar todo un paisaje y hasta un avión sobrevolando una montaña dodeada de nubes.

Poco a poco el niño irá descubriendo que sus símbolos no son iguales o parecidos a los que los adultos utilizan, ya que éstos son signos ya establecidos convencionalmente por la sociedad y la cultura de cada país.

En lo que respecta a la articulación del lenguaje podemos decir que éste apoya definitivamente la construcción del pensamiento del niño. Cuando el niño juega, tiene la necesidad de expresarse oralmente, de concretar por medio del lenguaje los procesos de conocimiento (asimilación y acomodación) que se están produciendo en su pensamiento, lo cual le va a dar al niño seguridad y control sobre los objetos que utiliza o las situaciones que presenta.

La articulación del lenguaje es un apoyo fundamental para el juego, y viceversa: el jugar es importante para el niño, ya que expresa sus ideas y su sentir, hablando; pero a la vez, en las actividades lúdicas que realiza trata de copiar o articular los sonidos gramaticales que escucha en su familia, en la calle, en la televisión, etc.,

además, el lenguaje le va a permitir tener una noción más amplia del mundo exterior (tomándolo como el de los demás, no el suyo propio). Al tiempo que sucede esto, según Wallon, podrá recordar una situación o un objeto ausente, a la vez que se expresa de él, lo que es un gran paso dentro del desarrollo del pensamiento. El lenguaje al mismo tiempo que reintegra lo ausente en lo presente, permite expresar, fijar y analizar el presente.

Si bien es cierto que en el jardín de niños el juego es aprovechado para partir de las necesidades del pequeño para crearle situaciones de aprendizaje inherentes a sus intereses, por el contrario, en la escuela primaria el juego se vuelve exclusivo del momento de recreo o de la clase de educación física. El juego es utilizado en algunas actividades en la escuela primaria pero como un momento más de la mañana y no como actividad de donde pueda partir un tema o situación educativa.

Debemos considerar que el niño no por crecer va perdiendo su necesidad de jugar; lo único que sucede es que el interés cambia, y por lo tanto los estímulos deberán ser diferentes. El niño de siete años en adelante adquiere cierta capacidad de cooperación dado que ya no confunde su opinión con la de los demás, conllevando al niño al gusto por el juego de reglas.

Como maestras de educación primaria estamos conscientes de que el niño juega por necesidad, para satisfacer intereses externos e internos; pero también sabemos que al jugar el niño conoce su mundo exterior, observa y manipula objetos diversos, expresa lo que él conoce de la realidad, de situaciones de su vida diaria, a la vez que aprende a hablar y escribir, comprendiendo así la cultura de su país, familia y la de él mismo; esto lo podrá lograr a través de actividades lúdicas; es aquí donde nosotras como maestras debemos aprovechar el rico potencial de energía que tiene el niño al jugar, para lograr en él un proceso de conocimiento realmente lleno de experiencias significativas que lo llevan a cuestionarse sobre lo que pasa a su alrededor, para que un futuro sea una persona cambiante y entusiasta.

El juego simbólico en sí funcionará también para asimilar y acomodar las experiencias del niño, cualquier cosa importante que le haya sucedido en la realidad queda tergiversada en el juego, pues el niño no hace ningún esfuerzo por adaptarse a la realidad.

## **2. La importancia de los juegos como estimulantes de la imaginación**

Determinada su naturaleza biológica y psicológica, a través de distintas teorías existentes, nuestro propósito aquí es distinguir principalmente el libre juego de la imaginación, en los que es más viva la ilusión.

Considerados desde el punto de vista de su función educativa, los juegos además de tonificar el cuerpo y desarrollar en general el espíritu, proporcionan nuevas imágenes, agudizan las facultades de observación y el poder de combinación y ejercen, además, un gran influjo sobre el carácter, en tanto que son fuentes de contentamiento y de placer.

El jardín de niños resulta así el centro que organiza y aprovecha en vías de adiestramiento futuro, ya que jugando el niño hace uso de sus fuerzas intelectuales, entrena el ojo y la mano, aprende a nombrar y a imitar las formas y los colores. El niño logra la educación de sus sentidos al mismo tiempo que ejercita su iniciativa y adquiere el instinto de la armonía, del orden y de la regularidad.

Todos los juegos desarrollan y multiplican imágenes en el niño, pero es evidente que existen algunos que lo hacen con preferencia sobre otro estímulo.

Es en ellos donde se manifiesta más nítidamente la particularidad expresiva de cada niño y en donde sus poderes psíquicos adquieren el verdadero nivel que deben adquirir. Invención, ilusión, transfiguración, creación o mejor aún recreación (es decir creación de lo nuevo) son actitudes distintas que vive el niño en su juego de manera continua, permanente y total, gracias a su imaginación creadora.

Nuestro trabajo deberá ser entonces el de proveer de elementos intelectivos necesarios para que, bajo su influjo se desarrolle poderosamente su imaginación, se intensifiquen sus juegos, y por consecuencia se realice más plenamente su vida infantil.

### **3. El juego en la educación**

El juego tiene funciones importantes para la educación: como actividad exteriorizadora del pensamiento, como agente del desarrollo individual y social, como regulador de orden y transmisor de ideas.

Como parte importante en el proceso, es una actividad variada, amena, y de un especial atractivo para los niños.

Durante el juego el niño se manifiesta tal cual es en completa despreocupación, pierde toda postura obligada y artificiosa, tiene mayor libertad para disfrutar de un esparcimiento sano y espontáneo. Así, el juego es el elemento de la naturaleza infantil que pone al educador en contacto con ésta y le ofrece la plena oportunidad de conocer las cosas, las necesidades, las reacciones más íntimas de esta etapa de la vida humana. Durante el juego podemos observar procesos consciente o inconsciente del pensamiento. Además, no sólo refleja facetas diversas de la personalidad, sino también aspectos variados de la formación cultural del niño.

Generalmente los niños que asisten a la escuela prefieren agruparse, no así los que permanecen en el hogar, acostumbrados a jugar con objetos y no con otros niños.

La educación preescolar cuya influencia es decisiva en la vida futura del niño, aprovecha la propia naturaleza lúdica de la infancia, a través de la interacción trabajo-juego, propiciando las relaciones sociales que favorecen su desarrollo integral.

Respecto de la importancia que tiene el juego en la educación, se han hecho aportes acertados y muy importantes por lo que a continuación señalaremos que:

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

El juego es una actividad natural, acompañada de placer funcional, no sólo para el niño, sino también indispensable para el adulto. La actividad lúdica cumple un papel importante en tanto le permite al niño ir tomando posesión del medio en forma placentera.

El desarrollo pleno de todo potencial del niño, que lo conduzca hacia planos superiores de ajuste a su medio, con una dinámica proyectiva hacia su vida adulta, es función básica del juego.

El juego proporcionará al niño un caudal extraordinario de alegría y experiencias; ofrece a la educadora una gama muy rica de recursos pedagógicos.

En sus juegos el niño se manifiesta con toda espontaneidad, lo cual permite al maestro conocerlo mejor.

Cumple una función catártica importante y ayuda al niño a liberarse de una serie de traumas. Asimismo, enriquece la imaginación del niño y la canaliza en sentido positivo.

La maestra deberá prestar especial atención a los niños que no juegan, y con cariño, o infundiéndoles confianza, deberá lograr que jueguen y participen. Es imprescindible que la maestra tenga un repertorio variado y selecto de juegos.

#### **4. Papel del maestro**

Tradicionalmente cuando se habla de aprendizaje escolar, se piensa en un sujeto que trasmite conocimiento y otro que lo recibe, y frecuentemente se considera al

segundo estrechamente dependiente del primero; pero el papel del maestro no consiste en transmitir a los niños conocimientos elaborados.

En el ámbito escolar, el maestro que desea contribuir al desarrollo exitoso de sus alumnos en el proceso de aprendizaje tendrá como función la de ayudar al pequeño a construir su propio conocimiento, guiándolo en sus experiencias.

Básicamente para que el alumno se integre el maestro deberá recordar primeramente que lo que necesita es:

- Que el objetivo favorezca el desarrollo integral del niño.
- Tener presente que nuestra función no es enseñar, sino dirigir el objeto de conocimiento, (en este caso el juego) aprovechando todas las actividades que sean propicias y significativas para lograrlo, partiendo de su interés y respetando su nivel.
- Conocer a los niños, respetando sus características, su forma de relacionarse y su ritmo de desarrollo.
- Observar los avances de los niños y proponer actividades de acuerdo a su nivel de conceptualización.
- La actitud del docente nunca debe ser impositiva, sino de guía o conductor.

Como ya mencionamos anteriormente en uno de los objetivos, nunca debemos perder de vista la importancia de cada actividad en el proceso de desarrollo del niño. Debemos motivar al niño a que participe en las actividades lúdicas que se le presentan dentro y fuera del aula.

## **5. Papel del alumno**

Dada la importancia del proceso enseñanza-aprendizaje y el papel que desempeña el alumno dentro de él, el docente habrá de recordar permanentemente que EL NIÑO:

- Es un sujeto activo que constantemente se pregunta, explora, ensaya, construye

hipótesis, es decir, piensa para poder comprender, para construir su propio aprendizaje.

- Necesita tiempo para cambiar de actividad, para buscar una respuesta, para encontrar la correcta.

- Duda, y ello indica que el niño ha entrado en un conflicto cognitivo y trata de encontrar una respuesta.

- Aprende de sus errores, cuando el niño se equivoca el maestro tendrá que averiguar dicho error, y para descubrirlo será necesario preguntar al niño.

- Comete muchos errores constructivos en el curso del proceso de aprendizaje; errores que él mismo podrá y deberá descubrir ayudado por una actitud adecuada de parte del maestro.

- Necesita comprensión y estímulo del maestro para poder avanzar en sus conocimientos, pero como necesita de tiempo para elaborarlos el maestro no deberá desesperarse cuando sus logros no son inmediatos.

- Para aprender necesita información, no sólo del maestro, sino también y en un alto grado, de los niños que comparten sus propias hipótesis; por ello requiere de comunicación e intercambio con los compañeros, hablar, comentar. mostrar el propio trabajo, ver el de los demás. Es necesario que los niños opinen, y confronten sus opiniones ya que así entran en conflicto cognitivo, buscan soluciones en común, y a veces se dan cuenta que existen muchas soluciones para un determinado problema.

- Requiere de aprobación y estímulo afectivo, el ver que su trabajo se aprecia y su esfuerzo se valora tanto como el de los demás, activa los aprendizajes significativos.

- Necesita del apoyo de los adultos, ya que éstos representan una autoridad, pero él requiere de una autoridad racional.

## 6. Relaciones maestro-alumno

En la práctica docente, más que en cualquier otro trabajo, se utilizan e integran los diversos conocimientos sociales y culturales que el maestro posee como persona, más allá de su formación profesional, no existe un diseño técnico del proceso de trabajo que lo conforman y prevean o lo controlen paso por paso.

El quehacer del maestro se encuentra en una situación objetiva, que lo obliga a echar mano de todos los recursos posibles, ajustados a las características de los alumnos, de la institución y del contenido de la enseñanza para planificar, conducir, orientar y evaluar el proceso de aprendizaje de los mismos; para ello debe conocer este proceso psicológico.

La enseñanza y el aprendizaje son dos actividades paralelas, dirigidas a un mismo fin: el perfeccionamiento del alumno.

En el proceso enseñanza-aprendizaje la función del maestro es encauzar, guiar, dirigir la actividad del niño y acercarlo al objeto de conocimiento para introducirlo en la construcción de nuevas estructuras cognoscitivas.

El alumno, sujeto de conocimiento, participa activa y eficientemente en la adquisición de sus experiencias educativas, es agente de conocimiento, que responde a su interés mediato, el alumno participa y responde cuando los estímulos que recibe de su alrededor son los indicados y necesarios para realizar su actividad educativa dentro del aula.

Agregando además lo importante de las relaciones entre los maestros y los niños para un buen desarrollo del aprendizaje se puede observar cómo estas interacciones en el salón de clases pueden estimular o retardar el aprendizaje.

El proceso enseñanza-aprendizaje reclama del acto educativo el aspecto afectivo, que produce una interacción cordial entre el alumno y el maestro; y cuando se logra crear una atmósfera de mutua confianza y afecto en las relaciones con sus alumnos,

logra la motivación más eficaz.

Es indispensable este aspecto para lograr una participación real del alumno en el proceso de su propia educación. Una atmósfera de camaradería y una legítima función encauzadora en lugar de presiones autoritarias que generalmente producen frustraciones.

El juego puede ser un medio para propiciar una buena relación (maestro-alumno) afectiva. El juego propicia la confianza en el maestro, por consiguiente mejorará el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## **7. Papel de los padres en el juego del niño**

No es difícil convivir con los niños.

Hay sólo un modo por el cual los padres pueden vivir con sus hijos sin constantes roces ni frustraciones para ambas partes: hacer con amor lo que surge natural y espontáneamente condicionado por la cultura en que vivimos.

El éxito de la educación y convivencia con los niños depende en gran parte, de que se alcance una organización familiar donde padres e hijos respeten mutuamente su libertad y derechos en la mayor medida posible, donde puedan aprender uno del otro; y en conjunto, divertirse y compartir la mayor cantidad de experiencia.

A los niños les gusta identificarse con sus padres. Desde pequeños están esperando crecer para ser igual que ellos, realizar el mismo trabajo, tener hijos y educarlos de la misma manera que lo han experimentado.

A los niños se les debe inculcar actitudes hacia las cosas, personas, conocimientos, trabajo, experiencias que vayan más allá que el detalle específico y alguna habilidad. Si el aprendizaje y la enseñanza de estas actitudes se da en un ambiente favorable, las relaciones que establece la familia serán de identidad, y esta identidad es cultura, y las distintas formas de esta cultura son expresadas en el

juego del niño. Así, el juego es un elemento valioso de la comunicación entre padres e hijos, ya que le permite establecer con el adulto el lazo de confianza y la relación que se crea es libre, afectuosa, favoreciendo una situación de igualdad con el adulto. El juego con nuestros hijos nos permite incorporarlos a nuestras inquietudes y puede estimularnos a encontrar otros intereses propios.

El educar a un hijo no es un oficio, ni es algo que pueda atenerse a un programa específico de acción. Es una relación sutil y casi indefinible que puede ser realizada a través del juego.

A un padre, por más que le guste observar cómo su hijo crece y aprende, sus ocupaciones habituales no le permiten dedicarle mucho tiempo al niño. Entonces éste debe aprender a ocupar su lugar entre todos los miembros de la familia. Los padres deben regular el tiempo que dedican a sus hijos, de manera que ellos se den cuenta de que hay otras cosas que sus padres deben hacer, y el niño debe percibir que al usar este derecho no disminuye el amor que sientan por él.

El hijo tiene derecho a una parte del tiempo paterno o materno, y este momento es la hora del juego, momento sagrado que no debe ser postergado o estorbado por amigos o por el quehacer doméstico.

En las familias donde hay muchos hijos de distintas edades, una parte del tiempo dedicada al juego debe consagrarse para jugar en grupo; otra, para el juego individual. Si la hora del juego es en la noche, antes de acostarse, el juego debe ser tranquilo, de modo que no excite al niño antes de ir a dormir, esta hora de juego ayudará al niño para que se vaya a la cama relajado y contento.

## **CAPITULO IV ESTRATEGIA METODOLOGICA**

### **A. El aprendizaje escolar y el juego**

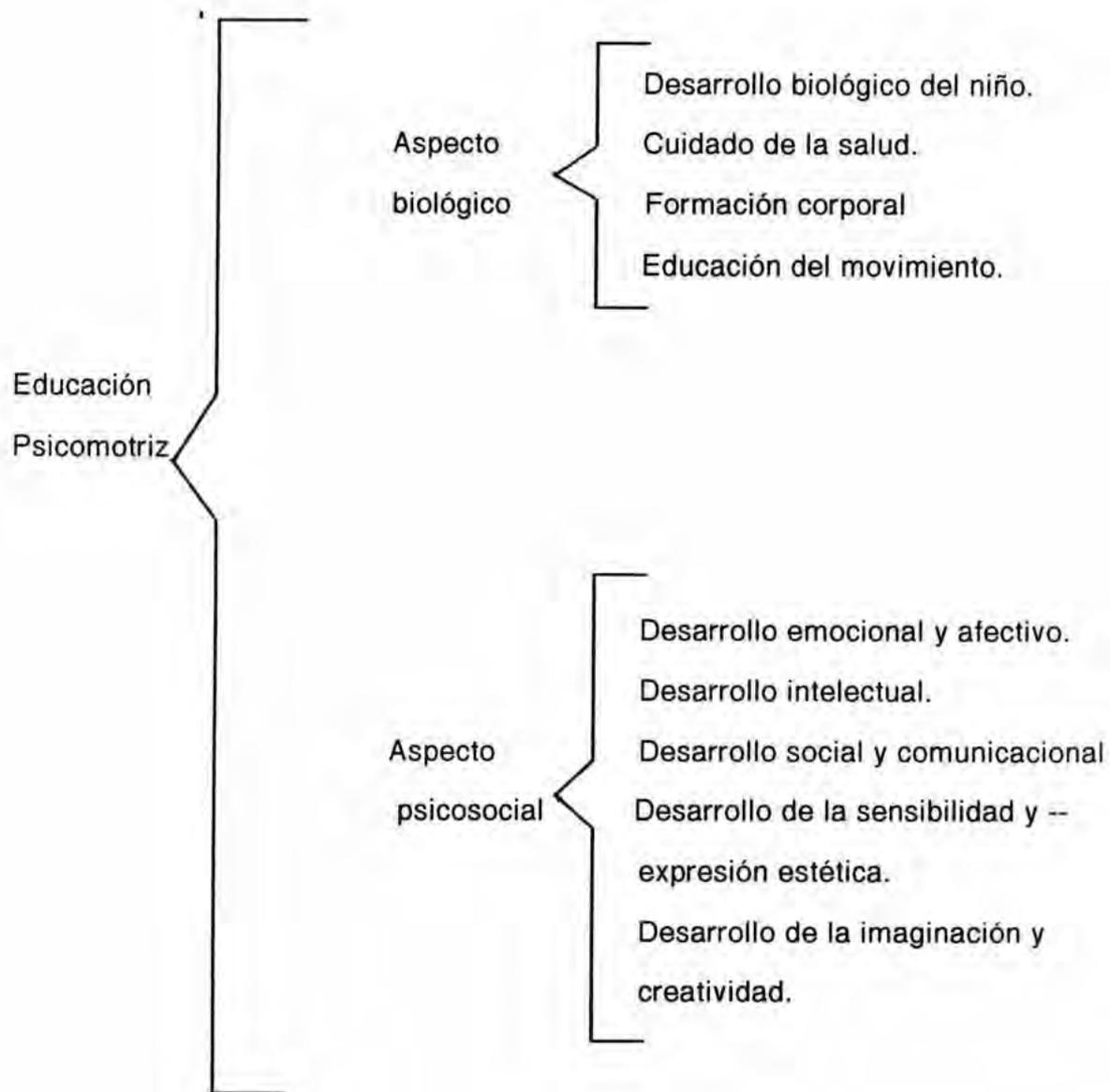
Por medio de la educación del movimiento el niño puede ir elaborando y favoreciendo el desarrollo de su esquema corporal y de organización perceptiva, así como su reestructuración espacio-temporal; nociones indispensables para la conformación de la personalidad infantil y para el conocimiento y reconocimiento "del otro".

Para Piaget es necesario distinguir dos aspectos en lo que respecta al desarrollo intelectual del niño:

- El aspecto psicológico o desarrollo de las estructuras y esquemas de asimilación y lo que el niño aprende por sí mismo, que es el desarrollo de las estructuras cognoscitivas.

El aspecto psicosocial, es el contexto donde se desenvuelve el niño, su mundo real conformado por su familia, la comunidad educativa en la que participa, su vecindad o barrio, en fin, todo lo que rodea y es determinante en la formación psicológica y de adaptación del educando.

La educación psicomotriz opera sobre la personalidad del niño en la etapa maternal y preescolar, lo cual graficamos de la siguiente manera:



Por último, consideramos que el ciclo preescolar resulta fundamental para desarrollar el período preoperatorio del aprendizaje de la lecto-escritura y la inducción para las matemáticas.

Resulta esencial la adaptación afectiva del niño al ambiente de la escuela preescolar.

## **B. Enfoque metodológico del juego en el proceso enseñanza-aprendizaje**

El juego parte esencial en el desarrollo de los niños, ofrece un campo riquísimo que la escuela puede aprovechar. Uno de los principales elementos fundamentales en toda metodología a considerar, es la importancia que tiene el juego en la vida del niño, quien ocupa gran parte de su tiempo en esta actividad, se divierte, juega y aprende.

Actualmente los planes y programas de estudio contemplan la actividad lúdica como un factor importante para propiciar aprendizajes significativos en el niño, lo que nos permitirá elevar la calidad de nuestra práctica docente.

Compartimos el propósito de que el niño adquiera mayor cantidad de aprendizajes que le sean útiles en la vida diaria, y es a través del juego como podremos lograr nuestro cometido.

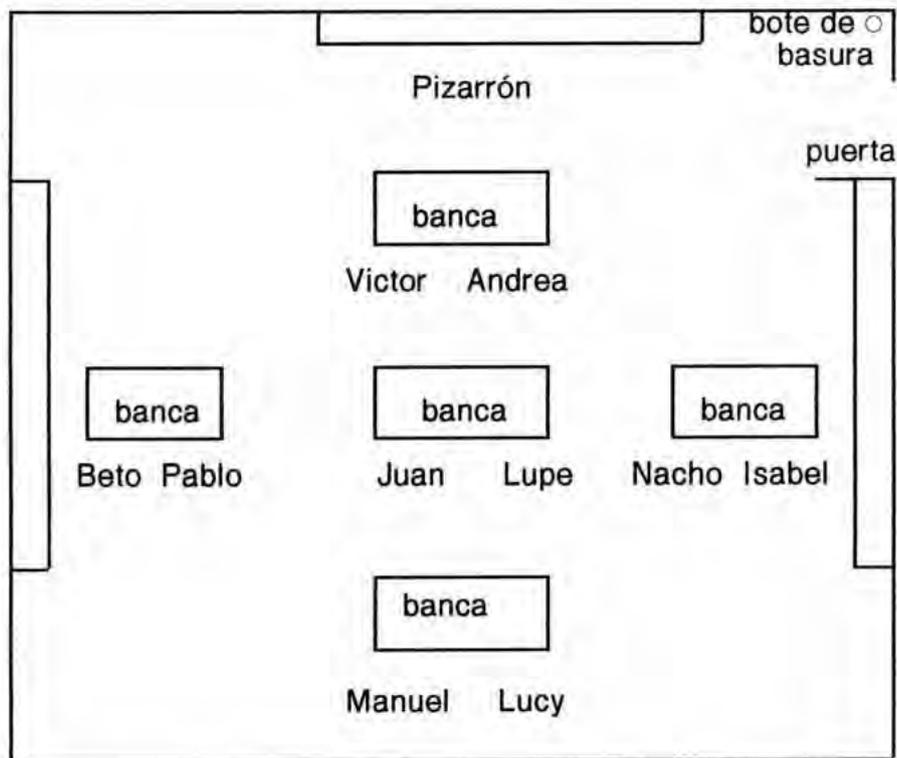
En la metodología tradicional los maestros opinaban que el juego significaba perder el tiempo; a pesar de ello es fácilmente comprobable que no jugando tampoco se vanza demasiado rápido. Probablemente esta concepción que desecha al juego de la escuela primaria, y que es a nuestro juicio errada, proviene de que no se ha analizado a profundidad el provecho que se obtiene de la actividad lúdica desde el punto de vista del aprendizaje en general.

Es importante señalar que el juego por sí mismo reporta una enseñanza que le permita al niño lograr aprendizajes dejando en él algo más que placer de jugar.

Partiendo de la estructura metodológica manejada en educación primaria, es fácil determinar el papel preponderante del juego dentro de éste, ya que a través de los diferentes ejes, bloques temáticos, y en los diferentes grados escolares presentan sugerencias de actividades lúdicas que favorecen el desarrollo de este programa, ya que son de interés del niño.

Por ejemplo, en la asignatura de matemáticas, en el primer, segundo y tercer bloque de contenido: ¿En dónde estás? perteneciente al eje de geometría, le invita al niño a elaborar maquetas y planos de su comunidad, lo que le permitirá describir trayectos, favoreciendo la ubicación en el espacio, así como la de los objetos de su entorno.

A continuación insertamos el diagrama de dicho ejercicio:



Es importante mencionar que para seleccionar la actividad lúdica es determinante detectar primeramente cuál es el objetivo a lograr, así como las características de los niños, lo que dará las pautas para su selección.

Posteriormente, se recaba el material necesario y se planea su posible desarrollo.

La actitud e interés del docente ante estas actividades es otro factor importante que le permitirá mantener al alumno motivado.

Por medio del juego el niño conocerá su cuerpo y su entorno.

Karl Gross un estudiosos del juego infantil, comprendía a esta actividad como la más pura expresión de la experiencia motora.

Dentro de las nociones fundamentales que se pueden desarrollar en el niño a través del juego tenemos: la percepción sensoriomotriz, evolución del esquema corporal, lenguaje, lateralidad, estructura de espacio, tiempo y ritmo.

### **1. Percepción sensoriomotriz**

La actividad sensomotora cumple un papel total en los aprendizajes y en la adaptación sensitivo-motora, con la vista, el tacto, el oído y los demás sentidos. Los juegos motrices que operan con el sentido de tacto, contribuyen para dar agilidad al mismo, y especialmente para la ejercitación de los dedos pequeños, que son torpes, entre los tres y cuatro años de edad.

El maestro al realizar diferentes clases de juegos con el grupo, individual, parejas o equipos, permitirá que el alumno eduque bien sus sentidos.

Los juegos auditivos son importantes ya que permiten que el alumno afirme la captación de los sentidos.

Algunos juegos permiten educar los órganos de los entidos, permitiéndole al niño valorarlos y utilizarlos adecuadamente.

Así también distinguir sus percepciones, por ejemplo, en el sentido del gusto

apreciar los sabores de los alimentos en ácido, picantes, dulces, amargos, etc.; en la vista, distinguir colores, formas, tamaños, etc.

La percepción visual que hagamos de un objeto o situación complementa la idea subjetiva que ya tenemos de ese objeto en cuestión; es decir, que por medio de nuestros sentidos nos acercamos más a la realidad de un objeto, y la respuesta de nuestro cuerpo será de igual manera más acertada.

Los juegos donde se ponen en práctica nuestros sentidos harán que el niño vaya consolidando sus conocimientos que ya tiene y formando nuevas experiencias de aprendizaje; por lo tanto, debemos utilizar el juego en los momentos más significativos de la vida del niño, sin olvidarnos, que cuando él toca, ve, siente y manipula, asimila con mayor facilidad el conocimiento.

La percepción sensoriomotriz es la visión que el niño tiene de un objeto desde su muy particular sentir, ya que cada uno de nosotros visualizamos las cosas de acuerdo a la manera como la queremos hacer, es algo que va muy relacionado con el Yo interior de cada ser humano. Jugando reconoceremos esas capacidades que nos hacen diferentes unos de otros y forman la gran diversidad.

Señalamos a continuación un juego para el desarrollo de la percepción sensoriomotriz.

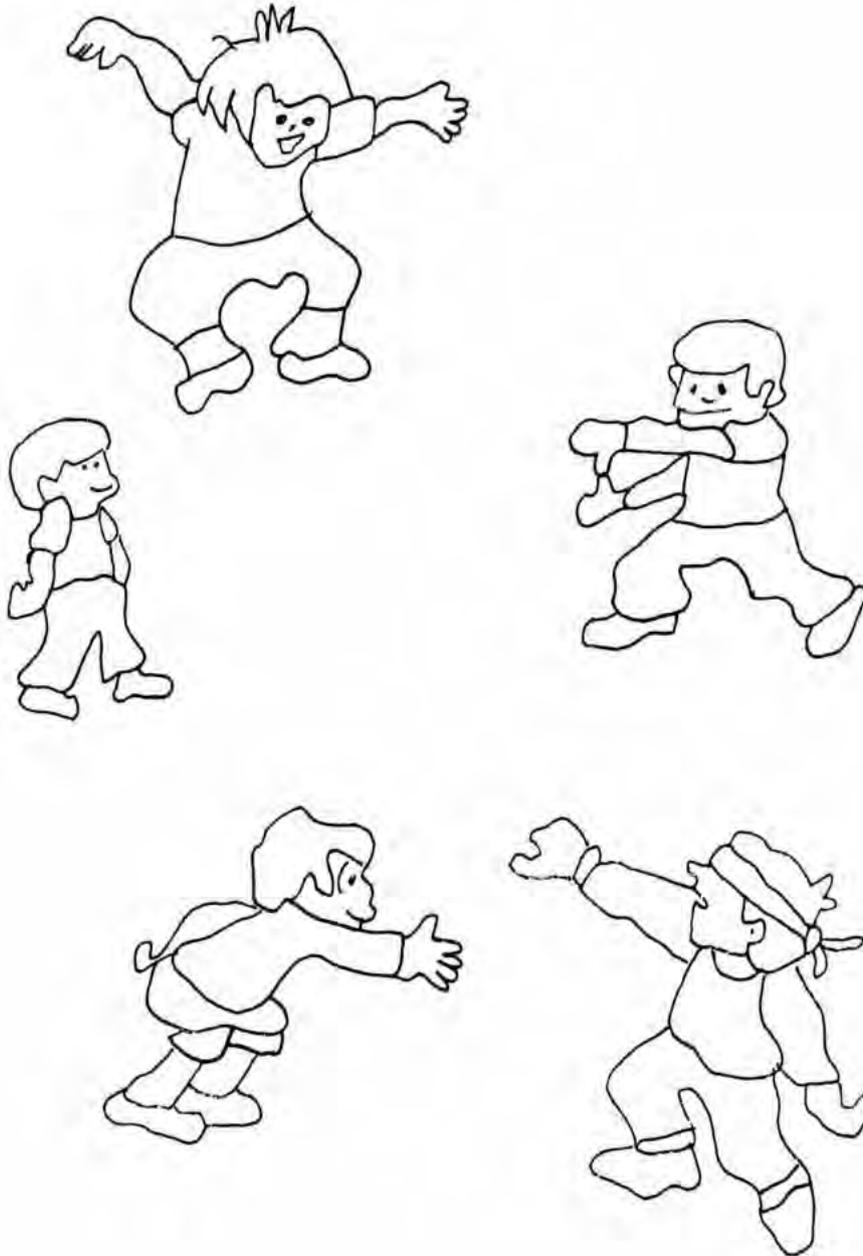
### **La gallinita ciega**

La maestra le venda los ojos a uno de los niños, "La gallinita ciega" quien tratará de atrapar a cualquiera de sus compañeros.

Los demás pueden formar un círculo o bien moverse libremente por el patio, cuando la gallinita ciega atrapa a uno de los jugadores, debe de adivinar de quien se trata, únicamente a través del tacto.

La presa, mientras tanto, permanece quieta y muda para no darle ninguna

ventaja. Si la gallinita se equivoca al decir el nombre de su compañero, continúa en su papel; si no intercambia roles. De esta manera sigue el juego.



## 2. Evolución del esquema corporal

El esquema corporal es la representación mental que tenemos de nuestro propio cuerpo. Esto quiere decir que es la manifestación a través del cuerpo mediante el gesto, la postura, el movimiento, por lo cual el niño se expresa a sí mismo y se relaciona con su entorno.

Por medio de nuestro cuerpo podemos expresar todo lo que queremos, pensamos y sentimos utilizando el movimiento, el uso de la expresión oral y escrita, el sonido, el ritmo, la danza, si estamos de mal humor, nuestras inquietudes, etc. Los elementos básicos del esquema corporal son el equilibrio, el ritmo, las posibilidades corporales, la división de movimientos, los centros expresivos, los sentidos corporales, etc.

Todas estas actividades del esquema corporal han de ser presentadas como juegos mediante los cuales el niño podrá adquirir el dominio de un nuevo nivel expresivo de su cuerpo.

Esta manifestación gradual de la evolución de los movimientos corporales, se logra cuando el alumno ha descubierto que sus actividades motoras cada día son mejores, que puede hacer las mismas cosas con mayor facilidad y menor esfuerzo, que puede hacer nuevas cosas sin que se le diga cómo; es decir, ve y siente la transformación de su cuerpo.

Los niños de siete y ocho años desbordan energía, sus juegos aún son toscos, torpes, y de mucho movimiento, como correr, brincar, saltar, etc., por esa razón en ocasiones no sale un juego que requiera de movimientos motores bien definidos como encestar, correr con obstáculos, etc., y el niño se irrita, es en ese momento donde podemos sugerirle nuevos juegos y actividades para ir llevándolo a tomar conciencia de que debemos actuar a tiempo, respetar las distancias, tener equilibrio de nuestro cuerpo, etc., que traducido al aspecto educativo escolar, no es otra cosa

que hacer de él un niño con buena letra, limpio, y ordenado en sus trabajos.

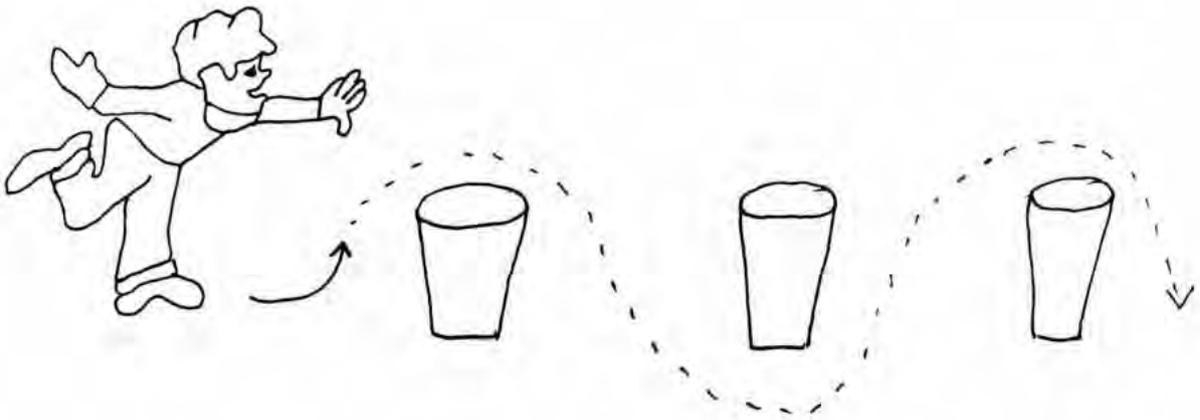
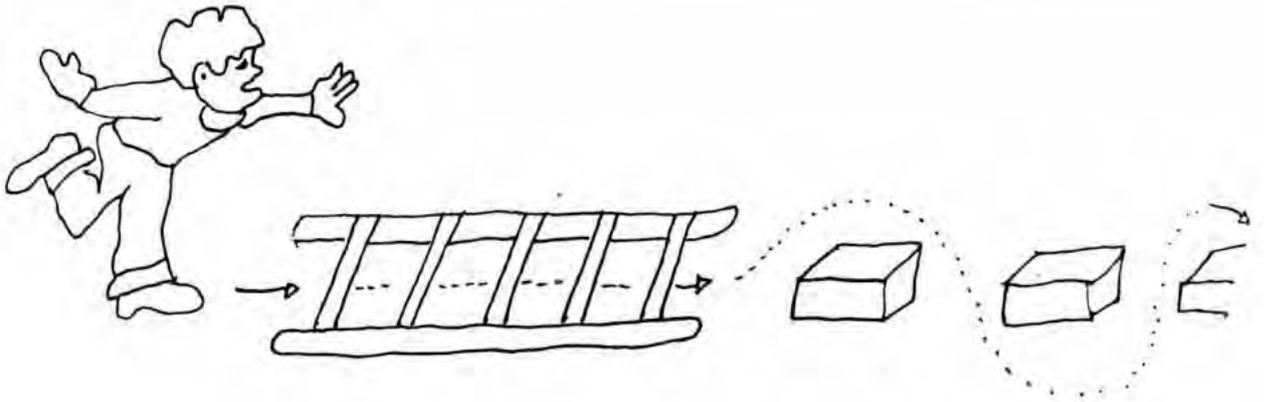
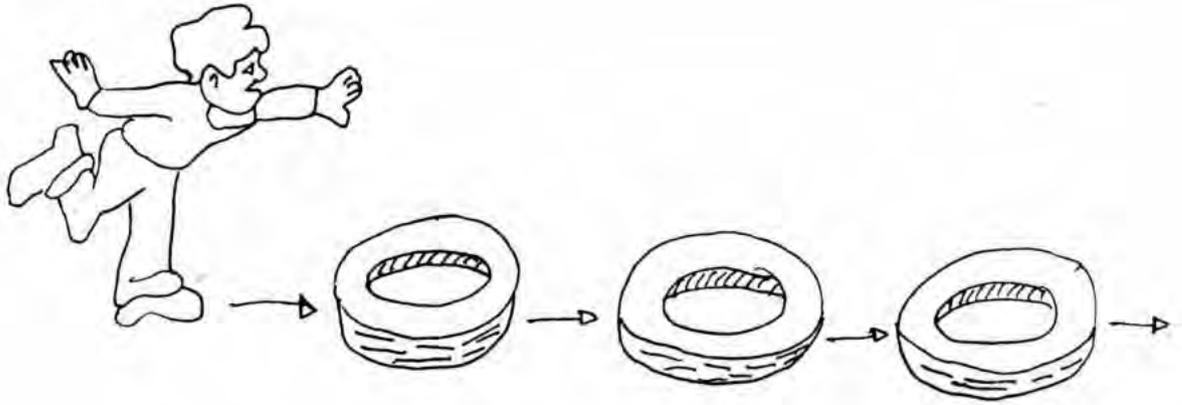
El juego resulta así, el mejor medio para que el niño se desarrolle física y mentalmente; aceptándose con sus limitaciones y capacidades. A continuación describimos un juego propio para desarrollar habilidades motrices:

### **Pasar obstáculos caminando sin perder coordinación y velocidad al hacerlo**

- \* Camine y pase, con un solo pie obstáculos sin altura, colocados en línea recta y equidistantes uno de otro.

- \* Camine y pase con un solo pie obstáculos sin altura, colocados en línea curva y recta y equidistantes uno de otro.

- \* Camine y pase con un solo pie obstáculos sin altura colocados en línea curva.



### 3. Lenguaje

La utilización adecuada del lenguaje como medio de comunicación entre los seres humanos, depende en gran medida del conocimiento más real y acertado que se tenga de las estructuras del lenguaje en cualquiera de sus modalidades, hablado, escrito, mímica, signos, etc; lo mismo sucede con su aplicación en la adquisición de nuevos conocimientos. Desde los más antiguos tiempos el hombre ha sentido la necesidad de comunicarse con otros seres vivos y ha inventado formas para lograrlo, esta iniciativa del ser humano en particular, le permitió ir perfeccionando esas formas para comunicarse; naciendo así el lenguaje, que se define como un conjunto de sonidos articulados con que el hombre manifiesta lo que piensa o siente y la facultad para expresarse por medio de estos sonidos.

El lenguaje es el idioma hablado por un pueblo o nación y que está conformado por señales que dan a entender una cosa. La búsqueda del hombre por encontrar mejores y más claros medios para comunicarse, dá como resultado el lenguaje que ahora todos conocemos y está relacionado profundamente con su vida; el hombre se comunica cuando habla, sonríe, llora, medita, etc; es decir, todo su cuerpo expresa un lenguaje que lo interpreta el ser humano que lo observa.

Cuando los niños van a la escuela empiezan a perfeccionar sus códigos de lenguajes que le han enseñado en su casa, en el jardín de niños o que ha aprendido en la calle y se inicia en el conocimiento de nuevos códigos, como escritura; en lo que es necesario aplicar los que al parecer son informales con los formales, o los convencionales que le permitirán comunicarse con sus compañeros.

Este ajuste entre los códigos de lenguaje le representa al niño un esfuerzo más, pues tiene que respetar reglas, simbolismos, etc., de allí que consideramos que si estos nuevos conocimientos se abordan por medio del juego es decir, mediante actividades que favorezcan involucrarse con la convencionalidad del lenguaje,

tendrán mejores resultados.

Los planes y programas de primero y segundo grados exigen en su estructura más horas de estudio para el Español, asignatura donde se manejará la lengua hablada y escrita del niño y presentan juegos que le serán útiles al maestro para lograr abordar los contenidos, y a los alumnos les será más fácil acrecerse al conocimiento.

El juego logra que el niño participe, cante, hable, exprese sus ideas y que él además aprenda. El dominio que el niño tenga del lenguaje representará el acceso a los nuevos conocimientos, experiencias educativas, y lo más importante: a expresar, compartir y aplicarlo en su entorno social donde se desenvuelve.

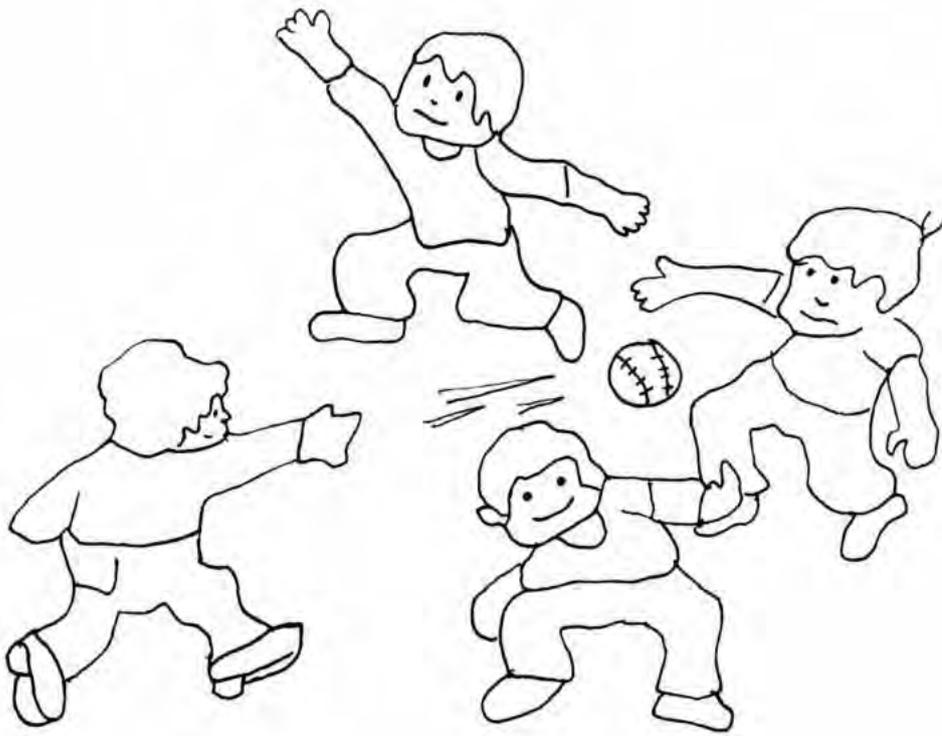
Para el desarrollo del lenguaje proponemos la siguiente actividad:

### **Juego: ¡Ahí viene un navío cargado de...!**

Un jugador tomará una pelota o una bola de papel y dirá: "Ahí viene un navío cargado de"... por ejemplo: nombres de animales, frutas, personas, oficios, etc., y aventará la bola al compañero.

Este deberá cazarla y decir el nombre de lo que se esté tratando. Enseguida lanzará la bola a otro compañero y dirá: "Ahí viene un navío cargado de"... y dice otro nombre.

Van saliendo del juego los que no contesten o contesten mal. El juego terminará cuando solo quede uno, que es el jugador.



#### 4. Lateralidad

La lateralidad es la expresión de un predominio motor relacionado con las partes de su cuerpo que integran sus mitades derecha e izquierda, predominio que a su vez se vincula con la aceleración del proceso de maduración de los centros sensoriomotores de uno de los hemisferios cerebrales.

Este aspecto le ayuda a resolver problemas de orientación espacio-tiempo, relacionados con el aprendizaje en su coordinación motriz.

El niño por su parte se interesa más por saber con cual de sus diferentes miembros superiores e inferiores es más hábil, o con cuál de éstas es más torpe al realizar una actividad, pudiendo superar las dificultades reales que ha de enfrentar justamente en el momento que debe adquirir las habilidades fundamentales para el desempeño de diversas actividades que deberá realizar dentro de la escuela primaria.

Los juegos de lateralidad operan sobre el eje corporal, en las nociones derecha e izquierda y todo lo que implica orientación del propio cuerpo, así como la orientación proyectada de la lateralidad en otra persona u objeto.

Por ejemplo, ponerse adelante, atrás, imitar como se lavan, se visten y se peinan, o jugar a tocar la mano derecha del compañerito.

El objetivo de estos ejercicios es educar al niño para que sienta su cuerpo, a fin de ponerlo en condiciones de disponer de él a voluntad, diferenciando el predominio de su lateralidad que se afirmará en forma gradual.

Es importante para nosotros saber hacia donde nos dirigimos, cual es nuestra meta, el camino por recorrer; lo mismo sucede con nuestros alumnos; hay que llevarlos con absoluta claridad a que reconozcan el camino a seguir.

En la escuela primaria, principalmente en el primero y segundo grados pretende que el niño identifique su mano dominante, la ubicación de su cuerpo en relación a

los objetos que le rodean, etc.

Los ejercicios de lateralidad, de derecha-izquierda, arriba-abajo, adelante-atrás, le permiten al niño manejarse con más seguridad dentro del salón, en el patio de la escuela, en su casa, etc., y se logran mediante juegos que le desarrollen la percepción de su ubicación. No olvidemos que los niños están poco a poco pasando de sus movimientos gruesos a su coordinación motriz fina.

En nuestro diario quehacer nos encontramos con alumnos que presentan problemas de lateralidad, no se ubican en el renglón o cuadro, saltan hojas y espacios indiscriminadamente, escritura espejo, y tantas otras carencias que afectan su proceso educativo, de allí la importancia de los ejercicios de lateralidad por medio del juego, no es sólo para entretener al niño, si no para pulir poco a poco el movimiento natural y conseguir que reconozcan su cuerpo.

La Secretaría de Educación Pública mediante sus programas de estudio y apoyos escolares como PRONALEES, pretenden conscientizar a los maestros y padres de familia sobre la importancia del juego dentro y fuera del salón, para lograr que se desenvuelva con certidumbre, confianza y libertad, realizando su aprendizaje de manera natural y agradable.

Pretendemos en la escuela primaria, mediante el reconocimiento de su lateralidad, permitirle al niño solucionar con mayor facilidad las dificultades que presenta cuando se le pide que escriba dentro del renglón, del cuadro, pinta sin salirse de la raya, etc., actividades que implican la aplicación de su coordinación motriz fina, el niño a esta edad inicia su escritura y dibujos de números en grande y conforme pasa el tiempo y se le va adiestrando su mano su escritura va presentando rasgos más definidos.

Para el desarrollo de lateralidad proponemos la siguiente actividad.

Reafirmar el conocimiento del lado derecho o izquierdo de su cuerpo con el coro  
**"Fonqui, fonqui" (grupo)**

La derecha adelante  
la derecha hacia atrás  
la derecha adelante  
sacudimos así,  
bailamos el fonqui, fonqui  
nos volteamos alrededor  
es todo lo que hay que hacer.

La izquierda adelante  
la izquierda hacia atrás  
la izquierda adelante  
sacudimos así  
bailamos el fonqui, fonqui  
nos volteamos alrededor  
es todo lo que hay que hacer.

El pie adelante,  
el pie hacia atrás... etc.



## 5. Estructura del espacio

El reconocimiento del ser humano, acerca del lugar que ocupa en la naturaleza, en su planeta, continente, país, etc., hasta llegar al espacio más cercano y familiar como su casa, le permiten ir tomando conciencia de su presencia y su espacio.

Cuando el niño se reconoce como miembro de una familia, sabe que lugar ocupa en ella, en su escuela, en la lista de alumnos, en su fila, etc., reconocerá por consecuencia el espacio que hay entre objetos y su cuerpo.

La estructura del espacio se refiere principalmente a la capacidad que tiene el niño para ubicar diferentes sonidos, objetos y seres de su entorno, en relación con él mismo; esta ubicación de espacio se logrará mediante la exploración que el niño realice sobre el entorno más próximo, de lo que está cerca de él, lo que está lejos, antes, después, etc.

La definición de estos términos la conocemos de manera general los adultos, pero para hacerla digerible a los alumnos es necesario que ellos la experimenten y la utilicen en su vida cotidiana, para que así empiecen a tener sus propias definiciones.

Cuando el niño sabe que antes que él hay un lugar y después de él también lo hay, entonces podrá reconocer que su lugar nadie puede ocuparlos, que sólo él podrá hacer por sí mismo, lo que quiere lograr.

Este juego de palabras no es otra cosa más que tener la confianza y certidumbre de la importancia de nuestra presencia aquí y ahora.

En la escuela primaria a diario el niño convive con estos términos, su ubicación siempre está en relación a otro, habrá un punto de referencia para saber donde está, qué lugar ocupa, etc. Esta práctica diaria de su ubicación espacial le permitirán al niño, poco a poco, mejorar sus relaciones personales, de aprendizaje y convivencia.

Por medio del juego organizado los alumnos del primer ciclo, irán teniendo ideas de orden, hileras, espacios, etc., factores que tanto empleamos en nuestra tarea

docente, ya que generalmente los alumnos de primero y segundo grados van definiendo los rasgos de su escritura, sus números, el uso del renglón y la cuadrícula.

Hablamos de juegos organizados, como la víbora de la mar, rondas, etc., donde el alumno esperará su turno, formará filas, respetará el lugar de su compañero y demás.

Por medio de estas actividades se le introduce pausadamente a las reglas que la sociedad impone, como hacer filas para pagar, comprar, entrar a un lugar y otras muchas que realizará durante toda su vida.

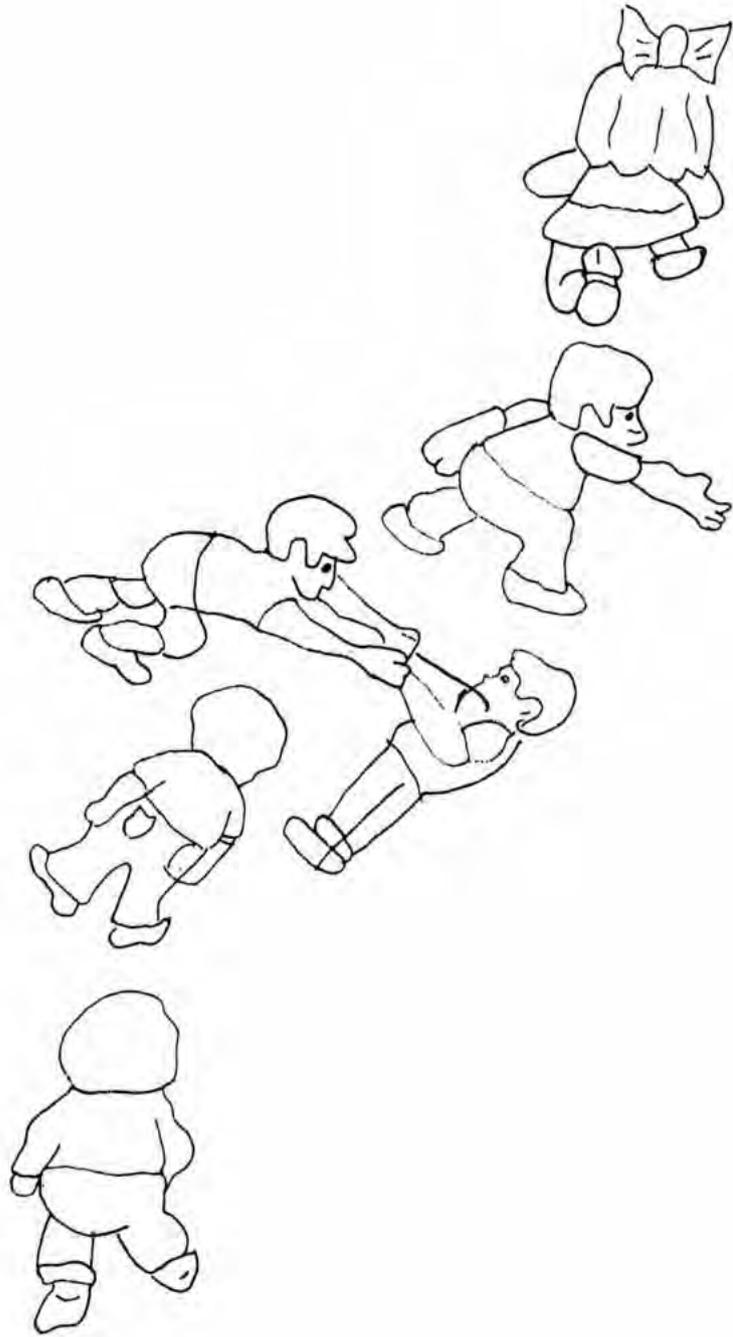
De la misma manera, por medio del juego, se le presentarán los conocimientos que el niño necesita, respondiendo al hecho de lo que sucedió, sucede y sucederá a través del tiempo, y lo que él puede hacer ahora para cambiar los acontecimientos.

Para el desarrollo de la ubicación espacio-tiempo, la actividad a continuación descrita la favorece:

### **Estructura de espacio**

#### **- La víbora de la mar**

Se forma una fila y los dos primeros niños se toman de la mano y hacen un puentecito, el resto de la fila va pasando conforme se va cantando el coro de la víbora de la mar; al terminar el corito se atrapa al niño que ese momento está bajo el puentecito, y este niño escoge con cual de los niños que hicieron el puente se va y así sucesivamente hasta terminar.



## 6. Tiempo y ritmo

Conforme pasa el tiempo, y a través de las actividades de juego que realiza desde su educación preescolar y durante los primeros años de la educación primaria, el niño va modificando sus movimientos, pasan de ser actos reflejos a movimientos coordinados con su pensamiento, y que responden a estímulos exteriores como la música, el canto, el baile, etc.

Cuando el alumno logra articular sus movimientos con los estímulos mencionados pone en juego sus sentidos, su pensamiento y los conocimientos que ya posee, para dar lugar a nuevas experiencias de aprendizaje.

La educación primaria pretende que el niño desarrolle todas sus capacidades de manera armónica, lo que quiere decir, que cante, baile, juegue, y aprenda, convirtiéndose en parte activa de sus experiencias educativas. En los grupos de primero y segundo grados estas pretenciones se pueden cumplir, ya que los programas curriculares mencionan los juegos organizados, educativos y tradicionales como las rondas, cantos y bailes para relacionarlos con los contenidos educativos que se proponen en estos grados.

Las rondas, coros, cantos y juegos en el primer ciclo le permiten al alumno ser más participativo, ya que por medio de ellos, él podrá cantar, bailar, aplaudir, al mismo tiempo que memorizar y aprender las reglas y poder participar; este tipo de actividades le exigen al niño que permanezca más atento en lo que hace, que observe la secuencia y participe con más seriedad y orden.

Por medio de estas actividades lúdicas, el niño expresa sus emociones, se sensibiliza y exterioriza sus más escondidas capacidades; de allí que los maestros las utilizamos cuando queremos preparar al niño para que se involucre con los contenidos de aprendizaje; además, las relaciones con sus compañeros se ven favorecidos considerablemente; pues participa no sólo de manera individual, también

lo hace con el grupo.

Para los maestros nos resulta más fácil abordar los contenidos curriculares si el niño se encuentra bien motivado y su centro de interés gira en relación con el juego, canto, baile, etc., por consiguiente, debemos propiciar y aprovechar esta situación para relacionarlo con el objeto de conocimiento y facilitemos su proceso de aprendizaje. Cuando los alumnos desbordan sus emociones libremente mediante las actividades antes mencionadas, se preparan inconscientemente para una nueva experiencia educativa, puesto que su campo de acción es más extenso, sin olvidarnos que un conocimiento nos lleva a otro, y así sucesivamente, por lo tanto, reconocer que estas actividades son muy importantes en nuestra labor educativa es equivalente a reconocer el compromiso que tenemos para involucrarlas en el quehacer docente.

Podemos así decir que los movimientos que en un principio fueron espontáneos y naturales, poco a poco empiezan a presentarse más definidos; poniendo en cada uno de ellos su sello personal y particular, respondiendo a la cadencia y ritmo de nuestro propio ser. De ahí que los movimientos del cuerpo, de la cara, manos, y especialmente el caminar, son reflejos de la coordinación entre lo que pensamos y lo que hacemos, y reflejan el ritmo y tiempo que siente y escucha el cuerpo.

Enseguida describimos una actividad que propicia el desarrollo de tiempo y ritmo.

### **Tengo Tengo**

Tengo, tengo, tengo

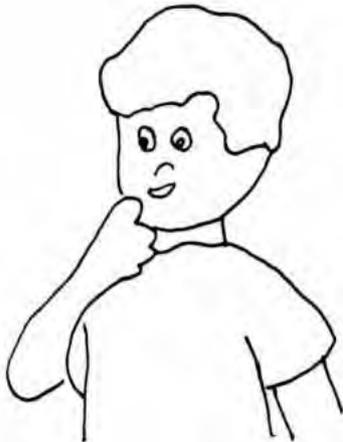
tengo una cabeza

tengo dos orejas

y tengo dos ojos

tengo, una nariz

y tengo una boca  
tengo muchos dientes  
para comer pastel.



## **C. El juego y su relación con los planes y programas de estudio de la Escuela**

### **Primaria**

La Educación Pública en México ha tratado, mediante sus planes y programas, satisfacer las necesidades educativas de cada uno de los lugares que conforman nuestro país, necesidades que estriban en las más elementales bases de educación como leer y escribir, refiriéndose a las comunidades donde el acceso a lo anterior es la meta más importante, ya que le servirán para solucionar sus problemas y tratar de sobrevivir; hasta llegar a las grandes ciudades, donde la educación es algo propio de su vida, que le facilitará realizar muchas de las actividades que nuestro país requiere, como desempeñarse en un trabajo calificado y productivo, que le será remunerado, de acuerdo a la calidad de educación que lo sostiene y avala.

Los planes y programas que la Secretaría de Educación Pública ha hecho llegar a la población escolar mexicana, mediante los diferentes apoyos en todos los niveles educativos, tienen en su contenido la finalidad de preparar a los niños a resolver los problemas que enfrenta en su diario quehacer, de manera práctica, objetiva y satisfactoria, para posteriormente ser un adulto activo, dinámico y transformador que crezca y favorezca a su vez el crecimiento de nuestro país. No debemos olvidar que la educación es el arma más efectiva a que el hombre ha utilizado para hacer valer sus derechos, luchar contra la ignorancia, la pobreza y buscar su libertad.

En sus contenidos se habla de actividades que le permitan al niño tener acceso al conocimiento, y él participe activamente, estableciendo relaciones con su proceso de aprendizaje donde el juego tiene un papel importante para lograr lo que anteriormente mencionamos, y es parte fundamental en la estructuración de los contenidos curriculares que se presentan para su desarrollo a los maestros que participemos en el sistema educativo nacional.

Los constantes cambios y transformaciones que ha venido presentando nuestro

país, en los aspectos políticos, económicos y sociales han propiciado también cambios y modificaciones en el plan educativo, los programas y contenidos curriculares han sido objeto de reestructuraciones que tienden a satisfacer la demanda educativa que el país y los escolares necesitan para poder enfrentar las transformaciones que en la actualidad se viven. Estos cambios han dejado ver que la educación en México ha presentado serios problemas que afectan directamente a los escolares; problemas como rezago educativo, analfabetismo en comunidades marginadas, deserción escolar, espacios vacíos entre contenidos, y algunos más, que han impedido al sistema educativo satisfacer la demanda al cien por ciento.

La prolongada actividad de los gobiernos, maestros, y de la sociedad, ha permitido que la educación primaria especialmente deje de ser un derecho formal, para convertirse en una oportunidad real para una proporción creciente de la población. Los logros alcanzados son de gran relevancia. Las oportunidades de acceder a la enseñanza primaria se han generalizado y hay mayor equidad en su distribución social y regional. El rezago escolar absoluto que antes mencionamos y que es representado por los niños que nunca ingresan a la escuela, se ha reducido notablemente, y la mayoría de la población infantil tiene ahora la posibilidad de culminar el ciclo primario.

El reconocimiento en los avances logrados ha sido fundamental para que se presentara una iniciativa a la reforma al artículo tercero, para establecer la obligatoriedad de la educación secundaria y se estableciera un compromiso, y se hicieran los cambios necesarios, para solicitar congruencia y continuidad entre los estudios de preescolar, primaria y secundaria.

Ahora es necesario que el Estado y la sociedad realicen un esfuerzo sostenido para elevar la calidad de la educación que reciben los niños.

Durante los próximos años, todas estas transformaciones, exigirán a las nuevas generaciones una formación más sólida y una flexibilidad para adquirir nuevos

conocimientos y aplicarlos creativamente. Estas transformaciones afectarán algunos aspectos de la actividad humana: los procesos de trabajo serán más complejos; serán mayores las necesidades de productividad, y al mismo tiempo más urgente aplicar criterios en la utilización de los recursos naturales y del ambiente.

Existe gran preocupación en torno a la capacidad de las escuelas para cumplir con las nuevas tareas que se requieren. Las inquietudes se refieren a cuestiones fundamentales en la formación de los niños: la comprensión de la lectura y los hábitos de leer y buscar información, la capacidad de expresión oral y escrita, la adquisición del razonamiento matemático y de la destreza para aplicarlo, el conocimiento elemental de la historia y geografía de México, el aprecio y la práctica de valores en la vida personal y la convivencia social.

Estas preocupaciones son admisibles y deben ser atendidas; primeramente debemos superar las actuales deficiencias que persisten en el cumplimiento de tareas formativas de primera importancia, para luego establecer metas más avanzadas que le permitan al país prepararse para hacer frente a las demandas educativas del futuro. Lo que se ha podido avanzar en el terreno educativo será de gran valor si representa una oportunidad para obtener una educación de alta calidad, que responde a las necesidades básicas de aprendizaje de las nuevas generaciones.

Lo que permitió hacer este análisis de la transformación de la educación en México es el conocimiento que ahora tenemos acerca de las acciones que en materia educativa se hacen para mejorar la calidad de la educación primaria, y de la elaboración de nuevos planes y programas de estudio. Se ha considerado que es importante seleccionar y organizar los contenidos educativos que la escuela ofrece, obedeciendo a necesidades claras, eliminando y estableciendo la flexibilidad suficiente para que utilicemos nuestra experiencia e iniciativa para que la realidad local y regional sea utilizada como un elemento educativo.

Los planes y programas de estudio cumplen una función insustituible como medio

para organizar la enseñanza y establecer un marco común de trabajo en todas las escuelas primarias del país, esta reformulación de planes y programas de estudio es parte de un programa integral, que además incluye renovar los libros de texto y producir otros materiales educativos donde participe el maestro, establecer un programa permanente de actualización y mejoramiento profesional, y una descentralización de la educación, para transferir las escuelas primarias a la autoridad estatal, sin perder su normatividad nacional.

Todas estas reestructuraciones no tendrán sentido si no pensamos en los alumnos, sus necesidades, intereses y sus conocimientos; ya que ellos son los ejes principales en los que giran estos cambios. Por consiguiente, es importante que el niño mediante múltiples actividades educativas, especialmente el juego, podrá tener acceso a los conocimientos siendo educando el agente principal.

Las actividades lúdicas representan en los planes y programas actuales un medio insustituible para acercar al niño al objeto de conocimiento, ya que éstas le permitirá establecer una relación directa partiendo de algo que le satisface y lleno plenamente, como lo es el juego.

Los nuevos planes y programas deberán asegurar que los niños:

- \* Adquieran y desarrollen las habilidades intelectuales como la lectura y la escritura, la expresión oral, la búsqueda y selección de información, la aplicación de las matemáticas, que le permiten aprender permanentemente y con independencia, así como actuar con eficacia e iniciativa en las cuestiones prácticas en la vida cotidiana.

- \* Adquieran los conocimientos fundamentales para comprender los fenómenos naturales, en particular los que se relacionan con la preservación de la salud, la protección del ambiente y el uso racional de los recursos naturales, así como aquellos que proporcionan una visión organizada de la historia y la geografía de México.

- \* Se formen éticamente, mediante el conocimiento de sus derechos y deberes y la práctica de valores de su vida personal en sus relaciones con los demás y como integrantes de una comunidad educativa.

- \* Desarrollen actitudes propicias para el aprecio y disfrute de las artes y ejercicio físico y deportivo.

La concepción que se tiene sobre el perfil educativo mexicano, exige que los contenidos básicos sean un medio fundamental para que los alumnos logren los objetivos de la formación integral, como definen a éstos el artículo tercero de la Constitución. Por tal motivo, el término básico no alude a un conjunto de conocimientos mínimos o fragmentarios, sino justamente aquello que permite adquirir, organizar y aplicar saberes de diverso orden y complejidad creciente.

Uno de los propósitos centrales de los planes y programas de primero y segundo grados, específicamente es estimular las habilidades por medio del juego, ya que son necesarias para el aprendizaje permanente. Por esta razón, se ha procurado que en todo momento la adquisición de conocimientos esté asociado con el ejercicio de actividades físicas, intelectuales, y de reflexión. Con ello se pretende romper con la disyuntiva entre enseñanza informativa o enseñanza formativa, ya que no puede existir una sólida adquisición de conocimientos sin poner todos sus sentidos y la reflexión sobre el porqué, así como tampoco es posible el desarrollo de habilidades intelectuales, si no se ejercen en relación con conocimientos fundamentales.

A la escuela primaria se le encomiendan muchas tareas. No sólo se espera que enseñe más conocimientos, sino también realice otras funciones sociales y culturales. Estas demandas permiten aplicar criterios selectivos y establecer prioridades, bajo el principio de que la escuela debe asegurar en primer lugar, el dominio de la lectura y escritura, la formación matemática elemental y la destreza en la selección y uso de información. Sólo en la medida en que cumpla estas tareas con eficacia, la educación primaria será capaz de atender otras funciones.

No podemos pasar por alto el Programa Nacional para el Fortalecimiento de la Lecto Escritura, conocido con las siglas PRONALEES, que se estableció como apoyo a los grados de primero y segundo, en la escuela primaria. Este programa se incorporó al plan de estudio con la intención de apoyar al maestro en la enseñanza de la lecto escritura y matemáticas, con una serie de actividades y juegos que fortalecerían estos contenidos.

PRONALEES, afirma que la lengua escritura tiene como elementos implicados al niño, considerado como el sujeto cognoscente, y al sistema de escritura como el objeto de conocimiento, agregando así al medio social, el escolar, y como agente propiciador de la interacción necesaria entre el sujeto y el objeto, al maestro. La intención del programa es orientarlo en la conducción del proceso que sigue el niño en el aprendizaje del sistema de escritura; es flexible, ya que cada maestro, dependiendo de las características de cada alumno, elige y aplica las actividades que considere sean las adecuadas.

Estas actividades han sido elaboradas por maestros de grupo que lograron buenos resultados, desearon compartirlas, y fueron presentadas a los maestros de primero y segundo o guiando mediante el programa de PRONALEES, en la gran mayoría de ellas son juegos que se pueden realizar dentro del salón de clase, y con materiales de bajo costo; y lo más importante es que abordan conocimientos básicos para los alumnos y su formación posterior. Contienen actividades que todos quizá hemos realizado inconscientemente, pero que ahora ya las realizaremos con conocimientos de su riqueza, modalidades e importancia en los planes y programas.

Los maestros de primero y segundo grados hemos encontrado en PRONALEES no una carga curricular más, un programa extra para apoyarnos, sino una serie de sugerencias y actividades que nos permite acercar al niño al objeto de conocimiento, de una manera más práctica y sutil, y lograr así el aprendizaje que nos propusimos. Podemos afirmar que el sistema educativo ha realizado muchas acciones

encaminadas a ofrecer al maestro y al alumno nuevas alternativas, caminos, medios, para cumplir con los planes y programas establecidos por la SEP.

#### **D. Actividades lúdicas específicas relacionadas con el aprendizaje**

Para complementar este trabajo, nos hemos propuesto presentar una serie de actividades que ilustran claramente la relación entre los contenidos curriculares y el juego, como medio para manejarlos acertadamente mediante la descripción del juego, contenidos abordados, materiales y actividades para desarrollarlo.

## JUEGO DE LOS NOMBRES

Asignatura: Español.

Eje Temático: Lengua hablada.

Contenido: Promover el conocimiento y la integración del grupo a través de un juego colectivo.

Bloque: 1

Grado: 1o.

Material: Los niños del grupo.

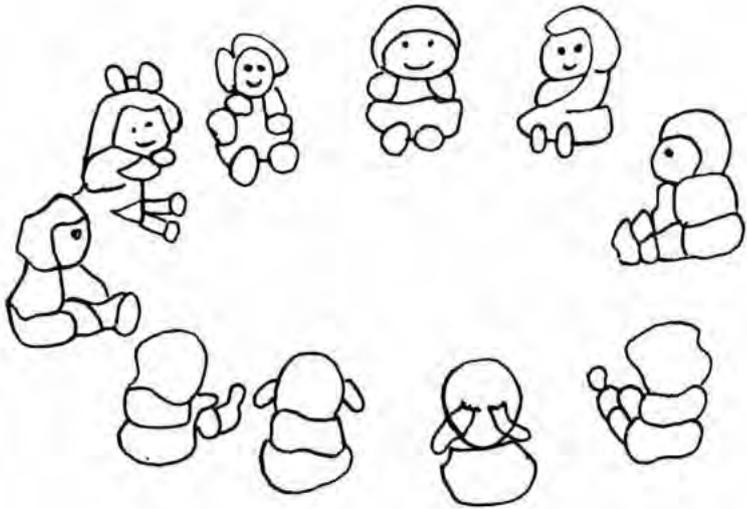
Desarrollo del juego.

El grupo se sienta formando un círculo; el maestro explica que cada quien va a ir diciendo su nombre (sin apellidos) y él lo escribirá en el pizarrón.

Comienza por el propio: "Yo me llamo Sergio" (escribe su nombre en el pizarrón); a continuación cada niño dice su nombre y el maestro lo escribe.

Cuando ha escrito el nombre de todos, el maestro se integra al círculo formado por los alumnos, y explica el juego: el primer niño dice su nombre "Carlos"; el siguiente debe decir el nombre del compañero anterior y el propio (ej. Carlos, María) el siguiente dice el nombre de los anteriores y el propio. Así se continúa hasta que los niños puedan recordar todos los nombres. El juego se reinicia dos o tres veces más, comenzando cada vez por un niño distinto. En ocasiones, el maestro puede sugerir que alguien busque en la lista del pizarrón un nombre olvidado o, en caso de que ningún niño puede hacerlo, señalarlo y leerlo él mismo.

NOMBRES  
CARLOS  
MARIA  
SERGIO



## ROMPECABEZAS

Asignatura: Matemáticas.

Eje Temático: Geometría.

Contenido:

Bloque: 1

Grado: 1o.

Propósitos del juego:

El conocimiento geométrico va más allá de conocer los nombres de figuras dibujadas en un libro o en el pizarrón. Es necesario que los niños tengan además la oportunidad de buscar formas iguales, comparar su tamaño, girarlas y voltearlas para hacerlas coincidir tomando en cuenta sus ángulos y sus lados. Estas actividades desarrollan su percepción geométrica y los ayudan a comprender después qué es el perímetro y el área de las figuras.

En este juego, los niños desarrollan su percepción geométrica al manipular figuras como el cuadrado, triángulo, rectángulo, romboide y el trapecio, en un intento para distribuir las en un espacio determinado para formar un rompecabezas.

En esta versión los niños arman rompecabezas.

Material

Un rompecabezas para cada pareja.

Se necesita 10 rompecabezas distintos. Se utilizan dos dibujos iguales de cada rompecabezas: uno recortado y otro no. El dibujo que se recorta se usa como rompecabezas desarmado y el que no recorta se utiliza como modelo.

Si cuenta con el material, agrupe los rompecabezas por pares, el modelo, y el rompecabezas desarmado.

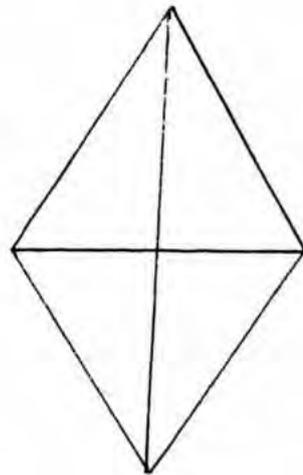
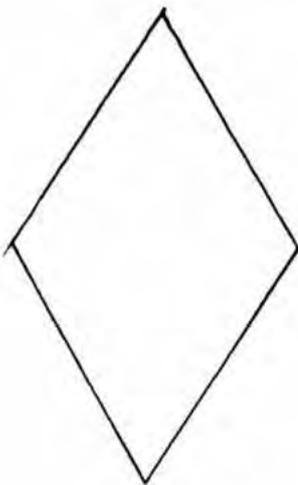
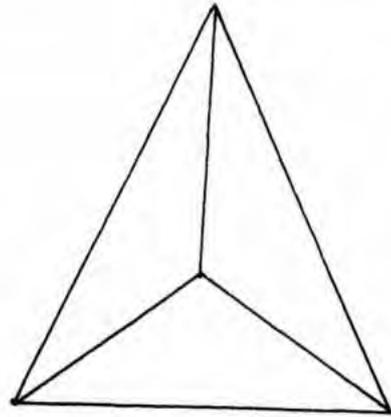
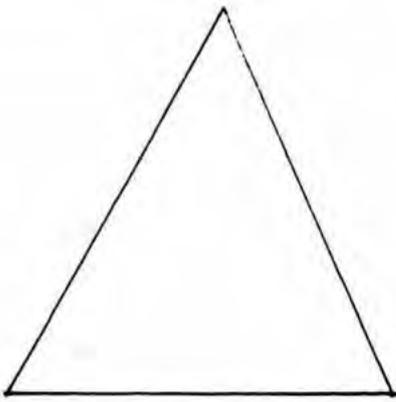
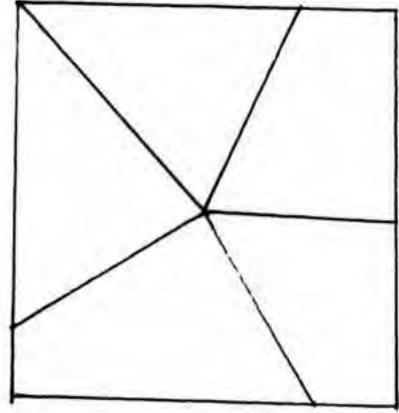
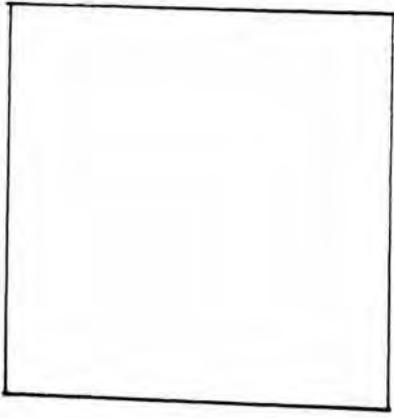
En caso contrario, elabore los rompecabezas en hojas de cartoncillo tamaño carta: 10 figuras sin recortar y las mismas 10 figuras recortadas. Conviene que los

cortes sean a veces regulares y a veces irregulares.

Desarrollo del juego: Rompecabezas.

1. El maestro organiza los niños en parejas.
2. Entrega a cada pareja un rompecabezas desarmado y su modelo.
3. Pide a los niños que armen el rompecabezas, para formar la figura del modelo.
4. Cuando todas las parejas terminen de armar su rompecabezas lo desarman, y lo intercambian con otra pareja para continuar el juego.
5. Cuando los niños arman fácilmente los rompecabezas, viendo el modelo, el maestro les pide que los armen sin ver el modelo.

\* Nota: Este juego tiene cuatro versiones para presentarse, y el grado de complejidad va gradualmente aumentando.



## ADIVINA DE QUIEN SE TRATA

Asignatura: Español.

Eje Temático: Expresión oral.

Contenido: Que los alumnos describan oralmente a diferentes personas.

Bloque: 1

Grado: 2o.

Material: Un reloj.

Desarrollo del juego.

- \* El maestro forma dos equipos con todo el grupo y explica que el juego consiste en que un equipo describa personas famosas, o conocidas de todos, sin decir el nombre; para que el otro equipo adivine de quien se trata.

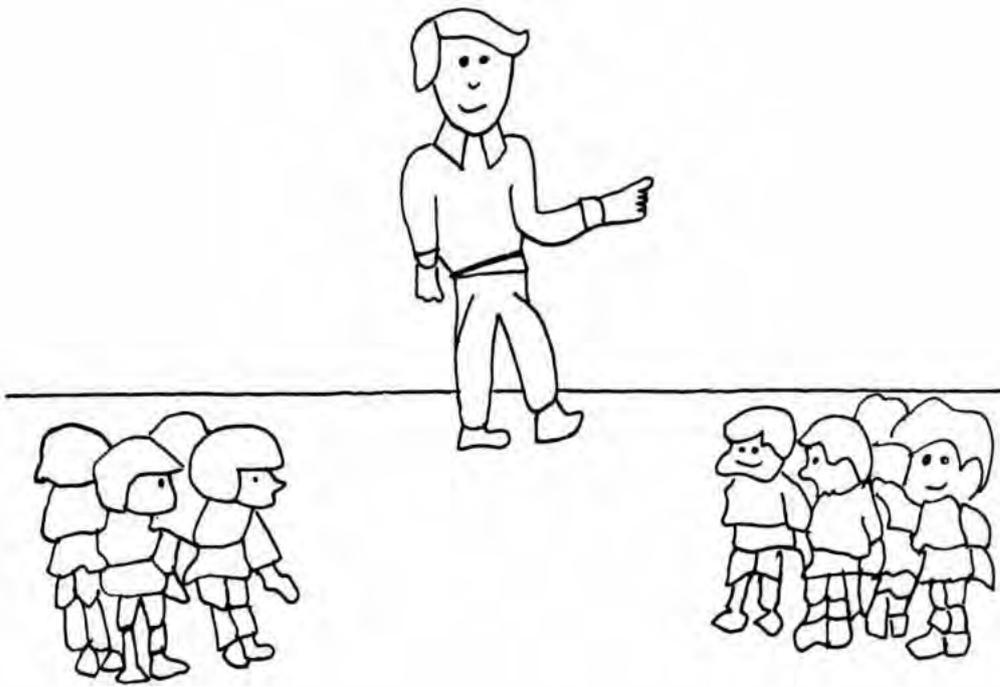
- \* Propone a los niños que determinen el tiempo que se dará para adivinar y los puntos que ganará el equipo que acierte el personaje dentro del tiempo fijado. Esta información se escribe en el pizarrón para recordar los acuerdos tomados.

- \* Cada equipo, por turnos, hará la descripción de una persona; el equipo que no adivine no obtendrá puntuación.

- \* Después de algunas participaciones pide a los niños hacer comentarios sobre las causas que les permitieron adivinar más rápido.

- \* El maestro da indicaciones sobre formas para hacer mejores descripciones, con el propósito de que los niños vayan perfeccionando las que ellos realicen.

- \* Los niños continúan el juego. El maestro los invita a mejorar las descripciones, cuando así se requiera.



## EL ADIVINADOR

Asignatura: Matemáticas.

Eje Temático: Los números, sus relaciones y sus operaciones.

Contenido:

- \* Que los alumnos desarrollen habilidades para obtener resultados aproximados de problemas de suma y resta de decenas.
- \* Que desarrollen habilidades para calcular mentalmente resultados exactos de problemas de suma y resta de decenas.
- \* Que identifique el sucesor y antecesor de un número.
- \* Que compare números.

Bloque: En todos los bloques se puede aplicar.

Grado: 2o.

Material: Para todo el grupo, una calculadora de las sencillas.

Versión 1

Se organiza el grupo en equipos de tres a cuatro niños. Al inicio de las clases de matemáticas, el maestro selecciona un problema como los que a continuación se sugieren. Los plantea oralmente para que los alumnos lo resuelvan sin utilizar lápiz y papel o la calculadora.

¡Adivina, adivinador! Si Rodrigo ayer tenía 40 estampas y hoy tiene 20 ¿cuántas le faltan?

¡Adivina, adivinador! Si en la playa había 50 gaviotas, y llegaron otras 20 ¿cuántas gaviotas se juntaron?

¡Adivina, adivinador! Pedro, Lupe y Raúl se acabaron una bolsita de pasitas. Cada quien comió veinte. ¿Cuántas pasitas había en la bolsa?

¡Adivina, adivinador! En un bote hay treinta canicas y en otro hay veinte. ¿Cuántas canicas hay en total?

Es probable que para resolver los problemas los alumnos se apoyen en el conteo de sus dedos o cuenten en voz alta. Es conveniente que el maestro lo permita.

Conforme los equipos digan el resultado del problema, el maestro lo anota en el pizarrón. Si hay varios resultados diferentes, un representante de cada equipo explica cómo lo resolvieron. Si encuentran algún error, lo señalan y corrigen. Ganan los equipos que dieron el resultado correcto.

\* Nota: El juego "adivinator" se presenta en tres versiones, y su grado de dificultad es gradual.

Juegos sugeridos por el Programa Nacional para el Fortalecimiento de la Lecto-Escritura y matemáticas, PRONALEES.

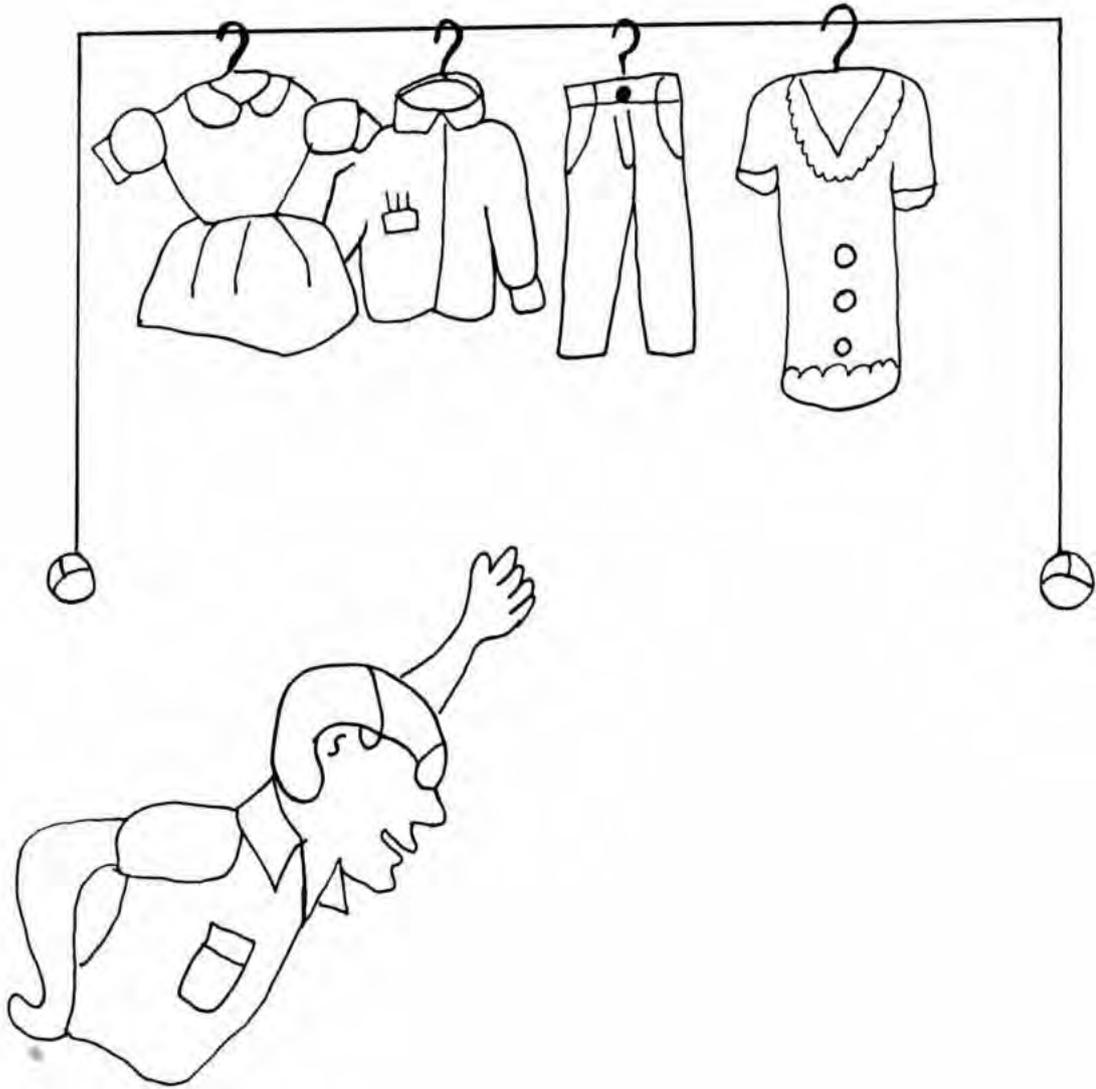
### LA TINTORERIA

Se pretende que los niños descubran algunas de las funciones de la escritura:

- Registrar datos (las características de la ropa).
- Registrar que se recibió un objeto.

Para este juego se utilizan prendas de vestir de los mismos niños (suéteres, sacos, jorongos, etc.) Para proponer el juego, el maestro aprovecha, entre otras ocasiones, los períodos de frío cuando los niños van abrigados. Si los alumnos no lo saben, el maestro les explica como funciona una tintorería; les enseña y lee las boletas que en ellas se entregan a los clientes cada vez que dejan ropa.

Luego propone jugar a la tintorería. Los niños se organizan; unos son los que atienden, y otros los clientes que llevan su ropa a limpiar.



## JUEGAN AL MERCADO

\* Este juego favorece el descubrimiento de algunas de las funciones de la escritura.

- Registrar información (cuando hacen la lista del mandado).
- Anunciar productos y precios (cuando escriben los carteles para los puestos).

Los niños juntan materiales que sirvan para jugar al mercado: semilla, palitos, hojas de planta.

Organizan el mercado: Por ello clasifican el material y deciden qué se va a vender en cada uno de los puestos.

El maestro sugiere carteles, y todos piensan qué pueden escribirse en ellos. Algunos dirán que es necesario poner los precios, otros el nombre de las mercancías; es posible que también planteen la conveniencia de escribir algún otro tipo de texto ("naranjas sabrosas", "aquí vendemos jitomates maduros"... etc.)



## LA TIENDA

Número: suma, resta, orden.

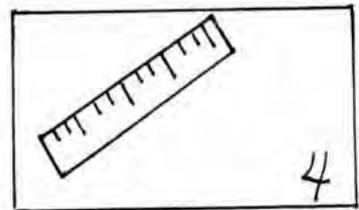
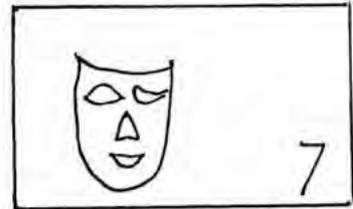
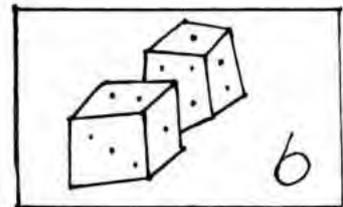
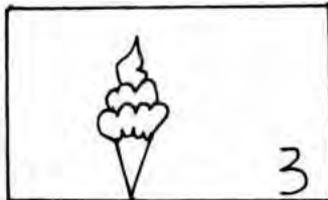
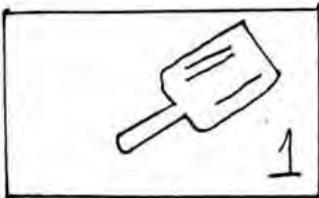
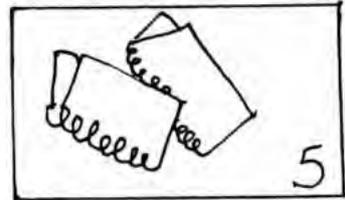
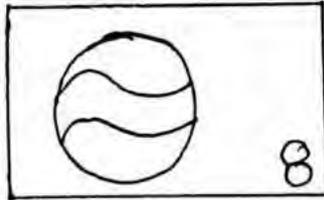
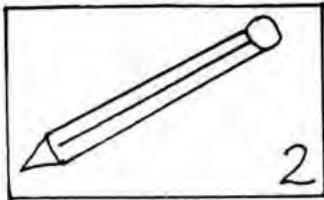
Material: Letreros en los que se marque el precio y nombre de ocho ó nueve objetos que se utilizarán para vender, cuyos precios no excedan de nueve pesos.

Desarrollo del juego:

El maestro cuestiona sobre la forma en que se realiza la compra-venta en las tiendas; les habla de la conveniencia de saber por anticipado la cantidad que se tiene que pagar al comprar los productos; así como el conocer cuánto dinero, una vez hecha la compra. Explicado lo anterior, coloca en un lugar visible los productos con sus carteles y a partir de ésto se plantearán unos problemas.

- \* ¿Qué producto vale más caro?
- \* ¿Cuál es el más barato?
- \* ¿Qué cosas valen más que los chicles?
- \* Si compras un chicle y un chocolate ¿cuánto pagas?
- \* Si llevas ocho pesos y compras una paleta ¿cuánto te sobra?
- \* ¿Qué cosas valen más que los mazapanes?
- \* ¿Qué vale menos, un chicle o un helado? etc.

El maestro deberá cambiar cada dos semanas los precios y los productos.



## EL LOCUTOR

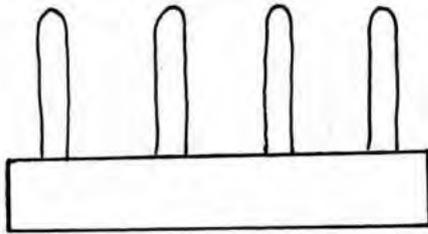
Sistema de numeración decimal: Ley de cambio, representación numérica y decodificación.

Material: Para cada alumno: un ábaco y treinta aros.

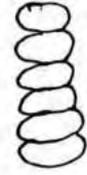
Para todo el grupo: Tarjetas con números escritos.

Desarrollo del juego:

En una caja se colocarán las tarjetas "boca abajo". El grupo elegirá a un alumno, quien será el locutor. El locutor tomará una tarjeta. La volteará y leerá en voz alta el número en ella escrito. Cada alumno representará en su ábaco el número leído y lo escribirá en su cuaderno. Una vez concluido lo anterior, el alumno que realizó la lectura colocará en el pizarrón la tarjeta, para que sus demás compañeros lo observen; en este momento es conveniente que el maestro plantee cuestionamientos al grupo: "¿Está bien como lo representó "fulanito" en su ábaco?. ¿Está bien como lo escribió en su cuaderno?; ¿Cuántas unidades "sueltas" hay en este número?, ¿Cuántas unidades hay en total? ¿Cuántas decenas?.



A B A C D



3 O A R O S



1 2 3 8

5 4 7 2

3 6 9 1

## CONCLUSIONES

El trabajo de investigación que se ha realizado acerca de la importancia que tiene el juego en el primer y segundo grados de la escuela primaria, y la relación que existe entre el juego y el aprendizaje en el proceso educativo, ha arrojado importantes datos sobre el juego y su historia dentro de los contenidos curriculares, su trascendencia en el proceso enseñanza aprendizaje y la utilización que los maestros le hemos dado para realizar de manera satisfactoria nuestra tarea educativa.

Este reconocimiento que hacemos del juego como medio insustituible para permitirle al alumno un acercamiento más real con los objetos de conocimiento, nos compromete a que mediante una visión educativa la escuela podría y debería contribuir creando escenarios lúdicos; de la misma manera, consideramos que el maestro puede y debe convertirse en un investigador de su propia tarea, y que los niños pueden adquirir sus conocimientos, habilidades y madurez psicológica en contextos donde reciba tolerancia, amistad y coopere, y sobre todo teniendo contacto con un marco sociocultural e histórico del lugar donde convive. Decimos que el juego es un buen modelo para ser incorporado al proyecto educativo como una actividad al servicio del desarrollo cognoscitivo y afectivo del niño; a través del juego el educando une el conocimiento de los otros con la adquisición de habilidades para comprenderlos, por medio de la práctica, de comunicarse, de aprender y de hacer cosas divertidas con ellos.

Todo esto que mencionamos podrá cumplirse si tomamos en consideración las siguientes conclusiones:

- Los planes y programas curriculares para primero y segundo grados, que se manejan en la Modernización Educativa de la Educación Básica deben ser abordados por el maestro, no sólo de manera empírica, es decir por su intuición y su experiencia con los alumnos; el juego será por objeto de estudio e investigaciones profundas dadas a conocer a los maestros para su aplicación mediante proyectos educativos reales y operativos.

- La fundamentación filosófica, histórica y pedagógica del juego como actividad dentro de la escuela, debe ser proporcionada a los docentes en su formación profesional y en los cursos de actualización que se han incorporado en las currículas, para que los maestros lo apliquen y pueda conservar el juego su papel decisivo en la educación de la primera infancia.

- Los alumnos de primero y segundo grados se involucrarán con las actividades lúdicas de manera satisfactoria y espontánea si la escuela le ofrece las mejores condiciones para elegir un juego u otro, y si tiene a la mano el material necesario para realizarlo.

- El cambio de actitud de los maestros es fundamental; ya que le permitirá ser más abierto con sus alumnos, experimentará con ellos nuevos juegos, sin temor al desorden; valorará el juego como una actividad central para el aprendizaje y sus técnicas para realizarlo serán ricas en experiencias y juegos que realice con sus niños; por consiguiente su trabajo escolar será más productivo.

- El juego no sólo es para los alumnos, para que aprendan nuevas cosas, experimenten y disfruten; sino también para los adultos, sean los maestros o sus padres, ya que por medio de estas actividades conoceremos más a nuestros alumnos, sus cualidades, capacidades y limitaciones, qué saben, qué se les dificulta, en qué nivel se encuentran, lo que más les gusta; en fin, cuál es su situación educativa, para así poder ayudarlos y poder abordar nuevos contenidos y lograr que se desarrollen satisfactoriamente en el plano cognoscitivo y afectivo social.

- Por último diremos que si los docentes reconocemos nuestro papel en la tarea educativa, encontramos que de nosotros depende que los alumnos aprendan eficazmente, que sus experiencias de comunicación, convivencia, y educativas, sean reales; no porque seamos los únicos que lo podemos hacer, sino somos quienes estamos comprometidos a buscar un equilibrio entre el juego y el aprendizaje, logrando así establecer una relación tal que sin uno no se dá lo otro.

## SUGERENCIAS

Desde hace ya algunos años, se ha investigado y analizado el papel del juego en la vida de niños y adultos; los educadores hemos tomado de diversas fuentes, información para explicar el juego y su relación con la conducta, reconociéndolo como un excelente medio para identificar y eliminar problemas o actitudes irregulares que manifiestan los educandos en el salón de clase. Tomando como referencia lo anterior, el papel que debe asumir el adulto, el maestro o padre de familia, es el de presentarle un lugar adecuado para el juego y observar cómo lo realiza, para así darse explicaciones acerca de sus actitudes o conductas; ante esta situación, el adulto sólo es espectador, no interfiere bajo ninguna condición. Se consideraba que la intervención o participación de los adultos estaría fuera de lugar, ya que el niño se veía invadido en sus intereses, no actuaría con naturalidad y espontaneidad, sus actitudes estarían condicionadas por la presencia del adulto.

"Para la mayoría de los niños, son los adultos los que entorpecen la actividad lúdica, aunque a menudo lo hagan con la mejor intención".(1)

En la actualidad esto ha cambiado; la postura del adulto ante el juego es de participación e involucramiento con los juegos de los niños, quedando atrás las ideas de la no intervención de los adultos.

Para poder analizar este proceso de investigación y lograr que los alumnos además de aprender con el juego también se relacionen con los adultos, mejorando -

(1) Hildergard Hetzer. El juego y los juguetes. 1a. ed. Buenos Aires. Ed. Kapeluz, 1980, pág. 8

su convivencia, plantearemos las siguientes sugerencias que nos permitirán tanto a educadores, como padres de familia utilizar eficientemente el juego dentro del contexto educativo, como medio socializador y de relación en la familia, bajo los siguientes indicadores:

- ¿Por qué jugar en la escuela?
- Actitud del adulto en el juego.
- ¿Cómo jugar con el niño?
- ¿Cuándo participar en el juego?
- ¿Por qué jugar en la escuela?

Hemos pretendido durante esta investigación presentar una serie de afirmaciones que le aseguren al maestro y al padre de familia que jugar con el niño va a favorecer considerablemente su desempeño escolar. Es muy probable que cuando el niño no juega en la escuela, presente ciertos trastornos o dificultad para aprender, sin embargo cuando el juego es utilizado en el aula como recurso para involucrar al niño con el conocimiento, desaparecen estas dificultades dando lugar a que el niño actúe más inteligentemente, mejore su lenguaje, sea más competitivo, y sus labores educativas las realice, sin dificultad.

Por medio del juego el niño irá preparándose para su vida posterior, jugando al doctor, al mercado, etc. mostrará sus intereses, habilidades y cualidades, podrá emplear el juego para descargar sus emociones; una gran cantidad de niños juega, sin embargo hay otros que no lo hacen, por tal razón consideramos que cuando el maestro participa con el niño en los juegos, éstos se motivan y no sólo aumentan, sino que su calidad mejora; es decir que sus juegos requerirán de una participación completa y formal de ambas partes.

Estas intervenciones del maestro en el juego dentro de la escuela se pueden realizar de dos maneras una es que participe de fuera, es decir que el maestro sólo hace intervenciones para sugerir o aclarar datos, y otra es cuando se mete dentro del

juego y participa aceptando reglas y lineamientos.

Podemos afirmar que el juego educativo o el realizado dentro de el campo de acción del maestro, le permite al niño desarrollar su esfera cognoscitiva y social; hemos podido analizar que la intervención del maestro dentro del juego es vital e importante para obtener la calidad en los conocimientos que deseamos para nuestros alumnos, por consiguiente, resulta necesario que el maestro de primero y segundo grado le presente el juego al niño como algo importante e indispensable en su vida; que la utilice en toda su expresión, que imagine, fantasee, invente, deje volar su mente hasta donde él quiera llegar; por tanto, nosotros como parte del juego, debemos propiciar este carácter formativo, siempre estando interesados en él, darle su valor para que ellos lo valoren también, y obtener del juego la mejor y mayor parte.

Es necesario aclarar que el juego dentro de los planes y programas de contenidos actuales es parte importante para que sean funcionales y efectivos; hablamos de calidad de la educación y ésto implica calidad en la forma de abordar la educación; debemos olvidarnos de la teoría de que el niño reciba información de generación en generación, la asimile, la repita y hasta allí llegó su función; debemos considerar que:

Con las formas de enseñanza tradicional lo que originamos en los alumnos son hábitos; es decir conductas estereotipadas y rígidas; movimientos irreversibles e imposibles de estructurar en esquemas de conjunto. (1)

Un niño abierto, libre de pensamiento y acción, exigirá que su educación sea de calidad; aquí la confianza que reciba de su maestro es la parte central para lograr lo que anteriormente se planteó, es quien romperá las barreras entre el adulto y el niño;

(1) Oscar A. Zapata, Francisco Aquino. Psicología de la Motricidad. 1a. ed., México co. Ed. Trillas, 1979, pág. 24

el juego es un medio infalible para romper con los obstáculos que le impiden o separan al maestro del alumno o viceversa.

#### **- Actitud del adulto en el juego**

Como lo mencionamos anteriormente, la participación del maestro en las actividades lúdicas de los niños no sólo es importante sino necesaria e indispensable para hacerle más motivante y atractivo el juego; pero hay que tomar en cuenta cuál y cómo debe ser su actitud como adulto, y su función para favorecer esta actividad.

El maestro planeará su participación en el juego, de manera que no sea imprescindible ni esté además en el juego; a esta planeación la llamaremos escenario; cuando el maestro cree que debe actuar, actuará, cuando considere que no es necesario actuar, sólo observará, para no romper con el encanto del juego; su actitud de respeto hacia el juego del niño implica que el maestro tome en cuenta el tiempo que necesita un juego para desarrollarse, nunca deberá cortarlo porque en otra ocasión pensará antes de aceptar a participar en la actividad, y lo más grave, no logrará a obtener el conocimiento que se pretende por medio de ese juego.

Antes de participar el maestro en la actividad, deberá considerar dónde es el mejor lugar para poder disfrutarla y realizar la actividad sin interrupciones ni contratiempos; este espacio será elegido por el maestro para que los alumnos en verdad aprovechen ese momento; otro aspecto importante son los recursos con los que cuenta, no podemos planear un juego si no tenemos lo necesario para realizarlo, esto haría que el alumno se retraiga sin, obtener el resultado que planeamos.

Otro aspecto importante es la seguridad que transmitimos al educando para realizar el juego; esta seguridad se logrará si el niño conoce el juego, si por lo menos se le ha explicado cuál será su papel, si se le pide que haga uso de lo que él conoce sobre el juego; en conclusión: que el alumno conozca y sepa qué está jugando. Se pretende que el maestro generalmente programe sus juegos observando cuáles son los que más le agradan al niño, los que ya conoce; y cuando

sea un juego nuevo, antes se le dé a conocer muy claramente las reglas para participar.

#### **- Cómo jugar con los niños**

Durante la vida escolar del niño aprende muchas y variados juegos que el maestro le presenta, sin embargo, hay algo mucho más significativo que el decirle "así se juega": el poder decirle con su participación cómo se juega, para que esto sea una actividad atractiva para él.

A continuación mencionamos cuatro formas de participar o involucrarse en el juego del niño:

##### **a. Juego paralelo**

Este juego se le denomina así porque el adulto está cerca del niño y juega con los mismos materiales, pero no participa del mismo juego; esta situación se puede dar en el juego funcional (motriz-ejercicios) o constructivo. Lo importante en este juego no es lo que el maestro hace, sino sólo el estar junto a él, quién aprenderá la actividad o ejercicio viendo al adulto jugar y a sus compañeros. **(Anexo 1)**

##### **b. Cojugador**

En este momento el maestro o el adulto juegan con el niño, pero bajo sus reglas, el niño es quien dirige el juego, el cojugador sólo en ocasiones intervendrá con aportaciones o sugerencias, que podrán ser aceptadas o rechazadas según se considera; los comentarios y acciones del adulto serán para que el niño tome confianza y poder influir sutilmente en el desarrollo del juego. **(Anexo 2)**

### **c. Control del juego**

Bajo control del juego se resume la acción del oculto, por lo cual es él quién lleva la pauta sobre normas y reglas del juego, es iniciador del juego, tiene un papel dominante y determinante en él. Este control le permite involucrar a los niños con dificultad para hacerlo por sí solos; en esta situación el maestro puede participar como espectador a moderador, es decir, dando pautas, cambiando reglas, involucrándolo con la vida de los niños, etc., y como miembro activo, dirigiendo totalmente el curso del juego, hasta llevarlo a donde nosotros consideramos es lo importante, como formar destrezas, desarrollar capacidades, habilidades, etc. ya que los alumnos aprenderán significativamente de los adultos, es una manera grata de apropiarse del proceso de enseñanza.

Sin embargo, este control podría favorecer a que los alumnos se desanimen y no participen, cuando esto sucede, el control se pasará a un niño, o se suspende el juego si ya el alumno no presenta interés. **(Anexo 3)**

### **d. Cuándo podemos participar en el juego**

Dentro del juego hay un factor muy importante, el tiempo; éste determinará cuándo debemos intervenir para favorecer y facilitar el juego en la escuela sin temor a que lo hagamos en un momento no conveniente y llegar a interrumpirlo, la observación que hagamos del desarrollo de la actividad nos permitirá regular y determinar cuándo intervenir y por cuánto tiempo hacerlo. Hemos encontrado que debemos intervenir cuando los niños no tengan iniciativa, no se puedan relacionar con sus compañeros o cuando generalmente pierden su interés por lo que están haciendo. Sin embargo podemos decir que también es necesario que el adulto sepa en qué momento su aportación será de utilidad, y consideramos que el maestro o el

padre de familia participe cuando en verdad sienta deseos de hacerlo y vea que puede hacerlo bien, y disfruten de lo que hacen y sobre cualquier cosa, cuando se le vaya a favorecer al alumno; si estamos cansados, fastidiados o preocupados por algo, es mejor no intervenir.

Todas estas sugerencias que presentamos no abordan temas nuevos para los educadores, todos hemos, inconsciente o conscientemente, empleado al juego dándole el uso que consideramos adecuado, la importancia que requiere y el valor que posee, sólo pretendemos presentarles estas reflexiones para que las consideremos en nuestra tarea educativa.

## GLOSARIO

**Acomodación:**

Reestructuración de la capacidad mental para ubicar los contenidos nuevos detrás de los que ya existen.

**Actividades Lúdicas:**

Realización de un trabajo mediante ejercicios basados en el juego.

**Adaptativa:**

Capacidad para aceptar los cambios y mantenerse de acuerdo a ellos.

**Aprendizaje:**

Es la acción permanente que realiza el niño para apropiarse de nuevos conocimientos.

**Asimilación:**

Capacidad que se tiene para apropiarse en menor o mayor forma del conocimiento.

**Autonomía:**

Capacidad que tiene el individuo para realizar actividades sin la ayuda de otra persona.

**Contenidos Curriculares:**

Informes que se encuentran incluidos en planes y programas.

**Creatividad:**

Aptitud perteneciente al hombre para realizar o inventar algo nuevo.

**Educación Renovadora:**

Conjunto de actividades dirigidas a combatir la teoría y práctica dominante en un momento dado.

**Estadios:**

Fase o período del desarrollo relativamente corto por donde pasan los niños.

**Estrategias:**

Distintas formas de dirigir el trabajo que nos logre llevar al mismo resultado.

**Fantasmáticos:**

Carente de creatividad en hechos reales.

**Innato:**

Situación que nace con el mismo sujeto.

**Motivar:**

Mover, mediante una razón poderosa e interesante, la atención de una persona hacia el tema a tratar.

## BIBLIOGRAFIA

ACEVEDO, Alejandro. Aprender jugando. 60 dinámicas vivenciales. 6a. ed. México Ed. Limusa, 1989.

BRUNELLE, Lucien, Leif, Joseph. La verdadera naturaleza del juego. Ed. Kapelusz. pág. 27

DEL POZO, Hugo. Recreación escolar. 1a. ed. México 1. Ed. Avante, 1975, pág. 17

ELKONIN, D. La psicología evolutiva y pedagógica en la URSS. Ed. Progreso, 1987 pág. 86.

EDUC.PREESCOLAR. Estudios y proyectos SEP. Libro 1, pág. 16

HETZER, Hildergard. El juego y los juguetes. 1a. ed. Buenos Aires. Ed. Kapelusz, 1980, pág. 8

LOPEZ, Dr. Manuel Isaías. Apuntes acerca del desarrollo infantil. Ed. SEP. --- (Coahuila) 1986, pág. 57

NEWMAN, Bárbara. Newmman Philp. R. Manual de Psicología Infantil. pág. 67

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. Estudios y proyectos. Ed. Preescolar -- pág. 16

\_\_\_\_\_. Pláticas de Orientación a Padres de Familia II. pág. 25

\_\_\_\_\_. Programa de Educ. Preescolar. Libro 1. México. Ed. SEP. 1981, pág. 14

\_\_\_\_\_. Fichero. Actividades didácticas. Español. Primer grado. Dirección General de Materiales y Métodos Educativos de la Subsecretaría de Educación Básica.

\_\_\_\_\_. Fichero. Actividades Didácticas. Español. Segundo grado. Dirección General de Materiales y Métodos Educativos de la Subsecretaría de Educación Básica

Universidad Pedagógica Nacional. El niño: Aprendizaje y desarrollo. México, SEP., 1988, pág. 203

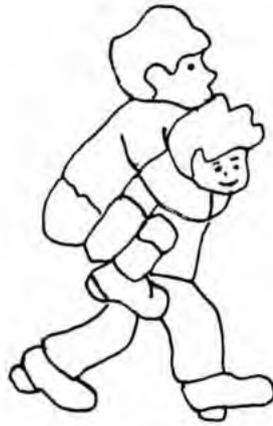
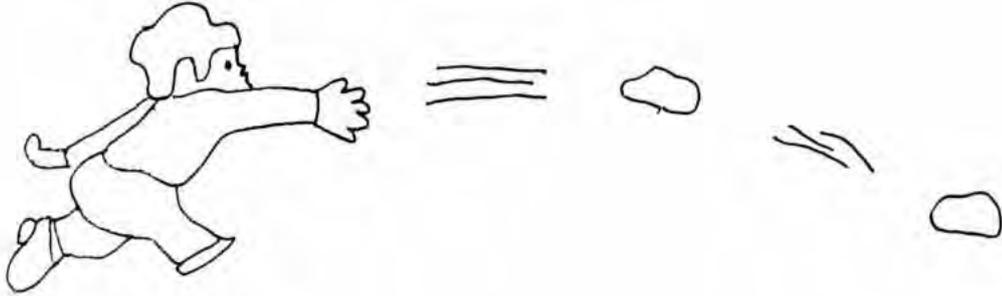
VORONOVA, Uheshtorigizdat. Los juegos creativos de los preescolares mayores. - Moscú, pág. 9

ZHUKOYSKAIA, R. I. El juego y su importancia pedagógica. Ed. Pueblo y educación, 1987, pág. 13

ZAPATA, Oscar A. AQUINO, Francisco. Psicología de la motricidad. 1a. ed., México, Ed. Trillas, 1979, ed. 24

# ANEXOS

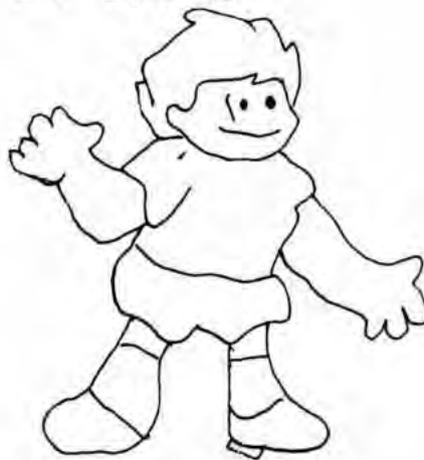
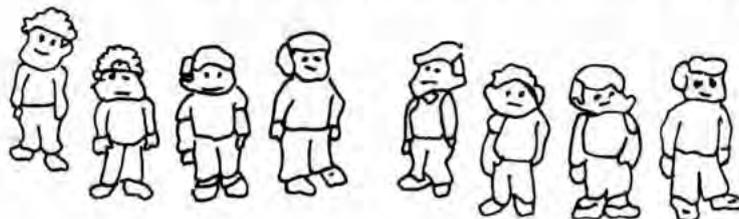
# ANEXO 1 PIEDRA CORRIDA



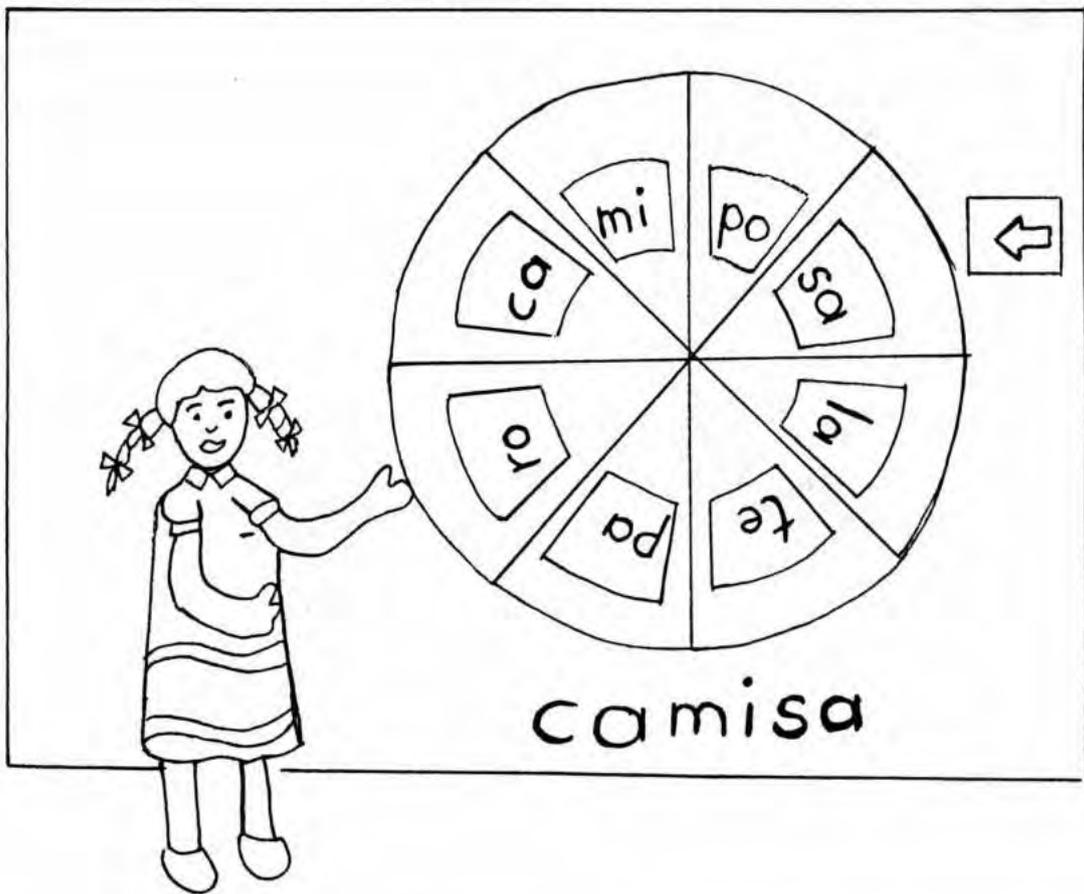
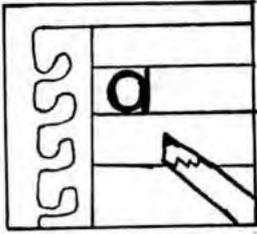
## ANEXO 2 FRIO O CALIENTE



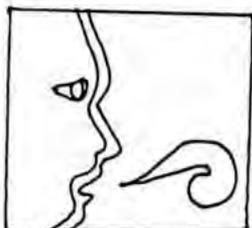
## ANEXO 3 LOS PASOS DIVERTIDOS



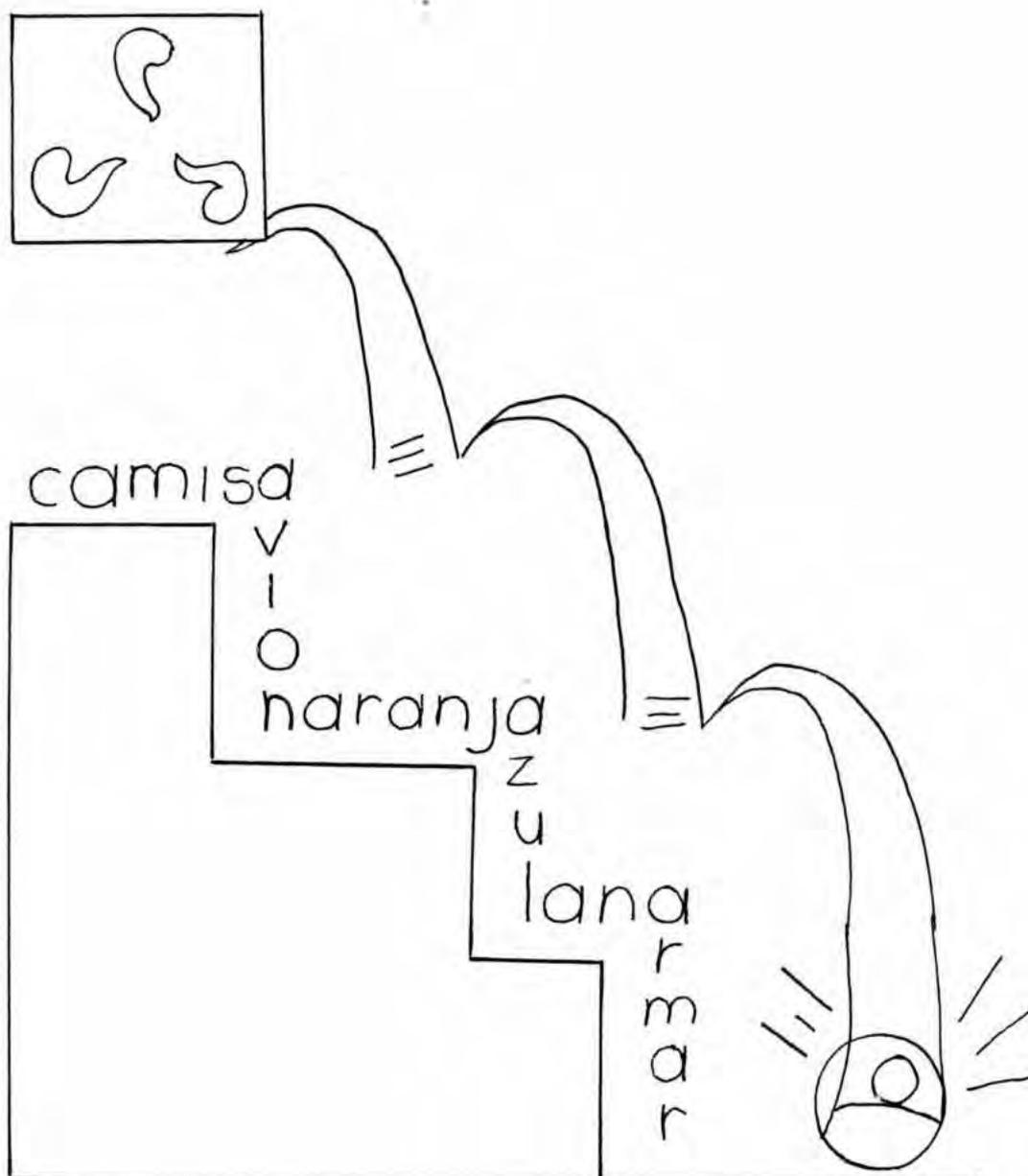
# ANEXO 4 LA RULETA



## ANEXO 5 CUENTA CUENTOS

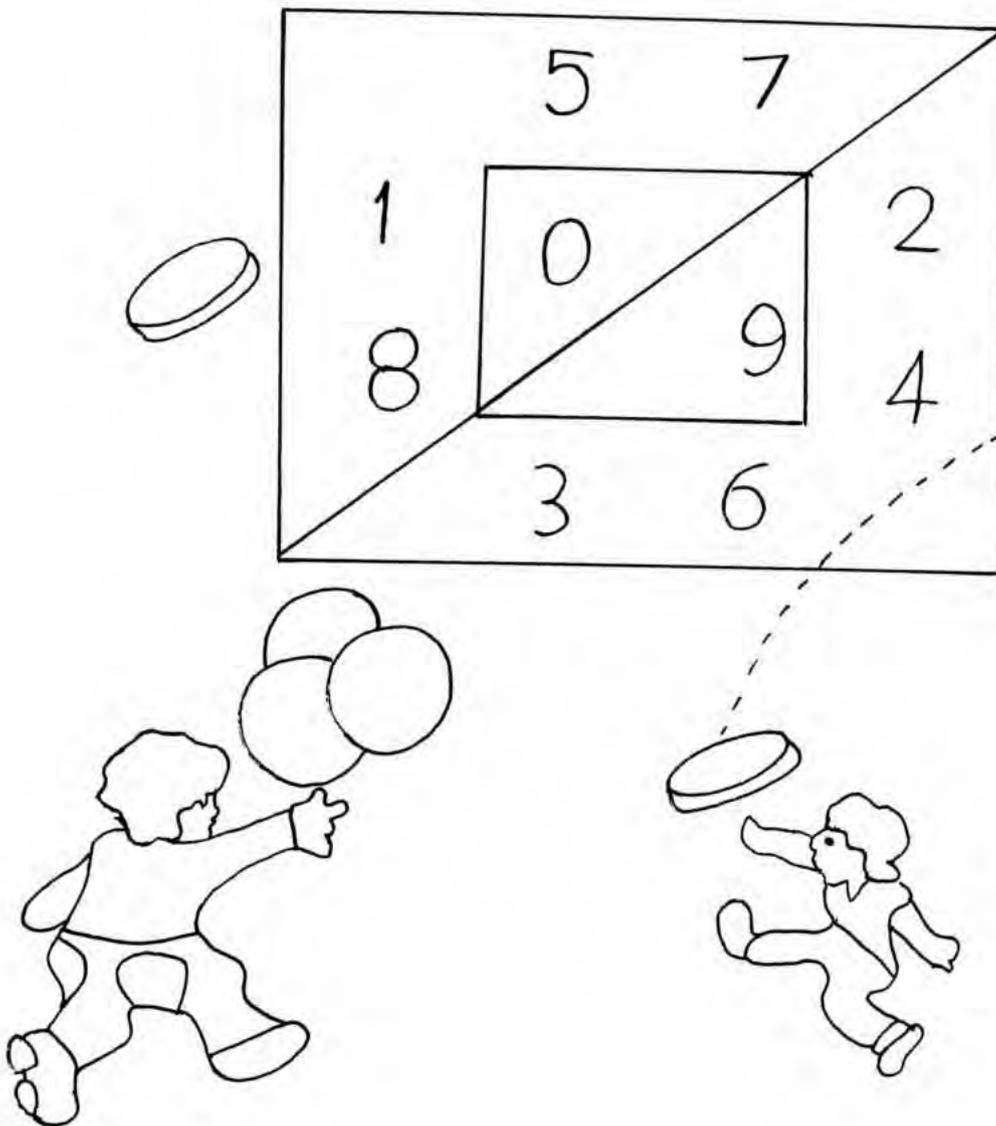
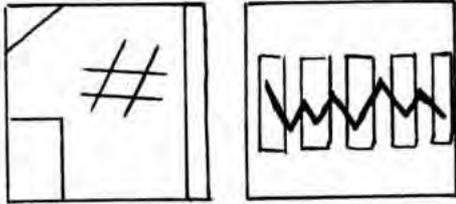


## ANEXO 6 ESCALERA DE PALABRAS

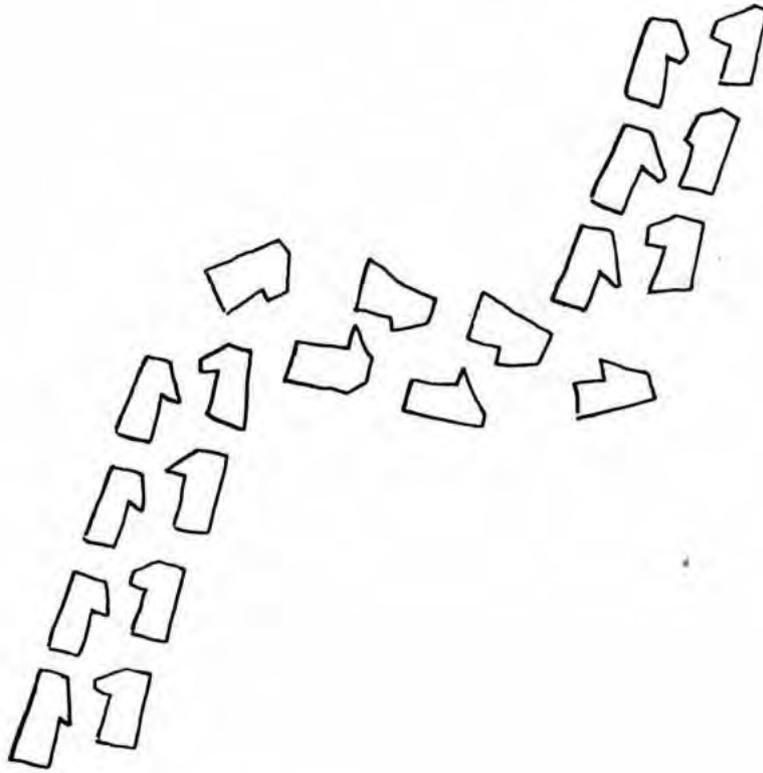
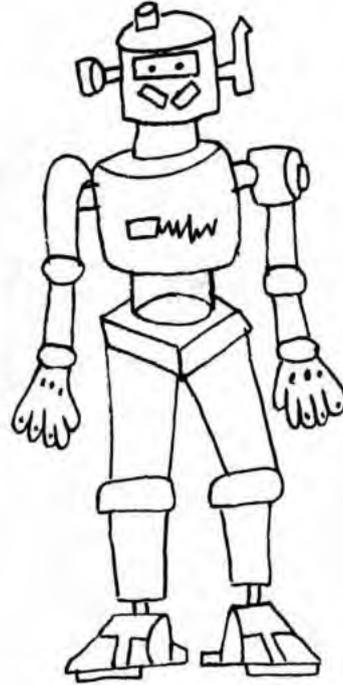
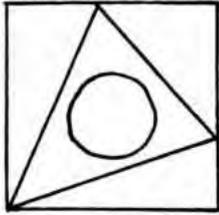




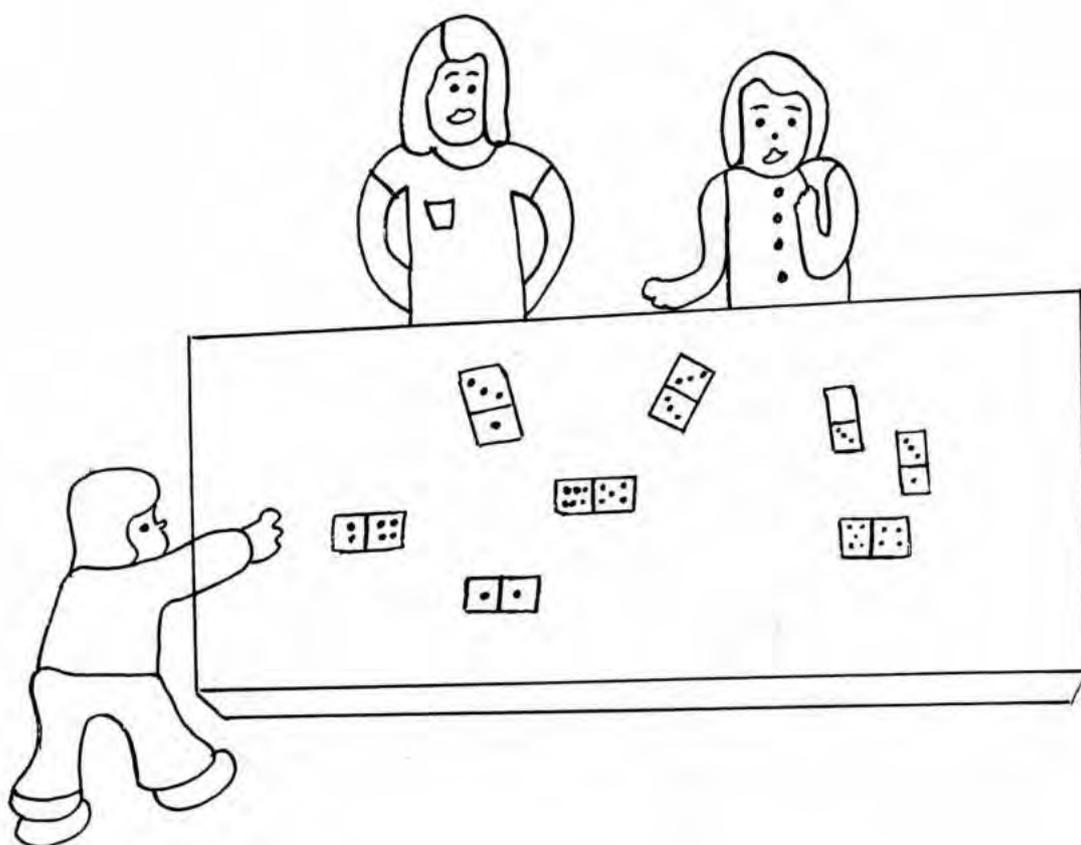
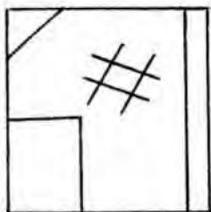
## ANEXO 8 TIRO AL BLANCO



# ANEXO 9 LOS ROBOTS



## ANEXO 10 EL DOMINO



## ANEXO 11

### ¿QUIEN SALTO MAS?

