



UNIDAD

050

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

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

MARIA EUGENIA FLORES MORALES  
MARIA DE LOURDES GARCIA

PIEDRAS NEGRAS, COAHUILA, 1995





110517413

03/5/98

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA



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

**MARIA EUGENIA FLORES MORALES**

**MARIA DE LOURDES GARCIA**

TESIS PRESENTADA PARA OBTENER EL TITULO DE  
LICENCIADO EN EDUCACION PRIMARIA

PIEDRAS NEGRAS, COAHUILA, 1995

MCN 26/X/98



unidad

05C

Secretaría de Educación Pública

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

MARIA EUGENIA FLORES MORALES

MARIA DE LOURDES GARCIA

TESIS PRESENTADA PARA OBTENER EL TITULO DE  
LICENCIADO EN EDUCACION PRIMARIA

Piedras Negras, Coahuila., 1995

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Piedras Negras, Coahuila., a 20 de Marzo de 1995.


C.C. PROFRAS:  
MARIA EUGENIA FLORES MORALES, y  
MARIA DE LOURDES GARCIA  
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 segundo 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 al respecto -  
por la Institución.

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 G. VILLALOBOS MALDONADO  
Presidente de la Comisión de Titulación  
de la Unidad UPN-053



Dedicamos este trabajo a nuestros esposos por  
su apoyo incondicional para lograr  
nuestras metas.

A nuestros padres que lograron sembrar en  
nuestro corazón el amor al  
estudio.

A nuestros hijos que nos motivan  
para seguir adelante.

A nuestros maestros, por sus consejos  
y enseñanzas.

## TABLA DE CONTENIDOS

	PAGINA
PORTADILLA	I
DICTAMEN DEL TRABAJO	II
DEDICATORIA	III
TABLA DE CONTENIDOS	IV
INTRODUCCION	1
CAPITULO I. ¿QUE ES EL JUEGO?	2
CAPITULO II. EVOLUCION DEL JUEGO EN EL NIÑO	8
A. Los juegos ejercicios	8
B. Los juegos simbólicos	10
C. Los juegos reglados	13
CAPITULO III. EL PAPEL DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO	15
A. Desde el punto de vista afectivo	17
B. Desde el punto de vista motriz	18
C. Desde el punto de vista social	18
CAPITULO IV. LA TEORIA PSICOGENETICA Y SU RELACION CON EL JUEGO	21
A. Período sensomotor	21
B. Período preoperacional	24
C. Período operatorio concreto	27
D. Período operatorio formal	28
CAPITULO V. CARACTERIZACION DEL NIÑO DE SEGUNDO CICLO DE EDUCACION PRIMARIA	33

	PAGINA
CAPITULO VI. PUNTO DE VISTA PEDAGOGICO SOBRE EL JUEGO	39
CAPITULO VII. JUEGOS PARA NIÑOS DE SEGUNDO CICLO DE EDUCACION PRIMARIA	52
A. Juegos de motricidad general	52
B. Juegos de percepción sensorio- motriz	53
C. Juegos de lateralidad	54
D. Juegos de atención, memoria y deducción	55
E. Juegos de expresión oral y apo- yo a la lectura	57
F. Juegos de asociación lógica y matemáticas	58
CONCLUSIONES	60
GLOSARIO	61
BIBLIOGRAFIA	62
ANEXOS	64
A. Plantar y recoger sandías	65
B. Jinetes y caballos	66
C. La gallinita ciega	67
D. Izquierda, derecha y centro	68
E. El cuadro mágico	69
F. Duelo de sombreros	70
G. Los trenecitos	71
H. Patos y cisnes	72



## INTRODUCCION

La constante preocupación por encontrar estrategias, métodos, etc., para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje; en ésta búsqueda incansable, se ha dejado un tanto relegado un punto básico para el desarrollo del niño, siendo éste el juego y la importancia que tiene dentro del desarrollo armónico e integral del individuo, ya que el juego cumple con funciones para el logro de una adaptación exitosa a su medio, siendo la actividad lúdica, un punto clave para llegar a ser una persona creativa, dinámica y transformadora.

El primer capítulo expone las diferentes concepciones sobre lo que es el juego, dentro del segundo capítulo se da una visión breve de la evolución del juego en el niño, basado en la teoría psicogenética de Jean Piaget. Se observa en el capítulo tercero de qué manera el juego permitirá el desarrollo del niño en los diferentes aspectos como lo son el afectivo, motriz y social. Dentro del capítulo cuarto trata sobre la estrecha relación del juego con la teoría psicogenética de Piaget. Ahora bien, en el capítulo quinto se dan las principales características del niño en el período de las operaciones concretas, ya que este trabajo se enfoca a los niños que oscilan entre ocho y diez años y que se encuentran dentro del segundo ciclo de educación primaria. En el capítulo sexto se expone el punto de vista pedagógico sobre el juego. En el último capítulo se dan algunos juegos que ayudan al desarrollo del niño.



CAPITULO I  
¿QUE ES EL JUEGO?

A la par con la aparición de la humanidad en la tierra, nació el juego, el cual se manifiesta de diferentes formas, desde unas muy primitivas hasta las más sofisticadas que, se ven con la evolución o el paso del tiempo. A lo largo de la historia de la humanidad, se tienen registros de una gran variedad de juegos de acuerdo a la época y a la región; tal es la definición de C.Garvey que dice: "El juego es producto y huella de la herencia biológica del hombre y de su capacidad creadora de cultura" (1). En la Era antigua, el juego tuvo su esplendor en la cultura Griega, quienes la utilizaban para unir los lazos de hermandad entre sus ciudades, embellecer el físico y estar en forma para futuros enfrentamientos bélicos con otras naciones. Con los griegos comienza a regirse las disciplinas o juegos; tal como lo describe It. Scheurel: "Juego es un conjunto de reglas de juegos y acuerdos improvisados o fijos, según las cuales se producen y crean, mediante actividades lúdicas", procesos de movimiento bien como juego individual o bien como interacción con compañeros o rivales.

---

(1) Mejía Lequerica. El juego infantil. Madrid, Ed. Morata, S.A. 1985.

Todo juego por muy sencillo, complicado o extenso que sea, siempre llega a su fin y su coronación se basa en reconocimiento para los participantes en diferentes formas.

En todos los juegos se da la ley de que "el juego es ejercicio recreativo en el que se gana o se pierde según -- ciertas reglas" (2). Grecia es la cuna de las Olimpiadas, que consistían en la competencia de diferentes juegos, ramas o disciplinas; estas actividades rompen la barrera del tiempo, ya que en la actualidad, las Olimpiadas son las que cobijan gran variedad de juegos que unen a casi todo el mundo en torno a un solo fin, jugar en forma pacífica y amistosa, por eso define Alejandro Acevedo I. "Juego es una necesidad permanente en la vida del hombre, tenga la edad que tenga" (3).

El juego influye poderosamente en el desarrollo físico de todo ser humano y para que tenga un normal crecimiento el hombre necesita moverse y hacer ejercicio, de tal forma que el hombre puede ser considerado como un sujeto activo. Desde la perspectiva de la higiene, el juego es un factor que condiciona a la salud, actúa contra las enfermedades, es el mejor aliado ya que en "mente sana, cuerpo sano". El ser humano, siempre tiene inquietudes y más el niño y el joven, a ellos hay que canalizarlos a que practiquen algún deporte,

---

(2) Gran Diccionario Enciclopédico Visual. Programa Educativo Visual, S.A. de C.V. Ed.1991.

(3) Alejandro Acevedo. Aprender Jugando. 60 dinámicas vivenciales. 6 ed. México, Ed. Limusa. S.A. de C.V. 1991.

para que tengan ocupada la mente en una actividad positiva que dará por consiguiente un cuerpo sano.

Sin embargo se tiene otra concepción, también muy importante como lo es la de Francisco Larroyo al mencionar que el juego es una actividad del niño, del joven, del adulto o del animal desarrollada libremente, dejando lugar al azar y a la imposición, "proporciona placer y divertimento, forma parte de la vida humana, física y mental y ha de tener un lugar importante en el curriculum" (4). El juego tiene, además un valor terapéutico; varía a tenor de la edad; también conforme a ésta es más o menos intensa. De 2 a 6 años (la edad del juego) al lado de comer, beber, dormir, el juego ocupa parte considerable pero no deja de ser muy importante en la tercera infancia, 7 - 12 años con la pubertad, se van acentuando los deportes, que ya iniciaron en la niñez.

Así es como estas concepciones coinciden con la idea de que todo ser humano necesita del juego para desenvolverse libremente, no importando la edad de la persona, es por eso que se puede deducir el juego como una tarea la cual se realiza con gusto y brindando éste a la vez muchas satisfacciones; de acuerdo con la edad del ser humano, también existen diferentes tipos de juegos, tanto para infantiles como para el adulto de acuerdo a su predilección porque no todos los juegos son interesantes para las personas.

---

(4) Diccionario Porrúa de Pedagogía. Ed. Porrúa S.A.



Por lo que respecta a Jean Paul, menciona que "juego es la actividad y no placeres" (5).

Sin embargo existen varias características del juego que por lo general son aceptadas por todos los autores y una de ellas es que el juego es placentero, que al llevar a cabo esta actividad le proporciona al individuo satisfacciones por el simple hecho de estar contento.

El niño obtiene placer al poder dominar alguna actividad o juego, y al poder hacer que se lleve a cabo dicha actividad le proporciona placer. La opinión de Buehler es que el juego es un placer funcional. Mediante el juego, el niño se habitúa al esfuerzo constructivo, despertando así en él, la habilidad para poder ejecutar las cosas por su propia iniciativa. Se le da a la vez la oportunidad de desarrollar su imaginación, y su creatividad. La vida diaria esta compuesta por una gran diversidad de juegos en los cuales participa el ser humano de una manera directa o indirecta, esta interacción la va moldeando en todo el transcurso de su vida como lo describe Annemarie Duhrrssen: "Juego es un determinado comportamiento infantil o adulto". En el desarrollo del niño el juego es la base de su desenvolvimiento físico y mental dentro de la sociedad por que de ello depende que el niño sea dinámico y sepa superar las diversas dificultades que la vida misma le impone.

---

(5) J.Ajuriaguerra. Manual de Psiquiatría Infantil. Barcelona, Ed. Masson, 1983.

Mediante el juego el niño puede expresar sus inquietudes, le da la oportunidad de manifestar sus sentimientos y enfrentarlos abiertamente y adoptar confianza en sí mismo. Como lo menciona Virginia M. Axline al pronunciar que "el juego es el medio natural de autoexpresión que utiliza el niño" (6). Es una oportunidad que se le da para que exprese sus sentimientos y problemas por medio del juego, de la misma manera que un individuo puede verbalizar sus dificultades en ciertos tipos de terapia con adultos.

En la vida del niño tiene que existir juego porque como se dice, un niño que no juega, es un niño enfermo, porque el juego facilita el desarrollo favorable tanto en el aprendizaje como a la formación del carácter, al dominio de sí mismo para alcanzar su confianza y tener valor para enfrentar los problemas que se le presenten en su vida adulta. Para Hildergard Hetzer: "juego es una forma básica sui generis de enfrentamiento con aquello que la vida impone a cada ser humano" (7).

Sus características son, entre otras, la acción que está de acuerdo con las propias necesidades, el despliegue de iniciativa, la búsqueda de soluciones novedosas y el desarrollo de la actividad creadora.

---

(6) Virginia M. Axline. Conjunto Pedagógico moderno. Terapia de Juegos. 6 ed. México, Ed. Diana, 1982.

(7) Hildegard Hertzner. El Juego y los Juguetes. Buenos Aires Ed. Kapeluz, 1978.

Como la necesidad del juego en general, es acreditada como realidades universales, así el juego tiende más allá sus raíces, ya que se encuentra inmerso en los pueblos, dándose incluso una identidad cultural que se ve a través de los juegos y los juguetes creados por el mismo pueblo y marcados indudablemente por las características étnicas y sociales; siendo entonces el juego infantil en muchas ocasiones, el reflejo social.

Es un hecho que también a través de los juegos y sus historias se perciba no sólo el presente de las sociedades, sino el pasado y el acervo cultural de los pueblos, creándose así diversos patrimonios lúdicos.

Así mismo tenemos que el ser humano dispone de todas sus habilidades para sobrevivir, obtener alimento, vestido, etc., también se ingenia para llevar a cabo actividades lúdicas según sus necesidades e intereses.

Pero debido a las diferentes concepciones de lo que es el juego no se puede tener una definición certera, ya que algunos investigadores han llegado a teorías muy diversas y a veces hasta antogónicas.



CAPITULO II  
LA EVOLUCION DEL JUEGO EN EL NIÑO

El nacimiento del juego surge por el placer funcional que se logra al superar una dificultad determinada.

El juego infantil se manifiesta en la niñez de tres formas: como juego ejercicio, como juego simbólico y como juego reglado.

A. Los juegos ejercicio

Al hablar del juego y su evolución en el niño es necesario remontarse a las primeras actividades que desarrolla un bebé que son dentro de un primer estadio: los llamados "juegos ejercicio" (Piaget) o "juegos funcionales" según Ch. Buhler y Jean Chateau. La fuente del funcionamiento liso y llano de estas actividades lúdicas, se hallan en los aparatos motores del lactante: "Los juegos funcionales" podría decirse que están constituidos por movimientos muy sencillos, tales como los de extender y recoger los brazos y las piernas tocar objetos, imprimirles balanceos, producir ruidos o sonidos. "Se observa en ellos la búsqueda de efectos, elementales y dentro del dominio de esa ley del efecto de Thorndike" (1),

---

(1) H. Wallon, La evolución psicológica del niño, A Colin, 1965, p. 59.

donde el efecto favorable produce repetición tanto del gesto y del fracaso su supresión. Para Wallon el efecto es inesperado y previsible, lo cual al ser inesperado produce repetición, siendo que lo caracteriza la curiosidad ante la íntima fusión del acto y del efecto. El niño muchas veces experimenta pero sus resultados son el motivo por el cual advierte sus propios gestos debido a las consecuencias de sus actos, retornándolo una y otra vez a reproducirlos por la viva curiosidad. Estas repeticiones tienen un valor exploratorio. Cuántas veces el propio adulto se siente tentado de verificar mediante la exageración de una actitud o un gesto si es o no él quien produce el crujido o el balanceo que percibe a su alrededor. Durante los 18 primeros meses del desarrollo del niño, casi todos los esquemas sensorio-motores incorporados se van a ejercitar por el placer lúdico, denominado juego ejercicio. Los primeros juegos como se mencionó anteriormente son realizados por el propio cuerpo. Más adelante, se van adicionando a estos juegos, los objetos del medio: un chupón, una sonaja o un juguete. Con el progreso de la inteligencia y el logro de la simbolización, el niño se ejercitará en todo tipo de preguntas, que se define por la etapa del ¿por qué?, que es más un juego que un interés de conocimiento. Aparecen en esta etapa la fase de las adivinanzas. Por lo que estos ejercicios lúdicos no pertenecen únicamente a la etapa preverbal sino que reaparecen en cualquier momento cuando se adquiere un nuevo aprendizaje.

Los juegos ejercicio se presentarán siempre que existe

un contacto con un material nuevo: juegos o juguetes educativos, bloques, cubos, sistemas para ensartar, etc.

Desde el punto de vista de Claparede por ejemplo, plantea las siguientes etapas, que se corresponden directamente con las formas jugadas y lo que enfrentará un niño en su resolución:

- a) La dificultad que provoca al niño a reflexionar, se manifiesta en principio como necesidad.
- b) Necesidad que al ser consciente se transforma en preguntas o problemas.
- c) La necesidad liberará suficiente energía para que la acción observativa o reflexiva continúe.

Es importante que los problemas que se presentan a través de los juegos o formas jugadas estén adecuados al nivel y posibilidades del niño, y que tengan variadas soluciones.

Por último, los juegos ejercicio tienden hacia tres alternativas: tal vez se incorporen con la imaginación representativa y se transformen hacia el juego simbólico; o se socialicen y tiendan hacia los juegos reglados o bien se deriven hacia la inteligencia práctica, permitiendo adaptaciones reales y se excluyan de los dominios del juego.

## B. Los juegos simbólicos

En la etapa anterior llamada senso-motriz a partir de pautas iniciales, surgen como funciones separadas la imitación y el juego.

El niño comienza por imitar acciones modelo como si fueran sus propias acciones; poco a poco imita reproduciendo



un modelo ausente por medio de la memoria, Piaget lo llama imitación diferida. A través de este proceso la imitación inicia una separación de la adaptación en general para pasar a ser una actividad especializada de adquisición.

La investigación realizada por Piaget sobre el juego, descubre que las reacciones circulares primarias siendo estas centradas sobre el cuerpo de el niño, aprendió por ejemplo a acercar su pulgar a la boca. Las reacciones circulares secundarias implican acontecimientos u objetos en el mundo externo.

Retornando al descubrimiento de Piaget, dice que las reacciones circulares primarias, una vez aprendidas comienzan a utilizarse por el placer que produce la actividad, por lo que pasan a ser juegos.

Desde la adaptación general indiferenciada surge gradualmente el juego hasta que se repara e inicia a operar con las características de "asimilación por la asimilación misma", que Piaget va a definir como la esencia el juego.

El niño adquiere la función simbólica a través de esta especialización de la acomodación que es la imitación y la especialización asimilativa que es el juego.

El requisito esencial de la representación es la posibilidad de distinguir los significantes de los significados y poder evocar a uno para referirse al otro; a este proceso lo denomina función simbólica.

La acomodación como imitación le da al niño sus primeros significantes, a los que puede otorgar interiormente el

significado ausente. En los juegos simbólicos el niño logra sustituir y representar una situación vivida por una supuesta, gracias a la utilización de ficción y de símbolos propios, los juegos simbólicos se distinguen por el uso de símbolos propios y el hacer "como si"; cuentan con toda una evolución interna que se inicia con la ficción más sencilla o esquema simbólico.

En lo que respecta a esquemas simbólicos, que es la reproducción del esquema sensorio-motor fuera de su contexto y en ausencia de su objetivo, Piaget lo denomina esquema simbólico y aparece el siguiente ejemplo:" 1;1(20)J. araña el tapiz de la recámara en el lugar que está pintado un pájaro y después cierra la mano como si contuviera el pájaro y se dirige hacia su madre: Mira (abre la mano y hace como si se lo diera). ¿Qué me traes?- 'Un pajarito'- " (2).

Una etapa superior se inicia aproximadamente entre los 4 y 7 años y los juegos simbólicos anteriores son reemplazados a su vez por otros juegos simbólicos caracterizados como juegos de imitación.

Los juegos simbólicos de la etapa posterior tienen las siguientes características:

- Primero, en construcciones lúdicas hay una separación de la incoherencia anterior y la secuencia de ideas; los acontecimientos están mejor estructurados.

---

(2) Jean Piaget. La formación del símbolo en el niño. Ed. Fondo de Cultura Económica. México, 1977, p.166

- Segundo, existe preocupación por la imitación concreta de lo real y especial cuidado de la exactitud en las construcciones materiales que apoyan el juego; siendo que éstas a su vez combinan el ejercicio sensorio-motor y lo simbólico.

- La tercera característica consiste en el comienzo del simbolismo colectivo, es decir, el grupo de niños que juega realiza una correcta diferenciación y adecuación de roles.

Concluyendo que en toda esta etapa del juego simbólico que va del segundo año de vida a los siete años, aproximadamente, primero el niño se imita a sí mismo, después a los demás pero con esquemas que ya adquirió y le son familiares.

Aproximadamente a los 4 años, el juego de los roles se centra en una situación ficticia que consiste en la adopción del papel del adulto, por el niño, en circunstancias lúdicas creadas por el niño mismo. Estos juegos desarrollan una práctica cooperación infantil que permite favorecer las estructuras operacionales y los procesos de socialización.

### C. Los juegos reglados

Desde los siete años, la conducta infantil se modifica radicalmente y se vuelve social, pasando de un estado inicial de egocentrismo, a una formación del pensamiento lógico-concreto donde le posibilita una inteligencia operacional para actuar mucho más adaptadamente con la realidad. Piaget define a la operación como una acción interiorizada reversible y que se integra en una estructura de conjunto.

El juego reglado es la actividad lúdica de los seres socializados e incorpora en su estructura al juego ejercicio y al juego simbólico.

El juego reglado es la culminación de los procesos lúdicos, y se va consolidando gradualmente en el periodo de las operaciones concretas, y se maximiza en el periodo del pensamiento formal, continuándose en la vida adulta en forma de deportes.

Reducir a la regla la esencia del juego exigiría inscribir en el medio de su vigencia todas las actividades lúdicas de carácter simbólico. H. Wallon salva la dificultad diciendo que "la ficción naturalmente parte del juego porque es lo opuesto a la realidad presente" (3).

La regla y la organización de la actividad grupal, surgen como una transacción entre la imperiosa necesidad de afirmación individual y la necesidad de convivir e interaccionar socialmente, y a la vez, afirmarse de forma individual en la colectividad.

---

(3) H.Wallon, La evolución psicológica del niño, A. Colín 1965, op.cit.pág.73.



### CAPITULO III

#### EL PAPEL DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO

En el primer capítulo se hace mención de varias concepciones respecto al juego, siendo que Vygotski dice: "definir al juego, como una actividad placentera para el niño resulta inadecuada ..." (1). Siendo consecuente que esta definición da motivo a afirmar, que existen infinidad de experiencias que proporcionan mayor placer al niño que el propio juego, donde algunos juegos resultan placenteros hasta que el niño le encuentra el interés en el desenlace de la actividad lúdica que esté realizando, ya sea que pierda o gane éste, cuando el resultado no es favorable para el niño, causa el disgusto, y es en este punto donde el placer deja de ser característica definitoria del juego, ya que hablando del desarrollo en general del niño, es así que muchos teóricos han hecho a un lado las necesidades de éste, cayendo en una intelectualización del juego. Al desdeñar las necesidades del infante y sus estímulos que le hacen actuar, se obstaculiza el poder entender como es el progreso del niño, y el paso de un estadio a otro. No hay que olvidar que el párvulo satisface a través del juego muchas de sus necesidades del

---

(1) L.S.Vygotski. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona, Ed. Grijalbo, 1979, pág.141.

desarrollo tanto intelectual, social, afectiva y maduracional en cada aspecto donde el juego surge en el momento que el niño tienda a desarrollar actividades irrealizables; apareciendo la actividad recreativa e imaginativa, no obstante ello no quiere decir que el juego surja siempre como un resultado de todo deseo insatisfecho. Es probable que el infante tenga modelos de los que deriva el representar de la orientación lúdica, pero se tiene que aprender mucho acerca de cómo generalizan el conocimiento para producir su propia realización lúdica, que con frecuencia es original.

Siempre que se produzca una situación imaginaria en el juego, habrá reglas, pero no aquel tipo de reglas que se formulan por adelantado y que van cambiando según el desarrollo del juego, sino reglas que se desprenden de la misma situación imaginaria. Por ello, la noción que sostiene que el pequeño se comporta de modo arbitrario y sin reglas en una situación imaginaria es sencillamente errónea. Si el niño está representando el papel de madre, debe observar las reglas de la conducta materna. El papel que el niño desempeña, y su relación con el objeto (si el objeto ha cambiado su significado), estarán siempre sujetos a reglas correspondientes.

Durante el juego, el niño opera con significados separados de sus objetos y acciones acostumbradas; sin embargo, surge una interesante contradicción en la que funde las acciones reales y los objetos reales. Esto caracteriza la naturaleza transicional del juego; es un estadio entre las limitaciones puramente situacionales de la temprana infancia

y del pensamiento adulto, que puede estar totalmente libre de situaciones reales. El juego dentro del desarrollo infantil es de considerable valor, ya que a través de éste se detecta si existe o no un progreso o un problema del desarrollo; los cambios en cuanto a las formas de juego, que reflejan las capacidades de una nueva adquisición están asociados con el curso del desarrollo y la maduración normal.

Al no existir evolución y diferenciación en el juego indicará que existe problema en el desarrollo. Desde el punto de vista del desarrollo a través de la situación imaginaria, se considera que se desenvuelve a la vez el pensamiento abstracto.

Ahora bien el niño ha de quedar libre para jugar o no y ello permitirá su desarrollo desde diferentes puntos de vista.

#### A. Desde el punto de vista afectivo

- Vencer continuamente la etapa egocéntrica, para acoger el punto de vista del otro y de este modo poder anticipar sus reacciones.
- Tomar, gracias a la variedad de posibilidades de comunicación que se crean, la posición del líder en algunos momentos.
- Llevar a cabo muchos contactos con los otros niños, pues muy pronto elegirán a sus compañeros, no en función de sus lazos afectivos, sino por el interés común por un determinado juego.

- Aprender a vivir la colaboración y el acuerdo, lo mismo que la oposición.
- Encontrar la regla mediante una relación completamente distinta de la que acostumbra en su trato con el adulto. Siendo capaz de elaborarla él mismo, aceptándola espontáneamente; viviéndola entre iguales en una situación de vigilancia recíproca, donde cada uno es a la vez controlador y controlado.
- Proporcionar a los niños difíciles, el entablar con sus compañeros una relación diferente, no en base en la intimidación o en la relación de fuerza, sino en el respeto mutuo a las convenciones establecidas, sin las cuales nunca es posible un juego.

#### B. Desde el punto de vista de la motricidad

- Estimar sus facultades y ser arduamente estimulado para superarlas.
- Darle gran variedad de ocasiones para mejorar su habilidad al fabricar o construir sus propios juegos.

#### C. Desde el punto de vista social

- A través del juego, obtiene los roles, normas, pautas de conductas, etc; de su estructura social y medio familiar específico en el que vive.
- El juego permite o ayuda al proceso de socialización y genera en el grupo de juego sentimientos de solidaridad y de integración cooperativa.



- El trabajo cooperativo de los alumnos permite el desenvolvimiento del pensamiento operatorio y lo motiva se conforman en su procedimiento más de aprendizaje por descubrimiento y aprendizaje significativo.
- El desarrollo cognitivo, como el desarrollo afectivo y lo social, están sujetos a un proceso evolutivo por medio del cual se logran equilibrios superiores.
- Gradualmente, el niño logra construir sus normas propiamente dichas; "la vida social en el grupo infantil, es fundamental para su desarrollo y su formación integral" (2).

El niño rechazado por cualquier motivo dentro de un grupo de juego recurre al ámbito familiar, donde puede jugar con muchas consideraciones hacia él, donde estas actitudes lejos de ayudarlo, no contribuirán al desarrollo maduracional del niño ya que se desenvolverá la actividad lúdica teniendo-dole ciertas consideraciones, influenciadas por el afecto hacia el propio niño; siendo que dentro de un grupo de iguales en cualquier juego tenderá a tener las mismas oportunidades y cada miembro se situará en el lugar que se merezca.

El juego no es el rasgo predominante de la infancia, sino un factor básico en el desarrollo.

---

(2) Denise Chauvel. Juegos de Reglas para desarrollar la inteligencia. Narcea, S.A. de Ediciones. Madrid op.cit. pág. 11

Uno de los objetivos del juego es incrementar la curiosidad del niño y su habilidad.

Al aplicarlo en el aspecto educativo es por demás sabido que el juego aplicado sin exageraciones como motivador es un excelente recurso para el maestro de cualquier nivel o ciclo educativo, claro está, adaptando el juego según a las necesidades de los participantes.

El hombre llega a la vida analfabeto; la principal función de la escuela es llegar a terminar con esa primera cadena, que se impone en la vida misma, siendo ésta no la única forma de analfabetismo, hablando figurativamente, existen otros analfabetismos, además del concerniente a letras y palabras, el que aboga por la gratitud, el juego, "la creación libre y el pleno desenvolvimiento físico como medios de autorrealización y antidotos eficaces para las ansiedades del año 2000" (3).

El papel del juego en el niño, bien vendrá a ser un elemento insustituible de apoyo para el desarrollo integral del infante, llegando a ser un individuo capaz de desenvolverse en una sociedad con terribles ansiedades, problemas, que de una manera u otra el individuo deberá enfrentar durante su vida, siendo el juego una de tantas formas de apoyo para poder salir adelante tanto en una etapa inicial de su vida como en el transcurso de ésta.

---

(3) Joseph Leif. Lucien B. La verdadera naturaleza del juego. Buenos Aires, Ed. Kapeluz, 1978 p.115.

## CAPITULO IV

### LA TEORIA PSICOGENETICA Y SU RELACION CON EL JUEGO

La teoría psicogenética pone al juego como punto clave de expresión y condición para el desarrollo del infante. A través de este desarrollo se encuentra cierta relación al tipo de juego que aplique el niño, encontrando modificaciones, siendo éstas resultado de la sociedad, la cultura o momentos históricos; pero la actividad lúdica es común en la vida del niño y las secuencias del tipo de juego es siempre la misma, dándose de igual forma con las etapas del desarrollo mental, siendo ésta rigurosa y precisa.

Jean Piaget nos muestra y divide el desarrollo intelectual en cuatro periodos principales:

- A. Período sensomotor (abarca del nacimiento a los dos años aproximadamente).
- B. Período preoperacional (a partir de dos años hasta los siete años aproximadamente).
- C. Período operatorio concreto (de siete años a once años).
- D. Período operatorio formal (de once años en adelante).

Enseguida se dará una breve descripción de cada uno de estos periodos.

#### A. Período sensomotor

Comienza al nacimiento, hasta los veinticuatro meses,

donde se conoce también como el periodo de inteligencia sensorio-motriz, ya que se presenta antes de que el niño construya su lenguaje y aplique sus pensamientos a través de éste. Ahora bien, este periodo se le nombra "senso-motor" porque a falta de función simbólica, el lactante no presenta todavía pensamiento ni afectividad ligada a representaciones que permiten evocar a las persona o los objetos ausentes.

Dentro del periodo senso-motor que se extiende entre el nacimiento, la adquisición del lenguaje, como vemos, está marcado por un desarrollo mental extraordinario. Durante este tiempo alrededor de dos años va conquistando poco a poco sus movimientos, se sitúa en sí mismos hasta lograr ser parte de un todo.

Ahora bien, la inteligencia aparece, efectivamente mucho antes del lenguaje y ésta es una inteligencia totalmente práctica que "se aplica a la manipulación de los objetos y que no utiliza, en vez de palabras y conceptos, mas que percepciones y movimientos organizados" (1).

Se incorporan estímulos que van a ser asimilados y acomodados, donde Jean Piaget los denomina como "esquemas de acción". El infante estará percibiendo nuevos modelos y desde los cinco o seis meses aumenta y se distingue de las conductas del estadio anterior, donde el niño integra a los esquemas de acción ya preparados (asimilación) siendo que

---

(1) Jean Piaget. Seis Estudios de Psicología. Barral Editores.Barcelona, 1971. p.20



éstos cambian (acomodación) en función a la asimilación, y en este proceso de asimilación y acomodación se logra un equilibrio, que nunca va a ser absoluto debido al constante proceso de asimilación y acomodación que dará como resultado la adaptación del niño en todo momento cambiante dentro de su medio.

Desde el nacimiento se dan reacciones circulares (movimientos repetitivos), éstas sólo tendrán evolución a través del desarrollo siguiente. Al producirse la acomodación de movimientos y percepciones se originan nuevos esquemas de mayor extensión. El niño incorpora todos esos modelos a sus esquemas de acciones (esquemas de asimilación) simulando la comprensión del objeto con el que trata, ejemplo:

"para succionar", "para tocar", etc.

Se podría afirmar que la variedad de esquemas forman una estructura de conocimiento básico, ocurriendo lo mismo con las nociones que integrará en la información que procede del exterior.

Todo lo que percibe el infante a través de su actividad, provoca la asimilación; en el transcurso de este período sensorio-motriz se produce lo que Piaget denomina el egocentrismo integral, debido a que el cuerpo del niño está estrecha e íntimamente ligado al mundo exterior.

A medida que se desarrolla el niño se apoya en categorías de conocimiento como el espacio, el tiempo y la causalidad lo que permitirá al niño obtener un concepto propio del mundo exterior con respecto a su cuerpo.

Hacia el final del primer año los objetos empiezan a ser buscados cuando acaban de salir del campo de la percepción, y es con este criterio como puede reconocerse un "inicio de exteriorización del niño hacia el mundo" (2).

El principio de la "descentración" respecto al yo, Jean Piaget lo ejemplifica a través del momento en el que el niño busca un objeto que pierda de vista, esto es que el niño lleva un progreso continuo respecto a su yo hasta lograr comprender que no todo su mundo es sólo su cuerpo.

A través del desplazamiento el niño en este período encontrará una actitud de placer no sólo por las actividades instintivas un tanto como el de succionar, ya que dentro de los cuatro a los ocho meses encontrará el juego a través del desplazamiento del objeto o juguete que será para él.

"Del juego brota la fuerza necesaria para instaurar un orden humano, el reino de la libertad" (3).

#### B. Período preoperacional

Este período da inicio aproximadamente de los dos años dura hasta los seis años.

---

(2) Jean Piaget. Seis Estudios de Psicología. Barcelona, Barral Editores, 1971. p 24

(3) Joseph Leif. La verdadera naturaleza del Juego. Buenos Aires, Ed. Kapeluz 1978. p. 55.

Unido a la factibilidad de representaciones básicas (acciones y percepciones coordinadas interiormente), y gracias al lenguaje, se observa un gran avance tanto en el pensamiento del niño como en su comportamiento.

Alrededor de los dieciocho meses el niño ya puede imitar modelos a través de su cuerpo, incluso realizar una imitación diferida o sea sin la presencia del modelo.

Así como la imitación la representación es un soporte que por medio de la acción, el niño irá relacionándose con el mundo exterior, y a medida que se desarrolla la imitación y la representación se dará a los llamados "actos simbólicos". Esto es que el niño toma determinado objeto y lo convierte en sustituto del objeto real, esto se ejemplifica cuando una piedra representa un almohada y el niño aplica la acción simbólica de dormir apoyándose sobre ésta, es aquí donde Piaget habla de un inicio del simbolismo.

La función simbólica se desarrolla entre los tres y siete años. A través del juego el infante representará los sucesos o acciones que le hayan dejado huella representando la realidad en que vive, siendo que las asimila a sus esquemas de acción y deseos (afectividad), siendo que lo desagradable puede convertirlo a través del juego en una situación más soportable, es así como el juego simbólico es un medio de adaptación tanto intelectual como afectivo, siendo personalizado y subjetivo.

Dentro de este periodo preoperacional Jean Piaget habla de un egocentrismo intelectual. El niño no es capaz de

aceptar otras argumentaciones, se aferrará a sus percepciones, el pensamiento sigue una sola dirección, el párvulo capta la acción y no puede dar marcha atrás, esto es el pensamiento irreversible, y en este sentido es que Piaget habla de preoperatividad, el niño sólo se fija en el aspecto (elevación del nivel) esto por ejemplo cuando la misma cantidad de líquido cambia de un vaso angosto a uno más ancho.

Con la aparición del lenguaje en el niño se va a dar el inicio de un posible intercambio entre individuos o sea que inicia la socialización de la acción, se da una interiorización de la palabra que es en sí el pensamiento. Dentro de lo afectivo se dan transformaciones paralelas: desarrollo de los sentimientos interindividuales (simpatía y antipatías, respeto, etc).

Por medio del lenguaje el niño irá obteniendo un continuo adelanto interno por medio del signo verbal, social y que pueda transferirse oralmente, pero este camino hacia la objetividad es lento y trabajoso ya que el pensamiento infantil es subjetivo, es así como Piaget menciona un egocentrismo intelectual durante el periodo preoperatorio como anteriormente se mencionó, por la reversibilidad del pensamiento también en cuanto a la extensión no puede el niño comparar ésta con el todo. Con respecto a la socialización, este será un proceso lento donde el párvulo construirá sus relaciones interpersonales e irá logrando una mejor adaptación a su medio, especialmente frente a quienes corresponden a sus intereses y que le valoran.



### C. Período operatorio concreto

Este período se sitúa entre los siete u ocho y alrededor de los once o doce años aproximadamente.

Dentro de este período se da un gran progreso en la socialización y objetivación del pensamiento.

El niño logra descentrar tanto el aspecto cognitivo como afectivo o moral. Toma en cuenta a los demás, sus opiniones y conceptos los compara y logra sacar sus propias conclusiones.

Se le llama (a las operaciones del pensamiento) concretas, en el sentido de que sólo alcanzan a la realidad susceptible de ser manipulada, o representada vivamente. No razona sobre hipótesis; capacidad que adquirirá en el período siguiente, durante la adolescencia.

El infante comprende los cambios como modificaciones que se compensan entre sí, que implica la reversibilidad.

Empleará la estructura de agrupamiento (operaciones) en situaciones que implican seriación y clasificación. Logra comprender y separar la extensión del espacio y establece equivalencias numéricas de los elementos. Capta el concepto idea de velocidad, así como los fenómenos físicos se objetivizan. Aún a excepción de no lograr recabar en un sistema todas las relaciones que puedan darse entre los factores, razona sobre lo dado.

En general el niño en esta etapa razona sobre lo que ve y no lo hipotético, sus previsiones son limitadas, su equiplibrío en realidad alcanza una estabilidad relativa,

toma en cuenta a los demás. A través del juego simbólico realizará representaciones del mundo real donde dentro de este período irá logrando la sustitución de este tipo de juego constructivo sobre la base de unas reglas. Los niños dentro de este proceso son más colaboradores. También los intercambios de palabras indicarán un proceso de descentralización. Un niño en la fase de las operaciones concretas puede pensar en forma lógica sobre situaciones o acontecimientos tangibles, "pero no razonar abstractamente que es la forma específica del pensamiento adulto" (4).

#### D. Período operatorio formal

Algunas reflexiones hacen parecer a esta fase como la culminación del desarrollo mental hacia los once o doce años y que la adolescencia es una crisis momentánea típica de la edad, este tipo de literatura psicológica está muy lejos de agotar el análisis de la adolescencia. Se afirma que se dan estas oscilaciones temporales al pasar de una fase a otra, pero las conquistas de la adolescencia aseguran un equilibrio superior al de la segunda infancia. La construcción del pensamiento formal no se da a través de las posibles acciones sobre los objetos, sino sobre las reflexiones de estas acciones, o sea la representación de acciones posibles, asimismo libera el pensamiento de lo real para trazar teorías y reflexiones o sea el despegue del pensamiento.

---

(4) Aprender. El desarrollo de la inteligencia. Edit. Marín. España, 1990.

La principal característica del pensamiento a este nivel es la capacidad de prescindir del contenido para situar lo actual en un más amplio esquema de posibilidades. La adolescencia se torna difícil debido a la incapacidad del muchacho de tener en cuenta todas las contraindicaciones de la vida humana, personal y social, siendo su proceder utópico e ingenuo, donde sus ideales provocarán conflictos con la realidad en cualquiera de los aspectos de la vida.

A través del juego presente en todos estos períodos cumple con un rol esencial en el desarrollo de la personalidad y la inteligencia.

El juego es un equilibrador de la afectividad y permite que se lleve a cabo la socialización y la incorporación de su identidad social, es por esto que aplicándose a educación el juego brinda amplias posibilidades y es elemento renovador de la enseñanza, por el otro, como medio para el aprendizaje que posibilita el desarrollo integral del niño.

Los docentes debemos adecuar los diferentes tipos de juego y actividades según la realidad educativa social, cultural y económica de los alumnos, y basándonos en la corriente teórica de la psicogenética se llevarán a cabo las actividades lúdicas.

En cualquier individuo sus estructuras son producto de la autoconstrucción, comprendiéndose por estructuras las formas de organización de la actividad mental, bajo su doble aspecto motor o intelectual, y por otra parte, afectivo, y social. Estas estructuras como por ejemplo las motrices, la

inteligencia, las afectivas y muchas otras, se van conformando por la interacción de la actividad del sujeto y las modificaciones del medio. A cada etapa le corresponde un conjunto de estructuras, tanto en lo orgánico como en lo psíquico; estos distintos niveles son secuenciales. Cada uno de éstos se va constituir en un apoyo para la elaboración del siguiente, por lo que, es imposible saltar o no pasar por una etapa; a lo sumo, se puede estancar el desarrollo, en ciertas etapas, sin poder alcanzar las siguientes.

El sujeto logra un mayor grado de adaptación a su medio ambiente, entendiendo por adaptación un estado de equilibrio de la organización biológica en su medio.

Desde el enfoque de la conducta, es un estado de equilibrio entre la asimilación y la acomodación; por lo que la adaptación se compone de estos dos elementos como lo son la asimilación y la acomodación. La primera consiste en el proceso de incorporación mediante una acción operativa de nuevos objetos, vivencias y experiencias, a la estructura mental; la segunda, es un aspecto de la actividad cognitiva que implica la modificación de las estructuras sensorio-motrices o mentales, en función de los objetos de la realidad. Por lo que la estructura está ligada a la necesidad de todo ser vivo de organizar sus distintas funciones.

Piaget encuentra que el conocimiento aún en sus formas más elementales, se presenta de dos maneras: los aspectos figurativos y operativos del conocimiento.



El aspecto figurativo se refiere a los conocimientos que desde el punto de vista del individuo son copias de la realidad exterior, captándose solamente lo que aparece en el exterior.

Existen cuatro formas características: la percepción, que actúa solamente en presencia del fenómeno u objeto; la imagen mental, que acciona reproduciendo al objeto interiorizadamente y en su ausencia; la imitación, en sentido amplio, resulta una reproducción que puede mostrarse:

- a) En presencia del objeto y se produce en diferentes formas (imitación fónica, gráfica, rítmica, gestual y del movimiento, etc.)
- b) Las imitaciones diferidas, que se refieren a la reproducción de un modelo u objeto, pero en su ausencia, por medio de verbalizaciones, dibujos, gestos, etc.
- c) La memoria que en sentido estricto es el conocimiento activo que se refiere al pasado; en sentido amplio, es la disponibilidad de cualquier conocimiento, por lo que la memoria es el aspecto figurativo de los esquemas en general.

El otro gran aspecto del conocimiento es el operatorio, Piaget lo define como los tipos de conocimientos que actúan sobre el objeto en forma material u operativa; este aspecto consiste en las transformaciones propiamente dichas y en los productos del mismo.

El aspecto operatorio, como bien lo dice la palabra es

el conocimiento que transforma y opera sobre el tema, concepto, idea, u objeto de conocimiento; es un proceso que se apoya en el aspecto de la acción que transforma determinados datos de la realidad para asimilarlos a las estructuras disponibles.

Estos dos aspectos también se diferencian porque el aspecto operativo está centrado sobre la asimilación, mientras que el figurativo opera con la acomodación.

Uno de los esquemas esenciales de la asimilación que el niño aplica constantemente durante toda su vida es el juego.

Comienza por los objetos a los esquemas sensorio-motrices, por el juego ejercicio; más adelante asimila deformadamente el mundo que lo rodea, a través del juego simbólico donde representa toda conducta o actividad, "y poco a poco va asimilando los fenómenos concretos mediante nociones y operaciones más ricas, por los juegos de construcción y reglados, hasta acceder al pensamiento formal abstracto" (5).

Piaget ha comenzado desarrollando modelos formales que describen y explican la conducta del adolescente.

Si bien existen dudas sobre la adecuación del sistema lógico propuesto es, sin embargo, notorio que Piaget es uno de los pocos teóricos de la ciencia de la genética infantil que ha intentado construir modelos de este tipo.

---

(5) J. Ajuriaguerra. Manual de Psiquiatría Infantil.  
Barcelona, México, Masson, 1983, p. 24-29.

CAPITULO V  
CARACTERIZACION DEL NIÑO DE SEGUNDO CICLO  
DE EDUCACION PRIMARIA

La Educación esta identificada como un fenómeno histórico social; teniendo una función social y socializadora; reconociendo su carácter selectivo.

"Durkheim asigna al término educación su connotación más amplia y la construye como fenómeno social...es visualizada como funcional al sistema y concebida bajo tres dimensiones: como acción, como proceso y como institución" (1).

Como acción, porque la educación obra en calidad de agente externo, trasmisor de un código simbólico que existe independientemente del individuo, imponiéndose sobre él; como proceso, porque la acción ejercida es transformadora, permanente y continua, y como institución, porque las acciones se sistematizan en un conjunto de disposiciones, métodos, etc., definidos y establecidos, materializándose en el sistema en cuyo interior se reflejan en forma reducida, los rasgos principales del cuerpo social.

---

(1) Universidad Pedagógica Nacional. Sociedad, Pensamiento y Educación I. Antología. México, 1987

La escuela primaria se ha de encargar de dar una educación de calidad. La educación y la escuela concurren a cubrir esta necesidad.

Dentro de las teorías sobre el desarrollo infantil se ha dado una serie de características del niño, con lo que apoyan al maestro, para que éste escoja las medidas pedagógicas apropiadas a las situaciones concretas, para que así se logre la optimización de la educación primaria. Con esta finalidad, es necesario percatarse que el niño de segundo ciclo lo ubicamos según la teoría psicogenética de Jean Piaget dentro del período de las operaciones concretas, ya que los alumnos oscilan en las edades de ocho a diez años en el tercer y cuarto grado de educación primaria, que son los grados que conforman el segundo ciclo de la escuela primaria.

Las operaciones son concretas, puesto que el niño espera aplicarlas sólo a los objetos que se hallan inmediatamente presentes.

Son operaciones, puesto que son acciones que el niño realiza mentalmente y que tienen la propiedad complementaria de ser reversibles. Esto significa que para cada acción mental concreta, por ejemplo la suma, el niño podrá realizar su acción opuesta, en este caso la sustracción, que le deja en donde había empezado.

En la etapa de las operaciones concretas, el niño logra también la conservación del número ya que el variar el espacio de una de las dos series iguales, sabrá que no variará el número de ninguna de esas series.



En este periodo se dice que el niño es menos egocéntrico porque toma en cuenta otros puntos de vista, siendo que así verifica o corrige sus propios conceptos, otra característica es la descentración, ya que el niño comprende que no es el centro del universo, sino que es un elemento más que pertenece al todo.

En las operaciones concretas y se la llama así porque el niño necesita presenciar o ejecutar la operación en orden para invertirla mentalmente, como se explicó anteriormente.

Se observa en desarrollo de la base lógica de la matemática, bajo forma de una serie de esquemas lógicos discretos. Existe ya la conservación, ya que comprende que el modificar la apariencia de algo no cambia sus restantes propiedades, o sea la materia en sí, por ejemplo en la conservación de la cantidad de un fluido al cambiar del tamaño de los vasos.

Otra característica más es la reversibilidad, que es donde el niño será capaz de volver al punto de partida, por ejemplo, si se le da una hoja para hacer doblados y formar una figura, irá siguiendo los pasos y si se le indicara que volviera al punto de partida él solo, lo logrará porque ya tiene en su pensamiento la reversibilidad.

Su equilibrio es más estable y es capaz de acomodar a lo nuevo, conocimientos relacionándolos según su utilidad, construye sus decisiones pero todavía no puede abstraer que es la forma esencial del pensamiento adulto. Para llegar a tener todas estas características el niño debe llevar a cabo

una larga reconstrucción de los conocimientos. En esta etapa el desarrollo intelectual es la organización del mundo y la construcción conjunta de los procedimientos para organizarlos. Dentro de este período, el niño maneja las principales operaciones lógico-matemáticas como lo son la conservación, la clasificación, la seriación y el número.

En la conservación el niño tiene que pasar un largo camino para descubrir que a pesar de las transformaciones o deformaciones se conserva la sustancia, el peso y el volumen.

La clasificación que hace el infante en esta etapa, comienza por organizar los materiales según la colección de figuras, o por atributos, hasta llegar a comparar y captar por ejemplo, que una manzana y un plátano son objetos diferentes, pero tienen algo en común: que son frutas.

La seriación, según Piaget "es un proceso constructivo que consiste en ordenar los elementos según unas dimensiones crecientes o decrecientes" (2).

En la etapa del pensamiento concreto el niño logra intercalar objetos dentro de una serie a través de la comparación de los elementos a partir de uno de los extremos ya sin tener que realizarlo por ensayo y error.

Muchas veces el adulto cree que el niño ya posee el concepto de número por el simple hecho de contar; para que en

---

(2) APRENDER. El desarrollo de la inteligencia. Edit. Marín. España, 1990. p 442.

realidad el niño adquiriera el concepto de número, primeramente ha de manipular objetos, y poco a poco lograr una correspondencia entre éstos, logrando una semiabstracción, relacionando a la representación gráfica, hasta abstraer por completo, relacionan ahora sí el símbolo con el número, siendo este proceso lento y laborioso.

Es importante señalar que en los programas de educación, incorporaron dentro de los libros del maestro, una serie de caracterizaciones, donde establecen al desarrollo del niño dentro de tres aspectos: el aspecto cognocitivo; el aspecto socio-afectivo y el aspecto del desarrollo psicomotriz.

El aspecto cognocitivo es lo relacionado con la evolución del razonamiento y el lenguaje, y en general todos los procesos intelectuales.

El aspecto socio-afectivo que implica los progresos del niño en su capacidad de relacionarse con los demás y en la manifestación de sus emociones y sentimientos.

Por último, el aspecto del desarrollo psicomotriz que afecta los avances en el dominio y organización de los movimientos corporales y los conceptos de espacio y tiempo.

El desarrollo del individuo es continuo, la transición es gradual, y se da durante un largo período de tiempo, durante el cual el niño exhibe muchas formas de conducta intermedias entre la etapa anterior y la que siga.

Desde el punto de vista de Jean Piaget, la experiencia física y la manipulación concreta no son las únicas formas de aprendizaje en el niño. Otro tipo de experiencia que conduce

a la comprensión del medio ambiente es la experiencia social o la interacción con otras personas, ya sea su grupo de iguales, padres o adultos.

Se ha señalado que uno de los primeros obstáculos para la comprensión del ambiente es la egocentricidad del niño, pero a la vez que se va desarrollando y que es capaz de descentrar su atención y que comienza a enfocar simultáneamente varios aspectos de la realidad y a comprender los puntos de vista del prójimo, entonces y sólo entonces alcanza un conocimiento objetivo de la realidad.

Un método que promueve la eliminación del egocentrismo es la interacción social.

Cuando un niño habla a otro comienza a comprobar que existen otras maneras de considerar las cosas.

La interacción conduce inevitablemente al conflicto y a la disputa. Tiene que defender sus ideas y justificar sus opiniones. Al hacerlo así se ve forzado a aclarar sus pensamientos. Si desea convencer a los demás de la validez de sus propios puntos de vista, debe expresar sus ideas de una manera clara y lógica.

Es difícil comprender por qué en las escuelas se obliga al niño a estar callado, cuando el resultado parece ser sólo una situación autoritaria y un aburrimiento irresistibles.



CAPITULO VI  
PUNTO DE VISTA PEDAGOGICO  
SOBRE EL JUEGO

La educación a través de las actividades lúdicas dinamiza y hace ameno el aprendizaje dentro de cualquier área de conocimiento, pero cabe reconocer y no confundir al juego como sustituto del trabajo, sino que esta actividad se convierta en un trabajo-juego como lo menciona Celestin Freinet:

Prepararemos técnicamente una escuela donde se construya, donde se edifique no mediante el solo estudio sino mediante el trabajo creador único y, a falta de ello, a través de ciertos juegos (1).

La necesidad de adecuar los aspectos tanto metodológicos y organizacionales para dar un correcto impulso al juego, se lograría si desde muy temprano el niño puede entregarse a trabajos-juegos, si la educación, su formación familiar, escolar, social, están centradas en la necesidad, en la exigencia de ese trabajo-juego, él obtiene los más delicados y luminosos goces, entonces el juego conservará para él su valor. La verdadera esencia de la pedagogía es el crear la atmósfera de trabajo y al mismo tiempo proveer y ajustar las técnicas que hagan accesible a los niños el trabajo produc-

---

(1) Joseph Leif. Lucien B. La verdadera naturaleza del juego. Buenos Aires, Ed. Kapeluz, 1978 p. 72

tivo y formativo. Al recurrir al juego como estrategia didáctica se responde a una didáctica activa que privilegia la experiencia del niño respetando y tomando en cuenta sus necesidades e intereses, haciendo uso de métodos activos que se basan en el principio de que la acción y la experiencia son el mayor impulsador del aprendizaje, su filosofía es aprender-haciendo, donde al alumno se le presentan no soluciones ni resultados, sino problemas y procedimientos.

El maestro que enseña utilizando técnicas que incluyan juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje logrará optimizar todo el potencial del niño, ya que un interés constante del individuo, más perceptible en el niño es la actividad lúdica, siendo siempre el juego en el párvulo, un medio de expresión, el mejor para llevar a cabo los grandes progresos que ha de realizar para lograr ser un adulto íntegro, menos presionado por el medio y más dinámico.

Desafortunadamente no todos creen que el juego sea una forma o medio para lograr un aprendizaje, ya que algunos opinan que es perder el tiempo, sin embargo a través del juego se logra mejores resultados si se le deja el espacio suficiente al juego y no es utilizado como pantomima para interesar al niño y lograr captar su atención hacia el objetivo que se desee, dejando después relegado el juego y enfocándose después únicamente al objetivo que se propone alcanzar. Para poder reconocer la importancia del juego en el aprendizaje debe evitar confundir el juego con las actividades escolares. Como Krou dijo: cuando el adulto,

interviene en el juego como adulto, el juego deja de ser un juego infantil. En estas circunstancias el educador no puede rescatar el juego, ya que de intervenir él, se puede convertir el juego en un trabajo cualquiera, por eso se ha de dejar al niño jugar libremente, ya que la función principal del juego es autoeducativa. La mejor forma que el educador podría favorecer al enlace del proceso de enseñanza-aprendizaje con el juego es crear y motivar situaciones de grupos de juego, contestar las dudas espontáneas y proporcionar los materiales que se puedan necesitar, y todo este proceso necesita un educador paciente y perspicaz que desee aportar más de sí mismo para dejar que los niños puedan crecer.

Los niños en edad escolar empiezan a establecer mecanismos que Piaget denomina "operaciones concretas", donde la palabra "concreta" se refiere a los objetos particulares sobre los que recaen tales operaciones, como son las clases, las relaciones, los números y las orientaciones espaciales.

Estas son operaciones mentales que clasifican, relacionan, numeran y localizan objetos particulares.

En verdad jugar es pensar. El pensar en clase es dar paso al proceso evolutivo del pensamiento, en el cual el juego es de suma importancia, puesto que su función es autoeducativa.

Para el maestro el juego es el medio más eficaz de conocer al niño, gracias a la observación del juego en el niño, el maestro podrá percatarse si hay algún problema en su desarrollo, conocer su cultura, respetarla y así el docente

podrá crear su estrategia pedagógica tomando en cuenta la realidad o realidades de sus alumnos.

El juego es un excelente instaurador de la comunicación entre alumnos o entre éstos y el maestro, ayuda a la socialización del individuo.

Teniendo plena conciencia de lo que el juego significa para el niño, el maestro dará cabida al juego, incluso antes de obtener la mejor estrategia para integrarlo a su pedagogía. Por eso es necesario que se cuente con espacios lúdicos que estén al margen de la racionalización pedagógica, o bien, que puedan ser usados lúdicamente teniendo un objetivo completamente educativo, ya que no hay que olvidar que el juego es un medio eficaz siempre y cuando se respete y se de libertad al niño en el desempeño de la actividad lúdica.

Sin embargo el papel del pedagogo será determinante en la circulación de los conocimientos lúdicos, que se esforzará por promover mediante intercambios entre niños y grupos de edad, orígenes sociales o étnicos distintos," ayudará así a constituir un verdadero dispositivo de desarrollo de los conocimientos adquiridos mediante las actividades lúdicas en el medio natural" (2).

Es evidente que todos los niños juegan, y que un punto de referencia para cualquier padre de familia es notar que su

---

(2) Universidad Pedagógica Nacional. El niño: aprendizaje y desarrollo. Antología. México, SEP, 1988 p.132



hijo si no juega es porque esta enfermo, sea cual sea la índole del problema. La falta de juego en un niño provocará sin duda alguna que se marchite su personalidad.

Efectivamente se han tratado de definir de diferentes formas al juego; una muestra de ello es como para el inglés Henry Bett nos define al juego como el resurgimiento involuntario de instintos vitales que han perdido hoy su significación ; para otros es una actividad funcional de distensión o bien, una forma para el niño de invertir su excedente de energía que las actividades de sobrevivencia no lo pueden absorber.

Actualmente en esta esfera están marcadas las investigaciones sobre el juego, principalmente la teoría psicogenética fundada por Jean Piaget.

Jean Piaget observa: "el juego es la expresión y la condición del desarrollo del niño" (3).

En esta teoría, le corresponde a cada etapa cierta vinculación con determinados tipos de juegos, siendo así el juego un revelador eficaz de la evolución mental del niño, siendo a la vez, función esencial en los procedimientos de aprendizaje. El aprendizaje para Piaget desde un punto de vista estricto es la adquisición mediante la experiencia anterior pero sin control sistemático, dirigido por el sujeto, también es la adquisición de hábitos; esto lleva a la

---

(3) Jean Piaget. La formación del símbolo en el niño. Ed.Fondo de Cultura Económica. México, 1977. p.166.

modificación de la conducta que resulta de la transformación del esquema.

Sus fases son la asimilación, que es la transferencia de respuesta o incorporación más o menos distorsionada del objeto para someterlo al sistema inicial; su otra fase es la acomodación, que es un proceso de aprendizaje bajo su forma más general de modificación del esquema de respuesta; el equilibrio se da entre la asimilación y la acomodación siendo éste no permanente y dándose a través de una discordancia entre lo asimilado, y se procede a la fase de acomodación para llegar a un equilibrio con la finalidad de lograr la adaptación del intelecto al medio, el pedagogo puede ayudar al niño a lograr su adaptación a través de inducir al infante a la acción, a la reflexión, al intercambio para que se lleve a cabo la construcción de las estructuras del conocimiento.

Según la teoría de Piaget, una de las fuentes más importantes de aprendizaje si no la más esencial, es "la actividad intrínseca del niño" (4).

En base a la teoría piagetana se sugieren ciertos cambios en la práctica escolar. En primer lugar el maestro debe estar conciente del nivel actual de funcionamiento del niño, sin esta valoración el maestro no sabrá como motivar al alumno. En segundo lugar el maestro ha de encaminarse más a

---

(4) Herbert Ginsburg. Piaget y la teoría del Desarrollo Intelectual. México, Ed. Prentice/Hall Internacional, 1977. p. 209.

la individualización ya que cada niño presenta sus propias características y niveles.

En tercer lugar los niños han de ser autogobernados, deberán ser autónomos para lograr un autoaprendizaje.

Para promover el interés y el aprendizaje el maestro debería adaptar el programa al individuo.

De la misma forma el niño necesita de un ambiente rico en cosas interesantes y principalmente, que el maestro tenga plena confianza en la capacidad de aprendizaje que tiene el infante. Ahora bien, es indiscutible que el niño juega y que cuando un adulto interviene deja de ser un juego infantil.

Así de esta forma el aprendizaje por el juego, el maestro puede ayudar, orientar, pero comienza el fracaso al intentar controlar completamente este proceso. Es aquí la audacia, el interés y la disposición del maestro la que va a encauzar y motivar al niño, para llevar a cabo determinada actividad lúdica. Cabe decir que el juego es un verdadero sistema educativo espontáneo que funciona antes de la escuela y paralelamente a ésta.

Para terminar con este capítulo, se considera importante presentar la declaración de la "Asociación internacional para el derecho del niño al juego", (IPA). Organización interdisciplinaria no estatal. La declaración fue producida, en su origen, por la IPA en noviembre de 1977, en la consulta de Malta, realizada como preparación del Año Internacional del Niño, y posteriormente actualizada en Viena en septiembre de 1982.

"Declaración" (5)

- \* Los niños son la base del mundo futuro. Los niños han jugado en todos los tiempos y en todas las culturas.
- \* El juego, como las necesidades de nutrición, la salud, la protección y la educación, es vital para desarrollar el potencial de todos los niños.
- \* El juego es instintivo, voluntario y espontáneo. es natural y exploratorio.
- \* El juego es comunicación y expresión, une el pensamiento y la acción. Da la satisfacción y el sentimiento.
- \* El juego toca todos los aspectos de la vida.
- \* El juego ayuda al desarrollo físico, mental, emocional y social de los niños.
- \* El juego es un medio de aprender a vivir, y no solamente de pasar el tiempo.
- \* IPA está profundamente afectada por un número de tendencias alarmantes y su impacto negativo sobre el desarrollo de los niños.
- \* Indiferencia de la sociedad con respecto a la importancia del juego.
- \* Sobrecarga de estudios escolares teóricos y académicos.
- \* Concepción inadecuada del medio ambiente (entorno),

---

(5) El Boletín de la Dirección de Educación Física. Argentina Año 1 No. 2, 1988, p. 13-16.



como lo testimonian las formas de habitaciones inapropiadas y una mala distribución.

- \* Acrecentamiento de la explotación comercial de los niños a través de un cúmulo de comunicación y de producción, lo que significa un deterioro de los valores morales y de las tradiciones culturales.
- \* Preparación inadecuada de los niños para desenvolverse en una sociedad que cambia rápidamente.
- \* Aumento de la marginación de los niños, en la comunidad.
- \* Constante exposición de los niños a la guerra, la violencia y la destrucción.
- \* Acento demasiado importante, puesto sobre la competencia malsana de ganar a toda costa, en los deportes infantiles.

#### Proposiciones para la acción

Las proposiciones siguientes están registradas bajo los nombres de los organismos gubernamentales que tienen una parte de responsabilidad hacia los niños.

#### Salud

El juego es esencial para la salud física y mental del niño.

- \* Establecer programas para los profesionales y los padres a propósito de los beneficios del juego desde el nacimiento.
- \* Introducir el juego en los programas comunitarios designados, para mantener la salud del niño.

- \* Promover el juego como parte integrante del tratamiento de los niños en los hospitales e instituciones simila-

#### Educación

El juego es una parte de la educación.

- \* Se deben crear ocasiones para promover la iniciativa, la integración, la creatividad y socialización en los sistemas de educación.
- \* Introducir estudios sobre la importancia del juego en la instrucción de todos los profesionales o voluntarios que trabajan con o por los niños.
- \* Implicar a las escuelas, colegios y establecimientos públicos en la vida de la comunidad y permitir el mejor uso de estos establecimientos y sus recursos.

#### Bienestar

El juego es esencial en la vida familiar y comunitaria.

- \* Favorecer las medidas que reforzarán las relaciones padres-hijos.
- \* Asegurar que el juego sea aceptado como parte integrante del desarrollo y de preocupación social.
- \* Proveer a la comunidad de servicios donde tendrá su lugar y de integrar niños que tengan desequilibrios físicos, mentales o emocionales.

### Tiempo libre

El niño tiene necesidad de tiempo para jugar.

- \* Preparar un tiempo adaptado, el espacio y los medios para que los niños elijan y desarrollen los intereses individuales y los del grupo.
- \* Estimular a más personas provenientes de medios y edades diferentes para que estén más cercanas a los niños.
- \* Frenar la explotación comercial del juego y de los niños por una publicidad manipuladora. Frenar la producción y la venta de juguetes de guerra y juegos de violencia y destrucción.
- \* Promover el desarrollo de juegos cooperativos para todas las edades.

Desarrollar el "flair play" de los niños en el deporte.

- \* Asegurar buen material lúdico para todos los niños, particularmente el material especializado, por la investigación y la cooperación con las facilidades de la comunidad semejante a los grupos de juegos preescolares, ludotecas y otros.

### Planificación

Las necesidades del niño deben tener prioridad en la planificación de los arreglos humanos.

- \* Al mismo tiempo que funja un nuevo plano o de una

reorganización de los desarrollos existentes, remover la gran vulnerabilidad del niño, en cuanto al número y alcance limitado de la actividad.

- \* Prohibir la construcción de inmuebles de habitación demasiados altos y tomar medidas urgentes para disminuir los efectos perjudiciales del hábitat sobre los niños.
- \* Tomar medidas para permitir a los niños moverse sin peligro en la comunidad proporcionando una mejor conducta de la circulación y en mejorar los transportes públicos.
- \* Permitir a los niños y jóvenes participar en las decisiones que conciernen a su entorno y sus inmediaciones.
- \* Reservar espacios apropiados para jugar tomando las disposiciones necesarias. IPA, decidida a sostener la fuerza viva creada para el Año Internacional del Niño en 1979, de despertar la operación mundial para el mejoramiento de la vida de los niños.
- \* Afirma su fe en la declaración de las Naciones Unidas sobre los derechos del Niño, que en el artículo 7, establece que el niño debe tener muchas ocasiones de jugar y de entretenerse, las cuales podrían estar regidas por los mismos fines que la educación; la sociedad y las autoridades públicas podrían tratar de favorecer el goce de este derecho.
- \* Reconocer que la total participación de la comunidad es esencial en los programas de desarrollo y los servicios

para encontrar las necesidades, esperanzas y aspiraciones de los niños.

- \* Cree que sin preocuparse del talento, todos los niños podrían tener las mismas posibilidades de jugar.
- \* Asegura su cooperación con la ONU y otras organizaciones nacionales e internacionales implicadas con los niños.
- \* Hace un llamado a todos los países y todas las organizaciones para actuar y contrarrestar las tendencias e inquietudes que ponen en peligro el desarrollo de la salud del niño, y dar prioridad a los programas a largo plazo, encargados de garantizar para siempre, el derecho del niño a jugar.



CAPITULO VII  
JUEGOS PARA NIÑOS DE SEGUNDO CICLO  
DE EDUCACION PRIMARIA

Un mérito destacado del juego es el de democratizar las relaciones sociales. Fortuna y autoridad no resisten ante el juego: gana el mejor. A continuación se dan algunos juegos . que apoyan al desarrollo del niño en algunos aspectos.

A. Juegos de motricidad general

Plantar y recoger las sandías

Se forman en hilera equipos de diez jugadores y a cada grupo se le dan seis aros de gimnasia (las sandías). A la indicación de la maestra o cualquier participante, el primer alumno corre con los aros y los coloca en los lugares previamente señalados o marcados en el piso, delante de cada fila. Una vez que ha puesto todos, gira y regresa saltando dentro de los aros, al tiempo que los recoge uno por uno. Al llegar a la línea de salida, los entrega al siguiente compañero de su equipo, quien repite el ejercicio y así sucesivamente, hasta que hayan pasado todos los niños.

Gana el equipo que termina primero. (Ver ANEXO A).

Jinetes y caballos

Se divide al grupo en dos partes iguales: jinetes y caballos, respectivamente. Los primeros montan sobre la

espalda de sus compañeros y se lanzan entre sí una pelota, acción que los caballos tratarán de impedir. Si la pelota cae al suelo, los jinetes suman puntos malos. Después de un rato, intercambian posiciones y continúa el juego. Gana el equipo que tenga menos puntos en contra (Ver ANEXO B).

#### Duelo de sombreros

Se divide al grupo en dos equipos y pasa una pareja por vez. Cada uno de los adversarios llevará puesta una bolsa de papel como sombrero y un "garrote" de papel periódico. El duelo consiste en derribar el sombrero del enemigo, defendiendo, al mismo tiempo, el propio. Gana quien tire el sombrero al contrario. (Ver ANEXO F).

#### Los trenecitos

Se forman en hilera varios equipos de igual número de integrantes, se colocan dos líneas paralelas en el campo separadas entre veinte y treinta metros, aproximadamente. Todos los grupos se sitúan del mismo lado, detrás de una de las marcas. El primer jugador de cada equipo es "el tren" y corre hasta la otra línea, regresa, toma de la mano a su compañero y corre con él hasta la segunda. Continúan así, sucesivamente, y en cada vuelta, van agregando un vagón. Gana el equipo que termina primero y completa la carrera sin soltarse. (Ver ANEXO G)

### B. Juegos de percepción sensorio-motriz

#### Patos y cisnes

Se dibuja en el patio un círculo grande, o varios pequeños, y se hacen dos equipos: uno de "patos" y otro de

"cisnes". La maestra o cualquier integrante produce ciertos sonidos que deben obedecer los equipos, por ejemplo, una palmada -o silbatazo- para que actúen los patos; dos para los cisnes. O bien, con colores distintos para cada equipo. Los niños se colocan indistintamente alrededor del círculo y esperan la indicación de la profesora o el que esté dirigiendo: una palmada y los patos tienen que saltar al agua -dentro del círculo- y si están en ella, saltan a tierra; dos golpes y les corresponde a los cisnes. Pierden los que tardan más en cumplir la orden o se equivocan ante los amagos del maestro o el que este dirigiendo. Los que se equivocan quedan eliminados o se les hace pagar una prenda.(Ver ANEXO H).

#### 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 atrape a uno de los jugadores, debe adivinar de quién se trata, únicamente a través del tacto.

La presa, mientras tanto, permanece quieta y muda para no darle ninguna ventaja. Si la gallina se equivoca al decir el nombre de su compañero, continúa en su papel; si no intercambian roles. De esta manera sigue el juego (Ver ANEXO C).

#### C. Juegos de lateralidad

##### El robot

Se juega en parejas, uno de ellos es el robot y el otro su

conductor. El primero debe cumplir todas las órdenes de su compañero a saber: alto; izquierda; derecha; atrás; adelante; tres pasos al frente; girar a la izquierda y dar cinco pasos; girar a la derecha y caminar dos pasos, etc. Posteriormente, intercambian papeles.

#### Izquierda, derecha y centro

Todos los niños se colocan en fila, viendo hacia el maestro; en el piso, paralela a la formación, se pinta una línea que servirá como punto de referencia. Cuando el profesor o el que guía, ordena: "todos a la derecha"; los niños saltan la sogá hacia ese lado y así sucesivamente.

También puede pedirles que se paren sobre ella y más adelante una vez que han comprendido el sentido del juego el ejercicio se complica con movimientos para confundirlos, consignas repetidas u otras distintas, como adelante y atrás, etc. Se elimina a los que se equivoquen y el último en lograr realizar todas las consignas gana. (Ver ANEXO D).

#### D. Juegos de atención, memoria y deducción

##### Haz lo que digo y no lo que hago

Los participantes se colocan en línea o en semicírculo, de tal forma que puedan ver perfectamente a quien dirige el juego, puesto que deberán hacer todo lo que éste diga, mas no lo que haga. Con el propósito de confundir a sus compañeros invertirá la consigna o incluso hará lo que dice. Ejemplo: "Levanten las manos" y él las baja; "manos a los hombros" y se toca los codos; "tóquense la oreja" y el se toca la propia, etc. El que se equivoque pagará prenda.



### El zoológico

Los jugadores se dividen en equipos y se colocan en distintos lugares del patio. Cada grupo nombrará a un representante que deberá pasar al frente a los otros para imitar a un animal determinado, elegido por el propio equipo. Los demás tratarán de adivinar de qué animal se trata. Cada grupo tiene tres oportunidades para hacerlo, en caso de no acertar, se marca un punto a favor del equipo imitador.

### Aire, tierra, agua y fuego

Los participantes se sientan formando un semicírculo y frente a ellos se coloca el director o guía, quien tiene un objeto cualquiera (silbato, palito, pañuelo, etc.). El juego comienza cuando el director arroja el objeto a uno de los participantes al tiempo que pronuncia el nombre de cualquiera de los elementos naturales, por ejemplo, si dice: "Aire"; quien lo reciba, debe contestar de inmediato mencionando una cosa que se encuentre en dicho elemento: nube, pájaro, avión, globo, etc. Si dice "tierra"; el otro contesta: casa, árbol, planta, etc., y así sucesivamente con los restantes. Más si alguien dice "fuego"; no debe responder nada. El jugador que se equivoque o no siga las reglas, deberá pagar una prenda.

¿Cuáles son más fáciles de recordar?

Para desarrollar la memoria a corto plazo; conocimiento de cuales objetos de una serie son mas fáciles de retener, los participantes son niños de 8 a 9 años en adelante. El material que se necesita es un pizarrón, figuras en el suelo (figuras geometricas hechas con cinta adhesiva). El juego



comienza cuando el primer demostrador haga un movimiento entre un conjunto de cinco figuras en el piso. Los observadores intentarán, entonces, imitar uno por uno los movimientos en cada "estación". Las pelotas se usarán para modificar los movimientos, gana el que logre repetir la serie de movimientos .(1)

#### E. Juegos de expresión oral y apoyo a la lectura

##### Trabalenguas

Didácticamente, resulta útil tenerlos escritos en grandes láminas, de forma que a la vez que los niños los repiten, puedan leerlos. Es importante que la maestra explique las palabras que no se entienden; posteriormente, se pueden ir leyendo, al principio muy despacio, después cada vez más rápido y por último modificando alternadamente la velocidad. Cuando los participantes conocen el trabalenguas de memoria, se les puede pedir que lo escriban en su cuaderno. Enseguida se dan algunos ejemplos: "El arzobispo de Constantinopla, se quiere desconstantinoplar, el que lo desconstantinoplare, bien desconstantinoplado, buen desconstantinoplador será".

"Compré pocas copas,  
pocas copas compré,  
y como compré pocas copas,  
pocas copas pague".

---

(1) Bryant J. Cratty. Desarrollo intelectual. Juegos activos que lo fomentan. México, Ed. Pax-Mexico, 1988. p.51.

### Juegos en la historia

Para desarrollar el conocimiento de la función recreativa y de la actividad física en un contexto histórico; la capacidad para comunicar verbalmente y por escrito; la capacidad de analizar y sintetizar los juegos y las formas del juego.

Un "equipo investigador" escribirá y demostrará una serie de juegos que demuestren un curso histórico que conduzca a un juego moderno en la época contemporánea. Ejemplo: el juego de pelota de los aztecas, comparándolo con el Fútbol contemporáneo.(2)

### F. Juegos de asociación lógica y matemáticas

¿Cuál es diferente?

Para desarrollar la capacidad para determinar consistencia e inconsistencia lógicas en tareas de movimiento; capacidad para evaluar semejanzas y diferencias.

El instructor ejecuta un grupo de cuatro o cinco movimientos. Ejemplo salta en un pie hacia adelante, atrás, brinca con dos pies hacia adelante, atrás, pero salta tres veces hacia un lado. Los observadores deben determinar cuál de las series de movimientos "no armoniza" con el resto.(3)

---

(2) Bryant J. Cratty. Op.cit. p.107

(3) Bryant J. Cratty. Op.cit. p.115.

### El cuadro mágico

Los niños se agrupan en equipos de la misma cantidad de alumnos, se les plantea el siguiente problema: se dibuja un cuadro grande; que a su vez se divide en otros nueve cuadros más pequeños.

Cada equipo debe anotar, en cada casillero, los números del 1 al 9, pero de tal manera, que al sumar horizontal, vertical o diagonalmente, cualquiera de las hileras, el resultado sea siempre 15.

Si después de un tiempo moderado, ninguno de los equipos ha encontrado la solución, el maestro debe decirles que el cinco debe colocarse en la casilla del centro, y que por lo tanto, los números de las columnas que pasen por el centro deben sumar siempre 10, sin contar este 5.

De esta forma, los grupos pueden ir encontrando la respuesta.

El que termine no dirá la respuesta para que todos lo resuelvan. (Ver ANEXO E).

## CONCLUSIONES

El juego es una actividad formativa bio-psico-social, fundamental para el niño, tanto en la educación espontánea de la vida cotidiana, como en la educación formal.

Jugar en sí, es una función significativa de la infancia, la actividad en su propio fin, pero al mismo tiempo siempre implica intencionalidad, la misma que encontramos dentro del grupo espontáneo infantil de la comunidad como juego libre, al que dentro de la escuela se le puede agregar un segundo sentido y manejarlo como -juego aprendizaje-.

Las expresiones, emociones, afectos, se concretan de manera clara mediante el juego del niño, ya que la actividad lúdica cumple un rol esencial en la formación de la personalidad, en el desarrollo tanto intelectual, físico y anímico del individuo, como también realiza una función determinante socializadora que permite al niño adaptarse al medio e incorporarse a su grupo de iguales, y a desenvolverse integralmente dentro de la sociedad.

El juego es autoeducativo, y al adaptarlo como estrategia didáctica permite dar al proceso de enseñanza-aprendizaje, un enfoque más dinámico, auténtico, que le da al niño oportunidad de ser como es él, sin presiones, ni argucias, para ser un niño libre, sano y feliz.

Los educadores y maestros, así como los padres de familia, y toda persona que trabaje con infantes, deben tratar de impulsar el juego, como una forma esencial de modelar una niñez integral.



## GLOSARIO

### 1. Adaptación:

Se trata de la capacidad que tiene el organismo de asimilar nuevos datos acomodando las reacciones del individuo al medio externo.

### 2. Clasificación:

Es la función mediante la cual el niño imprime un sello de unidad a una serie de objetos con un rasgo común.

### 3. Concepto de objeto:

Cuando el niño llega a considerar que las imágenes visuales permanecen como tales independientemente de su campo visual, logra entonces el concepto del objeto, en el sentido de Piaget, o sea aquello que subsiste aunque en un momento dado no se le esté mirando o tocando.

### 4. Curiosidad:

Según Piaget, la curiosidad se basa en el principio de novedad o sea en la discrepancia entre un objeto en el que el niño se hallaba familiarizado y otro nuevo.

### 5. Esquema:

Se trata de una estructura de conducta organizada.

### 6. Función simbólica:

Es aquella cuyos contenidos son símbolos y sustituyen objetos reales.

### 7. Imitación:

El niño tiende a repetir acciones realizadas por otras personas.

### 8. Juego simbólico:

Es un tipo de juego en el que el niño asigna determinados elementos, el valor de otros.

### 9. Operaciones:

Consisten en elaborar esquemas operativos que permiten comprender y manipular la realidad.

### 10. Pensamiento operativo concreto:

Es el proceso del pensamiento abstracto. El niño puede establecer relaciones, pero con base en una exigencia perceptiva.

### 11. Desarrollo perceptivo motor:

Interacción entre dos aparatos fisiológicos: sensorial, que proporciona información sobre el ambiente, y neuromotor, que permite que el organismo responda a su ambiente.



## BIBLIOGRAFIA

- ACEVEDO, Alejandro. Aprender jugando. 60 dinámicas vivenciales. 6 ed. México, Ed. Limusa, 1989.
- AJURIAGUERRA, J. Manual de Psiquiatria Infantil. Barcelona, Ed. Masson, 1983 24 p.
- Aprender. El desarrollo de la inteligencia. Ed. Marín. España, 1990.
- AXLINE, M. Virginia. Conjunto Pedagógico Moderno. Terapia de juego. 6 ed. México, Ed. Diana, 1982 18 p.
- CRATTY, Bryant J. Desarrollo Intelectual. Juegos activos que lo fomentan. México, Ed. Pax-México, 1988 35, 51, 80, 103, 107, 115 p.
- CHAUVEL, D. Juegos de reglas para desarrollar la inteligencia. Madrid, Ed. Narcea, 1989 11 p.
- DECROLY, O. y E. Monchamp. El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz. 2 ed. Madrid, Ed. Morata, 1986.
- El Boletín de la Dirección de Educación Física. Argentina, Año 1 No. 2, 1988, p. 13-16.
- Diccionario Porrúa de Pedagogía. Ed. Porrúa.
- FURTH, H.G. y H. Wachs. La teoría de Piaget en la práctica. Buenos Aires, Ed. Kapeluz, 1978.
- GINSBURG, Herbert. Piaget y la teoría del desarrollo intelectual. México, Ed. Prentice/Hall Internacional, 1977.
- Gran Diccionario Enciclopédico Visual. Programa Educativo Visual, S.A. de C.V. Ed. 1991.
- HETZER, Hildergard. El juego y los juguetes. Buenos Aires, Ed. Kapeluz, 1978 24 p.
- LEIF, Joseph. La verdadera naturaleza del juego. Buenos Aires Ed. Kapeluz, 1978 55p.
- LEQUERICA, M. El juego infantil. 12 ed. Madrid, Ed. Morata. 1985 42 p.

PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño. México, Ed. FCE, 1977 166 p.

\_\_\_\_\_. Seis estudios de psicología. Barcelona, Ed. Barral, 1971 20 p.

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. El niño: aprendizaje y desarrollo. México, SEP, 1988 132 p.

\_\_\_\_\_. Manual de redacción e investigación documental I. México, SEP, 1988.

\_\_\_\_\_. Sociedad, pensamiento y educación. México, SEP, 1987 61 p.

\_\_\_\_\_. Manual de Redacción e investigación documental I. México, SEP, 1988.

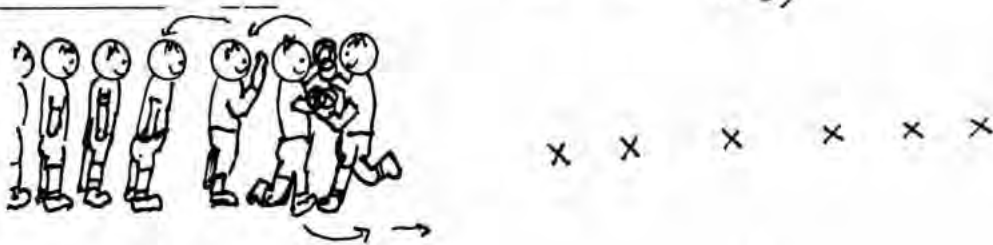
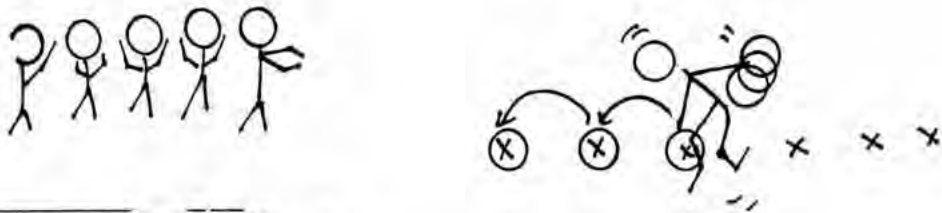
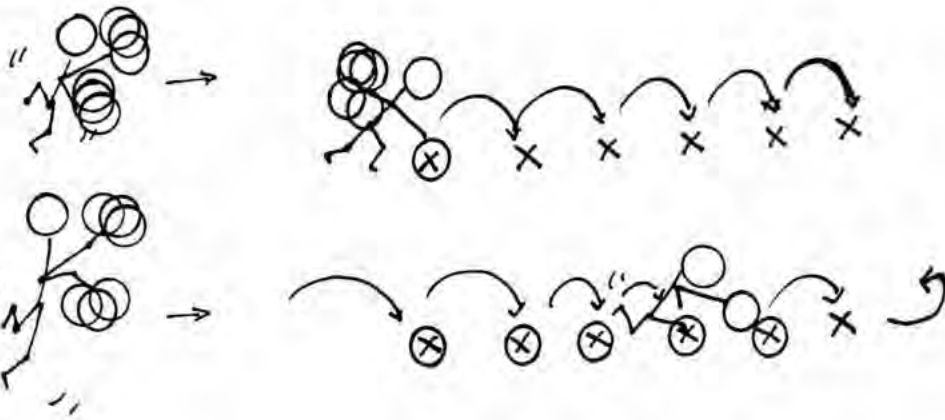
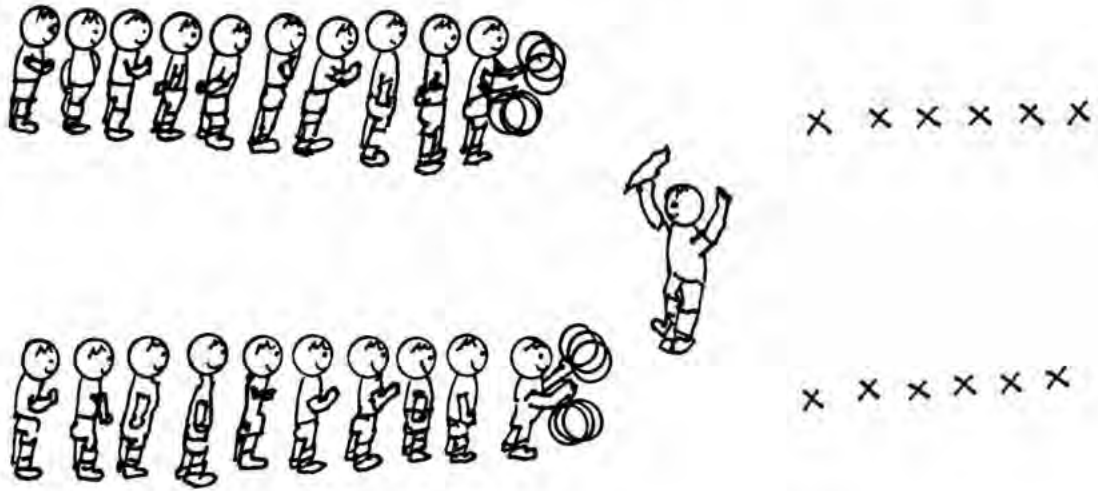
VYGOTSKI, L.S. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona, Ed. Grijalbo, 1979 141 p.

WALLON, H. La evolución psicológica del niño. A. Colin, 1965.

**ANEXOS**

ANEXO A

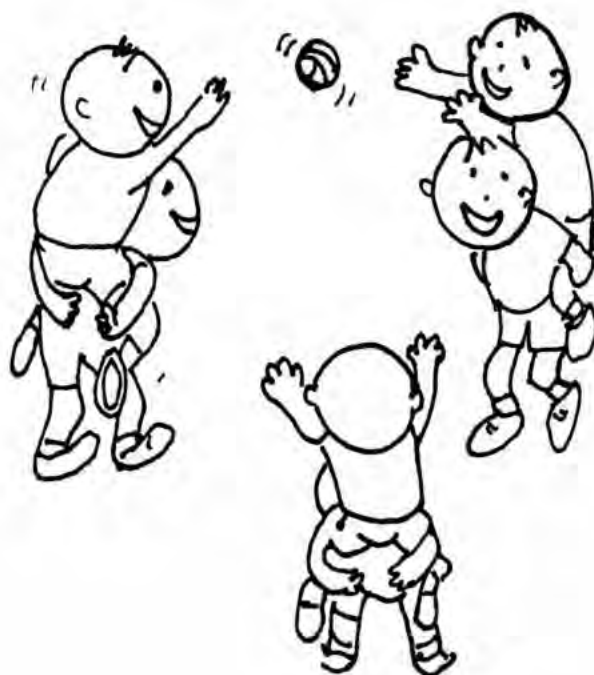
JUEGO: PLANTAR Y RECOGER SANDIAS



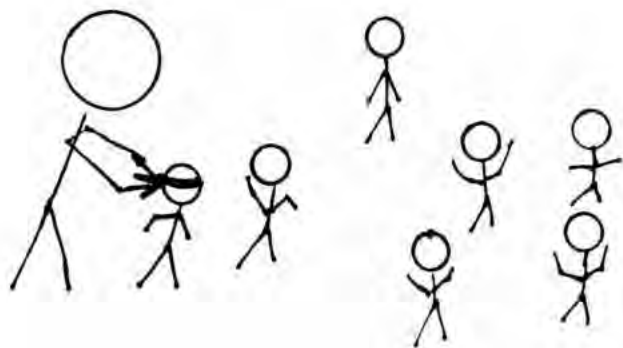


## ANEXO B

## JUEGO: JINETES Y CABALLOS

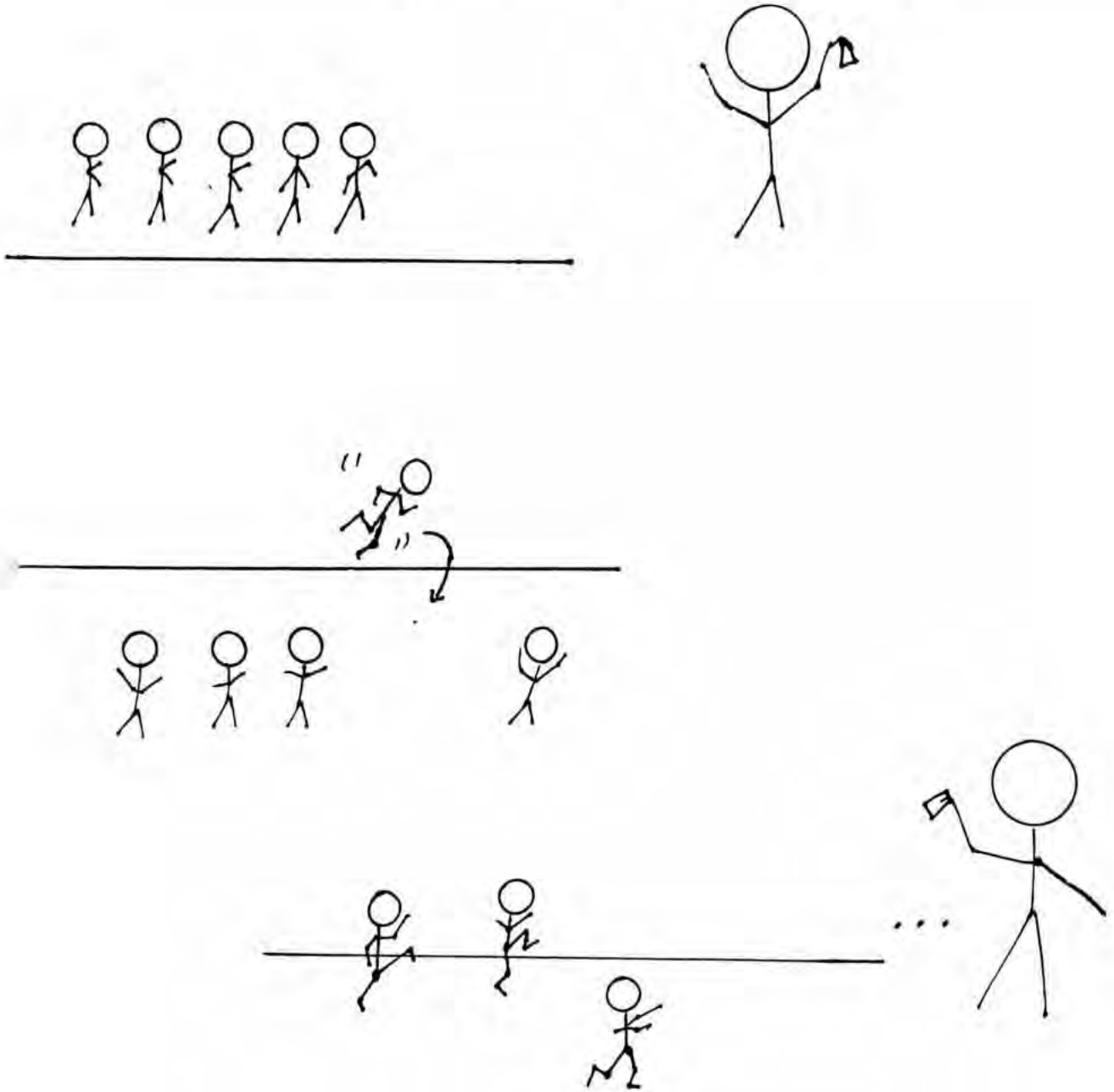


ANEXO C  
JUEGO: LA GALLINITA CIEGA



ANEXO D

JUEGO: IZQUIERDA, DERECHA Y CENTRO



ANEXO E

JUEGO: EL CUADRO MAGICO

8	3	4
1	5	9
6	7	2



ANEXO F

JUEGO: DUELO DE SOMBREROS

ALUMNOS EN ACTIVIDAD DE JUEGO





ANEXO G

JUEGO: LOS TRENECITOS

ALUMNOS EN ACTITUD DE JUEGO



## ANEXO H

JUEGO: PATOS Y CISNES  
ALUMNOS EN ACTITUD DE JUEGO