
GOBIERNO DEL ESTADO DE JALISCO
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
O S E J
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN TERMINAL

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 14 E, ZAPOPAN, JAL.



**" LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PROCESO
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN SEGUNDO
GRADO DE PRIMARIA "**

PROPUESTA PEDAGÓGICA
Q U E P R E S E N T A
LA PROFRA. PATRICIA OLVERA
PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA
ZAPOPAN, JAL FEBRERO DE 1997

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Zapopan, Jal., 22 de OCTUBRE de 1996.

C. PROFR.(A)

PATRICIA OLVERA.

P R E S E N T E :

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado: "LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA"

propción PROPUESTA PEDAGOGICA a propuesta del asesor C. Profr.(a)
MIGUEL ANGEL PEREZ REYNOSO , manifiesto a usted que reúne los
requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

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

A T E N T A M E N T E .

MIGUEL MARIANO CASTAÑEDA LINARES.

PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION

DE LA UNIDAD UPN 14E ZAPOPAN.

DEDICATORIAS

A DIOS NUESTRO SEÑOR

Por haberme permitido concluir
mis estudios que yo tanto anhelaba.

A MI ESPOSO

Por su apoyo y comprensión
en todas mis actividades

A MARTHA PATRICIA Y ANA CRISTINA

Gracias por ser tan buenas hijas.

A MI MAMA

Por su optimismo en los momentos
que más necesitaba.

A TODOS MIS MAESTROS DE LA UPN

Por su apoyo incondicional
y su actitud de servicio.

MAESTROS MIGUEL ANGEL, MARTIN, JOSE
Y PILAR

Gracias por su tiempo y dedicación.

I N D I C E

	Pág.
INTRODUCCION	2
JUSTIFICACION	6
OBJETIVOS	8
 CAPITULO I	
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
1.1 Detección del problema	10
1.2 Evidencias	10
1.3 Supuestos de los que se parte	11
1.4 Pregunta generadora	12
1.5 Concepto del juego	12
1.6 Contexto social, grupal e institucional .	12
 CAPITULO II	
MARCO TEORICO	
2.1 El juego en el mundo del niño	16
2.2 Análisis teórico sobre el tema del juego .	19
2.3 El desarrollo del niño en el segundo grado de primaria	26
2.4 La educación primaria desde el punto de vista institucional	38
 CAPITULO III	
ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	
3.1 Metodología	45
3.2 Fundamentación psicológica y pedagógica .	46
3.3 Diseño de actividades	53
 CONCLUSIONES	 82
BIBLIOGRAFIA	84

I N T R O D U C C I O N

INTRODUCCION

Es para mi una experiencia muy agradable el haber cursado la Universidad Pedagógica Nacional porque es aquí donde profundizo más mi labor educativa. Considerando que la escuela debe ser más a la medida del niño, que de acuerdo a su edad (7-8 años) es como debemos enseñarle como a él le agrada por naturaleza: "jugando".

Durante las clases en la Universidad, cuando los maestros utilizaban alguna dinámica al iniciar la clase para trabajar, el ambiente se sentía relajado y, en lo personal, me sentía muy a gusto, además de comprender más y mejor los conocimientos preparados por el maestro. Es entonces cuando me interesé en intensificar el juego en las áreas del programa escolar y no solo utilizarlo como un cambio de actividad sino como actividad permanente en toda la mañana de trabajo, tanto dentro del salón como fuera de él.

Según Schiller, "El hombre no está completo sino hasta que juega, ya que se realiza plenamente volcándose por entero, es decir, el hombre juega a pintar, a remar, al ajedrez; lo mismo ocurre con el pequeño, ya que casi toda su actividad la realiza con el juego, por lo tanto, anticipa las conductas posteriores". (1)

(1) SCHILLER. Guía de capacitación para padres, Paquete didáctico, México, D.F., Ed. Porrúa, p. 168.

El juego promueve la creatividad y flexibilidad para el niño; el momento de esparcimiento, de los significados son más importantes que las metas.

Cuando el niño juega no se preocupa por conseguir sus metas y puede experimentar nuevas e inusuales combinaciones de comportamientos que nunca habría intentado si estuviera bajo la presión de alcanzar una meta.

Una vez que estas combinaciones de comportamiento ocurren en el juego los niños pueden usarlas para resolver problemas de la vida cotidiana, las actividades lúdicas propician en el niño flexibilidad e incrementan sus opciones de comportamiento. Se cree que los lazos más fuertes entre el juego y el conocimiento se encuentran en el área del pensamiento creativo.

La presente propuesta espero sea de gran utilidad a los compañeros maestros y padres de familia, esperando les ayude mi experiencia educativa y sirva como motivación para incluir el juego en sus actividades docentes y familiares.

Trato de dar un panorama general de la importancia que tiene el juego en el proceso enseñanza-aprendizaje del niño.

En el primer capítulo se da a conocer el planteamiento del problema así como los supuestos del juego, el concepto y los contextos tanto social, grupal e institucional.

En el segundo capítulo hablamos sobre el juego y sus fundamentos así como sus características principales y cómo el

juego se explica en sus diferentes tipos. También se da a conocer un punto de vista teórico sobre el juego, el desarrollo del niño y sus inquietudes a los siete-ocho años.

En el tercer capítulo damos a conocer los planteamientos acerca del juego del niño, ubicados en dos vertientes: una de carácter pedagógica y la otra en el ámbito de lo psicológico. También se observará el diseño de las actividades con su respectivo objetivo, materiales utilizados, actividades, eje que favorece, así como sus observaciones de las actividades.

Finalizando con las conclusiones y bibliografía consultada.

J U S T I F I C A C I O N

JUSTIFICACION

En la escuela normalmente los maestros nos concretamos a tomar sólo en cuenta las actividades que les proporcionan información sobre el proceso académico de sus alumnos, considerando que sólo éstas son relevantes para la formación del educando.

Comúnmente, se ignora que el niño, cuando juega, desarrolla, afianza y perfila aspectos de su personalidad, que le proporcionan mayor integración en toda su estructura bio-psico-social, aumenta su espontaneidad, asume diferentes roles, según los propósitos del juego, sin perder la conciencia de sí mismo y de los que lo rodean; crece su socialización, perfecciona su psicomotricidad, aumenta su confianza. Ignorar todas estas dimensiones del desarrollo, que se le presentan al niño cuando juega, orilla a pensar de manera reduccionista una actividad fundamental en la vida del niño.

Es por ello mi inquietud de utilizar el juego en las actividades escolares, porque no he logrado que mis alumnos se entusiasmen con las actividades que realizamos en el aula. Me gustaría que el tiempo que pasan los niños en el salón de clase fuera ameno y divertido, y así aprendieran más y mejor, además de alcanzar los objetivos propuestos fácil y rápido.

Por lo antes mencionado, pretendo utilizar el juego como principal herramienta en el proceso enseñanza-aprendizaje.

OBJETIVOS

OBJETIVOS

- Promover el desarrollo del niño a través del juego.
- Facilitar por medio del juego el proceso enseñanza-aprendizaje dentro del aula.
- Interesar al niño para que encuentre en el aprendizaje satisfacción personal.
- Considerar el juego como una herramienta básica en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

C A P I T U L O I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Detección del problema

Mi labor docente la desarrollo en segundo grado de primaria, con niños de siete a ocho años de edad. He observado que mis alumnos se muestran pasivos durante las clases, sin el interés que me gustaría le pusieran a la misma. Su actitud de frecuentes distracciones durante la clase me molesta, trato de hacerla atractiva, con material didáctico, pero no logro observar en sus caritas la alegría y el entusiasmo por resolver o realizar los trabajos que les indico.

Una de las presiones que tenemos los maestros es el programa escolar que nos marca lo que se debe enseñar a los niños durante esta semana, mes o año escolar. Por otro lado, la actitud del padre de familia ante las comparaciones, por ejemplo: que en la otra escuela ya van en la división y aquí apenas vamos en la suma. Esta es una presión muy fuerte para mi y, por otro lado, la más importante, la que más me preocupa, es la actitud del niño frente al proceso que se está siguiendo de enseñanza-aprendizaje.

1.2 Evidencias

Cuando les digo a mis alumnos el trabajo que se va a realizar, los niños muestran una actitud de desagrado. Esta reacción de rechazo y poco interés en realizar los trabajos en el aula es lo que me gustaría cambiar; quisiera encontrar una estrategia en la que los niños aprendieran de una forma más agradable y divertida, que su actitud sea de constante entusias-

mo ante el trabajo, como lo es él por naturaleza.

El surgimiento de la presente propuesta también es por la constante insistencia e inquietud de mis alumnos hacia el juego. Ellos confirmaron mi pauta a seguir para facilitarnos a ambos el proceso de enseñanza-aprendizaje en las actividades del aula. Con sus preguntas: maestra, ¿jugamos al director de la orquesta?, ¿sacamos los títeres?, ¿salimos al patio?, ¿cantamos la rata vieja?, me hicieron caer en la cuenta que tal vez por este camino mis alumnos aprendieran más y mejor los temas que marca el programa escolar.

1.3 Supuestos de los que se parte

A través del juego el niño

- Aprende a respetar las reglas
- Mantiene la atención
- Desarrolla el lenguaje
- Socializa y se sensibiliza
- Aprende a esperar y actuar hasta que le corresponde su turno
- Facilita la relación maestro-alumno, alumno-maestro, alumno-alumno
- Ayuda a mantener la disciplina
- Desarrolla habilidades
- Aumenta el grado de comprensión
- Le divierte, lo relaja, le motiva y entusiasma.

1.4 Pregunta generadora

- ¿Qué relación existe entre juego y desarrollo?
- ¿Cómo organizar mi grupo para llevar a cabo dichos juegos?
- ¿Cómo apropiarse juegos para el número de alumnos?
- ¿Qué juegos son los que más les gusta, de acuerdo a su edad?

1.5 Concepto de juego

"El juego es ejercicio preparatorio necesario para la maduración y que interviene antes que ésta esté terminada". (2)

El juego es una manifestación espontánea y libre, que ha surgido de la relación entre el medio y el comportamiento: cuando el juego es creativo se llama arte y es una puerta abierta a la expresión, un camino a la libertad, una vía de desarrollo.

El juego es representación de la realidad e interacción con ella. En este sentido es parte importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en el desarrollo del pensamiento.

1.6 Contexto social, grupal e institucional

Mi comunidad escolar es de un nivel socioeconómico medio;

(2) PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño, F.C.E., México, 1987, p. 206.

la mayoría de los padres de familia son empleados y colaboran con el gasto familiar los dos miembros: el padre y la madre, lo cual repercute en el descuido hacia los hijos, que no se les revisan tareas, se salen a la calle por varias horas, tienen amigos mayores que ellos, etc.

Dentro de mi comunidad existe el pandillerismo y la drogadicción.

Contexto grupal:

El grupo que se encuentra a mi cargo es el de segundo "B", el cual está integrado por 42 alumnos: 17 niños y 25 niñas entre siete y ocho años de edad.

El salón está organizado por cinco filas en las que se sientan dos alumnos por mesabanco. El aula es amplia, bien ventilada e iluminada.

Mis alumnos son activos e inteligentes, son los mismos niños que tuve el año anterior en primer grado, los cuales continúan reafirmando hábitos de limpieza, conducta, disciplina, etc. Una de las características de mi grupo es que no se agreden entre sí, existiendo cooperación entre ellos.

Considero que me identifico bien con mis alumnos, tienen confianza y libertad de expresar lo que les agrada y lo que les molesta. En ocasiones me sugieren que tienen deseos de cantar, jugar, salir al patio o realizar determinada actividad. Dentro de lo posible trato de que realicen sus inquietudes de trabajo y juego.

Contexto institucional:

La escuela donde pretendo llevar a cabo dicha propuesta es la Urbana # 475, Francisco Villa, ubicada en la colonia División del Norte, en el municipio de Zapopan, Jalisco.

Cuenta con una organización completa: directora, auxiliar técnico, 18 maestros de grupo, 2 maestros de educación física, 3 maestras de labores, 3 maestros de apoyo y 2 maestras de C.A.S., que significa capacidades y habilidades sobresalientes; ellas trabajan una vez por semana con los grupos de segundo a quinto grado y una vez por semana con el subgrupo que está formado de diez niños por grado.

Se cuenta también con biblioteca y un salón de usos múltiples, donde está la T.V. y la videocasetera donde los niños pueden ver películas el día programado.

La directora del plantel es una persona muy preparada y con un gran espíritu de ayuda hacia nosotros. Cuando tenemos alguna duda o problema con un niño siempre está dispuesta a ayudarnos.

La relación entre los maestros es de compañerismo, lo cual me hace sentir muy bien y me facilita mi labor educativa.

C A P I T U L O I I

M A R C O T E O R I C O

2.1 El juego en el mundo del niño

El juego es una parte importante del mundo infantil, pero no exclusiva de éste. La mayoría de los adultos pensamos que el juego... es cosa de niños, que es una actividad recreativa que sirve para entretener, a diferencia del trabajo, que es una actividad productiva y seria, y como los adultos somos serios...

Al considerar que sólo al niño le corresponde jugar, y al encuadrar el juego a horarios, lugares y formas establecidas, le quitamos lo que constituye su esencia: el goce y la imaginación.

La eficacia de la acción educativa "se basa -dice Wallon- sobre el conocimiento exacto del niño, de su naturaleza, de sus necesidades, de sus capacidades, en una palabra, sobre el estudio psicológico del niño". (1)

Considero que el juego es una estrategia para que el niño pueda explorar el mundo y entable relaciones con su grupo social, a través de los cuales reciba los mensajes de su cultura, y con estos elementos exprese, comunique e invente sus propios mensajes.

El juego es representación de la realidad e interacción con ella. En este sentido Piaget lo señala como parte importante

(1) UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. Desarrollo del niño y aprendizaje escolar (Antología), SEP-UPN, México, p. 212.

en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en el desarrollo del pensamiento.

De esta manera, el juego constituye parte del desarrollo del pensamiento.

El juego, en primer momento, se reduce a acciones externas que realiza el niño (movimientos de su cuerpo, de objetos, etc.)

Uno de los primeros tipos de juego que aparecen es el juego de práctica, el cual ayuda al desarrollo motor del niño y consiste fundamentalmente en movimientos: lanzar, ordenar bloques, brincar la cuerda, etc. Este tipo de juegos se caracteriza por sus repeticiones, en donde las variaciones son introducidas por casualidad o por resultados placenteros.

Piaget encontró que el juego de los pequeños, entre los dos y siete años de edad, aproximadamente, es un creador de símbolos que se relacionan con la imagen mental y el lenguaje; manifestaciones todas ellas de la tarea de elaborar símbolos, adquirir significados, signos; de saber lo que significa el mundo y lo que quiere decir la gente que lo rodea; de establecer representaciones en un plano mental. Esto constituye lo que se denomina juego simbólico, en donde el niño representa por medio de imágenes mentales y palabras, situaciones u objetos. Así como por ejemplo, alimentar su propia conducta de dormir, el niño puede utilizar cualquier objeto para representar una almohada: tal objeto se convierte en un símbolo de algo ya existente en la mente del niño.

"El juego simbólico no tiene limitaciones. Una cosa puede pasar por otra en la vida infantil. El juego aquí se convierte en una experiencia creativa: el niño cambia la realidad según sus deseos, de acuerdo a sus experiencias sociales, reviviendo sus gozos y resolviendo sus conflictos".

(2)

En otro momento Piaget afirma que tiene lugar el desarrollo del juego socializado y de reglas, el cual surge de aquellos en donde el niño juega al lado de otros sin interactuar con ellos. Al contrario, los juegos socializados proporcionan una forma de adaptarse a las reglas sociales.

En el juego de las etapas avanzadas del desarrollo del niño ya hay una distinción precisa entre el juego y la realidad. Comienzan a desarrollarse juegos con reglas en forma cooperativa... juegos sociodramáticos, de imitación, de representación de personajes, etc., los cuales tienen un papel muy importante en la continua adaptación del niño a su medio.

El juego es una parte importante en el desarrollo del pensamiento; es al mismo tiempo, un vínculo vital en el desarrollo de la afectividad. Es a partir de la relación amorosa madre-hijo, que el niño se integra gradualmente al mundo y es en esta relación que surgen los fenómenos que dan origen al juego y a la socialización.

(2) PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño, México-Buenos Aires, FCE, 1961.

El juego es también un agente de socialización en tanto que es un lugar de encuentro y participación social.

En este sentido, el juego del niño adquiere contenidos sociales y recibe el patrimonio cultural de su grupo.

Teniendo como base los aspectos del juego referidos al desarrollo del pensamiento, de la afectividad y de la socialización, corresponde al maestro incorporarlo al proceso de enseñanza-aprendizaje, pero no únicamente para reafirmar conocimientos adquiridos, ni como respiros en la clase, sino como parte importante de este proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que el juego es un modo de conocer la realidad, una forma de relación que el niño establece con el mundo y de desarrollar su conciencia de las cosas y de sí mismo. Al mismo tiempo el juego es una puerta de acceso al universo de los símbolos y de la creatividad; el camino, no sólo hacia el conocimiento lógico y experimental sino para llegar a ser una persona integral.

2.2 Análisis teórico sobre el tema del juego

El niño pasa a través de diferentes etapas cognoscitivas, durante las cuales sus procesos llegan a desarrollarse hasta alcanzar el nivel de un adulto.

Jean Piaget observó, con relación al juego, que los niños menores de dos años se ven envueltos sólo en juegos de práctica (repetición de movimientos físicos), no siéndoles posible participar en juegos de simulación o dramatización

porque no tienen aún las habilidades cognoscitivas necesarias para las representaciones simbólicas.

Desde esta perspectiva, se plantea que lo lúdico no hace mas que reflejar fielmente el nivel de desarrollo cognoscitivo, así como su desenvolvimiento en el niño.

Piaget estaba convencido de que los actos biológicos son actos de adaptación al medio físico y a las organizaciones del medio. Asimismo, creía que la mente y el cuerpo no funcionan independientemente uno de otro y que la actividad mental está sujeta a las mismas leyes que rigen en general la actividad biológica.

Esto propició que él conceptuara el desarrollo intelectual igual que el biológico. Consideraba los actos cognoscitivos como de organización y adaptación al medio, lo que de ningún modo implica que la conducta mental pueda atribuirse a las actividades biológicas, aunque los conceptos biológicos pueden ser útiles y válidos para observar el desarrollo intelectual.

Para que la adaptación del niño al medio sea posible, se requiere un balance entre dos procesos complementarios: la asimilación y la acomodación.

Piaget consideró el juego como un estado de desequilibrio en el que la asimilación domina sobre la acomodación, puesto que el juego no es adaptativo. Los niños no aprenden nuevas habilidades cuando juegan, ellos hacen prácticas y consolidan las habilidades recién adquiridas.

Considero muy importante esta práctica de consolidación porque sin ella muchas habilidades, apenas aprendidas, se perderían rápidamente.

Otro concepto central en la teoría psicogenética es el de conservación, el cual se refiere al juicio que hace el pequeño hacia ciertas propiedades de los objetos, tales como que la cantidad y el número no cambian, a pesar de que han padecido transformaciones físicas o perceptuales. Por ejemplo: conservación de los líquidos, de la masa, etc.

Piaget descubrió que la mayoría de los preescolares no son capaces de advertir la conservación; que el papel de los juegos de "hacer creer" envuelven dos operaciones cognoscitivas necesarias para la conservación:

- La descentración.- Se refiere, en el caso del juego, a que el niño puede ser él mismo y a la vez asumir alternativamente otro papel.

- La reversibilidad.- El menor sabe que en el momento que lo desee puede cambiar su papel de juego por su identidad.

Las investigaciones realizadas por algunos autores indican que al hacer al niño consciente de la reversibilidad inherente en los juegos de "hacer creer", las transformaciones pueden ayudar a que algunos niños adquieran un mejor desarrollo de las habilidades de conservación.

Se considera que el juego tiene un rol más directo de lo que se pensaba en el desarrollo cognoscitivo. "De acuerdo

con Vygotski, los niños pequeños son incapaces de abstraer pensamientos, porque para ellos significado y objeto están fundidos en un solo elemento". (3) Ellos no pueden pensar cómo es un barco sin ver un barco. Así, cuando se comienzan a involucrar en un juego de "hacer creer" y usan objetos (palo) para representar el objeto (caballo), el significado empieza a ser separado de los objetos: el palo sirve como trampolín para separar el significado "caballo" del caballo mismo. De aquí se deriva que los niños sean pronto capaces de pensar en significados, independientemente de los objetos que representan. Los juegos simbólicos tienen un papel importante en el desarrollo del pensamiento abstracto.

Bruner (1967) menciona que el juego promueve la creatividad y flexibilidad, afirmando que en el momento de esparcimiento los significados son más importantes que los fines. Menciona que cuando el niño juega no se preocupa por conseguir sus metas, y por lo tanto puede experimentar nuevas o inusuales combinaciones de comportamientos que nunca habría intentado si estuviera bajo la presión de alcanzar una meta.

Una vez que estas nuevas combinaciones del comportamiento ocurren en el juego, los niños pueden usarlas para resolver problemas de la vida real. Bruner señala que las actividades lúdicas propician en ellos flexibilidad e incrementan sus opciones de comportamiento.

(3) VYGOTSKI, Lev S. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores, Barcelona, Grijalbo, 1988, p. 164.

"Bruner recomienda que el aprendizaje en el aula sea inductivo". (4)

Se considera que los lazos más fuertes entre el juego y el conocimiento se encuentran en el área del pensamiento creativo.

El juego libre ayuda al pensamiento divergente (que se caracteriza por la posibilidad de generar varias opciones para la solución de un problema) sólo en niños que regularmente se involucran en los juegos de "hacer creer". También estos juegos son un factor clave en la contribución a la creatividad.

Las transformaciones simbólicas que se observan en los juegos de "hacer creer" tienen un efecto en la flexibilidad del pensamiento del niño. Es decir, este "como si" le permite evitar las asociaciones mentales convencionales y transformarlas en nuevas e inusuales formas, en una prolongada serie creativa de ideas y asociaciones que pueden, más tarde, ser usadas para propósitos adaptativos.

Como se puede observar, la teoría de Bruner y Vygotski están relacionadas en cuanto que el juego prepara al niño para una vida más creativa, con mayor flexibilidad de pensamiento.

El juego de "hacer creer o sociodramático" lo constituye el desarrollo del lenguaje. Este entretenimiento con el idioma

(4) UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. Teorías del aprendizaje
Antología, México, SEP-UPN, p. 197.

ayuda a los niños a perfeccionar las habilidades adquiridas del lenguaje e incrementar el conocimiento de las reglas.

Los entretenimientos en juegos sociodramáticos pueden provocar un enriquecimiento en el desarrollo del lenguaje, en la habilidad de la lecto-escritura e, incluso, en la comprensión de la historia.

El grupo de juegos dramáticos ofrece una oportunidad a los niños de practicar y perfeccionar su lenguaje, sus destrezas sociales, su sentido de competencia social, y fortalece su inclinación a cooperar.

Los juegos sociodramáticos contribuyen a la habilidad de ver el mundo desde otra perspectiva, además de que esas formas de juego promueven el crecimiento social y cognoscitivo, según investigaciones realizadas, en las que indican que todas las formas de juego libre contribuyen al desarrollo; que existe una pequeña evidencia que une la actividad visomotriz gruesa o formas no sociales de juego dramático en el crecimiento de las habilidades intelectuales y sociales.

El juego no solo proporciona un auténtico medio de aprendizaje sino que permite que los maestros adquieran conocimientos respecto a los niños y sus necesidades. Esto nos compromete como educadores a ser capaces de comprender en dónde se encuentran los niños, en sus habilidades sociales y cognoscitivas, lo que a su vez nos indica a los educadores el punto de partida para la promoción de nuevos aprendizajes, tanto en el campo cognoscitivo como en el afectivo y social.

El juego educativo no solo significa avances en la creatividad, sino también en la ampliación de otras perspectivas, en el desarrollo y riqueza del lenguaje, así como en el logro de la conversación, la cooperación y el control de los impulsos. Varias investigaciones indican claramente que el juego educativo es una forma efectiva de fomentar el desarrollo cognoscitivo y social del niño.

Existen muchas interrogantes sobre las causas que llevan a un niño a carecer de juegos sociodramáticos, sobre todo cuando estos pertenecen a una clase social baja.

Lo que se ha podido comprobar es que cuando el maestro se involucra en el juego educativo se incrementa la cantidad y calidad del juego en los niños. Se sugiere que la intervención en el centro educativo sea a través de:

- Intervención exterior: en la que el adulto permanece fuera del episodio del juego pero hace comentarios y sugerencias;
- Participación en el juego: donde el adulto toma parte activa y modela las conductas deseadas.

Las dos intervenciones pueden mejorar ciertos aspectos para que se presente en la escuela el juego sociodramático, ya que lo que se cree que mantiene alejados a los niños de este tipo de juego es una carencia de conocimientos específicos respecto a lo que es él mismo, más que a experiencias inadecuadas o a la falta de habilidades.

El juego educativo no solo significa avances en la creatividad sino también en la ampliación de otras perspectivas, en el desarrollo y riqueza del lenguaje, así como en el logro de la conversación, la cooperación y el control de impulsos.

No existe precisión en cuanto a que si el juego o la interacción del adulto son los componentes que más influyen en éste. El juego educativo es una forma efectiva de fomentar el desarrollo cognoscitivo y social del niño.

La participación del maestro dentro del juego educativo enriquece la calidad y resulta benéfica en muchos sentidos. Es así que el valor de la participación de los adultos ha sido demostrada en los experimentos de juegos educativos y en estudios observacionales en casas, consultorios y salones de clase.

2.3 El desarrollo del niño en 2o. grado de primaria

Sus emociones y sentimientos:

El niño tiende aún a ver todo en relación consigo mismo. Comienza a salir del egocentrismo afectivo, siendo ahora capaz de entender los sentimientos de los otros y de enriquecer los propios.

El grupo escolar adquiere, por lo mismo, una mayor importancia que permite al niño una constante afirmación a partir de la interacción con otros.

Al ser valorado por sus compañeros y reconocer en ellos

sus propias cualidades, el niño aprende a valorarse a sí mismo, lo que le permite ir tomando conciencia de sus limitaciones ante el medio. La crítica que hace a los demás le lleva a reflexionar sobre sus propios comportamientos, por lo que se podría decir que es en este momento cuando se inicia en la autocrítica.

Debido a la transición entre el egocentrismo y la ampliación de las relaciones sociales el niño adopta una actitud diferente ante las normas: éstas dejan de tener un carácter incuestionable, inmutable y rígido, convirtiéndose en reglas de convivencia que el niño reconoce como necesarias para su mejor incorporación al grupo. Esto lo llevará a participar en la elaboración de las reglas de juegos (canicas, avión, juegos con pelotas), así como en el control para que éstas se cumplan.

Sin embargo, aún es mal perdedor: ante situaciones complejas se retira irritado o, bien, se refugia en un rincón apartado para llorar, y le avergüenza mucho que lo descubran.

Es un periodo de sentimientos ambigüos: por un lado considera necesario la existencia de reglas para la organización del juego, pero por otro, estima que con él debe hacerse excepciones.

El niño en esta etapa tiene mayor capacidad para realizar trabajo en equipo.

Pensamiento, lenguaje y movimiento:

El niño de segundo grado es más reflexivo que el de primero. Piensa un poco antes de hablar y es capaz de retener su atención por periodos más largos.

En esta fase el pensamiento del niño permanece aún muy ligado al mundo real; se van estructurando las nociones de espacio, tiempo, causalidad, movimiento, número, cantidad y medida, así como las relaciones entre el todo y sus partes, entre clases y subclases entre otras.

Conforme va cediendo su egocentrismo y aumentando su capacidad de establecer relaciones se va iniciando en la comprensión de la invariabilidad de la materia, o sea, comprende que algo permanece constante a pesar de cambios aparentes.

El pensamiento del niño adquiere características lógicas, a la vez que reemplaza paulatinamente la intuición que utilizó en el periodo anterior. De ahí que esta etapa sea conocida como la del pensamiento lógico.

La lógica del niño se relaciona con las cosas concretas, ya que aún no es capaz de manejar abstracciones. Sin embargo, puede diferenciar su punto de vista de los demás y sostener discusiones en las que respete la opinión de los otros sin descuidar la suya.

A continuación se presentan las tablas que muestran algunos de los aspectos del desarrollo del niño entre 7 y 8 años

de edad, y el tipo de actividades que propician su maduración.

ASPECTO SOCIO-AFECTIVO

Aspectos del desarrollo

Para favorecer el desarrollo de los diferentes aspectos se sugiere que el niño:

Ampliación de las relaciones interpersonales y elección de amigos

- Elija compañeros para formar equipos de juego y de trabajo.

- Participe en equipos de limpieza o de festejos especiales.

Aceptación de reglas de grupo

- Participe en juegos y trabajos de grupo discutiendo y estableciendo reglas.

- Proponga y acepte modificaciones en sus trabajos y juegos.

Superación del egocentrismo

- Participe en discusiones, espere su turno y sepa escuchar a los demás.

Constancia en el trabajo y en hábitos personales

- Acabe los trabajos que inicie.

- Cumpla con constancia pequeñas tareas de orden y limpieza en la casa y en la escuela.

- Cuide y mantenga en orden sus cosas personales y las de los lugares donde se encuentre.

ASPECTO COGNOSCITIVO

Iniciación en la etapa de las operaciones concretas

Desvanecimiento del sincretismo y aparición de la capacidad para analizar detalles. Manejo de la seriación y la clasificación

- Ordene palitos o regletas de longitud corta a larga, y viceversa.
- Arme rompecabezas de más de cinco piezas.
- Distinga diferentes clases de flores en un ramillete.
- Clasifique objetos iguales en ilustraciones con objetos de diferentes clases.
- Reproduzca con cuentas o semillas el patrón de una serie.
- Señale en una serie dada la figura pequeña, mediana, grande y más grande.
- Recuerde hasta cinco objetos que se le muestren.
- Realice una orden con tres peticiones diferentes.

Retención de imágenes, de objetos y de acciones

Comprensión de algunas relaciones de causa-efecto

- Repita tres cantidades de dos y tres dígitos.
- Establezca secuencias cuando se le presenten tarjetas que ilustren actividades.
- Establezca la relación entre láminas que indiquen una acción y su consecuencia.
- Apareé prendas de vestir con la figura que corresponda.

Resolución de problemas elementales

- Resuelva laberintos.
- Administre dinero y rinda cuentas con base en operaciones de suma y resta.
- Plantee y analice problemas de la vida diaria.

Evolución del pensamiento mágico a los inicios del pensamiento lógico

- Invente historias donde distinga lo que puede ser real y lo que es absurdo.
- Distinga en láminas que representen escenas de la vida real lo que no puede ser.
- Complete frases que impliquen causa-efecto. Ej.: si veo humo es que algo se está ... quemando.

Iniciación en el manejo
del lenguaje simbólico

- Formule hipótesis al iniciar algún experimento.
- Asocie palabras por su relación, género o descripción.
- Escuche lecturas y exprese lo que entienda.
- Escuche poemas y exprese lo que entienda.
- Formule adivinanzas describiendo objetos por su uso, por su sabor o por su color.
- Describa significados de lenguaje simbólico.
- Encuentre sinónimos de una palabra dada.
- Lea y repita poemas breves y canciones.
- Invente narraciones que complete con sonidos o gestos.

Manejo del ritmo en
poemas y canciones

ASPECTO PSICOMOTRIZ

Percepción corporal
identificando cada una
de las partes del cuerpo

- Nombre las diferentes partes de su cuerpo.
- Nombre las diferentes partes del cuerpo de un compañero situado frente a él.

Distinción entre la derecha
y la izquierda

Reconocimiento de
su lado dominante

Coordinación motriz gruesa

- Corrija su postura al estar sentado, parado, caminando.
- Muestre su mano y pie del lado derecho.
- Muestre su mano y pie del lado izquierdo.
- Muestre la mano y pie del lado derecho de su compañero que esté enfrente de él.
- Muestre la mano y pie del lado izquierdo de su compañero que esté enfrente de él.
- Toque con su mano derecha su pie izquierdo, y viceversa.
- Distinga la ubicación de objetos (derecha, izquierda, adelante, atrás, arriba, abajo).
- Se mantenga en cuclillas con los ojos cerrados y los brazos extendidos durante 10 segundos.
- Siga un recorrido saltando en un pie.

- Dé saltos de longitud y de altura por encima de un obstáculo.

- Salte la cuerda.

- Lance una pelota o globo a un punto fijo.

Coordinación motriz fina

- Sirva líquidos en vaso.

- Recorte figuras complejas.

- Se abotone y amarre sus prendas de vestir.

- Cosa botones o parches.

- Se lave, se vista y se peine solo.

- Use el espacio proporcionalmente al dibujar.

Coordinación viso-motora

- Realice ejercicios de coordinación viso-motora, ubicación en el espacio.

Podemos fundamentar la integración en las leyes de aprendizaje y en los estudios experimentales sobre psicología evolutiva, tan estimulados por las investigaciones de Piaget.

El niño aprende mejor las cosas cuando se le enseñan relacionadas, entrelazadas unas adquisiciones con otras, e íntimamente ligadas, con objeto de que formen un bloque interrelacionado que se grave en su inteligencia, concretamente en la

memoria de tipo operativo; que las adquisiciones penetren en su interior, más que como simple conjunto memorístico como vivencias, como algo vivido y adquirido en la práctica. El valor de la vivencia es algo fundamental en esta concepción de aprendizaje.

Con base en la naturaleza del conocimiento humano y del proceso de aprendizaje, se trata de unificar, de reunir todas las cuestiones en torno a un punto unitario que dé significado a todo lo demás: buscar la forma de dar una estructura orgánica a los contenidos y objetivos de aprendizaje y actividades.

El pensamiento del niño de 7 a 8 años es global porque, primeramente capta conjuntos y manifiesta dificultades de percepción y observación de los detalles.

Según la psicología de la forma, o psicología de la Gestalt, el organismo no reacciona con respuestas aisladas a un estímulo único, sino que responde de manera total a una configuración compleja de estímulos. Estas configuraciones constituyen las partes de un todo organizado. (5)

La psicología de la forma ha tenido una gran repercusión en el campo pedagógico, sobre todo ha influido considerablemente en un concepto de percepción.

(5) Ibidem, p. 31.

Koffka aplicó los principios de la Gestalt a los fenómenos del pensamiento, que también se estructura en forma de un todo.

Los fenómenos que comprenden la realidad del mundo se le presentan al niño como un todo indiferenciado. A través de la discriminación de los diferentes fenómenos aprenderá gradualmente a organizar su pensamiento en forma más diversificada; irá incorporando nuevas experiencias y reintegrando hechos pasados, de forma tal que su comprensión del mundo se amplíe, valiéndose entonces de la representación simbólica, la que le permitirá mayor libertad para captar, interiorizar y expresar "su" realidad.

La integración se basa tanto en la naturaleza de la ciencia misma y el entorno sociocultural en el que se desarrolla como en la naturaleza del educando, en sus necesidades e intereses, y en una metodología activa que tiene como fundamento los procesos del método científico.

Dado que los fundamentos anteriores son de carácter psicológico, las aportaciones de esta ciencia resultan valiosísimas para la integración didáctica.

Piaget menciona que "El ideal de la educación no es el aprender lo máximo, sino aprender a aprender. Se trata de aprender a desarrollarse y aprender a continuar desarrollándose después de la escuela". (6)

(6) UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL, Op.cit., pp. 92-105.

También establece que, a medida que los niños se desarrollan conforme a su potencial genético, cambian sus comportamientos para adaptarse al medio ambiente. Supone que desde el nacimiento el individuo empieza a buscar medios de adaptación en forma satisfactoria, con relación a su contexto, porque los cambios de adaptación conducen a la adquisición de conocimientos que favorecen condiciones estables en las estructuras cognitivas.

De esta forma, la adaptación del intelecto con el medio ambiente constituye un proceso básico para dar sentido a las experiencias y para adquirir un entendimiento progresivamente más organizado de la realidad concreta. Así, el proceso de adaptación conduce a generar cambios en las estructuras (esquemas de acción) del individuo, mediante dos procesos: el de asimilación y el de acomodación.

El desarrollo intelectual es un proceso acumulativo en donde una nueva experiencia se estructura con los esquemas ya existentes, transformándolos y siendo a la vez transformada en función de la maduración y la experiencia activa, generándose un proceso evolutivo que logre un equilibrio adaptativo con base a los estadios anteriores superados en forma adecuada, con relación al contexto concreto en el que se desenvuelve el sujeto.

J. Dewey define que el educador tiene la misión principal de preparar las condiciones del aprendizaje. (7)

(7) UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL, Op.cit., p. 31.

De acuerdo a los estadios mencionados por Piaget, mis alumnos están en el estadio de las operaciones concretas 7-8 años, de 2o. grado, mostrando características similares a las que se mencionan.

Lo más sobresaliente en esta etapa es que el niño se interesa por ser agradable a los demás; da pruebas de preocupación por algunos aspectos referidos al orden y puede asumir responsabilidades con gusto; tiene mayor capacidad para realizar trabajos en equipo; se relaciona afectivamente con otras personas, además de sus padres, siendo menos impulsivo y egocéntrico en cuanto a sus sentimientos; aún es mal perdedor en sus juegos. En esta etapa disminuye su agresividad.

2.4 La educación primaria desde el punto de vista institucional

La educación primaria ha sido, a través de nuestra historia, el derecho educativo fundamental al que han aspirado los mexicanos.

Una escuela para todos, con igualdad de acceso, que sirva para el mejoramiento de las condiciones de vida de las personas y el progreso de la sociedad ha sido una de las demandas populares más sentidas. Morelos, Gómez Farías, Juárez y las generaciones liberales del siglo pasado expresaron esta aspiración colectiva y contribuyeron a establecer el principio de que la lucha contra la ignorancia es una responsabilidad pública y una condición para el ejercicio de la libertad, la justicia y la democracia.

El artículo 3o. constitucional, de la manera más exacta el derecho de los mexicanos a la educación y la obligación del Estado de ofrecerla.

Con la creación de la Secretaría de Educación Pública, hace 72 años, la obra educativa adquirió continuidad y como resultado de una prolongada actividad de los gobiernos, de los maestros y de la sociedad, la educación primaria dejó de ser un derecho formal para convertirse en una oportunidad real para una proporción creciente de la población. La difusión de la escuela hubo de enfrentar los retos representados por una población numerosa, con altas tasas de crecimiento y de una gran diversidad lingüística por una geografía difícil y por una limitación de recursos financieros.

Los logros alcanzados son de una gran relevancia. Las oportunidades de acceder a la enseñanza primaria se han generalizado y existe mayor equidad en su distribución social y regional. El rezago escolar absoluto, representado por los niños que nunca entran a la escuela, se ha reducido significativamente y la mayoría de la población infantil tiene ahora la posibilidad de culminar el ciclo primario.

El combate contra el rezago no ha terminado, pero ahora debe ponerse especial atención en el apoyo asistencial y educativo a los niños con mayor riesgo de abandonar sus estudios antes del sexto grado.

El reconocimiento de los avances logrados fue el fundamento

para que en noviembre de 1992 el Ejecutivo Federal presentara una iniciativa de reforma al artículo 3o., para establecer la obligatoriedad de la educación secundaria.

Al aprobarse la medida el Gobierno adquirió el compromiso de realizar los cambios necesarios para establecer congruencia y continuidad entre los estudios de preescolar, primaria y secundaria.

Los avances en el terreno cuantitativo son incuestionables. Ahora es necesario que el Estado y la sociedad en su conjunto realicen un esfuerzo sostenido para elevar la calidad de la educación que reciben los niños.

Durante las próximas décadas las transformaciones que experimentará nuestro país exigirán a las nuevas generaciones una formación básica más sólida y una gran flexibilidad para adquirir nuevos conocimientos y aplicarlos creativamente. Estas transformaciones afectarán distintos aspectos de la actividad humana; los procesos de trabajo serán más complejos y cambiarán con celeridad; serán mayores las necesidades de productividad y, al mismo tiempo, más urgente aplicar criterios racionales en la utilización de los recursos naturales y la protección del ambiente. La vida política será más plural y la participación en organizaciones sociales tendrá mayor significación para el bienestar de las colectividades. La capacidad de seleccionar y evaluar información transmitida por múltiples medios será un requisito indispensable en todos los campos.

En diversos ámbitos de la sociedad y en muchos maestros y padres de familia existe preocupación en torno a la capacidad de nuestras escuelas para cumplir estas nuevas tareas. Las inquietudes se refieren a cuestiones fundamentales en la formación de los niños y los jóvenes: 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 de la historia y la geografía de México, el aprecio y la práctica de valores en la vida personal y la convivencia social.

Estas preocupaciones son plenamente legítimas y deben ser atendidas.

En primer lugar se deben superar las actuales deficiencias que persisten en el cumplimiento de tareas formativas de primera importancia, y en segundo, establecer metas más avanzadas, que desde ahora le permitan al país prepararse para hacer frente a las demandas educativas del futuro. Los avances logrados en la cobertura de los servicios educativos y en la prolongación de la escolaridad tendrían un significado muy limitado si no representan también la oportunidad de obtener una educación de alta calidad que responda a las necesidades básicas de aprendizaje de las nuevas generaciones.

Una de las acciones principales en la política del gobierno federal para mejorar la calidad de la educación primaria consiste en la elaboración de nuevos planes y programas de

estudio. Se ha considerado que es indispensable seleccionar y organizar los contenidos educativos que la escuela ofrece, obedeciendo a prioridades claras, eliminando la dispersión y estableciendo la flexibilidad suficiente para que los maestros utilicen su experiencia e iniciativa y para que la realidad local y regional sea aprovechada como un elemento educativo.

Los planes y programas de estudio cumplen una función insustituible como medio para organizar la enseñanza y para establecer un marco común del trabajo en las escuelas de todo el país. Sin embargo, no se puede esperar que una acción aislada tenga resultados apreciables si no está articulada con una política general que, desde distintos ángulos, contribuya a crear las condiciones para mejorar la calidad de la educación primaria.

La estrategia del gobierno federal parte de este principio y, en consecuencia, se propone que la reformulación de planes y programas de estudio sea parte de un programa integral que incluye como acciones fundamentales:

- . La renovación de los libros de texto gratuitos y la reproducción de otros materiales educativos adaptando un procedimiento que estimule la participación de los grupos de maestros y especialistas más calificados del país.
- . El apoyo a la labor del maestro y la revaloración de sus funciones a través de un programa permanente de actualización y de un sistema de estímulos al desempeño y al mejoramiento profesional.

- . La ampliación del apoyo compensatorio a las regiones y escuelas que enfrentan mayores rezagos y a los alumnos con riesgos más altos de abandono escolar.
- . La federalización que traslada la dirección y operación de las escuelas primarias a la autoridad estatal, bajo una normatividad nacional.

C A P I T U L O I I I

ESTRATEGIAS METODOLOGICAS

3.1 Metodología

La presente propuesta está apoyada en la teoría de Piaget principalmente, así como la de Vygotski, Claparede, etc., con los cuales estoy de acuerdo en que el juego es una actividad natural del hombre, en la que participa instintiva y espontáneamente.

Por medio de él se manifiestan inquietudes, necesidades e incluso problemas.

La actividad lúdica en el niño le permite afirmar su personalidad, desarrollar la creatividad y enriquecer vínculos y manifestaciones sociales.

JUEGO ————— APRENDIZAJE VIVENCIAL

El juego resulta de gran utilidad si se le aplica con discreción y oportunidad. Resulta favorable en aquellas cuestiones que reclaman constante repetición dentro del proceso de aprendizaje.

Los juegos gustan a los niños sólo si están de acuerdo a:

- su edad,
- intereses y
- necesidades

Siendo el juego tan importante en la vida del ser humano, es por ello que he decidido fortalecer la práctica de experiencias tales como:

- Adivinanzas, acertijos y trabalenguas
- Rondas y cantos en grupo
- Juegos en espacios libres
- Juegos con diversos materiales: papel de diferentes texturas, revistas, películas, etc.

3.2 Fundamentación psicológica y pedagógica

Los planteamientos acerca del juego del niño pueden ubicarse en dos vertientes: una de carácter pedagógico y la otra en el ámbito de lo psicológico.

En la primera vertiente el juego ha sido problematizado por pedagogos que sostienen la autoestructuración del conocimiento; es decir, por aquellos que consideran al educando un agente activo en el proceso del aprendizaje y que, por lo tanto, definen el mismo proceso como un acto de recreación en el que el niño reafirma su propio saber convirtiéndose en arquitecto de las nociones que asimila, acomoda y equilibra en sus estructuras mentales. De estos pedagogos los que han hecho planteamientos sobre el juego son: Montessori, Freinet, Decroly, Claparede y Dewey.

La señora Montessori, creadora de la "escuela a la medida del niño", considera que la armonía entre el niño y su medio escolar son requisitos fundamentales para el aprendizaje. En esta armonía el salón de clase debe estar ambientado para producir un trabajo serio, diferente del juego. Esta actividad Montessori no es partidaria de introducirla dentro del salón de clase, porque su función es estrictamente recreativa, y en

el salón de clases el niño debe trabajar con un material científicamente elaborado para que en su manipulación y sensación concreta se vaya avanzando, a través de la abstracción, hacia la formulación de pensamientos sistemáticamente organizados.

Freinet, al igual que Montessori, opone el trabajo escolar al juego. Al primero lo cataloga como útil y productivo, con una finalidad intrínseca; en cambio, el segundo es una actividad inferior al trabajo que sólo produce placer de manera pasajera cuando el ambiente escolar no satisface las necesidades de trabajo, que es una función natural en el mismo alumno, por lo tanto, la escuela, en torno a esta necesidad natural, debe sistematizar todas las adquisiciones que haga el alumno procurando darle los medios que lo liberen, aún en el campo de la ciencia, por lo que la escuela será "un taller integrado a la vida del medio".

En cambio, Decroly conceptúa al juego como una función formativa que debe tener en el aula un lugar privilegiado, pues el niño debe aprender a apoderarse "globalmente" de todos los sectores de la experiencia que le despiertan un interés efectivo. De ahí que las actividades escolares, dice Decroly, deben estar organizadas alrededor de "centros de interés" adecuados a cada edad, y uno de estos centros es el juego. Este cumple una función formativa al satisfacer las necesidades de recreación que tiene el ser humano, pero también cumple una función didáctica al facilitar la enseñanza, haciéndola más placentera. Así, reitera la necesidad del juego

como parte medular para la integración del sujeto desde sus componentes subjetivos hasta sus partes subjetivas y materiales, inmersas en un mundo de intereses sociales.

Claparede, a partir de su definición de educación funcional como "la que toma el interés del niño como la palanca de la actividad que desea despertar en él", establece las implicaciones pedagógicas de esta evidencia, ya que se trata de relacionar el contenido formal de los programas escolares con los móviles naturales de atención y de acción del escolar, pues apelando a ellos se puede introducir una actividad fundamental, que tiene su base en la necesidad que tiene el niño por jugar, convirtiéndose en un recurso natural que prepara al niño para la vida adulta permitiéndole la satisfacción de sus necesidades presentes.

Claparede, por lo tanto, recomienda el uso del juego en el proceso de la enseñanza, porque es ahí donde el niño ejercita su adaptación a una realidad que lo determina.

J. Dewey, al considerar la premisa de que el pensamiento no solo es actividad mental sino herramienta para la acción que satisface las necesidades del hombre, le da valor de verdad a la experiencia porque es pensamiento en acto que marca los límites del pensamiento mismo "existiendo una relación íntima y necesaria entre los procesos de la experiencia y la educación". Por lo tanto, considera Dewey que la educación debe organizarse de acuerdo con los esquemas del método experimental para que el niño, al "aprender haciendo", asocie el

saber y el hacer. En este proceso Dewey recomienda el uso de el juego como recurso para la socialización de las experiencias, pues considera que es el individuo, agregado hacia los demás, el que construye la sociedad y puede desempeñarse en ella. Además, considera que el juego es una expresión del yo que se completa en sí misma como actividad que, en estado presente, confunde los medios y los fines absorbiendo al sujeto entero en un estado de gozo similar al placer por lo estético; por lo tanto, Dewey le da al juego un carácter formativo y didáctico.

Por lo que respecta a la vertiente que en el campo de lo psicológico ha problematizado el juego del niño, hay dos posturas teóricas: la psicogenética, fundada por Piaget, y la psicoanalítica freudiana.

En el campo de la primera línea, los trabajos de J. Chateau y de H. Wallon han recuperado los planteamientos piagetanos. Chateau, psicóloga de la escuela de Ginebra, ha escrito en su libro "Psicología de los juegos infantiles" la perspectiva psicogenética del juego en relación con la función que éste desempeña en la socialización del sujeto, en la afirmación de éste con su entorno, así como la relación que existe entre la disciplina y el juego y los diversos tipos de juegos en relación con las edades de los sujetos.

Esta psicóloga considera que el juego cumple la función de adiestrar fisiológica y psicológicamente al niño, llevándolo paulatinamente a la conquista de su autonomía personal necesaria para entenderse con el mundo adulto; por lo que el juego

es parte de la génesis psíquica, física y social del sujeto, que le proporciona integración como ente humano.

Los trabajos de H. Wallon, ubicados también en el campo de la psicología genética, se interesan por la totalidad del hombre en la relación con la mutua interdependencia con los elementos conformadores de la personalidad, uno de los cuales es el juego.

Wallon ve en el juego una actividad que sirve para la expresión de la subjetividad del yo, en la que se echan a un lado las presiones o limitaciones sociales para ejercer una avidez sin límites, por la función misma, y esto proporciona placer. Wallon ha tratado de explicar la evolución futura del sujeto a partir de actividades que éste desarrolla en su presente. Un ambiente que reprima la expresión del yo en sus diferentes posibilidades de manifestación alentará conductas de inseguridad y dependencia. El juego va a servir como medio para el aprendizaje de conductas futuras, que más tarde deben imponerse al sujeto. Es decir, que a medida que éste se desarrolla el juego va tomando rasgos definidos, congruentes con las características personales del niño o de la niña, o también va a modificarlas.

Otra preocupación central en Wallon es el análisis del juego como una función en que la sociedad adulta va calcando los esquemas de los roles mentales que le tocará desempeñar al niño en su futuro. Esto es, Wallon problematiza los usos y costumbres que contribuyen a orientar a los niños hacia

el ejercicio de los roles que les corresponderán en una sociedad que tiene normas y hábitos, y a los cuales los niños deben de sujetarse.

Para la teoría psicoanalítica freudiana el juego es una actividad en la que el sujeto se fuga de la realidad, creándole fantasías similares a la de los sueños. Por lo que la función esencial del juego es la creación de una catarsis que libera las tensiones originadas ante la imposibilidad de realizar ciertos deseos: los juegos manifiestan a la libido pues sustituyen los objetivos de ésta para expresarse a través de una función que opera al tránsito de la realidad a la imagen metamorfoseada que llena las expectativas del sujeto.

Lo medular en esta postura es el acento que pone en lo que hay de ficción en el juego y la transición entre el objeto y el símbolo, que es sustento de operaciones intelectuales puras.

Los trabajos de Vygotski, ubicado en el campo de la psicología evolutiva de la escuela rusa, consideran el juego del niño como una actividad que completa necesidades que no reciben inmediata gratificación, invirtiendo la estructura básica que determina la relación del niño con la realidad; es decir, que en el juego el niño cambia la estructura de sus percepciones acerca de los objetos, subordinando al significado de una cosa la cosa misma, a través de la creación de situaciones imaginarias, que manifiestan la emancipación del niño ante la realidad. En este proceso se dan dos paradojas: la primera

está relacionada con el hecho de que el niño opera con un significado delimitado por un contexto real; la segunda se relaciona con el hecho de que el niño, en el juego, elige la línea de menor resistencia, que se relaciona con el placer, y al mismo tiempo se somete a la línea de mayor resistencia, aceptando las reglas que guiarán el camino hacia el máximo placer en el juego.

En esta actividad el niño aprende a relacionar sus deseos a un "yo" imaginario, que depende de los diferentes roles que el niño desempeña en el juego, realizándose en esa actividad los mayores logros del niño, que le posibilitarán para su etapa de adulto niveles básicos para su acción en la sociedad.

Es necesario señalar que para el análisis directo de los programas escolares en estudio, se hará referencia a la problematización que el cognoscitivismo, como teoría del aprendizaje, realiza en el ámbito de lo pedagógico, así como en la manera como conceptualiza el juego del niño.

Una vez planteados los espacios que problematizan el juego, desde lo pedagógico o desde lo psicológico, se observa que es la psicogenética la teoría del desarrollo del conocimiento que mejor explica la relación de las estructuras de ese desarrollo, con sus respectivas funciones psíquicas y socioafectivas; una de las cuales es el juego.

No existiendo hasta el momento ninguna otra teoría que dé cuenta de la psicogénesis de la función lúdica del niño,

considero así que es la Teoría Psicogenética la que mejor enmarca los constructos teóricos de esta propuesta. Además, se agrega el hecho de que los programas escolares de primero y segundo de primaria están sustentados en la psicogenética. El de primero y segundo de primaria tratan de rescatar sólo algunos elementos psicogenéticos, por lo que queda clara que la línea teórica de la psicogenética es la que nos permite establecer las relaciones que desde el campo de la práctica docente inciden en el ámbito de lo psicológico del niño, en un proceso de formación.

3.3 Diseño de actividades

El juego es un recurso que habilita al sujeto para el conocimiento de sí mismo y de su realidad. Sin embargo, con mucha frecuencia esta actividad transcurre desapercibida en las escuelas, como fuente de reflexión que deriven cuestionamientos científicos que ahonden en el conocimiento de la subjetividad del hombre.

Es común la actitud del docente, de tomar sólo en cuenta en el proceso de enseñanza-aprendizaje, hechos o fenómenos fácilmente medibles, que proporcionan información sobre el proceso académico, y optamos por ignorar aquellos procesos que sólo pueden ser interpretados con una actitud teórica fundamental para interpretar el nivel cualitativo de los mismos, y en este caso se encuentra el juego del niño.

El desarrollo del simbolismo en la actividad lúdica del niño le permitirá que el proceso de su descentración vaya

madurando en el aprendizaje vivencial con otros y en el convivir con niños de su misma edad irá aprendiendo a escuchar a los demás; va a dialogar, proponer y, sobre todo, va a aceptar otros puntos de vista.

En el proceso de desarrollo de la etapa preoperatoria, el juego del niño va paulatinamente admitiendo reglas, las cuáles sólo pueden establecer en una actividad lúdica colectiva que indica el avance de la descentración del juego individual del niño pequeño, avanzando ahora a un tipo de juego socializado.

A partir de ese momento se trata de que lo imaginado valga para otros, sin necesidad de recurrir para ello a la ayuda de soportes objetivos que le hagan creíble. La introducción de un compañero en el ciclo de las simbolizaciones del niño implica la regla para que ese otro pueda aparecer en los propósitos del juego. Este tipo de juego reglado supone la socialización del niño así como su descentración como proceso en desarrollo, que verán su culminación en etapas posteriores del desarrollo psíquico.

Planteada la relación fundamental del juego del niño con respecto de las funciones invariantes del desarrollo, y una vez caracterizado el juego en la etapa pre-operatoria, se establecerán ciertas condiciones para que los juegos simbólicos o de ficción sucedan y, paulatinamente, vayan dando margen a la creación de juegos reglados:

El primer punto exige que el niño haya afrontado los acon-

tecimientos reproducidos en el juego, pues si se le mantiene ajeno a esas experiencias, si el ambiente social no es estimulante, el niño no puede alimentar recuerdos ni intereses; estará vacío, no podrá revivir nada mediante el juego.

El segundo punto es que el niño esté más preocupado por las cosas del universo que por él mismo, y esto solamente se logra con un estado de buena salud. "Los niños hambrientos de Nigeria y los que estaban en los campos de concentración seguían jugando. El niño extenuado y atemorizado reduce su juego al del ejercicio, o sea, que reproduce movimientos musculares sin ningún fin de sí mismos; encierra su desdicha en una especie de letanía motriz que no lo salva: lo mutila".

El tercer punto es que el niño sea aceptado, tolerado y protegido por todas las personas que lo rodean. La evolución del niño exige a los padres y maestros, desde ejemplo de virtud hasta seguridad y amor; y le exige a la escuela todo aquello que los padres no pueden proporcionarle, desde apertura hacia el mundo, hasta equilibrio físico, mental y moral.

La elección de esta propuesta fue resultado de una larga reflexión acerca de mi quehacer docente. Es por ello mi interés en que el concepto de juego no sea utilizado como un instrumento didáctico, sin mayor trascendencia que la facilitación del aprendizaje a ciertos contenidos pragmáticos, sino como un recurso formativo, inmerso en el campo de la psicogenética del desarrollo del niño.

A continuación expondré el bloque de juegos y actividades realizadas.

Apoyándome en la teoría de Piaget (1961), el cual determina que es necesario realizar una clasificación que dependa de la estructura de cada juego, es decir, grado de complejidad mental de cada uno, desde el juego sensoriomotor elemental hasta el juego social superior, clasifico los juegos en tres grandes categorías:

- El juego de ejercicio
- El juego simbólico
- El juego con reglas

Para Piaget el juego inicia desde los primeros albores de disociación entre la asimilación y la acomodación, desde el momento en que el niño corre por el placer de correr, se balancea por el placer de balancearse... en una palabra, repite sus conductas sin un propósito de aprendizaje o descubrimiento, simplemente por la alegría de dominarlas. Es entonces cuando la asimilación domina a la acomodación, y así, queda constituido el juego de ejercicio que caracteriza el periodo sensoriomotor.

El juego simbólico inicia cuando un objeto o un gesto representan para el sujeto algo distinto de los datos perceptibles. Para la corriente psicogenética esto sucede a partir del surgimiento de la fusión simbólica (18 a 24 meses aproximadamente), cuando el niño es capaz de imitar ciertas palabras

y atribuirles una significación global. Este juego viene a ser el apogeo del juego infantil; lo obliga a adaptarse incesantemente a un mundo social de mayores, cuyos intereses y reglas le siguen siendo ajenos, y a un mundo físico que aún no comprende.

El juego con reglas, para Piaget, durante la segunda mitad del periodo preoperacional (de 4 a 6 años), los juegos simbólicos comienzan a reducirse y se vuelven mucho más ordenados (con reglas). En ese momento el niño está perfeccionando las habilidades del lenguaje y emerge desde el mundo egocéntrico de sus propias necesidades al mundo de la realidad, asume el punto de vista de los otros.

El juego con reglas permite el orden, la coherencia, la cooperación y la adaptación del pensamiento a la realidad externa y social. El simbolismo lúdico egocéntrico se transforma en una imitación objetiva de lo real gracias a la socialización.

PROPOSITO	NOMBRE DEL JUEGO	MATERIALES	ACTIVIDADES	COMO SE CLASIFICA	EJE QUE FACILITA
-Que los alumnos utilicen la conversación como un medio para conocerse	El barco se salva con...	-El aula o el patio de la escuela	1) Se explica a los niños el juego de "El barco se salva con..." el cual consiste en que todos los niños se coloquen de pie, fuera de sus bancos y caminen en una dirección determinada. En un momento dado se les dirá: "El barco se hunde, pero se salva con... ¡tres!"; entonces los niños tratarán de	Juego sensoriomotriz. Area Español	Expresión oral

PROPOSITO	NOMBRE DEL JUEGO	MATERIALES	ACTIVIDADES	COMO SE CLASIFICA	EJE QUE FACILITA
-----------	------------------	------------	-------------	-------------------	------------------

acomodarse en grupos de tres. El niño que no logre integrarse a una triada, practicará conmigo.

2) Cuando los grupos están formados, se les explicará que deben conversar durante unos minutos respecto a temas personales como ¿cuántos hermanos tienen? ¿cuáles son sus juegos favoritos, etc.

PROPOSITO

NOMBRE DEL
JUEGO

MATERIALES

ACTIVIDADES

COMO SE
CLASIFICA

EJE QUE
FACILITA

3) Se juega nuevamente con la siguiente consigna: "El barco se hunde, pero se salva con...¡dos!, en este caso se establece una conversación entre parejas de niños.

4) Los niños regresan a sus lugares e individualmente platicarán ante todo el grupo lo que hayan conocido de sus compañeros median-

te las conversa-
ciones que sostu-
vieron.

El barco se salva con...

Antes de iniciar con las actividades les pedí a los niños que me escribieran y dibujaran ¿cómo les gustaría que trabajáramos en el salón . Por medio de sus dibujos pude darme cuenta de la necesidad de los niños de aprender de acuerdo a su edad.

Unos sugirieron que con memoramas, con juegos, en el patio, con cuentos, cantando, en equipos, etc. De acuerdo a los intereses de ellos decidí que jugáramos a "El barco se salva con..." para que se conocieran más a fondo, aunque son los mismos alumnos del año anterior de primero y ahora de segundo grado, hay niños que no conviven entre sí, aún estando en el mismo grupo.

Este juego les gustó mucho porque se reúnen de 2, 3, 4 ó el número que yo indiqué de niños para platicar, preguntarse entre sí algo que les interese del compañero. Ellos estaban tan contentos que hasta me dijeron una porra.

Fue una satisfacción personal muy grande el ver a los niños tan contentos, además de que desarrollaron la expresión oral y la suma. También pude darme cuenta de que hay niños que son tímidos y en esta actividad se olvidaron un poco de sus temores.

PROPOSITO	NOMBRE DEL JUEGO	MATERIALES	ACTIVIDADES	COMO SE CLASIFICA	EJE QUE FACILITA
-Que los alumnos identifiquen su sujeto y predicado en la oración	¿Quién hizo qué?	-Cuentos de la biblioteca	<p>1) Los niños se-leccionan un cuento conocido de la biblioteca, como Los tres cochinitos, Pinocho o Ricitos de oro. El maestro lo lee en voz alta para los alumnos.</p> <p>2) Al finalizar la lectura el maestro pregunta si todos entendieron el cuento. Si hay preguntas, entre todos las responden.</p>	Area Español. Juego de reglas	Reflexión sobre la lengua

PROPOSITO	NOMBRE DEL JUEGO	MATERIALES	ACTIVIDADES	COMO SE CLASIFICA	EJE QUE FACILITA
-----------	------------------	------------	-------------	-------------------	------------------

3) Se propone a los niños jugar con el cuento de la siguiente manera: los niños seleccionan algunos o todos los personajes del cuento y el maestro los escribe en columnas en el pizarrón.

4) Se les pide a los niños que digan algunas cosas que hicieron los personajes y se le anotan a otros

PROPOSITO	NOMBRE DEL JUEGO	MATERIALES	ACTIVIDADES	COMO SE CLASIFICA	EJE QUE FACILITA
-----------	------------------	------------	-------------	-------------------	------------------

diferentes para que observen las transformaciones.

A medida que avanza la actividad, sin salirse del marco del relato, invita a los niños a hacer las combinaciones más chistosas, disparatadas o absurdas, por ejemplo: el hada azul se tragó a Gepetto.

5) Por último, el maestro explica

PROPOSITO	NOMBRE DEL JUEGO	MATERIALES	ACTIVIDADES	COMO SE CLASIFICA	EJE QUE FACILITA
			que es posible transformar nuevamente las oraciones; pide que a cada personaje lo relacionen con la actividad que le corresponde según la historia del cuento.		

¿Quién hizo qué?

Se me ocurre esta actividad porque he observado en varios niños que dicen mentiras a sus compañeros, a mi, en casa. Es por ello que planeé para este día ver la película de Pinocho, además de ver el tema de Español: sujeto y predicado.

Estuvieron contentos los niños al principio de la película, pero después se cansaron pues es un poco larga. Tuve que parar la video y platicar con ellos del tema de la

película. Continuamos viéndola hasta el final. Después comentamos lo importante que es no decir mentiras.

Al día siguiente, en el salón, les pedí que recordaran los personajes del cuento de Pinocho e hice una lista en el pizarrón; posteriormente la lista de lo que hicieron cada uno de los personajes, en desorden.

En general siento que fue muy satisfactoria la actividad porque se lograron dos objetivos: uno, el de corregir la mentira, y otro, el de dar a conocer el sujeto y predicado, quedándoles claro el conocimiento, de acuerdo a las observaciones de sus ejercicios, tanto en el pizarrón como en sus cuadernos.

La evaluación fue continua.

PROPOSITO	NOMBRE DEL JUEGO	MATERIALES	ACTIVIDADES	COMO SE CLASIFICA	EJE QUE FACILITA
-Que los alumnos construyan colectivamente una historia a partir de imágenes	¡Inventa pronto!	-Un mazo de cartas de lotería	<p>1) El maestro divide el grupo en tres o cuatro equipos y entrega una carta de lotería a cada uno de los integrantes de un equipo.</p> <p>2) Los invita a crear un relato a partir de las imágenes de la lotería que les hayan tocado. Se determina la manera como se realizará el relato.</p>	Juego simbólico. Area Española	Desarrolla la habilidad de expresión oral

PROPOSITO	NOMBRE DEL JUEGO	MATERIALES	ACTIVIDADES	COMO SE CLASIFICA	EJE QUE FACILITA
-----------	------------------	------------	-------------	-------------------	------------------

3) El primer niño inicia el relato. Por ejemplo, si le tocó "la rosa" puede decir: "había una vez un jardín con una hermosa rosa". Se continúa así hasta terminar las cartas del equipo.

4) Cuando el primer equipo termina su relato se les reparte otras cartas de la lotería al siguien-

PROPOSITO	NOMBRE DEL JUEGO	MATERIALES	ACTIVIDADES	COMO SE CLASIFICA	EJE QUE FACILITA
			te equipo para que elabore su historia como el equipo anterior.		

¡Inventa pronto!

Con este juego los niños ejercitan la expresión oral. El primer día (ayer) que lo jugamos les costó un poco de trabajo; a algunos no se les ocurría decir nada de la carta que les había tocado; les ayudé un poco pero ahora volvimos a jugar y observé que se les facilitó más.

Fueron dos o tres niños los que pensaron un poco más, pero es interesante escuchar las ideas que se les ocurren a los niños, y lo importante que es que el niño aprenda a expresarse oralmente hasta llegar a decir lo que piensa, siente o quiere.

PROPOSITO	NOMBRE DEL JUEGO	MATERIALES	ACTIVIDADES	COMO SE CLASIFICA	EJE QUE FACILITA
-Que los alumnos amplíen su vocabulario al reconocer los antónimos	Digo lo contrario	-Juguetes o recortes de ilustraciones de juguetes, objetos o animales	1) Se invita a los niños a participar en el siguiente juego: un niño da una orden a otro, pero este último debe cumplir la orden contraria. Por ejemplo, si el primero ordena sentarse, el segundo permanece de pie. 2) Los niños comentan sobre las acciones que	Area Español. Juego de reglas	Reflexión sobre la lengua

PROPOSITO	NOMBRE DEL JUEGO	MATERIALES	ACTIVIDADES	COMO SE CLASIFICA	EJE QUE FACILITA
			<p>realizaron sus compañeros y observan que hicieron acciones opuestas a las ordenadas.</p>		
			<p>3) El maestro presenta a los niños los distintos objetos o ilustraciones; pide que describan sus cualidades: bonitos, grandes, largos, etc. y digan las palabras que signifiquen lo</p>		

PROPOSITO	NOMBRE DEL JUEGO	MATERIALES	ACTIVIDADES	COMO SE CLASIFICA	EJE QUE FACILITA
-----------	------------------	------------	-------------	-------------------	------------------

contrario de éstas.
 4) Después de platicar sobre las características de los objetos (adjetivos), los niños hicieron oraciones utilizando esas palabras. Pueden incluir varios objetivos a la vez; se les dice por ejemplo: la más grande, bonita y limpia naranja está sobre la mesa.

PROPOSITO

NOMBRE DEL
JUEGO

MATERIALES

ACTIVIDADES

COMO SE
CLASIFICA

EJE QUE
FACILITA

5) Se les invita
a los niños a
leer algunas ora-
ciones y piden
que cambien todas
las cualidades
que se enuncian
por las contra-
rias; propone para
el ejemplo ante-
rior: la más
pequeña, fea y
sucia naranja
está sobre la me-
sa.

Después de hacer
los cambios a las
oraciones las

PROPOSITO	NOMBRE DEL JUEGO	MATERIALES	ACTIVIDADES	COMO SE CLASIFICA	EJE QUE FACILITA
			escriben en sus cuadernos.		

Digo lo contrario

Este juego educativo fue muy divertido y atractivo para los niños porque se realizó con ejercicios de órdenes entre ellos mismos, lo cual les causaba risa. Dijeron que estábamos jugando al mundo del revés. Esta actividad me gustó mucho porque al niño le queda bastante claro lo que son los antónimos y se divierten muchísimo aprendiendo como a él le gusta... jugando.

Yo, como maestra, me siento satisfecha por el conocimiento que dí, pero más que nada me gusta el entusiasmo de los niños.

Desde que inicié con las actividades de juego cada día los niños me preguntan ¿a qué vamos a jugar ahora? Se nos pasa el tiempo sin sentir, no se cansan los niños y siento que aprovechan toda su energía para aprender.

PROPOSITO	NOMBRE DEL JUEGO	MATERIALES	ACTIVIDADES	COMO SE CLASIFICA	EJE QUE FACILITA
-Que resuelva problemas de suma, resta y multiplicación utilizando diversos procedimientos.	La tiendita	Para todo el grupo recortes de revistas en los que aparecen imágenes de artículos domésticos (sartenes, ollas, platos), tazas, juguetes, ropa, etc) y los billetes y las monedas del material recortable "el dinero"	1) Se coloca frente al grupo un "puesto" con recortes de artículos que se van a "vender". Cada artículo deberá tener un letrero que indique su precio (entre 10 y 99 pesos). Se organiza al grupo en parejas y se le entrega a cada una tres billetes de 100; dos de 50; ocho monedas de	Area de Matemáticas. Juego simbólico	Los números, sus relaciones y sus operaciones

PROPOSITO	NOMBRE DEL JUEGO	MATERIALES	ACTIVIDADES	COMO SE CLASIFICA	EJE QUE FACILITA
			<p>10; cuatro de 5; cinco de 2 y diez de 1 peso.</p> <p>2) Se eligen a dos parejas de niños: una será vendedora y la otra compradora. La pareja compra- dora elije dos artículos, dicen en voz alta cuán- to cuesta cada uno y calculan mentalmente cuán- to deben pagar en total. Realizan la compra y pagan la cantidad exacta.</p>		

PROPOSITO	NOMBRE DEL JUEGO	MATERIALES	ACTIVIDADES	COMO SE CLASIFICA	EJE QUE FACILITA
			<p>3) Las demás parejas comprueban mediante diversos procedimientos (conteo, utilizando material con dibujos o sumando de la manera más usual) si fue correcto el cálculo mental que hicieron sus compañeros. Si hay diferencias en el resultado, el maestro les ayuda a ver quién se equivocó. Los encar-</p>		

PROPOSITO	NOMBRE DEL JUEGO	MATERIALES	ACTIVIDADES	COMO SE CLASIFICA	EJE QUE FACILITA
-----------	------------------	------------	-------------	-------------------	------------------

gados del puesto verifican que la cantidad de "dinero" que les entregaron sea correcta.

4) Los niños que compraron serán ahora los vendedores y se elige a la otra pareja para que sean los compradores. La actividad termina después de que han comprado varias parejas o cuando se termina la mercancía.

La tiendita

Al iniciar la actividad de matemáticas de "la tiendita" fue entre dos compañeros: uno que compra y otro que vende. Me agrada mucho ver la actitud de agrado en los niños, desde que recortaron los billetes y las figuras que iban a vender.

Se le asigna a cada producto un precio que vaya del 1 al 25; se colocan sobre su mesabanco y juegan entre dos. Es muy interesante, se divierten, jugamos desde las 9:20 hasta las 10:30, hora del recreo. Tocó el timbre y no querían salir, de tan entusiasmados que estaban.

Durante esta actividad observé compañerismo porque compartieron sus cosas, convivencia, alegría, además que el niño aprende sin darse cuenta.

En esta actividad el niño suma, resta y trabaja con problemas de su vida cotidiana, fijándose cuánto trae y qué puede comprar. También observé que el niño se mantiene tranquilo, sin problemas de disciplina, porque se divierte y aprende.

Yo, como maestra, me fijo objetivos y planeo qué actividades van de acuerdo a la edad del niño para que éste se interese y poder lograr mejor el objetivo propuesto. Sin la tarea rutinaria de que les diga que realicen una lista de operaciones, donde al niño se le hace rutinario y tedioso. Sin embargo, en esta actividad realiza un sinnúmero de operaciones tanto mental como por escrito, con gusto.

C O N C L U S I O N E S

CONCLUSIONES

El juego es una alternativa para los maestros, para así alcanzar los objetivos propuestos más rápido, además de obtener mejores resultados.

Buscar alternativas es positivo en el proceso enseñanza-aprendizaje. Con el juego el niño se mantiene interesado; pude observar en las actividades que realicé que el problema de la disciplina desaparece con el "juego".

Con los juegos el niño logra desarrollar significativamente su habilidad psicomotora fina y gruesa. El juego en el aula fortalece la relación maestro-alumno, alumno-alumno.

El maestro no necesita invertir en material didáctico costoso sino aliarse a la mejor amiga, la IMAGINACION.

El juego es parte fundamental en la formación del niño, incrementa el aprendizaje y contribuye a la socialización del mismo.

El maestro debe realizar diariamente una autoevaluación del trabajo realizado con sus alumnos y preguntarse si ha contribuido a su formación integral.

B I B L I O G R A F I A

BIBLIOGRAFIA

- BALLY, Gustavo. El juego como expresión de libertad, México, F.C.E., 1964.
- BATARRO, M. Antonio. El pensamiento de Jean Piaget, Buenos Aires, EMECE Editores, 4a. edic., 1978.
- BIGGI, Morris L. Teorías del aprendizaje para maestros, México, Trillas, 1976.
- DECROLY, Ovide. La función de la globalización, Buenos Aires, Losada, 1968.
- GARVEY, Catherine. El juego infantil, Madrid, Morata, 1978.
- GUTTON, Ph. El juego del niño, Paris, Paronsse, 1973, p. 21.
- MORENO, Monserrat. La pedagogía operatoria, Barcelona, Lafa, 1983.
- PIAGET, Jean, Konrad Lorenz y Erik U. Erikson, Juego y desarrollo, Barcelona, Grijalbo, 1982.
- PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño, México, FCE, 1987, p. 206.

- RICHMOND, P.G. Introducción a Piaget, España, Fundamentos, 1980, p. 158.
- SCHILLER. Guía de capacitación para padres, Paquete didáctico, México, Porrúa, 1980, p. 168.
- UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. Desarrollo del niño y aprendizaje escolar, Antología, SEP-UPN, México, 1987, p. 366.
- _____. Pedagogía: La práctica docente Antología, México, SEP-UPN, 1987, p. 188.
- _____. Lo social en los planes de estudio de la educación preescolar y primaria Antología, México, SEP-UPN, 1988, p. 366.
- _____. Teorías del aprendizaje Antología, México, SEP-UPN, 1987, p. 450.
- _____. Análisis de la práctica docente Antología, México, SEP-UPN, 1987, p. 223.
- _____. Planificación de las actividades docentes Antología, México, SEP-UPN, 1988, p. 290.
- VYGOTSKI, Lev S. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores, Barcelona, Grijalbo, 1988, p. 164.

WALLON, Henry. La evolución psicológica del niño, México, Grijalbo, 1968, p. 263.