



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE

SUBSECRETARÍA DE SERVICIOS EDUCATIVOS

DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR, SUPERIOR Y EXTRAESCOLAR

UNIDAD UPN 285 - CD. REYNOSA, TAM.



**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA
DIDÁCTICA EN EL PRIMER AÑO DE
EDUCACIÓN PRIMARIA EN EL PROCESO
ENSEÑANZA - APRENDIZAJE**



P R E S E N T A

Ma. de Jesús Sofía Sierra Cárdenas

TESIS

PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

CD. REYNOSA, TAM

MARZO DE 1996

AG 11 77
SUS 178
SUS



SECRETARIA DE EDUCACION CULTURA Y DEPORTE

SUBSECRETARIA DE SERVICIOS EDUCATIVOS
DIRECCION DE EDUCACION MEDIA SUPERIOR, SUPERIOR Y EXTRAESCOLAR
UNIDAD UPN - CD. REYNOSA, TAM.



DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Cd. Reynosa, Tam. a 29 de marzo de 1996.

C. PROFR.(A) MARIA DE JESUS SOFIA SIERRA CARDENAS
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;
" EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA EN EL PRIMER AÑO"

opción: TESIS (INVESTIGACION DOCUMENTAL)

a propuesta del asesor C. Profr.(a) LIC. NORA ISABEL GARCIA BOCANEGRA 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



SECUDE
Subsecretaría de Servicios Educativos
Dirección de Educación Media Superior y Extraescolar
UNIDAD U.P.N. 285
CD. REYNOSA, TAM.
LIC. JOSE LUIS HERNANDEZ
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN.

P

N

U UNIVERSIDAD
PEDAGOGICA
NACIONAL

GOBIERNO DEL ESTADO DE TAMAULIPAS
SECRETARIA DE EDUCACION, CULTURA Y DEPORTE
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 285

El juego como estrategia didáctica en el primer
año de educación primaria en el proceso
enseñanza - aprendizaje

Ma. de Jesús Sofía Sierra Cárdenas

Tesis para obtener el título de:
LICENCIADA EN EDUCACION PRIMARIA

Cd. Reynosa, Tam. 1996

I N D I C E

| | Página |
|---|--------|
| PROLOGO | |
| DEDICATORIAS | |
| INTRODUCCION | |
| 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA | |
| 1.1 ANTECEDENTES..... | 1 |
| 1.2 DEFINICION..... | 3 |
| 1.3 JUSTIFICACION..... | 4 |
| 1.4 OBJETIVOS..... | 6 |
| 2. MARCO TEORICO-CONTEXTUAL | |
| 2.1 REFERENCIAS CONTEXTUALES..... | 8 |
| 2.1.2 REFERENCIAS TEORICO METODOLOGICAS..... | 21 |
| 2.1.3 FUNDAMENTACION PSICOLOGICA DEL JUEGO..... | 24 |
| 2.1.4 LA FUNDAMENTACION PSICOLOGIA Y SU RELACION CON EL JUEGO..... | 30 |
| 2.1.5 FUNDAMENTACION SOCIAL DEL JUEGO..... | 33 |
| 2.1.6 ASPECTOS DE LA PERSONALIDAD QUE DESARROLLA EL JUEGO..... | 37 |
| 2.2 CLASIFICACION DEL JUEGO..... | 43 |
| 2.2.1 EL JUEGO COMO TECNICA METODOLOGICA..... | 46 |
| 2.2.2 CONSECUENCIAS QUE TIENE PARA EL SER HUMANO "EL JUGAR"..... | 54 |
| CONSECUENCIAS DE "NO JUGAR"..... | 57 |
| 2.3. LOS PROGRAMAS DE EDUCACION BASICA Y EL JUEGO..... | 60 |
| 2.3.1 CARACTERISTICAS PRINCIPALES DEL PROGRAMA DE EDUCACION PREESCOLAR COMO ANTECEDENTE..... | 63 |
| 2.4 EL JUEGO A TRAVES DE LOS PROGRAMAS DEL PRIMER GRADO..... | 64 |
| 2.4.1 EL JUEGO Y EL ACTUAL PROGRAMA..... | 71 |
| CONCLUSIONES..... | 75 |
| BIBLIOGRAFIA..... | 80 |
| APENDICE..... | 81 |

PROLOGO

Aunque " TESIS " significa: exposición de un criterio o de una idea propia obtenida y madurada despues de los estudios de la especialidad, aclaro que esta aportación personal es muy difícil y constituye una gran experiencia para el egresado de la universidad.

Todos con mayor o menor agobio hemos sufrido la pena del último exámen, que como sabemos está rodeado de leyendas negras donde el jurado se extasía con la inexperiencia del sustentante, consejas que el estudiantado cuida de mantener en vigencia.

Sin embargo este trabajo lo he realizado poniendo el mejor esfuerzo y dándole un enfoque personal a la compilación de datos y citas de diferentes autores.

La finalidad del mismo, es lograr el título de Licenciada en Educación Primaria, agradeciendo la benevolencia de los catedráticos que me orientaron y asesoraron, no escatimando esfuerzos y la universalidad del saber me lo brindaron de tal manera que sus luces y consejos trazaron el camino hacia la meta fijada; al jurado que presida mi exámen recepcional ruego su magnanimidad en el juicio.

Espero que esta aportación sirva como un granito de arena en la obra educativa y quienes lo lean con su amplio criterio comprendan mis limitaciones.

DEDICATORIAS

A MI HIJO HECTOR HUGO:
LA AUSENCIA Y ABANDONO DE QUE FUISTE OBJETO,
HOY SE VEN COMPENSADOS CON LA REALIZACION DE
ESTE TRABAJO QUE TE DEDICO; Y POR NO HABER
DESCUIDADO TUS ESTUDIOS, POR TODO ESTO;
HIJO, GRACIAS.

A MIS PADRES

A MI ESPOSO:
POR HABERME IMPULSADO, APOYADO Y COMPRENDIDO,
EN LA BUSQUEDA DE MI SUPERACION PROFESIONAL.

INTRODUCCION

Mejorar la calidad de la educación es preocupación constante de todos los maestros buscando métodos y técnicas que brinden mejores resultados en el proceso enseñanza aprendizaje.

Debido a esto hemos visto en las actividades lúdicas bondades que van más allá del mero placer que produce el juego en cualquier ser humano.

Desafortunadamente con el devenir del tiempo, caemos constantemente en errores (autoritarismo, memorismo, etc. por ejemplo) que van degradando la educación poco a poco, al tomar el camino de la rutina y nos olvidamos que los aprendizajes que realiza cualquier ser humano parten de sus intereses.

Adaptar estas técnicas y estrategias de enseñanza que se utilizan en la práctica constante, pues estamos en un círculo vicioso de métodos pasivos que hacen de la educación un proceso lento, poco atrayente y cansado, que frecuentemente preocupa a nuestros altos directivos de la Secretaría de Educación Pública y por esto mismo se hacen cambios en los programas de estudio.

El juego nos sirve a los maestros para cambiar esas "clases aburridas" en clases agradables que en lo particular permiten al alumno aprender sin necesidad de gastar tanto tiempo y esfuerzo físico de aprendizaje.

El proceso educativo es más fácil y más confiable si se utiliza al juego para eso. Existen diferentes tipos de juegos que ayudan en la educación del niño, y todos ellos lo preparan para adaptarse a la sociedad aceptando reglas y valores.

El juego sirve para muchas cosas además de educar al ni-

ño, es importante comprobar que puede elevar el nivel académico de nuestros alumnos.

En el siguiente trabajo se demuestran muchos de los beneficios del juego. Pero lo más importante es que los maestros nos demos cuenta que estos, pueden estar al servicio de la educación.

La influencia de nuevas ideas científicas produjo cambios en la teoría y práctica en general. Debido a esto el programa integrado, basado en el sincretismo, o en la percepción global e indiferenciada de totalidades, trata de responder a las necesidades del niño de esta edad. Que necesita como todo ser humano, saberse aprobado, comprendido y estimado para elaborar una imagen positiva de sí mismo y del nuevo grupo social en el que se desenvuelve, y corresponde al maestro brindarle el apoyo.

El programa nos marca emplear el método global de análisis estructural, definido por la idea de vincular una enseñanza basada en el sincretismo del niño. ¿Por qué global? Porque cuando el niño empieza a hablar, el proceso de comprensión entre él y las personas que lo rodean se realiza mediante enunciados con sentido global, al articular una palabra, o incluso una sílaba, le da valor de un enunciado completo, y la persona que se comunica con él entiende su sentido, ya que a la comprensión mutua le ayuda el contexto de la plática. ¿Por qué de análisis estructural? Porque el método en un principio utiliza el procedimiento de análisis que va de un contexto temático a los enunciados que lo integran, del enunciado a las palabras y de éstas a las sílabas. Se habla de análisis estructural

porque se fundamenta en que la idea de la lengua es un sistema organizado de elementos.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Antecedentes

Vamos a estudiar el juego desde la perspectiva didáctica, enfocando esta actividad sin menoscabo del "juego como pasatiempo".

¿Qué es el juego? Interesante pregunta que merece una aun más interesante respuesta.

Los maestros de educación primaria no hemos escapado a ese cuestionamiento y al hacerlo, descubrimos las grandes bondades que conlleva el juego.

El niño que juega es creativo, social, con una mente abierta a nuevas ideas, con una motricidad fina y gruesa completamente desarrollada. El pequeño que juega no es huraño, evita pelear, no es conflictivo ni apático, es un ser pleno de carácter participativo, es amigable, inteligente, es decir, una persona completamente feliz.

Comunmente esta total felicidad, solo se conserva hasta los seis o siete años, durante los cuales el infante deja su educación preescolar, para dar inicio a la educación primaria.

Nos hemos dado cuenta de que el proceso de transición del jardín de niños a la escuela primaria es un paso decisivo en el proceso de socialización infantil, porque sabemos que el niño, cuando llega a la primaria, se siente desconcertado al ver que sus intereses no son tomados en cuenta y se encuentra con un mundo frío y distante que le marca un ritmo de trabajo tan acelerado que le impide cualquier participación espontánea, te-

niendo que esperar indicaciones del maestro para poder hacerlo y además sólo será siempre y cuando, el maestro esté de acuerdo.

En este nuevo complejo escolar, el juego es relegado a un segundo plano teniendo que cumplir con ciertas actividades tediosas y cansadas; desgraciadamente ocurre por el poco tiempo destinado al juego, olvidando que esto contribuye en el niño a formar el sentido de cooperación, comunicación, y organización.

Generalmente se piensa que el juego es sinónimo de entretenimiento, distracción y diversión, pues se considera que éste se opone a las actividades serias de producción, es decir al trabajo y viceversa.

El juego es muy importante en la labor educativa prueba de ello es que las aportaciones de la pedagogía y la investigación educativa, y en lo particular de la psicología, permitieron conocer mucho mejor el desarrollo infantil, lo que generó de inmediato una nueva concepción del niño y su evolución. La influencia de estas nuevas ideas científicas produjo notables cambios en la teoría y práctica educativa en general. Primero por médicos, luego por filósofos y sobre todo por los psicólogos: Freud, H. Wallon, J. Piaget etc. Paralelamente a estas investigaciones, existía un gran interés respecto al juego y al comportamiento sensomotor por parte de pedagogos como Claparède, Decroly, etc. (1)

(1) Oscar A. Zapata. Juego y Aprendizaje Escolar
Editorial Pax. México 1989. Librería Carlos Césarman, S.A.
México D.F. p. 12-13

Para nosotros los maestros lo fundamental está en aprender, comprender y aprovechar el potencial de beneficios que en materia educativa nos otorga el juego.

Olvidamos que puede ayudar a elevar el nivel académico y a facilitar el proceso enseñanza - aprendizaje. Por el juego, el niño obtendrá su autonomía y hasta esos esquemas prácticos que necesitará como adulto, ya que un niño que ha jugado adecuadamente será un adulto que se integre constructiva y creativamente a su realidad.

1.2 Definición

Hablar de juego, es hablar de la infancia, porque lo primero conlleva a lo segundo. ¿Quién de nosotros se imagina su niñez sin incluir en ella ningún juego?. Nos atrevemos a decir que nadie, porque esto nos resulta prácticamente imposible ya que el juego es la esencia misma del niño, porque ser niño equivale a jugar, a imaginar situaciones y seres que sólo existen en nuestra fantasía.

El juego en el niño es una necesidad natural muy seria que implica todos los recursos de su personalidad, pues esta se construyó y lo seguirá haciendo mediante las actividades lúdicas.

El juego es una herramienta didáctica muy útil para el maestro porque a través de él, el pequeño representa y comunica su mundo interior y exterior.

El aprender implica un cambio de conducta, en este caso viene a ser el cambio de pensamiento egocéntrico al pensamiento social, obviamente esa transición no es sencilla, por eso los

maestros debemos utilizar el juego como medio para facilitar esta etapa de cambio.

"El juego es una especie de escuela de relaciones sociales, ya que disciplina a aquellos que lo comparten, enseñándolos, a tomar acuerdos, a interrelacionarse, a integrarse al grupo, a compartir sentimientos, ideas, es decir, a formar el sentido social." (2)

La cooperación en el juego grupal, tiene una función muy importante, ya que es una forma a través de la cual el niño comprende que hay otros puntos de vista diferentes al suyo, con lo que poco a poco se irá coordinando: también con esta participación se pone en contacto con otros modos de ser y de actuar.

Existe una gran variedad de juegos individuales y colectivos, todos ellos, ofrecen bondades para que el pequeño madure emocional y físicamente.

Por todo lo anterior, nos preguntamos....¿ Será posible reconocer al juego, como un factor determinante para el proceso de enseñanza - aprendizaje, tan necesario en primer grado de educación primaria ?.

1.3 Justificación

El juego tiene un papel muy importante en el proceso educativo, por las relaciones interindividuales y las representaciones colectivas que genera logrando una descentración del

(2) S.E.P. Antología de apoyo a la práctica docente del nivel preescolar. Talleres de Grafomagna, México, 1994 p.22,23.

pensamiento, es decir, el niño " intenta reconocer que hay otras formas de pensar y de ver las cosas diferentes a la suya "... (3).

La descentración del pensamiento, es una etapa de transición difícil en el niño, pues se encuentra en un período de egocentrismo intelectual, no puede prescindir de su punto de vista, sigue aferrado a sus percepciones y por esto mismo, debemos transformar su forma de actuar, por medio de las relaciones interpersonales en el grupo, para que se construya su personalidad, y que mejor, para lograrlo, que utilice sus intereses natos como lo es el juego, sobre todo en este período tan importante para el ser humano.

Para educar al niño es importante partir de sus intereses, "si los animales jóvenes juegan, incluso los mamíferos superiores ¿Por qué hemos de negarle al niño ese derecho de atender sus intereses por medio del juego en la primaria?" (4).

Es triste reconocer que sus juegos antes espontáneos y gobernados únicamente por sus fantasías, ahora sean condicionados a su trabajo; la necesidad de jugar se ha sustituido por el deber de jugar, derecho que sólo tiene si ha terminado sus deberes y aprendido sus lecciones.

Pero el juego no sólo es factor indispensable en la educación del niño, también lo relaja o descansa (cuando se inter-

(3) Op. cit. Piaget. Tomado de U.P.N. Desarrollo del niño y aprendizaje escolar y Antología plan 1985, México, 1987.p.347

(4)S.E.P. Antología de apoyo a la práctica docente del nivel preescolar. Talleres de grafomagna, México, 1993.p.61

cala en una y otra actividad), lo divierte, lo instruye, le desarrolla su motricidad fina y gruesa, le enseña a seguir reglas y turnos, a respetar a los demás y a sí mismo, adquiere valores, ejercita su memoria y retención a través de la imaginación, es decir el juego le enseña al niño a ser niño.

También es importante retomar el juego dándole la importancia debida ya que actualmente el juego es comercializado, se ha lucrado con él; vemos con tristeza que los juegos electrónicos matan la imaginación, la inventiva y sobre todo lo aíslan, por el hecho de ser suficientes por sí mismos (5).

En este tipo de juegos no cabe la fantasía del niño, excluye la creatividad y el desarrollo de una mejor motricidad gruesa.

El juego es en esencia divertir, distraer, constituye una herramienta didáctica cuando se emplea para facilitar, enriquecer y apoyar el proceso enseñanza - aprendizaje, porque al participar el niño adquiere habilidades, actitudes, destrezas, aptitudes, etc.

1.4 Objetivos

- * Se pretende descubrir al niño como ser individual y social.
- * Demostrando de que el juego facilita el desarrollo del proceso de enseñanza - aprendizaje.
- * Contribuyendo a la revalorización del juego, como estrategia didáctica.

(5) S.E.P. Antología de apoyo a la práctica docente del nivel preescolar. Talleres de grafomagna, México, 1993.p.5

* Y confirmando así que el juego contribuye de manera definitiva al desarrollo armónico de la personalidad.

Pretendiendo favorecer el proceso enseñanza - aprendizaje, utilizando el juego como instrumento didáctico en la educación y fijación de hábitos destrezas y objetivos.

2. MARCO TEORICO-CONTEXTUAL

2.1 Referencias contextuales

Para los mexicanos la educación siempre ha merecido un renglón prioritario, hemos depositado en ella nuestros más caros ideales, desde la constitución de Apatzingan en 1914, ya se consagra como una preocupación prioritaria, correspondiendo a la generación liberal, consolidar el avance más significativo en nuestra concepción educativa al establecer la gratuidad y obligatoriedad, de la escuela primaria como el laicismo de la escuela pública; siendo en 1857 cuando se incluyó por primera vez en la constitución bajo el título de los derechos del hombre un artículo específicamente a la educación.

Esto explica la pasión con que el Congreso Constituyente (1916 - 1917) abordó los alcances de la función educativa, ratificando la concepción liberal de la educación y ampliando su alcance social.

En el devenir histórico, este artículo ha sufrido diferentes enmiendas, todas con la finalidad de ampliar y mejorar este derecho del mexicano.

En el curso de siete décadas y en buena medida, bajo el impulso del mandato constitucional, el promedio de escolaridad pasó de uno a más de seis grados y el índice de analfabetismo se redujo de más del 70 % a 12 % aproximadamente.

Grandes han sido los retos superados en los logros educativos; existiendo plena conciencia de los rezagos y los nuevos retos a superar por el avance tecnológico que invade el mundo.

Cada día, es más numeroso el acervo de estudios, investi-

gaciones y pruebas científicas, que ratifican la importancia formativa desde los primeros años del ser humano, en ellos se determina fuertemente el desenvolvimiento futuro del niño, se adquieren los hábitos de salud, de alimentación e higiene y se adquiere la capacidad de aprendizaje.

Por otra parte, la experiencia internacional revela que una escolaridad adicional que comprenda la secundaria, impulsa la capacidad productiva de la sociedad y fortalece el conglomerado de las instituciones económicas, sociales, científicas y políticas, contribuyendo a consolidar la unidad nacional y cohesión social, generando una distribución más equitativa del ingreso, al percibir más alta remuneración salarial elevando el nivel de bienestar familiar, mejorando las condiciones de alimentación y salud.

Esto fomenta el respeto a los derechos humanos, creando conciencia de la protección al medio ambiente, facilitando la adaptación al cambio social por los avances tecnológicos, creando un concepto de la tolerancia, el diálogo y la solidaridad actitudes cívicas que se adquieren solamente con la educación. Es propósito del gobierno de la República, no sólo mantener si no fomentar estas actividades, promoviendo una política integral en materia educativa, cultural, de ciencia y tecnología.

La nueva ley federal de educación, convino el 18 de mayo de 1992 concretar la respectiva responsabilidades de los tres órganos de gobierno en la conducción y operación del sistema de educación básica y normal. Además, la impartición de educación

primaria y secundaria no quedará limitada en función de la edad que la cursen, corresponderá a las leyes secundarias establecer las distintas modalidades, según se trate de educación para menores o para adultos; esto es, la educación preescolar no será obligatoria, entre una de las razones para esta limitación sobresale la potestad que tienen los padres de dar a sus hijos una educación inicial o bien de que directamente se les otorguen planteles adecuados. Ciertamente la educación inicial es importante para el desarrollo integral del niño, pero no sería justo ni razonable marcarlo como requisito fundamental para el ingreso de la escuela primaria, sobre todo tratándose de niños mayores de seis años de edad, por consiguiente, es un decidido propósito de la política educativa, promover la educación preescolar.

En la reforma educativa como la incorporación en el texto constitucional de la obligación del estado de impartir educación preescolar, significa un impulso a ese ciclo formativo. Sin duda, esa dinámica se ha visto acelerada por la presencia vigorosa de la mujer en actividades productivas del país.

La obligatoriedad de la secundaria, impondrá esfuerzos complementarios que podemos y debemos realizar, es necesario hacer efectivo el acceso universal a la primaria, fomentando substancialmente el promedio de alumnos que la terminen y elevando la calidad de conocimiento que en ella se impartan.

Al plantear objetivos más elevados de desarrollo nacional, los mexicanos tenemos que fijarnos coherentemente metas más ambiciosas en el orden educativo.

La educación enaltece al individuo y mejora a la sociedad, dice el primer párrafo del artículo 3o., estableciendo el derecho de igualdad a la oportunidad de acceso a la educación y la obligación estatal de impartirla en los niveles considerados como básicos, precisando el carácter obligatorio de la educación primaria y secundaria para todos los habitantes de la república.

Ahora bien, es importante puntualizar que la falta de educación primaria o secundaria, no deberá ser invocada como justificante, para emprender medidas o acciones discriminatorias señaladamente en el empleo. En congruencia con lo dispuesto en el artículo 5o. y demás artículos constitucionales de las garantías individuales, ningún precepto legal podría establecer el haber cursado primaria o secundaria, para el ejercicio de derechos, la educación es un deber social cuya recompensa se haya en el placer del progreso individual y colectivo, cuya única sanción recide en un más limitado desarrollo de la persona.

Estas reformas a la ley y al artículo 3o., se hicieron estando en la presidencia el Lic. Salinas de Gortari a iniciativa del Dr. Ernesto Zedillo Ponce de León, Secretario de Educación Pública, quien proviniendo de la clase media, recibió su educación en las instituciones públicas, pues es egresado del Instituto Politécnico Nacional, institución creada por el gobierno del General Lázaro Cárdenas, para que la clase media baja tuviera acceso a la educación superior, por medio de becas y acrecentar el desarrollo productivo del país al generar técni-

cos con una preparación científica, política y un sentido nacionalista bien definido.

En el Estado de Tamaulipas, el sistema educativo está estructurado en los niveles básico, medio y superior, dentro de los que se encuentran los diversos ciclos educativos.

En el nivel básico se ubica a los ciclos de preescolar, primaria y secundaria, en él se pretende que los educandos incorporen valores sociales como la responsabilidad, la solidaridad; además que conozcan los principios científicos y culturales básicos; este nivel está sujeto a la SECUDE (Secretaría de Educación Cultura y Deporte).

En el nivel medio se incluyen (los ciclos básicos o secundaria y el superior) el bachillerato y las opciones terminales posteriores. En este nivel se proporciona al alumno la secundaria con los conocimientos necesarios para cursar posteriormente estudios más avanzados, o bien para facilitar su incorporación al sector productivo.

Este nivel puede depender de la S.E.P., de SECUDE, o de las UNIVERSIDADES.

El nivel superior instruye al personal técnico y científico, preparando, capacitando a los alumnos para que desarrollen actividades profesionales en las distintas ramas de la ciencia. Además incluye áreas de formación de técnicos especializados, de licenciados y de estudios de posgrado, (maestría y doctorado).

El Estado de Tamaulipas cuenta con planteles educativos suficientes para proporcionar atención a la población escolar.

La región fronteriza del Estado se localiza en el extremo norte de la planicie costera mexicana y se extiende desde el área de Nuevo Laredo, colindante con el Estado de Nuevo León, hasta la desembocadura del Río Bravo. La región se integra por los municipios de Nuevo Laredo, Guerrero, Mier, Miguel Alemán, Camargo, Díaz Ordaz, Reynosa, Río Bravo, Matamoros.

El suelo de la región fronteriza se forma con terreno arenoso en superficies bajas, rellenas en partes con limos de las corrientes del Río Bravo, llamándose a esta llanura la planicie de Reynosa. En la frontera la temperatura en el invierno baja a punto de congelación. La región se ve afectada con frecuencia por las perturbaciones ciclónicas del Golfo de México y el Caribe.

La escuela donde se realiza la presente investigación, se localiza en la ciudad de Reynosa, Cabecera del municipio fronterizo de Tamaulipas, el cual limita al Norte con el Río Bravo, al Sur se encuentran los municipios de Méndez y San Fernando, Tamaulipas; además el Estado de Nuevo León. Al Este, está el municipio de Río Bravo, Tamaulipas. Al Oeste, tenemos el municipio de Díaz Ordaz, Tamaulipas y el Estado de Nuevo León.

Actualmente Reynosa cuenta con una población de 282,667 habitantes.

La ciudad de Reynosa fue fundada el 14 de marzo 1749 por el colonizador José de Escandón y Helguera, Conde de Sierra Gorda con 279 habitantes al mando del Capitán Cantú.

Reynosa cuenta con una infraestructura de 367 escuelas según el Censo General de población y vivienda de 1990; que co-

rresponden a 74,179 alumnos en los niveles de preescolar, primaria, secundaria y bachillerato; además de instituciones que ofrecen carreras de Técnico Medio Superior, Licenciatura y Posgrado.

En el marco económicos destacan como principales actividades.

- . La agricultura.
- . La industria petrolera.
- . La industria de la maquila.
- . Comercio y turismo.

El factor más reciente que ha influido enormemente en la transformación y desarrollo de la Ciudad de Reynosa, ha sido la instalación de plantas maquiladoras. Este tipo de empresas se instalaron inicialmente en ciudades como: Juárez, Matamoros, Nogales y Tijuana; se emplearon sobre todo jóvenes.

La industria de las plantas maquiladoras se ha convertido en una de las principales actividades generadoras de empleo en la frontera norte.

La presente investigación se desarrolla en la Escuela Primaria Rural Federal Bernabé Sosa; la cual fue fundada el 10. de Septiembre de 1939 por el Sr. José Manrique Varela, profesor empírico que por su gran espíritu emprendedor, vió la necesidad de crear una escuela en el Ejido, Los Longoria, con la categoría: Rural Federal, Ejidal, siendo inspector el Profesor Carlos Morales Sánchez contando con el apoyo incondicional del entonces Director de Educación Federal en Tamaulipas Profesor Aníbal Pérez González, perteneciendo actualmente a la zona escolar No.

74, zona centro de ésta ciudad de Reynosa Tamaulipas.

En la mencionada institución se realiza el siguiente trabajo en el grupo de 1o. año "A" contando con alumnos normales en su mayoría y algunos con problemas de conducta; son alumnos que les gusta asistir a la escuela, trabajar y jugar; este grupo esta formado por 26 niños y 27 niñas.

El nivel económico de la población escolar es de clase baja. Careciendo de material necesario para lograr con éxito el proceso de enseñanza-aprendizaje. Pese a esto, se recibe la colaboración activa de los padres de familia, sin dejar de haber sus excepciones.

La escuela es bonita, está ubicada al Noroeste, a unos cuantos metros de la ribera del Río Bravo; existiendo al Sur, como a 500 metros del ejido, los depósitos municipales de basura, siendo los habitantes de esta comunidad quienes en su actividad predominante efectúan la "pepena", para comercializar objetos reciclables y recibir ingresos económicos que permitan la subsistencia, esta actividad se hace extensiva a los alumnos, iniciando a éstos, en actividades de esta índole a muy temprana edad. Es por este motivo que el personal junto con la directora, nos preocupamos por cuidar de ella, reforestándola constantemente con árboles propios de la región fronteriza, y que los espacios sean agradables al niño motivándolo, diariamente, para que así no abandone la escuela, se sienta a gusto en ella y pueda dar rienda suelta a sus capacidades lúdicas, apoyados en el artículo 3o. de nuestra constitución mexicana, el niño se vea favorecido con "una educación armónica e integral, creándo-

le circunstancias indispensables para su educación, dándole prioridad al juego en todos los momentos de la enseñanza-aprendizaje", tomando de los griegos "mente sana en cuerpo sano".

En la actualidad la escuela cuenta con 6 aulas, 1 dirección, 2 canchas, servicios sanitarios para ambos sexos, y con varias tomas de agua, con terreno suficiente para que los alumnos den rienda suelta a sus capacidades lúdicas. Ver anexo (1)

El grupo de primer año está formado por niños y niñas de seis a ocho años; por lo tanto sus intereses lúdicos tienen pequeñas variables, sin embargo, al momento de introducirlos al juego, este se realiza de manera espontánea. Es en los primeros días del año escolar cuando se dificulta formar la cohesión grupal, ya que los niños, son reacios a tener la espontaneidad gregaria por temor.

Al transcurrir el tiempo adquiere la confianza necesaria y se va incorporando paulatinamente al grupo desarrollando sus aptitudes y canalizando los intereses hacia la meta trazada.

Al iniciar el desarrollo de los contenidos curriculares, el juego es una fabulosa estrategia, que permite que el niño adquiera los conocimientos imperceptiblemente; cuando este juego está bien encauzado como estrategia, es común ver corrillos de niños de primer año practicando el juego que acaban de aprender y que a ellos les resulta novedoso y placentero practicarle, al maestro le sirve, porque afianza el conocimiento.

El pim-pón tan conocido por nosotros, resulta novedoso para ellos las primeras semanas, cuando cantan que hay que la-

vase las manos con agua y jabón; se está desarrollando un contenido curricular de higiene personal.

Qué podemos decir del universalmente famoso Pinocho, cuando hablamos de la rectitud, la verdad; es común ver a los niños jugar diciendo uno al otro te está creciendo la nariz porque estás mintiendo, ellos por la novedad, afianzan el contenido curricular de los valores humanos, cuando jugamos con el cuento de Pinocho.

Quién no ha visto jugar a los niños de primer año a brincar la tablita? ahí introducimos el contenido curricular de las series numérica, o el cantito del elefante, o el de Witze araña etc.

En español para afianzar algunas letras, se organizan juegos de concurso, donde el canto o las adivinanzas llevan implícitas las letras que se tratan de afianzar, por ejemplo: hablar con una determinada letra, para ellos resulta gracioso y novedoso, es común escuchar a los niños expresarse en lenguajes que ellos creen, resulta misterioso para los demás.

Yo como maestra de los grados inferiores, trato de usar al juego como una estrategia didáctica, sin castrarlo, sin que sea rígido y se convierta en una actividad de aprendizaje programada donde éste pierda toda su creatividad, ya que la creatividad no se puede programar ni administrar, ni subordinar.(sic)

Hay que entender el juego como una actividad creadora, que exige tanto del maestro como de los alumnos creatividad, no usarlo como una técnica más para lograr aquello que la tecno-

cracia educativa considera importante.

Los juegos que se proponen en el programa son una mera imitación del mundo adulto, ubican al niño en una posición pasiva donde lo que tiene que hacer es asimilar y acomodar la realidad.

Convirtiendo así en forma velada el dar a conocer, más bien de imponer, que de aprender, el conocimiento deseado por el maestro.

Es por esta causa, mi interés en hacer uso del juego como estrategia didáctica, pero sin quitarle su creatividad, y espontaneidad.

El juego es muy importante en la labor educativa; prueba de ellos es que grandes investigadores de la educación, se han dado a la tarea de definirlo: Winnicott dice que los niños juegan por placer, Freud y Melanie Klein colocan al juego como el medio que utiliza el niño para dominar su angustia; Wallon, Piaget y Erikson le han dado al juego una importancia vital.

En nuestro idioma español que es muy bello, el juego es un vocablo que tiene infinidad de acepciones imposibles de descifrar, el significado correcto cuando nos referimos a él, siempre pensamos que nos referimos a las actividades lúdicas; en otros idiomas como en el inglés, la palabra "Play" significa juego; pero un juego libre y sin reglas; "Game" significa juego, pero sujeto a ciertas reglas.

Winnicott. La Sociedad y el Trabajo en la Práctica Docente 7o. semestre. Antología plan 1985. México, 1987. p.p. 83-87

Nosotros en esta ocasión no vamos a referirnos al juego que todos jugamos la vida-política, actividades económicas, sociales etc; nos referimos al juego con intereses lúdicos pero con cierta estrategia pedagógica, sin que ésta limite la actividad creadora del niño, dejándolo de una manera libre pero guiándolo al mismo tiempo para aprovechar su creatividad, su espontaneidad, su frescura y en forma imperceptible formarlo, para no producirle ni frustración, ni otro tipo de amarguras que inhiban su desarrollo futuro.

La importancia del juego puede ser considerada desde diferentes puntos de vista:

1.- Influye poderosamente en el desarrollo físico del niño. "Alma sana en cuerpo sano".

2.- Como elemento de recreación supera a cualquier otro, pues más que pasatiempo significa la realización de un deseo en un ambiente pleno de vida y la aplicación de un esfuerzo que puede ser físico, mental o emocional. Es algo que surge de dentro hacia afuera y que no se impone.

3.- Como valor social, es uno de los medios más valiosos para el desenvolvimiento de las tendencias gregarias, encauzado prácticamente el valor inmenso de la cooperación, la disciplina, etc. Da al niño una optimista actitud de la vida, dando al hombre serenidad y energía.

Los niños que no juegan serán los hombres tristes del mañana, los pesimistas, los débiles, los abúlicos y pusilánimes, los fanáticos, en suma: un lastre social.

4.- Desde el punto de vista de la educación, sólo los e-

ducadores de la vieja escuela tomaron el juego como desviación, pasatiempo y como tiempo perdido.

Antes de contar con niños que sepan mucho, la sociedad necesita hombres sanos, fuertes y con capacidad creadora.

El juego contribuye a la formación del carácter, a la adquisición de cualidades morales, al dominio de sí mismo, a alcanzar la propia confianza, el valor, el espíritu de iniciativa, la disciplina, etc.

Mediante el juego el niño se habitúa al esfuerzo constructivo, se despierta en él la habilidad para ejecutar las cosas por propia iniciativa; le presenta oportunidades para desarrollar la imaginación, el ingenio, etc.

5.- En la función didáctica el juego tiene una enorme utilidad si se aplica con discreción y oportunidad. Su lugar está en todas aquellas cuestiones que reclaman constante repetición para pasar a la categoría de hábitos; pero no es el juego un talismán, una panacea o una vara mágica.

Existen varias formas de recreación, siendo de todas ellas el juego la más importante, actividad espontánea y natural en que el goce va de dentro a fuera, teñida de interés y ayuna de fatiga.

"Claparéde asienta que el niño es niño para jugar e imitar y que sólo vive plenamente cuando juega". (1)

Es necesario que los juegos se ajusten al desarrollo in-

(1) JIMÉNEZ Y CORIA L. TECNICA DE LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA NACIONAL, Fernández editores, s.a. México, 1969, p.31

fantil. A los chicos del primer ciclo lo que les interesa es el ejercicio, la actividad, sin importarles la victoria o la derrota. A los del segundo ciclo les importa la habilidad personal, por eso allí prosperan los juegos de canicas, trompo, etc.

2.1.2. Referencias Teórico Metodológicas

EL JUEGO.

Concepto y utilidad del juego.

Desde que el hombre es hombre, apareció el juego y a través del tiempo, éste nos a enseñado que desempeña un papel fundamental y formador en la evolución del ser humano.

Es tal su importancia, que diversos investigadores de la educación se han dado a la tarea de ahondar en sus orígenes; sobre la función que desempeña en el desarrollo de la personalidad y su papel básico en la educación, al estar inmiscuido tanto en la socialización como en el aprendizaje.

Estos investigadores al dejarnos sus teorías, nos hacen reflexionar y obtener nuestra propia conclusión como educadores. Nos damos cuenta que: el juego representa la actividad lúdica más importante en la niñez; es el elemento creativo en el cual el infante proyecta su mundo interior al exterior por medio de la imaginación y al parecer, esto desarrolla de manera armónica al pensamiento. Por medio de él, canaliza su agresividad, expresa sus sentimientos y preocupaciones, conoce su cuerpo, unifica e integra su personalidad, permitiendo la comunicación y socialización con otros niños.

El juego tiene "básicamente una función catártica o de descarga, sirve para preservar la espontaneidad infantil"(2)

Como hemos visto, el juego le sirve al niño para desarrollarse armónicamente en todos sus aspectos, sabemos que a través de él, se autoafirma y se convierte en una persona importante, practica el juego de forma individual o con sus amigos de manera espontánea, ó utilizando el juego motivado.

Por medio de él el niño se prepara para ejercer un buen papel en su vida futura, que será, el de una persona con suficiente criterio para poder tomar decisiones y saber enfrentarse a las diversas actuaciones que nos presenta la vida diaria.

El ingreso a la escuela no debe significar una ruptura en el proceso de desarrollo y sustituir el ambiente lúdico por el formal (preescolar o familiar), sino entenderse como una etapa de transición y tratar de respetar las características infantiles.

Los niños de primer grado comparten intereses comunes en los juegos. Es natural que juntos, niños y niñas, jueguen a las comiditas como a las carreras de coches, aunque estos muchas veces sean limitados por prejuicios de tipo social.

El niño de esta edad es egocéntrico; sus juicios y razonamientos se caracterizan por una falta de objetividad y su incapacidad por entenderse o comprender los sentimientos de los demás. En esta etapa los niños siguen sus propias reglas y es casi incapaz de entender las ajenas.

La escuela debe respetar la tendencia natural del

(2) PEINADOS ALTABLE, JOSE. Psicología. Ed. Porrúa, México, 1984. p. 234

niño hacia el juego y orientarle hacia el trabajo; los maestros no podemos olvidar que actualmente en la ciudad, "el espacio físico y temporal del juego se le han reducido al niño", por eso es necesario que si el pequeño no ha jugado lo suficiente, la escuela le ofrezca esa oportunidad, para que como consecuencia pase a formas más específicas grupales de juegos, pues de manera contraria no podrá participar con sus compañeros y esta sí es una seria limitación. (3)

El juego es un elemento divertido y llamativo donde el aprendizaje es mucho más rápido, esta es una de las razones por la cuál dependemos tanto de los juegos en la enseñanza. Como los juegos son llamativos y divertidos, los niños quieren jugar y consecuentemente la práctica es automática; muchas de las veces los niños con problemas de aprendizaje es porque no pertenecen a un grupo. (4)

Divertirse es un ingrediente esencial en la vida de todo ser humano, pero a veces se pierde cuando todo mundo, está preocupado sobre sus tareas escolares, "la vida de muchos niños parece vacía a falta de estímulo; de antemano sabemos que cuando se participa con otros niños se aprenden las lecciones más importantes de la niñez". (5)

"El niño debe entrar a la escuela no solo con el cuerpo

(3) Copias de apoyo a los alumnos de la B.E.N.F.T.s.a... s.f.s.l., Período escolar 1985-1989.

(4) AMORIN NERI, JOSE y otros. Gran enciclopedia temática de la educación. Tomo V, Talleres de Liroarte, México, 1979. p.148.

(5) Idem.

sino con el pensamiento también, el niño de la escuela tiene que seguir jugando, tiene ese poder; entendiendo por juego no solo un momento de evasión sino por el contrario, la más intensa, global y armoniosa ocasión de aprendizaje y desarrollo".(6)

Los maestros debemos insertar en el niño los juegos dentro de las actividades de trabajo de una manera tan natural que aparezcan como acciones normales.

La creatividad artística de los niños de esta edad, es uno de los medios por el que manifiestan lo que hacen y piensan. La imaginación creadora tiende al realismo. Los dibujos son más representativos aunque dibuja lo que piensa y no solo lo que ve.

Su curiosidad continúa desarrollándose, gozan creando personajes y haciendo que los otros adivinen, que o a quienes representan; hay que alentarlos hasta donde sea posible.

"Hoy gran parte de los adultos tienden a considerar al juego como algo inútil, improductivo e incluso negativo. El resultado esta a la vista de todos: nuestros niños ya no saben jugar. O mejor dicho, ya no saben jugar a los verdaderos juegos, es decir, aquellos que nacen de la riquísima creatividad infantil".(7)

2.1.3 Fundamentación psicológica del juego

Para poder adentrarnos en este tema tan importante es necesario aclarar que en los niños de primer año de educación

(6) Loc. cit. copias.

(7) Copias de apoyo a los alumnos de la B.E.N.F.T.s.a., s.f.,s.l.,Periodo escolar 1985-89.

primaria, pueden variar considerablemente las edades, que van desde los cinco años con ocho meses, hasta los seis años con ocho meses, al acatarse las disposiciones de la S.E.P. al respecto, que marca como límite para entrar a la primaria los seis años, sin embargo puede aceptarse un niño que aún no los haya cumplido siempre y cuando lo haga antes del treinta y uno de octubre.

Las fechas pueden variar; cada año se da como límite una u otra opción. Si el niño cumple años en estas fechas, tendrá los cinco años al ingresar a primero; pero hay quienes les sucede lo contrario, niños que cumplen años en enero o en cualquier otro mes subsiguiente. Entonces estos pequeños tendrán siete años un poco más de la mitad del año escolar, contrastando de esta manera con los que recién cumplirán los seis.

Si se considera lo antes mencionado, podríamos pensar que algunos niños están en completa desventaja, sin embargo esto no siempre es cierto ya que "las diferencias individuales son mayores que las impuestas por la edad. Niños de edades diferentes pero próximas, constituyen, si otros factores no intervienen, grupo homogéneo" (8)

Por lo que se entiende "no es la edad lo esencial, aunque naturalmente, influye como condición básica, sino el número de repeticiones, ejercicio de estimulación, respuesta del individuo a la acción del medio".(9)

(8) PEINADO ALTABE, Jose. Paidología. Ed. Porrúa, México, 1984. p. 116

(9) Ibidem.

Todo lo anterior ha sido nombrado porque en esta etapa el escolar se encuentra en una fase de transición de un pensamiento prelógico al lógico o como también se le denomina pensamiento egocentrista al pensamiento social; pero es indispensable que nos ubiquemos en el preciso momento psicológico por el que atravieza el niño a esta edad; para ello nos guiaremos por la teoría de los estadios de Piaget y por los períodos de la vida infantil en relación con la evolución de los intereses.

Piaget, en su teoría de los estadios del desarrollo menciona cuatro grandes etapas: (10)

- a).- Inteligencia sensorio-motriz: Precede al lenguaje y llega hasta los dieciocho meses aproximadamente.
- b).- Período preoperatorio: Empieza a los dos años y medio y termina a los seis u ocho años.
- c).- Operaciones concretas: Empieza de los siete y ocho años y llega hasta los doce años más o menos.
- d).- Operaciones proposicionales o formales: Empieza después de los doce años.

Obviamente en base a lo que dice Piaget, enfocaremos nuestra atención en la etapa de la representación preoperatoria, es muy importante aclarar que en las fases mencionada no se les puede asignar una fecha cronológicamente constante.

En la representación preoperatoria, alrededor de los dos años aparece en el niño la capacidad de representar algo por

(10)U.P.N. Desarrollo del niño y aprendizaje escolar.
Antología.Plan 1985.Mexico,1987.p.106-108

medio de otra cosa o gesto: a esto se le llama función simbólica.

"La función simbólica tiene un gran desarrollo entre los tres y los siete años. Por una parte se realiza en forma de actividades lúdicas (juegos simbólicos) en las que el niño toma conciencia del mundo aunque deformada. Por otra parte, reproduce en el juego situaciones que le han impresionado" (11)

Para el niño el juego simbólico es el medio de adaptación tanto intelectual como afectivo.

Es conveniente recordar que en las etapas no es definitiva la fecha cronológica, por eso podemos situar a nuestros alumnos entre la fase preoperatoria y las operaciones concretas ya que esta puede comenzar a los siete años, y la característica principal de este ciclo, es que el niño es poseedor de cierta lógica, además de que tiene un cierto avance de integración.

"En este periodo surgen nuevas relaciones entre niños y adultos y en especial entre los niños. Piaget habla de una evolución de la conducta en el sentido de la cooperación". (12)

Con esto podemos concluir: existe en primer año un contraste de pensamientos, pues tenemos niños que se inician en un período de socialización y a otros que aun permanecen en el pensamiento egocentrista; por eso es de vital importancia que utilicemos al juego para iniciar grupalmente al niño. Debemos ayudar al infante en esta etapa de transición para que el pro-

(11) U.P.N. Desarrollo del niño y aprendizaje escolar.
Antología. Plan 1985, Mexico, 1987. p. 109

(12) Ibidem p. 107

ceso sea lo más natural y sencillo posible.

Podemos auxiliarnos de a quienes les resulte más asequible y sencilla esta etapa, para que nos ayuden a emprender la vida grupal en el aula.

En éste período el niño suspende su desarrollo intuitivo y lo sustituye por el razonamiento.

Pero esta clasificación no es la única existente hay otra tradicionalmente conocida por todos nosotros; José Peinado Altable también la menciona en su obra Titulada: Paidología. (13)

Período de la vida infantil en relación con la evolución de los intereses.

1.- Período embriofetal: Comienza con la fecundación y termina con el nacimiento.

2.- Infancia: Desde el nacimiento hasta el comienzo de la función reproductora. En esta etapa se pueden distinguir tres divisiones:

a) Primera infancia: (Del nacimiento a los tres años). Período de los intereses perceptivos, motores y glósicos.

b) Segunda infancia: (De los siete a los doce años). Período de los intereses concretos.

c) Tercera infancia: (De los siete a los doce años). Período de los intereses abstractos.

d) Adolescencia: (De los doce a los dieciocho o veintidós). Período de los intereses éticos sociales. Se inicia con la apari-

(13) PEINADO ALTABLE, José. Paidología. Ed. Porrúa. México, 1984 p.147

ción de la pubertad.

De acuerdo a esta clasificación situaremos nuestra atención en la segunda y tercera infancia, pero para ello es necesario ampliar la información de ambas.

En la segunda infancia al niño comienza a interesarle su "mundo" y para conocerlo necesita hacer un mayor uso de sus facultades mentales de adquisición: atención, memoria, asociación; de sus tendencias educativas: curiosidad, observación e imitación. Por eso cuando un niño ingresa a la escuela primaria a los seis años, tiene muy desarrolladas sus facultades de adquisición. (14)

Algunos pedagogos consideran a esta etapa del juego, como la actividad espontánea más característica de la segunda infancia.

En la tercera infancia, el niño entra del juego al trabajo. En el período escolar "tiene que ejercitar preferentemente sus facultades mentales: (comprensión, juicio, razonamiento, análisis y generalización. (15)

En la infancia, la percepción, la motricidad y el pensamiento tienen un rasgo característico: son sincréticos.

Este carácter de percepción y comprensión del pensamiento infantil, en el que se da una gran facilidad para ligarlo todo a todo y una gran dificultad para aislar los elementos es, en cierto modo un producto del egocentrismo. Porque el pensamiento

(14) PEINADO ALTABLE, Jose. Paidología. Ed. Porrúa, México, 1984. p.147

(15) Ibidem p.148

egocéntrico es necesariamente sincrético.(16)

Este egocentrismo disminuirá paulatinamente alrededor de los siete años, sustituyéndose poco a poco por un sentido crítico en constante aumento. Desaparece el animismo de etapas anteriores, es decir, las cosas ya no están vivas y el niño distingue ahora perfectamente entre los cuentos y leyendas con la realidad.

El pensamiento se va haciendo más positivo y busca explicaciones racionales a los hechos que observa.

Poco a poco el niño adquiere las nociones de espacio y tiempo, pronto aprenderá el día en que vive, el tiempo que falta para su cumpleaños, etc. Toma conciencia de las medidas, de las distancias y de los medios para recorrerlos.

Durante este período el niño desarrollará su primera lógica, se preocupa por saber si su pensamiento es correcto o no.

El escolar es una máquina que adquiere toda clase de datos; tiene un interés y curiosidad desmedidas con su correspondiente atención y memoria extraordinaria. "No hay otro período en la vida humana en el que la memoria mecánica llegue a ser tan grande" (17). Pero es importante recalcar que como esa memoria es mecánica, puede aprender muchas cosas, pero no puede explicarlas.

2.1.4 La fundamentación psicológica y su relación con el juego.

Decimos que jugar es una necesidad natural del niño, que

(16) Ibidem p.425

(17) ARANDA, María Asunción y otros. Cursos de orientación familiar. Ed. Océano-Exito, Madrid, 1980. p.69

es el medio por el cual se expresa, proyecta su mundo y a la vez es fundamental para el desarrollo de su pensamiento.

En la antología de apoyo a la educación preescolar, diversos investigadores de la educación nos brindan sus conceptos de "juego".

Según la opinión de Winnicott, los niños juegan por placer, para expresar su agresividad, para dominar su angustia, aumentar su experiencia y para establecer contactos sociales. El juego contribuye a la unificación e integración de la personalidad, y permite al niño entrar en comunicación con otros.

Explica que los niños juegan por placer, porque el juego hace aparecer signos de alegría y provoca carcajadas, comenta que esta ligado a las actividades físicas y mentales que inclusive, sirve para que el infante exprese su agresividad de una manera simbólica, como por ejemplo: jugar a la guerra, etc.(18)

Freud y Melanie Klein consideran las actividades lúdicas como un factor importante que utiliza el niño para dominar la angustia.

Ellos explican que: los niños reproducen en el juego lo que les ha impresionado de la vida, esto viene a ser una especie de reacción a la que tratan de dominar.(19). Aseguran que los niños no inhibidos, experimentan un placer intenso en sus

(18) S.E.P. Antología de apoyo a la práctica docente del nivel preescolar. Talleres de Grafomagna, México, 1993.
p.61

(19) S.E.P. Antología de apoyo a la práctica docente del nivel preescolar. Talleres de Grafomagna, México, 1993.
p.64

juegos, pues realizan sus deseos y dominan su angustia.

Wallon, le brinda al juego un valor funcional y excepcional, retomando la descripción de Charlotte Bühler, quien describe cuatro etapas del nivel creciente:

- a) Juegos funcionales: (actividad sensorio-motriz elemental).
- b) Juegos de ficción: (función simbólica. Por ejemplo imagina que un palo es un caballo).
- c) Juegos de adquisición: (Hace un esfuerzo por percibir y comprender).
- d) Juegos de fabricación o construcción: (se complace en combinar o juntar objetos entre sí, modificarlos, transformarlos y crearlos de nuevo). (20)

Piaget propone una clasificación que toma en cuenta una estructura lúdica y la evolución de las funciones cognoscitivas del niño.

- a) Juegos funcionales o de ejercicios: aparece en los primeros meses de vida.
 - b) Juego simbólico o de imitación: aparece al mismo tiempo que el lenguaje pero se desarrolla independientemente.
 - c) Juego de reglas: le permite establecer contactos sociales.
- Sin embargo todos los tipos de juego que propone Piaget, le permitirán al niño relacionarse con otros. (21)

Por otra parte, Erik Erikson en: Infancia y Sociedad, describe tres fases evolutivas en el juego del niño:

(20) Ibidem p.66

(21) Ibidem p.66

- a) El juego al principio es autocósmico, centrado en la exploración del cuerpo y los objetos cercanos.
- b) Micrósfera: "Mundo de los juguetes" permite al niño abandonarse a sus fantasías.
- c) Macrósfera: entrada al colegio. Es el mundo compartido con otros. (22)

Para Roger Caillois, los juegos, pueden repartirse en cuatro categorías:

- a) La competición.
- b) El azar.
- c) El simulacro.
- d) El vértigo (estos dos últimos crecen a medida que el niño se socializa. (23)

Todo lo anterior, constata que la actividad lúdica, evoluciona poco a poco, implicando como consecuencia una maduración física y mental, que constituyen los antecedentes para aprender.

2.1.5 Fundamentación Social del juego.

Entablar amistades es una habilidad que el niño tiene que desarrollar, este aprendizaje empieza dentro de la familia y progresa hacia la fase en que el grupo de juegos lo acepta.

Cuando un niño empieza a tener relaciones con otros de la misma edad, la primera fase de su amistad inicia con el conocimiento de su existencia como persona. En un período posterior,

(22) Ibidem p.67

(23) Ibidem p. 61

los niños comienzan a compartir sus juguetes o a combinar sus esfuerzos para sacar más provecho de sus juegos.

Por ejemplo, comprende que con otro compañerito podrá realizar un castillo de arena en menos tiempo que si lo hiciera solo.

Es importante que los niños formen parte de un grupo de la misma edad; si lo hace con otros mayores no tiene la oportunidad de lograr desarrollar las cualidades de mando que todos llevamos dentro, y si juega con otros más pequeños, se ve obligado a modificar su conducta e ideas para que aquellos puedan jugar con él. Un niño solo, sin compañeros de su misma edad, que tiende a jugar con sus padres, por lo regular lo hace a los gustos de éstos y no a los propios.

"Muchos niños llaman amigos a sus juguetes preferidos y los utilizan en juegos imaginarios. Algunos pequeños tienen un amigo ficticio con quien hablar. Los niños extraen de los juegos compartidos enseñanzas vivas de solidaridad, de adaptación a los deseos de los demás." (24)

Los juegos no solamente enseñan normas sociales o estimulan la imaginación, sino que contribuyen a formar también una excelente destreza física.

Usando materiales diferentes en sus juegos y hablando de ellos, los niños amplían su vocabulario y desarrollan sus dotes de percepción y concentración.

(24) GIMENEZ SALES, MIGUEL y otro. Enciclopedia de la vida. Tomo V. Ed. Bruguera, México, 1980. p. 345

Las reglas de los juegos se aceptan cuando el niño juega con ellas y si no puede, se rehusa a participar en él. Cuando ya domina los métodos del juego y se apeg a las reglas, quiere que se tomen en cuenta todas ellas. Los juegos y reglamentos se vuelven más complicados a medida que los niños maduran y experimentan la disciplina impuesta por el ambiente y la comunidad. (25)

El mundo del niño a los seis años de edad, está lleno de emociones nuevas que le incitan a reafirmar y a consolidar su independencia, por este motivo, se presenta a continuación el perfil de un niño de seis y siete años.

Perfil de un niño de seis años: Los seis años constituye una edad en que él, no se ha integrado a la comunidad escolar, mostrando reacciones de conducta aislante o repulsiva. Así vemos, que el niño de seis años, cambia de humor constantemente, lo mismo juega alegre un buen rato, que permanece también ensimismado largo tiempo viendo televisión, o mostrar enfado si le interrumpen sus juegos. "Otras veces prefiere la compañía de sus amigos para emprender misteriosas aventuras. Por lo regular el niño pone toda su confianza en un gato o en su mascota". (26) a la cual hace partícipe de sus problemas y secretos.

Perfil de un niño de siete años: el juego ya no es tan tosco como lo era a los seis, se someten a reglas determinadas.

(25) Ibidem p.844

(26) GIMENEZ SALES, Miguel y otros. Enciclopedia de la vida. Ed.Bruguera,México,1980.p.994.

A los siete años todos los pequeños tienden a poner más cuidado en sus juegos, se dan menos empujones, hay menos caídas que a los seis años, aunque no hay que descartar algunas peleas a esta edad.

En general, los padres se sienten intrigados observando los contrastes que ofrecen estos niños con su gravedad y sus reflexiones, muy diferentes a la explosividad y sociabilidad de los pequeños de seis años. A los siete como cualquier otra edad, existen momentos de exhuberancia, pues gritan a menudo, para decir algo que solo requiere un tono de voz normal. A los siete años, casi todos los niños están muy ocupados en observar cuanto les rodea y reflexionar sobre ello.

Probablemente esta es la razón de la tendencia hacia la soledad. El retraimiento es también una respuesta a las peticiones de comunicación y adaptación.

Un niño de siete años busca seguridad y protección contra las críticas, bajo la forma de una pandilla o sociedad secreta, "al mismo tiempo la necesidad de tener un amiguito en particular es ya una reacción social." (27)

Aprenden a contar mentiras con el fin de obtener la aprobación de los demás y sin embargo se dan cuenta de las estafas o de un mal comportamiento porque ya poseen un sentido desarrollado de lo que es justo o injusto. "Empiezan a pensar en la buena y mala conducta de una manera más abstracta, sin guiarse por incidentes aislados." (28)

(27) Ibidem p. 1040

Esta edad exige a los padres una tolerancia diferente a la concedida al niño de seis, en realidad tolerancia es lo que más se necesita a esta edad, debido a sus cambios de humor retraimiento, porque a pesar de su actitud aparentemente sosegada e indiferente, los pequeños de siete años se dan perfecta cuenta de las distintas relaciones interpersonales y de las influencias que sobre él ejercen los demás individuos.

2.1.6 Aspectos de la personalidad que desarrolla el juego.

Los niños mientras juegan, desarrollan mecanismos inter-nos vitales importantes para su educación. "Se utiliza el instinto natural, que lleva el niño al juego para lograr cosas que ni él sospecha".(29) A través del juego el niño inicia lúdica-mente aprendizajes múltiples: comportamientos, prácticas explo-ratorias, habilidades motrices, destrezas corporales, desafíos, competición y ritmos.

"Existe además, el hecho de que en la escuela primaria, se le da muy poca importancia (o ninguna) al ejercicio de las artes: la literatura, la danza, la música y las artes plásticas quedan reducidas a actividades muy dirigidas que utilizan úni-camente para preparar las fiestas escolares. De este modo el niño pasa por la escuela primaria y llega a la secundaria con sus facultades artísticas atrofiadas y sin desarrollar." (30)

(28) Ibidem p. 1044

(29) S.E.P. Libro del maestro para el primer grado. Es-
pañol. Talleres de la Comisión Nacional de Libros de Texto
Gratuito, México, 1975. p. 49

(30) Medero, Marinés. S.E.P. Volvamos a la palabra. Bi-
blioteca escolar, México. 1992. p. 20

Es imprescindible aclarar, que esto viene a ser en la práctica, ya que nuestros programas contemplan dentro de su contenido, el estudio de la educación física y la educación artística, en las cuales, el juego resulta el método más idóneo para facilitar el proceso enseñanza-aprendizaje.

En fin, hay toda una serie de actividades que le permiten al niño la recreación y la apropiación del material necesario para que desarrolle sus actividades creadoras.

Para comprender mejor todo lo dicho anteriormente, es vital que se mencionen los aspectos de la personalidad que desarrolla el juego. En los programas del primer año se señala la siguiente clasificación.

I. Programa motor: Todo aprendizaje se basa en la percepción del movimiento. Los patrones del movimiento hacen posible las relaciones perceptuales. "Educar el cuerpo es lo primero luego viene la adquisición de otros elementos del programa escolar" (31) "El niño debe entrar a la escuela con el cuerpo y no solo con la mente".(32)

Lo que se acaba de mencionar, es de suma importancia, pues a los seis años, el niño vive una etapa de gran actividad motriz ya que él, necesita sentirse siempre ocupado, saltando, corriendo etc. El niño a esta edad todavía tiene problemas en su coordinación motriz y esto es claramente visible si lo ob-

(31) S.E.P. Libro del maestro para el primer grado. Español. Talleres de la Comisión Nacional de Texto Gratuito, México 1975. p.49

(32) Copias de apoyo a los alumnos de la B.E.N.F.T. Período escolar. 1985-89

servamos vestirse y nos percatamos de la dificultad que para él se presenta hacerlo.

a. Coordinación motora gruesa. Ver anexo (2)

Las actividades musculares gruesas contribuyen al desarrollo corporal necesario para fijar luego en el niño aprendizajes más finos, como el de la lectura y escritura.

b. Actividades corporales simétricas.

Estimulan al sistema nervioso central de cada niño para que decida su lado dominante (zurdo ó diestro)

c. Integración y proyección de la imagen corporal.

Le permiten al niño descubrir su cuerpo, cómo se mueve, los nombres de las partes que lo forman y la función de cada una de ellas.

II. Integración sensoriomotora.

La percepción es la elaboración mental de los estímulos sensoriales que recibimos del exterior. "Es un conjunto inseparable de componentes anatómicos, fisiológicos, intelectuales y emotivos". Esto es por los sentidos: el oído, el gusto, el olfato, la vista y el tacto.

a. Equilibrio.

Es la habilidad que necesita el niño para controlar su cuerpo en diferentes posturas.

b. Organización de los movimientos corporales. Ver anexo (3)

Es la aptitud para mover el cuerpo de manera coordinada

e integral, entre objetos situados en el ambiente que nos rodea; es un control de movimientos en el espacio en el que se desarrolla el niño.

c. Actividades de la práctica diaria. Ver anexo (4)

Son las actividades que realiza el niño a cada momento en cualquier parte y desarrollan en él la habilidad motora.

d. Discriminación táctil.

Desarrollando esta actividad el niño logrará identificar y comparar objetos por medio del sentido del tacto.

III. Habilidad perceptivo motora.

Es la información que llega por medio de los sentidos y además por la habilidad motora. Los ejercicios se concentran en los dos sentidos más importantes que intervienen en la organización del lenguaje: oído y vista; estos son los canales a través de los cuales recibimos los mensajes lingüísticos; cuando respondemos a ellos lo hacemos por otros medios: el oral y el motor manual: hablamos o escribimos.

a. Discriminación auditiva.

Es la capacidad para recibir y diferenciar los estímulos sonoros. Se adquiere gracias a la integración de las experiencias y de la organización neurológica. De la agudeza auditiva depende el lenguaje hablado, tanto en su estructuración gramatical como en su articulación fonética. Muchos niños que no hablan bien es porque no oyen correctamente y viceversa. El maestro puede comprobar la agudeza auditiva en base a juegos que

impliquen diferentes estímulos sonoros.

También se debe comprobar si sabe discriminar los sonidos; porque si no sabe hacerlo, tiene problemas de articulación y si es así, no habla ni escribe bien.

b. Asociaciones auditivo-oral y auditivo-motora

Es la habilidad para comprender lo que otros hablan y responder a esos estímulos con palabras (auditivo-oral) o con movimiento (auditivo-motora). Se debe desarrollar la capacidad para comprender y responder, si se logra, se tiene una continúa ejercitación.

Se pueden utilizar juegos de preguntas y respuestas al final de una lección, o antes, si se nota fatiga o se dispersan los alumnos. También aquí pueden desarrollarse aquellas actividades lúdicas que implican la comprensión de una orden o bien aquellas en las que tienda a asociar ideas o buscar conceptos diferentes o iguales. Es importante además introducir mediante juegos, actividades que desarrollen la lógica en nuestros niños.

c. Memoria auditiva.

Es la habilidad para recibir la información por medio del oído.

d. Secuencia auditiva.

Es una modalidad de la memoria auditiva, no sólo se recuerda lo que se oyó, sino el orden, de lo que se oyó. Estas habilidades las puede desarrollar mediante: secuencia de palabras, ruidos y secuencias de ritmos.

e. Discriminación visual.

Es la aptitud para percibir por medio de movimientos oculares coordinados, una serie de objetos o signos; resulta importante desarrollar esta habilidad pues la correcta lectura, exige ciertos movimientos oculares determinados y estables; de izquierda a derecha, de arriba a abajo, etc. Es una cualidad necesaria para aprender a leer correctamente.

f. Coordinación ojo mano. Ver anexo (5)

Mediante esta habilidad se puede obtener una buena coordinación muscular fina imprescindible para el aprendizaje de la escritura, para el dibujo y para todo lo que haga él con la mano.

Antes de que el niño empiece a copiar palabras los niños deben haber manejado ya tijeras, lápices, crayolas, etc.

g. Memoria visomotora

Si se domina esta habilidad se pueden reproducir las experiencias visuales por medio de la actividad motora, mediante ella el niño es capaz de dibujar, escribir, etc.

h. Integración visomotora

Es la habilidad de conjugar todas las experiencias visuales y motoras en la realización de tareas más complejas tales como nadar, bailar, etc.; para lograr su desarrollo conviene hacer toda clase de juegos organizados.

1. Desarrollo de los conceptos espacio y tiempo.

Facultad indispensable para ubicarse en el espacio y el tiempo, esto viene a ser vital para el niño de primero en el

momento de centrarse en su cuaderno de escribir, y en el que se desarrolla su vida diaria. Para el niño resulta difícil situarse en el tiempo y necesita ejercitar continuamente este aspecto de su personalidad.

El desarrollo motor es un factor esencial en el aprendizaje de la escritura, pues el niño requiere, un tono muscular adecuado, una buena coordinación de movimientos y una buena organización del espacio temporal.

" La posibilidad de escribir que tiene el niño es resultado de su desarrollo evolutivo global, determinado por su evolución neurológica, este aprendizaje está condicionado por la maduración de las fibras nerviosas como por los mismos progresos que se van acumulando en un triple plano, psicomotor, afectivo y social" (33)

2.2 Clasificación del juego

Se ha mencionado que el juego es la actividad que caracteriza al niño, sin embargo, como es obvio imaginar, no siempre tiene las mismas características. Este evoluciona de acuerdo a la edad y a los intereses del niño. Juegos de ejercicio:(34)

Son los primeros juegos que realiza el niño, en ellos prevalece una conducta motriz y la descarga emocional que conlleva, produce al infante una profunda satisfacción.

Los primeros juegos de este tipo son los de ejercicios

(33) Pedagogía y psicología infantil. Biblioteca práctica para padres y educadores. Ed. Cultural, España. 1992. p.56

(34) Copias de apoyo a los alumnos de la B.E.N.F.T. s.a.,s.l., Período escolar, 1985-89

simple como rodar, caminar, etc.; Baldwin los denomina: "relaciones circulares secundarias" que viene a ser el hecho de que la acción produce un efecto tal que el niño la busca repetir. (35)

Juego simbólico o de imitación: (36)

En estos juegos la imaginación tiene un papel más importante que el juguete, pues un objeto sustituye a otro, o a otra persona. El niño representa desde escenas de la vida real, hasta personajes imaginarios.

Juegos dramáticos o de representación: (37)

Es aquel en que los niños reproducen escenas más o menos reales de su entorno, con un argumento plenamente identificable; los temas favoritos son los de la vida diaria. El niño utiliza para jugar lo que hay en su casa o en su escuela, es decir, lo que tienen alrededor (sillas, latas, escobas, etc.)

Con frecuencia en este tipo de juegos la fantasía se mezcla con hechos reales que por alguna razón han causado impacto en los niños; si es alguna situación conflictiva, mediante el juego, él da su propia solución, intentando salir airoso de la situación. A esta edad también juega a hospitales, escuelas, etc.

Los juegos con muñecas: (38)

(35) Ibidem

(36) Pedagogía y psicología infantil. Biblioteca práctica para padres y educadores. Ed. Cultural, España, 1992. p.191

(37) Opus p.71

(38) Opus p.133

Entre los cinco y los seis años se sitúa el período crucial de los juegos con muñeca, en los que participan activamente incluso los varoncitos y hasta aquellas niñas que más tarde ya no realizarán este tipo de juegos.

En realidad este interés es fruto de aquél que se siente a esta edad por los bebés. Estos juegos se pueden integrar en un plano doméstico o independiente.

El juego colectivo: (39)

Aproximadamente a los ocho años, el niño es capaz de participar activamente y sin dificultad en un grupo de juego formado por otros compañeros de la misma edad. Sin embargo, aún no es un período de reglas estrictas, porque todavía no puede seguirlas y aunque fueran pocas las existentes, no serán seguidas debidamente por los participantes, pues en su mayoría aún persiguen fines individuales.

Aunque aparecen pandillas o clubes, con frecuencia estas asociaciones duran poco por la falta de organización ya que a ellos lo que más les preocupa es desenvolverse bien ante los demás y recibir su aprobación; esto viene a ser precisamente por el hecho de que todavía no pueden seguir reglas establecidas.

Juegos de acción y de imitación: (40)

Aproximadamente a los ocho años es tanta la energía del niño que puede entregarse a todo tipo de actividad física: las

(39) Opus p.135

(40) Opus p.135

actividades más características son: la bicicleta, la natación, trepar a los árboles, saltar pequeñas alturas, etc. Juegos de mesa: (41)

También entre los ocho años aproximadamente empiezan a tener aceptación entre los niños los juegos de mesa (dominó, naipes, etc.), más que entretenerse, en este tipo de actividad los atraen las dificultades que se les pueden presentar al jugar.

Cuando estos juegos son colectivos existen largos periodos de convivencia, más sin embargo no se descartan las habilidades de caer en una fuerte discusión.

Juegos de inventiva y construcción: (42)

El niño siente especial atención por las herramientas, los mecanos o "tentes" y los juegos de química: las niñas en cambio implican la creatividad en la realización de los vestidos, arreglando la casita o cocinita y en ocasiones jugando con ingredientes de verdad.

Entre los nueve y los diez años, el juego es la ocupación que más despierta su interés. En estas edades los juegos colectivos son los más complejos y mejor organizados: los participantes son capaces de supeditar sus intereses individuales a los de la colectividad. Etapa importante en la vida del ser humano, la amistad y con ella los amigos hacen su aparición.

(41) Opus p.136

(42) Idem

2.2.1 El juego como técnica metodológica.

En el trabajo escolar se considera como actividad básica al juego, porque constituye un enlace que permite que a través de él, se sienten las bases más firmes para el aprendizaje de los niños.

Es importante recordar que toda persona aprende con mayor facilidad aquello que le interesa y el juego constituye la motivación perfecta para lograr exitosamente cualquier conocimiento, además es bien sabido que el niño de primero para aprender a leer y escribir correctamente debe estar suficientemente maduro, esto también se logra mediante el juego. (43)

Así observamos que las materias de estudio que integran al programa logran en muchas de las actividades los objetivos trazados a través del juego.

A los educadores, el juego nos resulta una actividad esencial porque facilita el proceso enseñanza-aprendizaje, mejora la habilidad mental, la memoria, ayuda en el lenguaje, le permite al niño integrarse socialmente ayudándole a formarse conceptos matemáticos, etc.

"Si nosotros aceptamos que el juego no es una conducta aparte, sino un tipo de conducta dentro de las que el sujeto puede ejercer, entonces tendrá el mismo valor para la consolidación de un aprendizaje, que el niño lo haga mediante ejercicios didácticos o actividades lúdicas. Es lo mismo desde el punto de vista de la práctica. No es lo mismo desde los resul-

(43) ARANDA, María Asunción y otros. Cursos de orientación familiar. Tomo 3, Ed. Océano-Exito, Madrid. p.103

tados. Mediante el juego los resultados son mejores". (44)

El juego didáctico es una propuesta metodológica más divertida, más fácil de aprender aunque como quiera que sea es una actividad de aprendizaje con la carga emocional que se requiere. (45)

Que el maestro conozca las etapas, las modalidades, los alcances y limitaciones que le proporciona el juego, le dará oportunidad de seleccionar las actividades educativas que se apoyan en la actividad lúdica para introducir operaciones y acciones ligadas al aprendizaje o proporcione las experiencias lúdicas para que el juego evolucione y se enriquezca. En estos casos está incidiendo en la mejoría de su proceso de aprendizaje. (46)

"Es misión de la escuela respetar esta tendencia natural del niño hacia el juego y orientarla hacia el TRABAJO-JUEGO, que permite aprender paulatinamente a postergar la satisfacción inmediata de sus necesidades e introducirlo en forma gradual en las tareas escolares". (47)

A continuación, describiremos la forma en que interviene el juego en cada una de las materias que integran nuestro programa educativo en educación primaria, enfocándose únicamente en el primer grado nos daremos cuenta como el juego se traduce

(44) Copias de apoyo a los alumnos de la B.E.N.F.T.
s.a., s.f., s.l., Período escolar 1985-89

(45) Ibidem

(46) S.E.P. Libro del maestro para el primer grado.
Español. Talleres de la Comisión Nacional de Libros de
Texto Gratuitos, México, 1975. p.23

(47) Opus p.133

en la actividad principal para lograr un aprendizaje más rápido en cualquier actividad que nos tracemos.

El juego le facilita al niño la coordinación motora fina, cuando le permite, por medio de trazos en su cuaderno, aquellos movimientos que se relacionan con las letras, originándose con esto las destrezas motrices necesarias para la escritura. "La literatura contribuye como elemento formativo al desarrollo del conocimiento, la sensibilidad y la afectividad.(48)

En el español existen muchas y muy variadas maneras de incluir el juego en el proceso enseñanza-aprendizaje y de paso van inmersos un sinnúmero de beneficios para el niño, por ejemplo al utilizar los trabalenguas (aparte de que le divierte enormemente) el niño ejercita los movimientos de sus músculos faciales.

El uso de la vida y de los juegos de grupo, pretenden ayudar al niño a reconstruir su propio pensamiento lógico-matemático. Pero para llegar a los conceptos matemáticos es indispensable que el alumno participe activamente en el proceso que da lugar a ellos.

El maestro debe utilizar juegos con mayor frecuencia y pensar que al utilizarlos los beneficios son mayores que los pensados, por ejemplo, si utilizamos el juego de cartas o naipes para el ya conocido juego del 21. En primer lugar el niño estará aprendiendo a contar y además estará desarrollando su motricidad fina al acomodar las cartas entre sus dedos.

(48) Opus p.135

En los últimos años, se ha visto con tristeza un alto índice de reprobación en el área de las matemáticas, "investigaciones recientes han demostrado que una de las causas fundamentales es que por un lado la forma de enseñar no coincide con la forma en que el niño aprende, y por otro lado, que a estos aprendizajes se accede mediante la repetición mecanizada de las formas de representación (numerales)" (49)

En el período preoperatorio el niño todavía es incapaz de asimilar representaciones mentales sin un apoyo externo, para conceptualizar una suma o una resta, requiere, por ejemplo, auxiliarse de fichas, semillitas, piedritas, etc.

La construcción de las relaciones lógicas, es decir: "el proceso a través del cual a nivel intelectual se establecen las relaciones que facultan el acceso a representaciones objetivas, ordenadas y coordinadas con la realidad del niño, lo que permitirá la construcción progresiva de estructuras lógico matemáticas básicas y de la lengua oral y escrita" (50) está vinculada a la psicomotricidad, al lenguaje, a la afectividad y sociabilidad del niño, lo que le permite resolver pequeños problemas de acuerdo a su edad." (51)

"El juego psicomotriz es una de las actividades fundamentales para el aprendizaje de la geometría. Ya que a partir de éste se da a la construcción del espacio y el tiempo, elementos

(49) S.E.P. Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños. Talleres Grafomagna, México, 1993 p.85

(50) Ibidem p.85

(51) Ibidem.p.17

necesarios para conocimientos geométricos posteriores como: líneas, punto, ángulo, volumen, perímetro." (52)

Los juegos en el área de las matemáticas son excelentes para el aprendizaje del concepto del número, de aritmética, figuras geométricas y, en este último caso es necesario que mueva dichas figuras, "que las acomode, divida, reúna, combine, etc., para que desarrolle su intuición acerca de cuales son las propiedades de las figuras que no cambian con el movimiento."(53)

La noción de probabilidad está presente en el mundo de los niños en la posibilidad de: encontrar a la hora de comer el platillo de su agrado; o de divertirse al acudir a algún sitio de recreo. "El estudio de la probabilidad podrá motivar de esta forma al alumno a hacer sus investigaciones sobre casos concretos con los que se encuentra directamente ligado y en los que formulará hipótesis y comprobará sus afirmaciones" (54)

El juego es básico y a través del estudio de las ciencias naturales le ayuda al alumno a desarrollarse. "Saludablemente tanto física, afectiva e intelectualmente, así como enriquecer su vida individual y social con actividades y capacidades críticas de participación y recreación". (55)

Se debe aprovechar el incipiente interés científico del niño y hacer una correcta selección de los materiales que le

(52) Ibidem.p.23

(53) Pedagogía y Psicología infantil. Biblioteca práctica para padres y educadores.Ed.Cultural,España.1992.p.55

(54) Opus p.55

(55) S.E.P. Libro de español para el maestro de 1er. año de educación primaria.

estimularán a continuar investigando. Se debe tener en cuenta la dificultad intelectual del niño a esta edad, para seleccionar correctamente los libros, revistas y programas de televisión que ven, pues ellos intervienen directamente en dicho interés científico, además de que si son materiales escritos los motivan a leer. (56)

Siendo un factor determinante el juego como clave socializadora, es muy importante porque por medio de él colabora con sus compañeros donde se integran por equipo, tomando acuerdos e intercambiando impresiones, "buscando, descubriendo, reconociendo, interpretando y criticando los fenómenos sociales, participando activamente como agente de transformación." (57)

En el aprendizaje del civismo mediante los juegos obtendremos, aparte de que el niño se divierta y se interese en los problemas sociales y cívicos de la sociedad, el hecho de formar un niño autónomo, es decir, un niño con decisiones propias. Hay una enorme diferencia entre una respuesta correcta, obtenida de una forma autónoma, es decir, mediante la convicción personal y una respuesta obtenida de forma heterónoma (mediante la obediencia). Hay una enorme diferencia entre ser bueno autónomamente y ser bueno a través de la sumisión y el conformismo. (58)

(56) Ibidem.p.28

(57) ARANDA, María Asunción y otros. Cursos de orientación familiar. Ed.Océano-Exito, España.p.109

(58) S.E.P. Libro del maestro para el primer grado. Español.Talleres de la comisión nacional de los libros de texto gratuitos, México, 1975.p.29

En el aprendizaje de la historia y de los héroes que han tenido un papel determinante en ella, resultan excepcionales las representaciones de personajes históricos, estos dan una enseñanza histórica a la vez que ayudan a la integración grupal del niño.

El niño aplica y desarrolla la tecnología, cuando usa una habilidad mental creadora y su destreza manual. "Por esto los trabajos que se realicen deben escogerse y plantearse de manera que sean placenteros y útiles para que despierten la dedicación del niño." (59)

El juego ocupa un papel preponderante y predominante a través de la actividad continua, permite el desarrollo de la comprensión y la creación artística, por medio de ritmos, bailes, cantos, etc. "Es característica común de todas estas expresiones artísticas las de conjugar la actividad intelectual las habilidades y el afecto, y propiciar el trabajo en grupo." (60)

"La educación actual tiene un gran potencial para ayudar al niño en su proceso evolutivo: Le proporciona actividades motrices significativas y organizadas secuencialmente, que favorecerán el control progresivo de sus movimiento, el florecimiento de su personalidad individual y su óptimo desarrollo como ser social." (61)

"El juego y el aprendizaje son factores que se pueden in-

(59) S.E.P. Antología de apoyo a la práctica docente del nivel preescolar. Talleres grafomagna, México 1973.p.79

(60) S.E.P. Libro del maestro para el primer grado. Esp.

tegrar" (62). El niño aprende mejor cuando domina sus movimientos y resulta aún más favorable cuando lo hace en grupo y tiene las mismas oportunidades de desarrollo."

"La libertad de movimientos, adquiridos como resultados de un proceso de aprendizaje encuentra en el juego su mejor campo para significarse, y viceversa: El placer que proporciona al niño el juego y el éxito obtenido durante su realización son motivaciones para nuevos aprendizajes." (63)

Al utilizar el movimiento como recurso educativo se está abordando de manera implícita el propio aprendizaje del movimiento, es decir su ejecución cada vez más eficiente y perfecta.

2.2.2 Consecuencias que tiene para el ser humano "El Jugar"

El juego es la actividad que más se vive y disfruta en la niñez, por eso hablar del juego es hablar del niño. Esto trae como consecuencia la armonización e integración de la personalidad del niño, al enriquecer y desarrollar sus facultades cognitivas, afectivas psicomotrices.

El niño que juega es un ser abierto al cambio, y a la adaptación en grupo, pues esto último le permitirá comprender que existen formas de actuar y de pensar diferentes a las de él, dejando poco a poco su etapa egocéntrica, pues "al experimentar en pequeños grupos de juego los niños y jóvenes aprenden a cooperar y compartir."

(61) Talleres de la comisión nacional de libros de texto.

(62) México, 1975. p. 34

(63) Ibidem 34, 35, 36

A través de actividades lúdicas el niño aprende a actuar en determinadas situaciones y circunstancias, pues hay muchos juegos que necesitan de razonamiento para poder llevarlos a cabo. Por eso decimos que el juego desarrolla la capacidad de pensar, y enseña al niño a emplear su intelecto.

El pequeño que juega será una persona autónoma, pues se afirma entre otras cosas que los juegos: "Les brindan experiencias que les serán útiles más tarde en la vida, que la participación atlética les construye el carácter, o que el juego en equipo les enseña a relacionarse mejor con los demás", es decir, los integra, esto viene a ser que los prepara para convivir en sociedad.

A través de juegos, el niño irá formando su propia selección de valores, pues mediante este tipo de actividades él entenderá el concepto de honestidad y el de hacer trampa, solo comprendiendo el punto de vista de otra persona y tratando de coordinarla con el suyo propio, puede un niño por sí solo construir la regla de jugar, sin hacer trampa.

Mediante el juego se da una de las experiencias más hermosas en la vida de todo ser humano y es la amistad. Esta se da por la proximidad, ya que al estar cerca unos de otros, existe una mayor "intimidad" en las relaciones interpersonales, y esto es lo que necesitan nuestros pequeños a esa edad para integrarse.

Los maestros tenemos que "reconocer que los juegos y los deportes pueden llegar a proporcionar un estímulo importante y lecciones muy útiles para el aprendizaje, las relaciones huma-

nas, y el comportamiento social apropiado."

Los años de juego desarrollan los músculos grandes y también la coordinación y precisión neuromuscular. Probablemente no exista ningún grupo muscular en el sistema esquelético que no sea ejercitado o desarrollado por medio de actividades de juego.

Los músculos pueden tornarse sólidos, poderosos y precisos pero se necesita la mente y el cerebro, para dirigirlos, para originar nuevas actividades y metas.

El ser humano que ha jugado es un ser plenamente feliz íntegro, con libre albedrío porque "cuando más haya vivido el niño las etapas de su vida infantil, más posibilidades de alcanzar una vida plena de adulto tendrá." (64)

Para introducir el juego en las actividades escolares se puede aprovechar la misma curiosidad intelectual del pequeño ya que por esto mismo, es por lo que él asiste a clases, incluso podemos utilizar el afán científico del niño ya que lo hace interesarse por el coleccionismo y la clasificación y esto se ve desde el momento en que si revisan sus bolsillos pueden encontrarse con ellos las cosas más diversas. Del niño se debe aprovechar todo; su curiosidad, su imaginación, su fantasía y su interés por aprender. (65)

El primer fin de la escuela debe ser preparar al niño

(64) PEINADO ALTABLE, JOSE: Paidología. Ed. Porrúa, México, 1984. p.141

(65) ARANDA, María Asunción. Cursos de orientación familiar. Ed. Océano-Exito, Madrid. p.102

para la vida y la sociedad de su tiempo, la integración grupal se realiza en la escuela de una forma espontánea y agradable sin que forme parte de programaciones escolares. (66)

Es precisamente en la escuela, donde tenemos que reconocer que los juegos y los deportes pueden llegar a proporcionar un estímulo muy importante y lecciones muy útiles para la adaptación personal, las relaciones humanas y el comportamiento social apropiado. (67)

Para un niño es muy importante e indispensable desarrollar sus actividades lúdicas, porque al hacerlo mediante diversos juegos desarrollan parte de su personalidad que se manifestará en su vida futura y de no hacerlo, también se hará palpable esta falta de atención a la necesidad natural que de pequeños es necesario atender.

A continuación daremos a conocer algunas consecuencias del "no jugar" y que se presentan en el grupo escolar.

a. La adaptación o mala integración escolar del niño dentro del grupo y la escuela, así como la falta de amigos, es una prueba palpable que nos muestra una realidad de las consecuencias del no jugar, ya que desde pequeños el niño debe tratar con otros niños para ir ampliando el campo de relación social.

b. En esta etapa aparecen con frecuencia diferentes trastornos psicossomáticos como los tics, que suelen ser consecuencia de una gran tensión nerviosa, que aparecen cuando entra el miedo a

(66) Idem.

(67) Idem.

interactuar con las demás personas. "Los dolores de cabeza o de vientre a veces no tienen causa fisiológica, sino que son manifestaciones de un conflicto con el ambiente. También el asma psicológica, tiene crisis de ahogo sin ser causa real".(68)

c. Complejos: La aceptación o el rechazo de la escuela, condiciona la vida futura del niño y además puede ser motivo del bajo rendimiento escolar. La timidez es quizás la primera característica de la personalidad de un niño que le cuesta relacionarse con el grupo y que no sabe reaccionar ante cualquier dificultad que se le presente. "un niño tímido, acostumbrado al trato sólo con su familia o con sus padres, le resulta más difícil reaccionar ante cualquier dificultad." (69)

d. El juego le ayuda al niño a superar diversos problemas físicos o de lenguaje que se le pueden presentar, realizando para ello, diversos ejercicios de motricidad fina y gruesa, "la mala lateralización (zurdos o diestros) lleva hacia un aprendizaje mal realizado o una mala elaboración del esquema corporal."(70)

Algunos de estos problemas se reflejan en la llamada dislexia, (dificultad para aprender a leer y escribir cuando la inteligencia es normal) y este tipo de niños tiene problemas ortográficos como consecuencia.

e. El retraso escolar puede ser ocasionado por un ambiente tenso y en este puede participar la familia, los compañeros de

(68) ARANDA, MARIA ASUNCION y otros. Cursos de orientación familiar. Ed. Océano-Exito, España. p.107

(69) Ibidem. p.110

(70) Ibidem. p.109

grupo y el mismo maestro. Esto se puede evitar si el maestro utiliza el juego para evitar hostilidad tanto entre sus alumnos como en su relación con el niño. (71)

En un niño, cuyos músculos permanecieron inactivos durante sus años de juego, no sería sorprendente encontrárselos atrofiados, comprobándose que son pequeños y sin desarrollar ó bien, débiles y flácidos. (72)

(71) Ibidem.p.109
(72) Ibidem.p.107

2.3 Los Programas de Educación Básica y el Juego

El programa de preescolar como antecedente del niño de primero.

El acuerdo para la modernización educativa, trajo como resultado nuevos programas a nuestro sistema de educación básica; en el nivel preescolar dicho documento está basado en "Proyectos" (de los cuales hablaremos más adelante). Este programa destaca entre sus principios, "el respeto a las necesidades e intereses de los niños, así como a su capacidad de expresión y juego, favoreciendo su proceso de integración."(73)

La principal actividad del niño en el nivel preescolar es el juego "porque a través de él", interactúa sobre el mundo que le rodea, descarga su energía, expresa sus deseos, sus conflictos, lo hace voluntaria y espontáneamente, le resulta placentero y al mismo tiempo en el juego crea y recrea las situaciones que ha vivido. (74)

En esta etapa el juego es eminentemente simbólico, es decir, (sustituye un objeto por otro) se considera que gracias a las actividades lúdicas, de este tipo, el niño adquiere el dominio de sus facultades psíquicas, físicas y sociales y afectivas.

Para fundamentar el programa se tomó en cuenta la dinámica misma del desarrollo infantil en sus dimensiones física afectiva, intelectual y social. (75)

(73) S.E.P. Programa de educación preescolar. Fernández. Ed. México, D.F. 1984. p.5

(74) S.E.P. Bloques de juego y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños. Talleres Grafonagna, S.A. México 1993. p.22

Toma en cuenta que el desarrollo infantil es un proceso complejo; viene a ser complejo, porque se produce a través de la relación del niño con su medio natural y social. El desarrollo por lo tanto es resultado de las relaciones del niño con su medio ya sea familiar, escolar, etc.

El acercamiento del niño con su realidad y el deseo de comprenderla y hacerla suya, ocurre a través del juego, que es el lenguaje que mejor maneja. (76)

En el programa de preescolar, el lugar preponderante lo ocupa el juego, y considera que a través de él se manifiesta el lenguaje, la creatividad e incluso impulsos agresivos y violentos y que estos pueden traducirse en creaciones si se les encamina adecuadamente. (77)

El juego es para el niño de preescolar, una necesidad y un derecho que es un factor decisivo en la comprensión del niño. (78)

Actualmente en preescolar se utiliza el método de "Proyectos" intentando a través de él, responder al principio de globalización del niño. (79) Hay que recordar que el niño ve las cosas como un todo unificado y tiene una gran dificultad para percibir sus partes.

Es importante hacer notar que en preescolar hasta el

(75) Opere citato p.22

(76) S.E.P. Programa de educación preescolar. Fernández. Ed. México, D.F. 1992. p.27

(77) Ibidem. p.11

(78) Ibidem. p.17

(79) Idem.

tiempo destinado a las actividades va de acuerdo a los intereses del niño. Los proyectos se definen a partir de las experiencias de los niños. La organización de estos se consolida a través de juegos y actividades que corresponde a los aspectos afectivos, intelectuales, físico y social del niño.(80)

"Trabajar con proyectos es planear juegos y actividades que corresponden a las necesidades e interes del desarrollo." (81)

La elección de los proyectos (temas a tratar o desarrollar en clases) está a cargo en primer lugar de los propios niños y si ellos no se deciden o no tienen alguna duda o inquietud, entonces es la educadora quien definirá que tema se abordará. (82)

En su primera etapa, el método de proyectos se basa en actividades libres o sugeridas por los niños para detectar sus intereses y después de haberlo hecho y de haber manifestado sus inquietudes vienen como segunda parte la realización o desarrollo del proyecto que debe estar conformada por juegos y actividades que conduzcan al proceso enseñanza-aprendizaje. (83)

La tercera etapa está constituida por la autoevaluación: Los niños comentarán sus experiencias, si participaron todos,

(80) Ibidem.p.13-14

(81) Ibidem.p.18

(82) S.E.P. Bloques de juego y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños. Talleres Grafomagna.México, D.F.1993.p.41,42

(83) S.E.P. Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños. Talleres Grafomagna.México, 1993.p.p.41-43

etc. (84)

La organización de cada proyecto debe de ser coherente con el juego ya que; " propicia el proceso de descentración de sí mismo, para integrarse al grupo como un miembro activo poniendo en juego su iniciativa, libertad de expresión y movimientos encaminados al logro de la autonomía." (85)

Las actividades se organizan para que favorezcan la coordinación e interacción entre los pequeños y todas ellas deben ser con tendencias lúdicas, porque se consideran que si son de esta manera, el niño se involucrará física y emocionalmente y debemos recordar que "solamente aprendemos aquello que queremos aprender, lo que nos interesa (...)." (86)

2.3.1 Características Principales del Programa de Educación Preescolar como Antecedente

- a. El programa considera al juego su elemento principal.
- b. El programa de preescolar considera al juego como elemento principal e insustituible.
- c. El programa se fundamenta en la experiencia del niño.
- d. Se dá gran importancia al ejercicio de las artes (música, artes escénica, artes plásticas, literatura, artes visuales).
- e. Los temas de trabajo no son impuestos, son los propios niños los que de acuerdo a sus necesidades e intereses los escogen.
- f. En cada bloque de trabajo va inmerso al juego como elemento imprescindible.

(84) Ibidem.p.76

(85) Ibidem.p.32

(86) PEINADO ALTABLE, JOSE. Psicología. Ed. Porrúa. México, 1984.p.125

g. El programa se plantea en cuatro dimensiones (afectiva, social, intelectual y física) y en todas se considera al juego como elemento vital pero sobre todo en la dimensión intelectual es importante destacar que se atiende al momento psicológico del niño que viene a ser la función simbólica.

h. La metodología planteada (principios de globalización) va acorde con las características que presenta el niño en ese momento: sincretismo.

i. "La duración y ritmo de las actividades tienen que estar en relación directa con las necesidades de los niños." (87)

2.4 El Juego a través de los Programas de Primer Grado

Con la finalidad de saber hasta que punto nuestros programas de estudio de primer grado de educación primaria, han dado importancia a las actividades lúdicas del escolar, he analizado varios programas. Este análisis se hará a partir de la reforma educativa del año 1972, hasta llegar al programa vigente.

El libro para el maestro de primaria, señala que la Secretaría de Educación Pública, sostiene un proceso continuo de revisión y evaluación de la educación que se da en México, con el propósito que los contenidos y los métodos educativos estén de acuerdo a los requerimientos del país. De ésta manera, tiene la oportunidad de actualizar los planes y programas, tomando en cuenta "los avances del conocimiento y de la pedagogía

(87) S.E.P. Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños. Taller de Grafomagna. México, 1993.p.36

en particular" (88)

La principal reforma que se llevó a cabo en el año de 1972 consistió en integrar las diversas asignaturas en áreas de estudio.

La integración quedó así: lengua nacional, se convirtió en español. Aritmética y geometría, en matemática. Protección de la salud y el mejoramiento del vigor físico, investigación del medio y aprovechamiento de los recursos naturales en ciencias naturales.

Comprensión y mejoramiento de la vida social, en ciencias sociales. Actividades prácticas, en educación física. Actividades creadoras, en educación artística y tecnológica.

Específicamente en el programa de primer año, hubo un cambio sustancial, en cuanto el concepto de lengua y la metodología empleada para la enseñanza del español.

Este programa sustenta que "para el ser humano hablar, es una función tan natural como caminar". (89)

Esto significa que para que todos los niños se acerquen a la lengua, como un objeto digno de atención, de cuidado y de estudio, es indispensable respetar "el lenguaje familiar y callejero" (...) (90). Aprovechar el gusto que siente por manipular el lenguaje y el de jugar con las palabras.

(88) S.E.P. Libro para el maestro. Primer grado. Talleres de la comisión nacional de libros de texto gratuito, México, 1984.p.9

(89) S.E.P. Libro del maestro para el primer grado. Español. Talleres de la Comisión Nacional de libro de texto Gratuito, México, 1975.p.9

(90) Ibidem.p.36

"Todos los niños juegan con el lenguaje de una manera o de otra; les encanta manipular el lenguaje, hablar con la consonante de la f (vefentefe afa jufugafar por vente a jugar), o hablar con la g; (vegentege aga jugugagar), les gusta eso de decir todo con una sola consonante. (91)

Este hecho nos demuestra que el niño aprende a través del juego, por ser su actividad lúdica, por ello este programa ha integrado el proceso de juego con el proceso de aprendizaje. Al darle precisamente un carácter de juego a los ejercicios de maduración y a los temas que integran las nociones de lingüística, "que tiene un valor en sí mismo y una función de enorme importancia, la de divertirlos". (92)

La expresión anterior, manifiesta que tanto los ejercicios de maduración, aparte de brindarle la oportunidad de madurar sus facultades físicas y mentales, le ayuda en aquellas que le van a permitir obtener la habilidad de leer y escribir y que lo harán más apto para todo tipo de aprendizaje. Como las nociones de lingüística logran que el niño adquiera conciencia de lo que es el lenguaje en general y de como funciona su lengua, así lo estarán divirtiéndolo.

En septiembre de 1978, la Secretaría de Educación Pública realizó otra revisión a los planes y programas de estudio. Para ello se recogieron opiniones de maestros y pedagogos, lle-

(91) Ibidem.p.47

(92) S.E.P. Libro del maestro para el primer grado. Talleres de la Comisión Nacional de Libros de Texto Gr-
tuito, México, 1975.p.p.36-47

gándose al acuerdo de elaborar programas y libros integrados.

En esta integración tiene fundamentos teóricos, en la teoría de la Gestalt, que nos dice: "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". (93)

En la teoría evolutiva Jean Piaget y de otros pedagogos de la escuela activa. "El de integración es más afín al sincretismo difundido por Claparède, Decroly".

El sincretismo, "es la percepción global, es decir, que percibe las cosas como un todo indiferenciado sin ser capaz de analizar sus componentes"

Por estas razones el programa es integrado y por ello su proceso de aprendizaje consiste en presentar al alumno las cosas, los hechos, como se presentan en la realidad del niño, como un todo unificado.

"El niño aprende mejor las cosas, cuando se le enseñan relacionadas, entrelazadas, unas adquiridas con otras e íntimamente ligadas para que de ésta forma, se graben en su inteligencia, concretamente en la memoria, pero en una memoria de tipo operatorio, que las adquisiciones penetren en su interior como vivencias, como algo adquirido con la práctica principal, porque en este el alumno tendrá la oportunidad de realizar mo-

(93) S.E.P. Libro para el maestro. Primer grado. Talleres de la Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuito, México, 1981.p.p.48-56

vimientos corporales, manipulaciones y poner en práctica todos los sentidos, obteniendo de esta manera vivencias a través de práctica".

El programa para la modernización educativa, comprimió el Programa vigente de Educación Primaria, y así surgió el Programa ajustado, en él apareció la necesidad de revisar minuciosamente los objetivos de cada área, así como de simplificar su interpretación; se ha sustituido la redacción por objetivos, para enunciar contenidos.

Este programa considera principalmente las características del niño en las tres esferas de la personalidad: afectiva, cognoscitiva y psicomotor.

En el área psicomotriz, el niño reconoce las partes de su cuerpo y puede realizar diversos movimientos. Es capaz de vestirse, se manifiesta ocupado en constante actividad. Prefiere juegos con arena, agua y barro. Toma mayor conciencia de su mano como herramienta. Despliega abundante actividad oral. Toca, manipula y explora todos los materiales. (94)

En el área cognoscitiva, la percepción y el pensamiento son globales, sin llegar al análisis. Sólo describe pero utiliza más el monólogo. Es egocéntrico, intuitivo, en la clasificación puede anticipar el criterio a utilizar. Ordena los elementos y objetos, utiliza un método sistemático. Se interesa por reconocer palabras en libros y revistas que le son familia-

(94) S.E.P. Libro para el maestro. Primer grado. Talleres de la Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos, México, 1981. p. 48-56

res. (95)

En el área socioafectiva, tiene una gran necesidad de afecto y cariño, aparecen algunas actitudes de agrado hacia el orden. Les da vida a las cosas inanimadas. Sigue siendo egocéntrico, quiere ser continuamente elogiado. Es muy sensible a los estados de ánimo de la gente que lo rodea. Le gusta el juego. (96)

Las sugerencias metodológicas que recomienda son las siguientes: la metodología para la enseñanza-aprendizaje, debe partir siempre de la realidad que viven los alumnos, con el fin de que participe creativamente en la elaboración del conocimiento. (97)

La enseñanza del ritmo principiará con la imitación de animales y otros ruidos de la naturaleza, considerando siempre la presencia de la actividad creadora y el juego. La expresión corporal, iniciará también con el estudio del ritmo permitiendo la expresión de los sentimientos con gestos plásticos, el ordenamiento y la sincronización de acuerdo con los ritmos musicales.

La expresión gráfica estará encaminada a permitir su desenvolvimiento, como en el desarrollo del estilo individual.

La poesía coral, al favorecer la adquisición de cualidades de la voz y de la mímica, el teatro de títeres da al niño

(95) S.E.P. Libro para el maestro. Primer grado. Talleres de la Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos, México, 1981. p. 48-56

(96) Idem.

(97) Idem.

la oportunidad de vencer su timidez, constituyendo valiosos antecedentes para las actividades del teatro vivo.(98)

A través del análisis de estos programas, nos hemos dado cuenta que éstos atienden a las necesidades e intereses del niño que son: la necesidad natural, el juego y la expresión.

El juego en estos programas ha desempeñado un papel básico y esencial, desde el momento que han integrado el proceso del aprendizaje, con las actividades lúdicas. Pretendiendo de esta manera que las adquisiciones del niño penetren en su interior como vivencias con la práctica, considerando que todos los tipos de relación incluyendo el conocimiento están ligados a su acción corporal.

Por eso el valor de la vivencia es algo fundamental en esta concepción del aprendizaje. Y estas vivencias solo las podrá lograr mediante el juego.

Además el juego permite el desarrollo y el enriquecimiento de la esfera socioafectiva, porque a través de él, podrá expresar sus emociones y sentimientos, la de sentirse importante y la de satisfacer la necesidad de comunicarse, así como de avanzar en su proceso de integración.

(98) S.E.P. Libro para el maestro. Primer grado. Talleres de la Comisión Nacional de Libro de Texto Gratuitos, México, 1981.p.p.48-56

2.4.1 El Juego y el Actual Programa

Con el propósito de conocer el papel que desempeña el juego en el plan y programa de estudios 1993, nos permitimos hacer la siguiente exposición basándonos en dicho documento.

Este programa, se llevó a cabo en los grados de primero, tercero y quinto por ser los que incluyen nuevos contenidos en temas fundamentales. El actual programa es el resultado de la consulta nacional, que se realizó en el año de 1989. Esta consulta permitió identificar y precisar prioridades, que son las siguientes:

- a. Renovación de contenidos y métodos de enseñanza.
- b. El mejoramiento de la formación del maestro.
- c. Articular los niveles educativos básicos (preprimaria, primaria y secundaria).

Esta reforma educativa tiene como propósito principal fortalecer: la capacidad de la lectura y la escritura, el uso de las matemáticas en la solución de problemas en la vida práctica, enlazar los conocimientos científicos en la preservación de la salud y la protección del medio ambiente; conocer ampliamente la historia y la geografía de nuestro país.

Uno de los puntos centrales de este programa de estudio, es estimular las habilidades que son necesarias para el aprendizaje permanente y procura que la adquisición del conocimiento, esté asociado con el ejercicio de habilidades intelectuales y la reflexión.

Sus rasgos centrales son la prioridad que le asigna al dominio de la lectura, la escritura y la expresión oral, la

eliminación del enfoque formalista que enfatizaba el estudio de nociones de lingüística y los principios de la gramática estructural.

En cuanto a la enseñanza de las matemáticas pone el mayor énfasis en el desarrollo del razonamiento matemático a partir de situaciones prácticas.

Reserva espacios para la educación física y artística como parte de la formación integral de los alumnos.

En el primer grado, las actividades se apoyan en el lenguaje espontáneo y los intereses y vivencias de los niños.

Este interés es el juego, por ello en el español, tienen un tratamiento de juego las opciones didáctica, llamadas "situaciones comunicativas".

- Juegos, con descripción para adivinar de qué o quién se trata.
- Juegos de simulación de entrevistas.
- Participar en juegos que requieran dar y comprender órdenes.
- Expresión mediante mímica.

Se incluyen las actividades de tipo lúdico, que deben de estar presentes a lo largo de toda la primaria, tales como las adivinanzas, los crucigramas, los juegos que implican el uso del diccionario, etc.

En cuanto al aspecto de la Educación Cívica formación de los valores, se requiere para ello un tratamiento vivencial, siendo espacios para lograrlo: el juego, la relación entre compañeros, entre maestro-alumno y el grupo; el modo para resolver los conflictos cotidianos, la importancia que

se le da a los alumnos, es decir, a su participación en la clase.

En la Educación Artística, en el aspecto de la danza y expresión corporal, se considera la práctica del juego infantil. En la apreciación y expresión teatrales, se hace uso del juego teatral: representación de objetos, seres y fenómenos del entorno y de situaciones cotidianas.

La asignatura de Educación Física, fortalece la integración del individuo a través de la práctica de juegos y de deportes escolares. Sus puntos de partida son: la posibilidad de acción motriz y los intereses hacia el juego mediante el aprovechamiento de éstos, se logrará el éxito de la educación física. Uno de los propósitos fundamentales de ésta asignatura es promover la participación del niño en juegos y deportes tanto modernos como tradicionales.

En el campo del desarrollo perceptivo-motriz, en el punto "contracción y relajación de diferentes partes del cuerpo", se utiliza el juego "El robot": tensar y aflojar partes del cuerpo.

En el campo de desarrollo de las capacidades físicas, se emplean juegos dirigidos como "Doña Blanca", la rueda de "San Miguel", en el aspecto de la manifestación de la fuerza general.

En el aspecto de velocidad y reacción se emplean los juegos: "Policías y ladrones", "Mar y tierra", "Relevos", "Lanzaderas".

En el aspecto de la manifestación de resistencia en

acciones continuas (caminar, trotar, correr sin detenerse) se utilizan los juegos: "La roña", "Los encantados", sin bases.

Otro aspecto es el de flexibilidad en movimientos amplios que involucren articulaciones y músculos de todo el cuerpo; juego: imitar movimientos de animales.

La educación física y artística, no deben ser solo una práctica escolar, sino también un estímulo para enriquecer el juego de los niños y el uso del tiempo libre.

CONCLUSIONES

Al iniciar la presente tesis tenía la idea de que el juego ayudaba a integrar al niño, pero no imaginaba todo el caudal de beneficios que lleva en sí mismo el juego.

He concluído de la siguiente manera:

1.- El pequeño de primer año se encuentra al final del período preoperatorio y principios del período de las operaciones concretas. En esta etapa el pensamiento del niño es sincrético, (descubrimiento del doctor Decroly), es decir, percibe las cosas de una manera completa y total; como consecuencia de esto, el niño presenta un alto grado de egocentrismo y precisamente por eso es muy importante en esta etapa, ayudar en el proceso de integración, pues al hacerlo lo estamos encaminando para que se adapte a una sociedad en la cual estará inmerso. Al integrarlo lo estamos preparando para que sepa responder ante cualquier situación que se le presente en la vida diaria y que mejor manera de hacerlo que mediante el juego que es una necesidad natural y motivacional desde el punto de vista psicológico.

2.- La etapa que antecede al niño de primer año de educación primaria (preescolar), es común ver a los niños jugando juntos, pero aún juegan para sus propios intereses y les es difícil aceptar que el mundo ya no gira alrededor suyo y que existen otros pequeños con las mismas características de él.

3.- Es importante que al recibir al niño en la escuela primaria, lo hagamos tomando en cuenta que llegó todo un ser completo y no solamente una mente a la cual hay que llenar de

conocimientos.

4.- Existen varios tipos de juegos como anteriormente se mencionaron de acuerdo a las edades de los pequeños, como por ejemplo: jugar al caballito, a los carritos, o a las muñecas, etc., y todos ellos con resultados excelentes, ya que toda clase de juego integra al niño a la comunidad escolar, pues aún el juego individual le ayudará a la participación grupal.

5.- El juego grupal como: el lobo y los corderos, la gallinita ciega, juegos de ritmo, tiempo y espacio, etc., conlleva los mejores agentes integradores, pues en él establecen relaciones interpersonales con otros niños y aprenderá que existen formas de pensar y de actuar. El juego grupal lleva en sí mismo otro proceso importante de comentar y es que en él aparecen las primeras reglas y el niño poco a poco aprenderá a respetarlas, aceptarlas y entenderá que lo mismo sucede dentro de la sociedad en la cual se desenvuelve.

6.- El juego no solamente es un medio de participación, también es portador de innumerables beneficios para la personalidad del ser humano, incluso, mediante él, se forman los antecedentes necesarios para llevar a cabo exitosamente el proceso de la lecto-escritura. Además de los anterior, el juego le permite al niño desarrollar habilidades y aptitudes necesarias para su sano desenvolvimiento en la comunidad. Esto viene a ser desde las habilidades físicas hasta las afectivas. Por ejemplo: un niño que casi no juega, desarrolla muy poco su motricidad fina y gruesa, sus compañeros no lo querrán cuando participen en un juego grupal que requiere de

ciertas habilidades físicas (futbol, beisbol, etc) alegando y con razón, que los hará perder. De esta manera, la falta de capacidad física en el transcurrir del tiempo, ocasionará un problema afectivo, pues el niño se sentirá rechazado y se convertirá en un ser apático, huraño y frecuentemente peleonero, que incluso puede bajar en sus calificaciones convirtiéndose esto, en un problema emotivo.

7.- Además de integrar al niño, el juego también lo prepara para que reciba abiertamente todo el caudal de conocimientos que nos hemos propuesto como portadores de la educación.

8.- Pero lo admirable del juego es que, además de integrarlo y brindarle los antecedentes para la lecto-escritura, también interviene de manera definitiva en todos y cada uno de los aspectos de la personalidad del individuo: sociales, psicomotrices y afectivos.

9.- Con todo lo que hace el juego por el niño en su personalidad, nos podemos dar cuenta que lo madura emocional y físicamente, esta maduración es básica en el proceso enseñanza-aprendizaje, y lo comprobamos siempre que tenemos un primer grado y queremos que un niño aprenda a leer y escribir.

10.- El pequeño madura emocionalmente mediante el juego, saltando esto a la vista en pequeños tímidos, apoyados en M. Klein que expresa claramente todo lo que podemos conocer de la personalidad del niño: "Por medio del juego el niño expresa de manera simbólica sus fantasmas, sus deseos, las experiencias que vive", que si los observamos detenidamente, sacaremos como conclusión que son niños apartados de los demás, que juegan

poco y apenas conviven con sus compañeros. A estos niños el juego grupal les brindará oportunidades inapreciables de integración, además de madurar y crecer físicamente.

11.- Que el maestro inserte juegos en sus actividades escolares sería una excelente manera de enseñar, pues a la vez que atiende a los intereses del niño, logra aprendizajes más firmes y duraderos que le servirán al pequeño en nuevas situaciones que se le presenten. Ya que através del juego el niño interioriza y hace consciente los "roles" existentes, que le permiten comprender, para qué, con quién y cómo actuar socialmente. Como podemos ver, el juego es una fuente inagotable de aportaciones benéficas para el ser humano, que no debemos pasar por alto los que estamos al servicio de la educación y de los niños.

Lo antes citado es el resultado del análisis de las diversas corrientes pedagógicas investigadas. Adaptándolas al medio de la comunidad donde presto mis servicios, las limitaciones son muchas, pues no contamos con investigadores mexicanos que hallan plasmado un modelo a seguir.

Todas las corrientes están basadas en investigaciones con niños extranjeros, con diferentes costumbres y diferentes medios socio-económicos.

Antes de iniciar mis actividades, del curso escolar elaboro un registro donde anotaré las respuestas de un cuestionario aplicado en forma casual a los niños. Esto me dará un perfil aproximado del comportamiento del alumno después de observar como se desenvuelven, cuales son sus reacciones ante

determinado estímulo, aplico un segundo cuestionario, a mitad de curso escolar, continuo con las observaciones para corregir en forma gradual la conducta del niño. Ver anexo (6)

Trato de que mi labor profesional sea lo más eficiente y apegada a la realidad, porque urge la excelencia en materia educativa, ya que la crisis actual lo amerita y exige el esfuerzo de cada uno de los mexicanos para que nuestros niños lleguen a ser elementos productivos altamente calificados con ideas e iniciativa propia.

El paso por la **UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL**, ha despertado en mí el interés por realizar mi trabajo con más técnica utilizando métodos apropiados, eliminando la rutina, planeando mis actividades para optimizar resultados.

Desafortunadamente las limitaciones propias y las externas se han conjugado dejando, insatisfacciones en el resultado de mi labor profesional.

Esto me obliga a redoblar esfuerzos, a prepararme más con la única finalidad de llegar a ser realmente una profesional de la educación.

BIBLIOGRAFIA

AMORIN NERI, José y otros. Gran enciclopedia temática de la educación. Talleres de Litoarte, México, 1981.

ARANDA, María Asunción y otros. Cursos de orientación familiar. Ed. Océano-Exito, Madrid.

Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños. Talleres de Grafomagna, México, 1993

Copias de apoyo a los alumnos de la B.E.N.F.T., s.a., s.f., s.l. período escolar 1985-89

Giménez Sales, Miguel y otros. Enciclopedia de la vida. Ed. Bruguera, México, 1980

GIMENEZ Y CORIA L. TECNICA DE LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA NACIONAL. FERNANDEZ Editoriales, s.a. México, 1969.p.31

Mendieta Alatorre Angeles. TESIS PROFESIONALES SEXTA EDICION. Ed. Porrúa, S.A. Av. Rep. Argentina, 15, México, 1971

PEINADO ALTABLE, José Paidología. Ed. Porrúa, 1984

S.E.P. Antología de apoyo a la práctica docente del nivel preescolar. Talleres de Grafomagna, México, 1993

Libro del maestro para el primer grado. Español. Talleres de la Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos, México, 1975, 1981.

Plan y programa de estudio 1993. Fernández Editores, México, 1993.

U.P.N. Desarrollo del niño y aprendizaje escolar. Antología plan 1985, México, 1987.

Zapata Oscar A. Juego y Aprendizaje Escolar. Ed. pax México, 1989.

APENDICE

I. Programa motor:

Conviene realizar estos ejercicios en educación física, musical o en los períodos destinados exclusivamente al juego.

1.- Coordinación motora gruesa.

Las actividades musculares gruesas contribuyen al desarrollo corporal necesario para fijar después aprendizajes más finos como el de la lectura y escritura. Estos ejercicios se pueden acompañar con música, palmadas o golpes rítmicos.

a. Los niños se acuestan sobre la barriga, se estiran con los bracitos hacia adelante y se arrastran sin levantar las piernas como si fueran "lombrices".

b. Los niños caminan como animales, "como sapo", "como un canguro", ó "como conejo", etc.

c. "Paseo a caballo": extienden los bracitos como si quisieran agarrar las riendas de un caballo, luego trotan.

d. Juegos tradicionales como: "el patio de mi casa", "naranja dulce", "la víbora de la mar", etc.

2. Actividades corporales simétricas:

a. Los niños se acuestan en el suelo con los brazos junto al cuerpo. Al darles una orden, empiezan a deslizar sus brazos hacia arriba, tocando el suelo todo el tiempo. Cuando las manos van a tocarse encima de la cabeza, se da una señal y los niños dan una palmada.

b. Se pueden utilizar rimas y canciones muy conocidas por los niños y maestros como:

A la una, como tuna
A las dos me da la tos,
A las tres veo a Andrés,
A las cuatro, voy al teatro,
A las cinco, brinco y brinco....

II. Integración Sensoriomotora. Ver anexo (3)

1. Equilibrio

- a. Se puede jugar el juego de "gallo-gallina".
- b. Se paran en un pie y cuentan hasta diez.
- c. Se paran y extienden sus brazos, inclinándose hacia uno y otro lado, contando hasta ocho.

2. Organización de los movimientos corporales.

- a. "Salto de obstáculos". Los objetos que se utilizan se van dejando tirados en diferentes partes del suelo y al mismo tiempo se van nombrando. "fulanito, camina alrededor de la rueda; ahora salta la reata, ahora párate en las dos cajas de cartón, etc"
- b. "El espejo". Los niños imitan las diferentes acciones del profesor o de otro niño.
- c. "Juego de la reata" o de "la cuerda". Este juego para su realización requiere una buena coordinación motora gruesa, buen equilibrio y buena organización de los movimientos corporales en el espacio.
- d. Acostados, con los pies juntos y las manos pegadas al cuerpo, los niños van deslizado hacia afuera el brazo y la pierna del mismo lado; luego los del otro lado; finalmente el brazo derecho con la pierna izquierda y viceversa.

e. "Quién come más reata" se forman parejas y cada una va a tener una reata. Cada niño tiene un extremo de la reata y jala de él, alternando las manos. El que logra cubrir más trecho de la reata (come más, es el que gana).

3.- Integración y proyección de la imagen corporal.

a. Dibujar la figura humana. Cada niño se dibuja en una hoja grande de papel, tal como él cree que es (conviene poner nombre y fecha a estos dibujos y conservarlos).

b. Identificación verbal de las partes del cuerpo: el maestro se va tocando diferentes partes del cuerpo y las va nombrando, Los niños hacen exactamente los mismo. Luego el maestro toca una parte del cuerpo y un niño. Poco a poco se van incluyendo más parte (cejas, pestañas, etc.)

c. "Las estatuas de marfil" o "engarróteseme ahí" y los niños tienen que quedarse inmóviles. Los niño que están afuera del juego describen verbalmente la postura en que han quedado algunos de sus compañeros, o simplemente se pone música y cuando se deje de oír el niño se quedará paralizado o sin moverse. También se puede hacer pidiéndoles los movimientos como karatecas.

4.- Actividades prácticas de la vida diaria.

a. Con globos. Los niños botan los globos como si fueran pelotas.

b. Botar una pelota y recogerla.

c. Doblar papel. Hacer pequeñas figuras con papiroflexia.

d. Ensartar: Ensartar toda clase de cosas, primero deberá hacerlo con objetos grandes y poco apoco lo hará con objetos

pequeños como sopas en un hilo. El niño puede hacer collares, pulceras, etc.

5.- Discriminación táctil.

- a. Al niño se le tapan los ojos y deberá identificar: figuras geométricas o frutas y además describirlas.
- b. Lo mismo se puede hacer con objetos húmedos y secos; rasposos y lisos; grandes y pequeños.

III. Habilidades perceptivo motoras

1. Discriminación auditiva

- a. Hacer diferentes ruidos que hacen los seres humanos. Tocar estornudar, reír, etc.
- b. Que el niño haga los sonidos de la naturaleza como la lluvia, los truenos, el viento, etc.
- c. Imitar los ruidos de la calle: Motores, vendedores, sirenas, el silbato del cartero, etc.
- d. Imitar el sonido de los diferentes instrumentos musicales.

2. Asociaciones auditivo oral y auditivo motora.

- a. Se canta una canción en la cual cada uno diga una parte y realice los movimientos.

3. Secuencia auditiva.

- a. Si los niños ya saben los días de la semana, o los meses del año, se les puede preguntar:

- ¿ Qué día sigue del martes ?
- ¿ Qué mes está antes, del mes de septiembre ?

- b. Los niños se pueden poner de espaldas y el maestro hace sonar varios objetos, después ellos deben recordar cuál fue primero, cuál después, etc.

c. En las zonas urbanas se puede preguntar a los niños los números de teléfonos que recuerden. (si lo tienen)

4. Discriminación visual

a. Se pueden utilizar los rompecabezas que tanto llaman la atención de los niños.

5. Secuencia visual:

a. Se les pide a los niños que observen una lámina, sin mover la cabeza y el maestro se pasea de un lado a otro del salón, y habrá niños que tengan que mover su cabecita, o cuya mirada saltará de un lado para otro.

6. Discriminación figura-fondo

a. Para ejercitar esta habilidad es muy útil tomar diversas láminas y dejar que los niños encuentren detallitos al parecer insignificantes.

b. Observar y tratar de reconocer gente en una fotografía familiar.

7. Memoria visual;

a. Conviene poner a la vista de todos determinada cantidad de objetos (pocos, la cantidad aumentará con la edad) y después sin que se den cuenta se quita uno y se le pregunta que objeto se perdió.

b. El maestro dibuja en el pizarrón una serie de figuras como por ejemplo un círculo, un cuadrado, un triángulo, etc. después el maestro borra el pizarrón y pide a sus alumnos que mencione las figura borradas, o también se les muestra láminas con figuras, haciendo lo mismo.

8. Coordinación ojo-mano

a. Hacer "caminitos"

b. Hacer dibujos.

9. Memoria visomotora.

a. Se le muestran al niño algunos dibujos y se ocultan y el niño tratará de dibujarlos de memoria.

b. Dibujar en forma imaginaria con su dedo índice alguna figura vista en el pizarrón.

10. Integración visomotora.

a. "Hadas y duendes". Se forman dos bandos, el de las "hadas" y el de los "duendes", que se colocan dentro de metas en los extremos del patio. Cada bando da la espalda a su contrario.

A una señal del maestro los dos bandos em empiezan a caminar lentamente hacia atrás. A la voz de llegaron los duendes, las hadas tratan de regresar a sus metas sin ser tocadas, mientras los duendes las persiguen.