

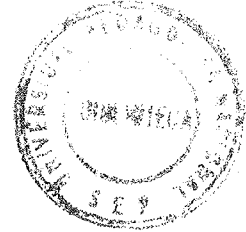
1 Agosto - 8:30



SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 011**

SEP



**El juego en el aprendizaje del niño del primer grado de
educación primaria**

Perpetuo Socorro Morales Marín

**Tesina presentada para
obtener el título de Licenciada
en Educación Básica**

Aguascalientes, Ags., julio de 1997



DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Aguascalientes, Ags., 29 de julio de 1997

C. PROFR.(A) PERPETUO SOCORRO MORALES MARIN
PRESENTE.

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 en el aprendizaje del niño de primer grado de educación primaria".

Opción Tesina a propuesta del asesor C. Profr.(a)
Mtra. Ma. Dolores Romo Cuevas

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.

Atentamente.



"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"
INSTITUTO DE EDUCACION
DE AGUASCALIENTES
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 011
PROFR. HECTOR VAJERA GOMEZ
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN.

INDICE

INTRODUCCION	1
I. EL JUEGO DESDE LA TEORIA PSICOGENETICA	7
II. CONCEPCIONES TEORICAS SOBRE EL JUEGO	9
III. EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO	12
IV. EL JUEGO COMO RECURSO DIDACTICO PARA EL APRENDIZAJE	17
A- CLASIFICACION DE LOS JUEGOS, SEGUN LO PLANTEA ELIZABETH HURLOCK	20
B- CONSIDERACIONES PRACTICAS SOBRE EL JUEGO Y EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	23
CONCLUSIONES	33
BIBLIOGRAFIA	35

INTRODUCCION

Se ha intentado definir al juego como una actividad esencial del ser humano como ejercicio de aprendizaje o como desarrollo de la creatividad ulterior, mientras que el juego significa: un fenómeno global, libre y vital que comporta un fin en sí mismo.

La puerta de acceso al universo de los símbolos y de la creatividad, una actividad placentera, espontánea y voluntaria que propicia que el niño explore su mundo y estable relaciones con su grupo social.

El juego es un auténtico espejo social que durante la infancia motiva, interesa y ayuda al niño a conocer su mundo.

El juego ofrece a los niños la oportunidad de desplegar su iniciativa, de ser independiente, de obtener conocimientos y habilidades, esto lo impulsa a desarrollarse libremente y también a acatar las reglas del juego.

En el grupo que actualmente trabajo que es el primer grado de educación primaria, existe una situación con los padres de familia, ya que creen que el juego ya pasó, que solamente en el Jardín de Niños es para que le dediquen el tiempo a los juegos y todas las demás actividades que en el se llevan a cabo.

Por lo que la mayoría de ellos piensan que el jugar es una pérdida de tiempo y más en el primer grado, puesto que es la base, al menos eso piensan ellos, por que agregan que si no fue en el primer grado ya no aprenderán y se niegan a entender que no es así, por que de la manera que estoy trabajando no los convence. Porque con la propuesta o el proyecto "PALEM" se

realizan muchas actividades a través del juego; pero los padres de familia como muchos de los compañeros piensan que el niño no va a aprender si no es a base de planas y planas como comúnmente lo hacíamos en el pasado. Además de que con la propuesta se le da más oportunidad de relacionarse y convivir con los compañeros, participando en forma grupal, por equipo e individualmente y esto para los maestros tradicionalistas implica mucho desorden, no tomando en cuenta que con todas las participaciones que el niño hace, se expresan; muchas de esas expresiones son anécdotas de la vida cotidiana y he comprobado que no hay cosas que le emocione más al niño que ser escuchado, y la mayoría de sus pláticas son de sus juegos, se sobre-entiende que los niños también tienen que aprender a ser útiles y valerse por sí mismos de acuerdo con sus posibilidades, pero no se debe olvidar que las exigencias exageradas afectan su desarrollo, no solo porque lo que se les pide es demasiado para ellos, sino porque se les priva de todas las experiencias que podrían adquirir por medio del juego, por lo que no creo que exista contradicción alguna entre jugar y aprender.

Existen muchísimos libros que actualmente he conocido que hablan del juego.

Dicen que más de mil libros existen y en la bibliografía actual sobre el tema del juego. Y si algo podemos sacar en claro de alguna visión de conjunto sobre toda esta masa informática son dos reflexiones.

- Que no existe una idea común de qué sea el juego y cuáles son sus características, ya que aun cuando varios autores hablan

de juego todos hablan cosas distintas.

- Otra es que quien habla del juego siempre lo relaciona con la educación y la escuela porque para la mayoría de los autores son tres cosas que van de la mano.

Para Vygotski (1979) el juego no es una actividad placentera para el niño, porque existen otras actividades que proporcionan al niño mayores experiencias de placer que el juego, la acción interna y externa son inseparables: la imaginación, la interpretación y la voluntad son procesos internos realizados por la acción externa. El niño avanza a través de la actividad lúdica.

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

Jean Piaget (1986) ve en el juego la expresión y la acción del desarrollo del niño con las diferentes etapas en las cuales vincula diferentes tipos de juegos y que varían de una sociedad a otra y de un individuo a otro, por lo que el juego constituye un verdadero revelador de la evolución del niño.

Estas son algunas posturas de los muchos autores que han aportado para constituir teorías sobre el juego.

Lo cierto es que el juego es una realidad presente en el niño hoy y siempre.

El juego del niño es muy variado, a pesar de ello, debemos tratar de obtener una visión del comportamiento para saber guiar el juego a un buen desarrollo para su evolución.

El juego es un aspecto fundamental ya que ayuda al desarrollo del niño, no solo físico sino también mental, lo que le da la oportunidad de hablar sin temor.

El juego da al docente la oportunidad de conocer un poco más al niño para poder reorientar el aprendizaje a través de diversas actividades y técnicas pedagógicas.

La Psicogenética y la Pedagogía Operatoria posibilitan la utilización del juego como apoyo para un buen desarrollo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por ello es que el tema de este trabajo lo enuncio de la siguiente manera: El juego en el aprendizaje del niño del primer grado de educación primaria.

El interés por realizar el siguiente trabajo tiene como propósito principal la utilización del juego como un recurso pedagógico en la educación primaria, para que al niño se le haga placentero el aprendizaje.

Siempre ha sido visto el juego como una actividad placentero para el niño, pero son varios los teóricos que nos dicen que es una actividad que los maestros podemos y deberíamos utilizar para conocer mejor al niño, ya que esta actividad es espontáneo y podemos valernos de ella para en determinado momento obtener mejores logros mediante su uso en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Realizando una planeación con anticipación el juego es una estrategia que puede ser utilizado en las diferentes áreas del conocimiento.

En ocasiones es importante tomar en cuenta las opiniones del niño para la elaboración de esta planeación haciéndolo sentir que no se hace solamente lo que el maestro dice (sino también lo que el niño piensa y quiere realizar).

En el transcurso de mi práctica docente me he dado cuenta que por medio del juego los alumnos están contentos y es más accesible el conocimiento por lo cual me entró una inquietud de conocer e investigar acerca del juego.

Con el propósito de realizar un trabajo que al momento de concluirlo sea leído por algunos compañeros o simplemente después que elabore algunas conclusiones con respecto al juego, tener la posibilidad de cuando menos en el plantel que trabajo darlo a conocer me planteo lo siguiente:

- Plantear a raíz de la investigación documental los fundamentos de algunas teorías sobre el juego infantil y su aplicación en el aprendizaje de los niños de educación primaria.

- Establecer que el juego se puede utilizar como una estrategia didáctica para que los niños de primer grado de educación primaria accedan a los aprendizajes escolares.

- Presentar algunos juegos que puedan ser útiles en el proceso de aprendizaje.

En el plantel que actualmente laboro es la Escuela Primaria Urbana Federal "José F. Elizondo" turno matutino que se encuentra ubicada en la colonia Rodolfo Landeros II, con domicilio en 19 de octubre s/n.

El personal docente está formado por el director del plantel, seis profesores encargados de grupo y un intendente.

En el plantel funcionan los dos turnos, matutino y vespertino, con grupos mixtos, los grupos cuentan con 45 alumnos, el edificio escolar cuenta con 6 aulas, 2 direcciones, 2 puestos los cuales se utilizan para la cooperativa, sanitarios y en la

actualidad se está construyendo la plaza cívica, la escuela es nueva y no cuenta con canchas deportivas.

La población que asiste a ésta tiene un nivel socio-económico bajo, la mayoría porque no son solo los padres de familia los que trabajan, sino también la mayoría de las madres, también tienen que trabajar fuera del hogar, ya que los ingresos que aporta el padre son mínimos por que los oficios que desempeñan la mayoría de ellos son de jornaleros, obreros y algunos comerciantes, por lo cual su nivel cultural es bajo, ya que la mayoría apenas concluyeron su educación primaria y una minoría la secundaria.

Analizando la situación en mi grupo pude darme cuenta que el tema que elegí va a tener algunos obstáculos, principalmente con los padres de familia, por la manera tradicional que están acostumbrados que sus hijos y los maestros trabajen.

En cambio, pienso que el principal apoyo que tengo para la realización de este trabajo son los propios alumnos y las autoridades inmediatas, ya que cuento con el apoyo necesario.

Perpetuo Socorro Morales Marín

I. EL JUEGO DESDE LA TEORIA PSICOGENETICA

El juego se ha extraído desde muy diversas posturas teóricas para los propósitos de este trabajo consideramos las aportaciones teóricas que sobre el juego manejan: Teoría Psicogenética, Teoría Psicoanalítica y Teorías sociológicas.

"Teoría Psicogenética, fundada por Jean Piaget ve en el juego a la vez la expresión y la condición del desarrollo del niño. A cada etapa está indisolublemente vinculado cierto tipo de juego, si bien puede comprobarse de una sociedad a otra y de un individuo a otro modificaciones del ritmo o de la edad de aparición de los juegos. El juego constituye un verdadero revelador de la evolución mental del niño" (Piaget cit. por UPN, 1988: 133).

"Para la teoría Psicoanalítica freudiana, el juego puede emparentarse a otras actividades fantasmáticas del niño, y más particularmente al sueño. La función esencial del juego resulta ser entonces la reducción de las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos; pero, a diferencia del sueño, el juego se basa en una transacción permanente entre las pulsiones y las reglas, entre lo imaginario y lo real" (UNESCO, cit. por UPN 1988: 133).

Dentro de la postura sociológica ubicamos la de Heller en este breve texto explica cómo se realiza el juego y la visión que tiene con respecto a él, entre lo que ella manifiesta es:

"En el mundo del niño que aún no ha alcanzado el nivel de la conducta autónoma de la vida cotidiana, la libertad subjetiva

tiene necesariamente mucho espacio. Para los niños, por tanto el juego es una forma de vida natural, una forma inconsciente de preparación para la vida" (Heller, 1987: 375).

Uno de los períodos que distingue Piaget, es el segundo; período preoperatorio, que llega aproximadamente hasta los seis años, que es la edad en la que los niños inician su educación primaria, también es cuando el niño empieza una comunicación por medio del lenguaje aun cuando no ha adquirido una progresividad en el empleo de signos verbales o transmitir una aclaración de tiempo oralmente, sin embargo en el juego simbólico que Piaget nos dice que es una actividad lúdica el niño tiene un gran desarrollo considerando que no toma en cuenta en su totalidad las reglas de éste, y sin embargo comienza hacer conciencia de la rutina diaria vivida en su entorno, aún cuando su pensamiento es subjetivo e irreversible.

Es por eso que el niño en este período mediante el contacto social y el intercambio oral se relaciona en su entorno.

El siguiente período denominado "Operaciones Concretas". Donde Piaget nos dice "que las operaciones del pensamiento son concretas en el sentido de que sólo alcanza a la realidad susceptible de ser manipulada" (Erikson, 1987: 108).

Es cuando el niño requiere de objetos concretos para poder realizar determinadas actividades, ya que sin manipular objetos no es capaz de llevar acabo dicha actividad, debido a que su pensamiento no tiene un nivel abstracto por lo cual requiere de una operatividad concreta.

II. CONCEPCIONES TEORICAS SOBRE EL JUEGO

"Erikson sostiene que el juego es una función del yo en donde se sincronizan los procesos corporales y sociales con el sí mismo.

Señala la evolución del juego en tres esferas. La primera la constituye el juego autocósmico que consiste en la repetición de percepciones sensoriales, Kinestésicas, etc. La microsfera se conforma por los juegos que manipula el niño y la tercera es la postura de Erikson abunda sobre el juego como una posibilidad natural de autocuración. Erikson también hace aportes sobre la relación que tiene el ludismo con la identidad cultural y enfatiza la importancia de que el educador fortalezca en los niños la autoestima y confianza en si mismo" (Erikson, 1987: 33).

Para Bruner:

"El desarrollo integral es lo más importante, por medio de la relación que se establece entre Juego-Pensamiento-Lenguaje: El jugar según Bruner permite al individuo reducir errores, también perder el vínculo entre los medios y los fines. Por otra parte opina que por azar o casualidad no se juega sino que se monta un escenario en función del algo.

Con el juego se interioriza el mundo exterior y el niño se apropia de él, lo transforma ayudándolo en su desarrollo personal y proporciona placer al niño. El jugar asegura socializarlo y lo prepara para su desenvolvimiento en la sociedad en donde vive para asumir los papeles que le corresponderán en cada momento de su vida.

Bruner opina que el juego al ser relevante para su vida futura, constituye un "medio" para "mejorar la inteligencia" y dice que el juego que contenga una estructura e inhiba la espontaneidad no es en realidad juego" (Bruner, 1986: 71).

Karl Gross citado por Delval (1994), dice y sostiene que el juego es necesario para la maduración psicofisiológica y que es un fenómeno que está ligado al crecimiento. El juego consistirá en un ejercicio preparatorio o un pre-ejercicio para el desarrollo de funciones que son necesarias para los adultos y que

el niño ensaya sin la responsabilidad de hacerla de una manera completa.

La finalidad del juego está entonces en sí mismo, en la realización de la actividad que produce placer. En el juego, el organismo hace <<como sí>> lo cual le permite realizar simbólicamente actividades que luego le serán necesarias. El niño se interesa más por los procesos que por los productos de su actividad, lo cual le permite ejercitarlos con toda libertad, sin las trabas de tener que alcanzar un fin. De esta manera realiza una experimentación de cosas que luego tendrá que hacer. Los juegos motores, los juegos de actividad física, le permiten desarrollarse desde el punto de vista físico, los juegos simbólicos, prepararse para juegos posteriores de carácter social (Cfr. Gross, por Delval, 1994: 14).

Un autor holandés, Buytendijk citado Delval (1994), sostenía que el juego es una consecuencia de la propia infancia que tiene características distintas de la vida adulta. La timidez, la ambigüedad, la imposibilidad y el patetismo son los tres requisitos o condiciones de la infancia que posibilitan el juego (Cfr. Buytendijk cit. por Delval, 1994: 15).

Para Vigotsky citado por Delval (1994), "el juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logra adquirir papeles que son complementarios del propio. Vigotsky se ocupa sobre todo del juego simbólico y señala cómo los objetos sustituyen a otro elemento real y esos objetos cobran un significado en el propio juego y constituyen el desarrollo de la capacidad simbólica" (Vigotsky cit. por Delval,

1994: 15).

Para Freud cit. por Delval (1994). El juego está relacionado con la expresión de las pulsiones y en particular con la pulsión de placer y el niño realizaría a través del juego sus pulsaciones inconscientes, es decir, los deseos insatisfechos en la realidad (Freud cit. por Delval, 1994: 14).

El juego es un recurso al cual los maestros recurrimos con frecuencia en el primer grado de primaria, ya que a los niños hablarles de juego es como utilizar una varita mágica porque por medio de éste, logramos resultados favorables en nuestra práctica docente y, es a través de su relación social y con objetos, la adquisición de conocimientos es progresiva.

Por lo que considero que el juego es una pieza importante que contribuye al desarrollo del niño y facilita nuestra labor como maestros.

III. EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO

La influencia del juego en el desarrollo del niño es enorme, ya que por medio de ellos manifiestan sus inquietudes y expresan muchas veces su sentir.

El juego promueve el desarrollo físico en el niño al momento de correr, saltar, trepar, deslizarse, estas actividades les ayudan al desarrollo de los músculos grandes y pequeños, los niños son dueños del ambiente en que se desenvuelven, por lo cual ejecutan actividades que tienen significado y son reales. El pequeño experimenta el éxito por medio del juego, es por eso que entre más éxito tenga, su confianza y sensación de poder le dan seguridad y confianza en sí mismo. Esa seguridad obtenida por medio del juego puede transferirse al aula y con frecuencia motiva al niño a trabajar más en otros campos del aprendizaje.

Los niños aprenden a clasificar, analizar, sintetizar y a resolver problemas mediante el juego, que también los ayuda a desarrollarse emocionalmente, porque su capacidad es tan amplia para identificar y personificar por medio de la actuación, el miedo, la alegría, la tristeza, etc.

Los juegos ofrecen la oportunidad de adquirir conceptos, los mejores medios de que dispone el niño para aprender son los datos concretos y los conceptos se comprenden y se retienen mejor cuando se utilizan, es por lo cual que deben ser objetivas, ya que el niño en su mundo de juego todo lo que hace puede imaginarse e interpretar cualquier cosa o situación real o imaginada.

El juego está más cerca de la recopilación de algo que ha ocurrido realmente que de la imaginación. Es más bien memoria en acción que una situación nueva e imaginaria.

A medida que el juego va desarrollándose vemos un avance hacia la realización consciente de un propósito. Es erróneo pensar que el juego constituye una actividad sin objetivos.

Desde el punto de vista del desarrollo, el hecho de crear una situación imaginaria puede considerarse como un medio de desarrollar el pensamiento abstracto. El desarrollo correspondiente de las reglas conduce a acciones en cuya base la división entre el trabajo y el juego no existe, porque el niño por medio de imaginación y el juego aprende a realizar compras en distintas partes.

Para el maestro el juego es ante todo un excelente medio para conocer al niño, ya que por medio del juego el niño establece comunicación con sus compañeros y con él mismo, es por esto que el maestro logra dentro y fuera del aula que el niño tenga una integración social, la cual favorecerá para el desarrollo físico y mental.

También ayudará para que su estancia se agradable y borrar todos los malos comentarios que sus padres hacen al momento que ingresan al primer grado de educación primaria.

R. Dogbeh citado por Delval (1994) considera el juego como improductivo, por esta razón es excluido con demasiada frecuencia de la escuela desde el final de la etapa preescolar. Y cuando empieza la primaria el juego queda reducido a una simple actividad de recreación y descanso de la fatiga muscular y

cerebral.

Hay que comprender que la función del juego es autoeducativa y más cuando se toma el parecer del niño en éste.

La tarea es difícil ya que los niños en su mayoría piensan que los adultos no pueden jugar con ellos ni experimentar algunas hipótesis sobre sus juegos.

- El juego ofrece a los niños la oportunidad de despejar su iniciativa de ser independientes, ya que le motiva a hacer sus propias investigaciones, para sacar conclusiones propias, las cuales no debemos subestimar, y darles el valor a éstas y otras experiencias lúdicas que servirán al niño para la formación de su personalidad. Ya que todo lo que el niño aprende por medio del juego ya sea conocimiento o habilidades lo aplica a la vida.

A través del juego, el niño adquiere experiencias para llevar a cabo varias actividades de la vida cotidiana.

Cuando el niño juega su aprendizaje es lúdico y las posibilidades de comprensión son mejor. Además tienen más disposición para aprender.

El juego es una actividad que le proporciona al niño el placer de relacionarse de diversas formas con las personas que se encuentran en su entorno.

El juego es tan importante en la vida del niño, pero con frecuencia los adultos nos olvidamos sin darle la importancia que tiene para el desarrollo del niño, principalmente en los social, porque el juego lo lleva a relacionarse no solo en equipo sino grupal, porque si el niño jugara solo sería egoísta y no compartiría sus ideas con otros niños.

El juego aporta entusiasmo y satisface las necesidades del pensamiento a través de su imagen simbólica y a menudo asume papeles de sustitución de personas adultos que lo rodean y en las cuales manifiestan su sentir y lo exterioriza por medio del juego.

Por medio del juego el niño desarrolla su capacidad de reflexionar, crear y participar, lo cual lo conduce a ser un alumno participativo y tomar decisiones propias.

El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido (Cfr. Lee cit. por Moyles, 1990: 294).

El juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia... los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones casuales, el poder de discriminar, de establecer juicios, de analizar y de sintetizar, de imaginar y formular (Cfr. Des cit. por Moyles, 1990: 294).

Función social: Es una de las primordiales ya que el niño se relaciona con otros niños, gozan esta relación puesto que comúnmente pasan de un grupo a otro dependiendo de la situación del juego, las amistades en estos grupos no son exclusivas ni estables, pero sí llevan al niño a una constante socialización. También aprende a recibir y dar ordenes.

Función emocional: mediante el juego y con lo observado ya sea en la televisión, cine y muchas de las veces con lo que pasa en su entorno el niño es capaz de manifestar sus inquietudes y sentimientos, consecutivamente le permite desarrollar actividades

que le ayudarán a adquirir una madurez y confianza en sí mismo.

Función educativa: jugando el niño desarrolla su capacidad para resolver problemas cotidianos que con frecuencia tienen que resolver y los ayuda a expresarse en público, a descubrir lo que lo rodea y no solamente por medio de la observación, sino oral y por escrito, aprende a contar y seleccionar objetos por color y tamaño que este último comentario sobre la selección es un conocimiento que el niño trae desde su casa ya que fue obtenido por medio del juego.

Función física: Esta función es esencial del juego porque por medio de ella el niño desarrolla y realiza actividades como correr, saltar, brincar, lanzar, atrapar, etc., lo cual le ayuda a desarrollar su habilidad motriz y a la coordinación corporal, las actividades físicas son necesarias ya que el niño cuenta con una energía que tiene que liberar por medio del juego, si no se hace, el niño está inquieto y en muchas ocasiones molesto.

IV. EL JUEGO COMO RECURSO DIDACTICO PARA EL APRENDIZAJE

Las actividades y los materiales lúdicos constituyen los mejores medios de que dispone el niño para expresarse y los mejores testimonios a partir de los cuales el adulto puede intentar comprenderle.

Es aquí donde la mayoría de los maestros aprovechamos esas oportunidades que el mismo niño nos facilita para emprender una buena conducción en la educación, ya que para él todo es juego y ejecutan actividades que tienen significado y son reales.

Algunos adultos detestan e incluso reprimen los juegos porque dicen que es una pérdida de tiempo, pero no solo algunos padres, sino también compañeros maestros y dicen que si el tiempo que ocupan para jugar lo ocuparan para estudiar aprenderían pronto.

Según Toureth (s/f), tal es el caso de esos padres de familia de medio socio-económico mediocre en el que se abrevia o se suprime la edad de los juegos para transformar al niño en pequeño adulto que debe dedicarse a actividades de subsistencia aún antes de haber aprendido realmente a jugar (Cfr. Toureth, s/f: 180).

"Hace ya cerca de dos mil años, el maestro de retórica latina Quintiliano formulaba el deseo de que el estudio sea para el niño un juego" (Toureth, s/f: 179).

Después las teorías innovadoras del juego formuladas por Claparede, Decroly y Freinet citados por Toureth (s/f), parece ser que no son conocidas por los maestros menos por las

instituciones educativas, ya que solo conocen los adelantos educativos de los niños por medio de estadísticas dadas por terceras personas (Touretth s/f: 179).

El maestro considera que el juego es un excelente recurso, tanto en el plano de la psicología individual, como de los componentes culturales y sociales ya que por medio de la observación del juego del niño, nos podemos dar cuenta del desarrollo afectivo, psicomotor o intelectual en que se encuentra el niño al ingresar al primero de primaria, para identificar en qué etapa de desarrollo mental ha llegado el niño para de ahí partir con las técnicas, métodos o juegos que nos ayudarán a obtener un buen aprovechamiento.

En un primer tiempo, el maestro utilizará pues medios discretos que favorezcan el juego sin controlarlo, limitándose a un estímulo táctico al que los niños se notarán muy sensibles en la medida en que éstos perciban que el adulto está verdaderamente contento de ver jugar a los niños sin querer mezclarse en sus juegos.

Sin embargo, el pedagogo será muchas veces determinante en la circulación de los conocimientos lúdicos, que se esforzará por promover mediante intercambios entre niños y niñas, grupos de edad, estaturas y otros distintos, los que ayudarán así a constituir un verdadero dispositivo de desarrollo de los conocimientos adquiridos mediante las actividades lúdicas en el medio natural.

Todo esto es posible siempre y cuando el educador defina claramente sus objetivos pedagógicos y ver de que manera y en qué

momento los juegos pueden ayudarlo a lograr los objetivos propuestos.

En más de un punto, el juego responde precisamente a estos objetivos, puesto que hace practicar:

- Actividades perceptivas tales como el contacto con los objetos, la vista, el oído.

- Actividades sensoriomotrices tales como correr, saltar, movimientos rítmicos, lanzamiento.

- Actividades verbales todas las formas de expresión oral, palabras, frases.

- Actividades en los que intervenga la afectividad familiar, escolar y social.

- Actividades en las que intervenga el intelecto tales como los procedimientos cognitivos, como la observación, la descripción, la comparación y la clasificación, en una palabra todos los diversos procesos del razonamiento correcto a partir de datos correctos, verbales, situacionales o sociales.

- Las actividades relativas a la construcción o a la fabricación de objetos que movilizan tanto la energía física como las capacidades intelectuales y afectivas, apoyándose total o parcialmente en experiencias pretéritas.

- Actividades de expresión corporal y estético como el teatro, la música, el dibujo, el modelado y el recorte.

Por medio del juego el niño es capaz de comprender y retener en su memoria las distintas reglas de determinados juegos ya que son ellos mismos los que la determinan. Porque el juego es la manifestación vital que más que otra corresponde a la naturaleza

del niño.

Si queremos que un juego nos proporcione máximos resultados con el objetivo deseado debemos tomar en cuenta las siguientes sugerencias:

- Cuando demos las explicaciones del juego que sean breves, simples, que el niño vea emoción para que muestre interés en él, recibir sus comentarios e insistir que el juego sea limpio (sin trampas) para llevarlo en armonía (Cfr. Toureth, s/f: 183-184).

A- CLASIFICACION DE LOS JUEGOS, SEGUN LO PLANTEA ELIZABETH HURLOCK

Clasificar los juegos en:

- *Juegos libres y espontáneos*: Que son una forma activa en la que los niños hacen lo que desean, cuando quieren hacerlo y de modo que lo prefieran. No hay reglas ni reglamentos para este tipo de juegos. Ellos juegan en tanto la actividad les resulte agradable, dejan de hacerlo cuando se desvanece su interés.

El estímulo que provoca el juego libre y espontáneo es algo nuevo y diferente en el ambiente o juguetes diseñados especialmente para la exploración.

- *Jugos de dramatización*: este tipo de juegos puede ser producto o producido, lo que se conoce a veces como creativo. Los juegos de dramatización reproductiva tratan de reproducir una situación que han observado en la vida real o en los medios de comunicación. Los juegos productivos de dramatización usan situaciones, acciones y lenguaje de situaciones de la vida real

en formas nuevas o diferentes.

Tanto en los juegos reproducidos como en los producidos los niños desempeñan papeles importantes, representando a personajes que admiran en la vida real, aquellos a los que les gustaría parecerse.

- **Juegos constructivos.** Son aquellos en que los niños usan materiales para hacer cosas, el gozo que obtienen en su construcción tiene fines utilitarios.

Al principio estos juegos son de índole reproductiva, los niños reproducen en sus construcciones objetos que ven en la vida cotidiana o en los medios de comunicación.

- **Juegos y deportes:** son competencias con reglas fijas, que se realizan por diversión para ganar algo (Cfr. Hurlock, s/f: 308-332).

Los deportes son siempre competencias físicas, los juegos pueden ser físicos o mentales. El deporte siempre incluye un mejor ejercicio físico o reglas más rígidas que los juegos.

Ethel Bauzer (s/f) divide los juegos en:

- **Espontáneos:** son en los que el niño participa libremente sin la supervisión del maestro.

- **Juegos con los dedos:** son los que el niño imita y los empieza a entender, a base de repetición, nos sirven para divertir a los alumnos o interesarlos por algún tiempo (generalmente corto), y les sirven para aumentar su coordinación motora y obtener una destreza.

- **Juegos organizados:** son aquellos en los que el niño corre, arroja, sube, baja, etc., o sea, con mucha acción y actividad.

- Juegos moderadamente activos: son similares a los activos, solo que en este tipo de juegos la actividad y la acción son moderados como su nombre lo dice.

- Juegos de poco movimiento: son los juegos de observación, dramatización, manipulación, rápida reacción, información, autodomínio de capacidad respiratoria y juegos verbales (Cfr. Bauzer, s/f: 24-36).

Saantmann Luisse citado por Hurlock (s/f) nos dice que predomina en el desarrollo del niño:

- Juegos de movimiento: es una inmediata alegría ya que constituye las primeras experiencias del niño, nunca se cansa de saltar, correr, trepar, escalar, etc., y junto con esta alegría se desarrollan físicamente. De ahí que más tarde entran los juegos al aire libre como son jugar con el trompo, con el aro, con cuerdas o a la pelota, más aún surge en ellos la necesidad espontánea de movimiento.

- Juegos de fantasía: en los juegos de fantasía se refleja la vida en todas sus manifestaciones. De ahí que la niña juega a la mamá de la muñeca, donde la niña la hace de mamá y se va desarrollando en ellas un instinto materno.

- Juego-trabajo: este tipo de juegos ocupa un puesto muy importante en la didáctica de los niños, según Noel método froebel. Al niño le agrada el mundo multicolor, se alegra de poder crear alguna cosa, está feliz con el simple echo de poder tener en sus manos agujas y tijeras, y que en general le confíen cosas de ordinario prohibidas.

- Juegos de comunidad y sociedad: al principio un pequeño no

hace otra cosa que perturbar los juegos de los más grandecitos, todavía no sabe adaptarse ni introducirse en la comunidad. Siempre quiere tener precisamente en el juguete que tiene en la mano el más grande y llora y corre a protestar con su madre si no le dan el juguete que él desea. Pero en cuanto ve que el otro trae otro juguete ya desea traerlo él y deja el anterior.

En el concurso de juguetes de la Secretaría de Educación Pública se clasificaron los juegos en:

- *Educativos*: que le sirven al niño para conocer el mundo, mediante estos juegos el niño se da cuenta del tiempo que transcurre, se debe dar de acuerdo a el área de desarrollo y de los órganos de los sentidos, por medio de éste juego hacen experimentos formativos como el sentir, oler, oír, gustar, manipular y accionar.

- *Juegos de estimulación*: se dan de acuerdo al interés de el niño, posibilidades que tenga él mismo, creatividad y afectos del pequeño.

- *Juego imaginario*: nos dan indicaciones mínimas y máximas de flexibilidad (Cfr. Hurlock, s/f: 308-332).

B- CONSIDERACIONES PRACTICAS SOBRE EL JUEGO Y EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

En ellas el juego es la condición específica:

- *Juego como actividad verbalista*. Propio de la asignatura de Español, mediante: vocalizaciones, dramatizaciones, etc., para que el niño exprese sus pensamientos.

- Juego como actividad intelectual. Frecuente en el área de matemáticas, utilizando juegos en donde se desarrolle: la descripción, observación, comparación, clasificación y seriación útiles en los procesos de razonamiento.

- Juego como actividades perceptivas. Comunes en el área de Ciencias Naturales con observaciones directas en donde de ser posible, los pequeños utilicen sus sentidos: la vista, el oído, el tacto y el olfato.

- juego como actividad afectiva. Interacción y organización de los niños dentro del grupo; para la formación de equipos de trabajo por afinidad, dando libertad para escoger a los compañeros de equipo, favoreciendo la autonomía como desarrollo del sentido de democracia y respeto mutuo.

- El juego como actividad sensorio-motora. Muy usada en la educación física, mediante el juego organizado, movimientos rítmicos, etc., que permiten desarrollar creatividad y coordinación psicomotriz.

- Juego como actividad estética y expresión corporal. Propias de la educación artística, utilizando representaciones teatrales, comedias, coreografías, música, dibujos, modelado y baile; permite al alumno adquirir y desarrollar creatividad y coordinación motora fina (Cfr. Decroly, 1983: 24-30).

Después de haber trabajado con los niños de 1º de primaria, me atrevo a asegurar que para el aprendizaje de la lengua escrita y matemáticas es importante utilizar como recurso didáctico los cantos y juegos que a continuación plasmo, ya que son un material enriquecedor para el mismo niño, puesto que hace sus propias

conclusiones por medio de la pedagogía operatoria.

Para Español. La lengua escrita, tendrá resultados satisfactorios. Los niños reflexionarán acerca del sistema escrito, analizarán sus desaciertos y desarrollarán la capacidad requerida para corregirlos por sí mismo.

"El barco se salva con "...

- Que los alumnos utilicen la conversación como un medio para conocerse.

- El maestro explica a los niños el juego de "El barco se salva con", el cual consiste en que todos los niños se coloquen de pie, fuera de sus bancas y caminen en una dirección determinada.

En un momento dado el maestro dirá: el barco se hunde, pero se salva con.. ¡tres!; entonces los niños tratarán de acomodarse en grupos de tres. El alumno que no logre integrarse a alguna triada, platicará con el maestro.

- Cuando los grupos están formados, el maestro les explica que deberán conversar durante algunos minutos respecto a temas personales, como cuántos hermanos tienen, cuáles son sus juegos favoritos, la comida que más les gusta, etc.

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

- Los niños regresan a sus lugares e individualmente platican ante todo el grupo lo que hayan conocido de sus compañeros mediante las conversaciones que sostuvieron.

- Tengo cabeza, que se mueve, que se mueve; tengo cabeza,

que yo me muevo así...

- Tengo más brazos, que se mueven, que se mueven; tengo mis brazos, que se mueven así...

- Tengo mis cejas, que se mueven, que se mueven; tengo mis cejas, que yo muevo así...

- Tengo mis pestañas, que se mueven, que se mueven; tengo mis pestañas, que yo muevo así...

Una vez aprendida la tonada y la estructura del juego que implica esta canción, los mismos niños irán sugiriendo otras partes del cuerpo y movimientos correspondientes para continuar con el canto, lo cual lo enriquece, puesto que ya se requiere una participación creativa por parte del grupo y/o de algunos de sus integrantes.

"Qué animales vi"

Encontré una hormiga buscando comida;

Encontré un ratón dentro de un cajón.

Y también un gato dentro de un zapato,

y un elefante que era así de grande.

Esta canción se puede acompañar con gestos de las manos y todo el cuerpo: desde el ratón muy pequeñito hasta el elefante, lo más grande posible. Para tal efecto, los niños pueden estar en el suelo encorvando su cuerpo como si fuera un ovillo y poco a poco ir creciendo; luego, mientras se canta, la representación puede hacerse en sentido inverso.

"El trenecito"

Corre el trenecito, corre por el campo (1)

Corre y se para (2), frente a la estación,

ya voy (3) ya voy (4), que suba otro señor (5).

Se solicita a todos los niños que formen una ronda, contando y palmeando rítmicamente; después un compañero (el trenecito) se desplaza dentro del círculo; en 2 se detiene frente a un compañero que él elige; en 3 y 4 los saluda de una manera acordada, con una y otra mano, luego gira (5), para que el otro se tome de su cintura. De esta forma, el trenecito se alarga en cada repetición de la canción.

"Cinco ratoncitos y el gato"

Cinco ratoncitos de colita gris,
mueven las orejas, mueven la nariz.

Uno, dos, tres, cuatro, corren al rincón,
porque viene el gato, a comer ratón.

Mientras se entona esta canción, podemos cantar mostrando los dedos de las manos o preparar una representación de pantomima (Cfr. Aquino, 1984: 40-97).

"Juega al mercado"

Este juego favorece el descubrimiento de algunas de las funciones de la escritura:

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

Los niños juntan materiales que sirvan para jugar al mercado: semillas, palitos, hojas de plantas, juguetes de plástico, frascos, etc.

Organizar el mercado; para ello clasifican el material y deciden qué se va a vender en cada uno de los puestos.

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

"Presencia y participación en actos de lectura"

Por medio de estas actividades los niños observan:

- los usos múltiples de la lengua escrita.
- los distintos tipos de lenguaje corresponde a los diferentes portadores de texto.
- la dirección de lectura.

En el curso del año, el maestro frecuentemente lee a los niños.

- Cuentos, periódicos y revistas, de los que selecciona temas de interés para los alumnos y que no sean demasiado extensos.

- Libros relacionados con distintos temas vistos en clase. Por ejemplo, después de haber hablado de la Independencia de México, lee a los niños la biografía de Hidalgo.

El grupo se divide en vendedores y compradores. Los primeros escriben los carteles que deseen para sus puestos y los segundos preparan la lista del mandato.

El maestro dirige la actividad de forma tal que uno y otros tengan necesidad de interpretar los textos realizados por sus compañeros. Procura crear un ambiente de juego diciendo, por ejemplo: Don Ramón, fíjese por favor si esta señora ya compró

todo lo que traía en su lista porque es tan distraída.

Para matemáticas:

En el área de matemática sus participaciones pueden ser grupales, por equipo o individual, según sean sus posibilidades para resolver las actividades, sin embargo, el maestro siempre deberá permitir que entre los mismos niños se hagan preguntas, e intercambien ideas, etc.

"RUTAS"

MEDICION: Comparación de longitud en forma directa utilizando alguna unidad no convencional.

MATERIAL: Para cada pareja: estambre, cordón o palos.

La actividad consiste en que los niños inventen diferentes caminos para ir de un punto a otro y reflexionen acerca de la distancia recorrida. Para ello el maestro les indica: "De las parejas formadas, pasarán tres al frente. Uno de los niños de cada pareja va a pararse junto al escritorio tomando un extremo del estambre. El otro compañero inventará un camino para llegar al fondo del salón; pueden ir en zig-zag, rodeando muebles, en línea recta, etc.".

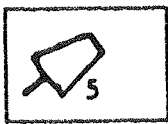
Posteriormente, el maestro se preguntará acerca de la distancia recorrida: "¿cuál pareja recorrió el camino más corto?, ¿y el más corto?, ¿por qué?, ¿cómo podemos hacer para estar seguros que un camino es más largo que otro?". Esto creará en los niños la necesidad de medir los caminos, pudiendo utilizar como medida algún palo grande, el cordel, el número de pasos, etc. Para saber cuál camino es más largo o más corto basará con que comparen la longitud de cada cordón.

"LA TIENDA"

NUMERO: Suma, resta, orden.

MATERIAL: Letreros en los que se marque el precio y nombre de 8 ó 9 objetos que se utilizarán para vender cuyos precios no excedan de 9 pesos.

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



- . ¿Qué producto vale más caro?
- . ¿Cuál es el más barato?
- . ¿Qué cosa vale más que los chicles?
- . Si compras un chicle y un chocolate ¿cuánto pagas?
- . Si llevas 8 pesos y compras una paleta ¿cuánto te sobrará?
- . ¿Qué cosas valen menos que los mazapanes?
- . ¿Qué vale menos un chicle o un helado?, etc.


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

"TOMA UNA"

NUMERO: Suma de dígitos.

MATERIAL: Para cada equipo: un juego de dominó.

Esta actividad se desarrollará en equipos de 4 niños.

El maestro reparte a cada equipo un juego de dominó diciéndoles: "Coloquen las fichas boca abajo en el centro de la mesa; cada uno de ustedes tomará una ficha y en su cuaderno anotará la cantidad de puntos que marque ésta, por ejemplo: si alguno de ustedes toma esta ficha  anotará en su cuaderno el número de puntitos que tiene cada una de las partes, en este caso será $2 + 3$ ó $3 + 2$ y realizará la suma"

- 2

"Cuando hayan terminado otra ficha, harán lo mismo y así continuarán hasta terminar el juego.

El maestro determinará en qué momento los niños tomarán 2 fichas o más en lugar de una.

A continuación el maestro les pedirá que busquen las fichas que sumadas den la misma cantidad y que lo anoten en su cuaderno.

CARPETITAS DE PAPEL

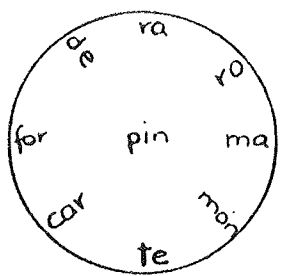
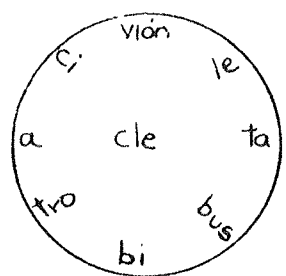
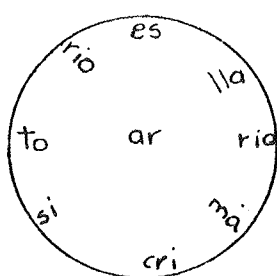
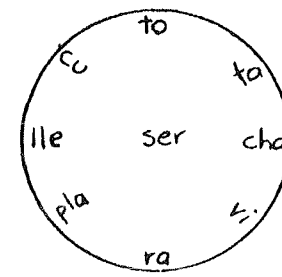
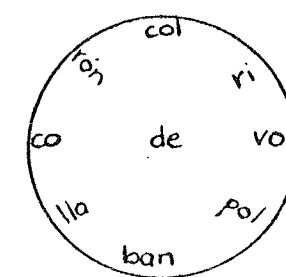
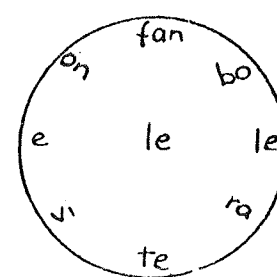
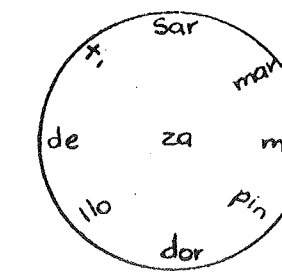
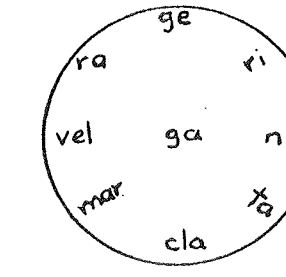
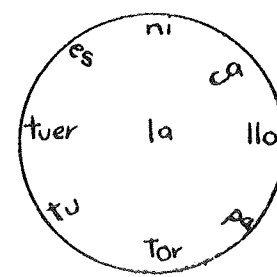
GEOMETRIA: Construyen y reconocen cuadrados y rectángulos.

MATERIAL: Para cada niño una hoja de papel, rectangular, de 16 x 18 cms. y tijeras.

Las indicaciones se darán en forma grupal, y cada niño realizará su propio trabajo. El maestro les reparte a los niños una hoja de papel y les indica "con la hoja vamos a hacer una carpetita, ¿qué forma tiene la hoja?", escucha las respuestas y las confronta si éstas fueron diferentes (Cfr. Gómez, 1991: 21-45).

PLATO SILABICO

Figura 1

		
<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>
		
<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>
		
<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>

FUENTE: Gómez Palacio, 1987: 285.

Con las sílabas que contiene los platos, forma para cada uno tres palabras que tiene que ver entre sí, y escríbelas en sus respectivos renglones.

CONCLUSIONES

Después de haber realizado este trabajo de investigación que titule "El aprendizaje del niño del 1º grado de educación primaria" estoy más consciente y convencida de que el juego es el primordial recurso para la enseñanza-aprendizaje en el niño, principalmente en el primer grado de primaria, esto no quiere decir que el juego sea exclusivo para este grado, que importante, sería si en los grados posteriores siguiera la enseñanza como en primer grado, porque de esta manera el aprendizaje sería más agradable para los niños ya que el juego es una de las actividades que les agrada a los niños y más cuando éstas son de su interés y acorde a su edad.

La enseñanza-aprendizaje sería más factible si los docentes nos documentamos y sobre todo fuéramos conscientes de lo que tenemos en nuestras manos y considerando los conocimientos y etapa o estadio en que se encuentra en niño, realizaremos nuestras planeaciones, esto sería fundamental y de gran trascendencia para llevar un buen proceso en nuestra labor como docentes.

Es factor fundamental de que todos los que estamos relacionados con el proceso enseñanza-aprendizaje nos demos cuenta de la necesidad que tenemos de actualizar nuestros conocimientos para una mejor aplicación en nuestro entorno educativo para así lograr un mejor desarrollo en nuestra labor como docentes.

Las actividades mencionadas van acordes con las teorías

investigadas por los distintos autores consultados.

Con las cuales el alumno logra una mejor comprensión y esta es más agradable.

BIBLIOGRAFIA

- AQUINO, Francisco (1984). Cantos para jugar. México, Trillas.
- BAUZER, Ethal (s/f). Juegos y recreación. México, McGraw-Hill.
- BRUNER (1986). "Juego, pensamiento y lenguaje". En UPN, 1994: 71-78.
- CHAUVEL, D. (1989). Juegos de reglas para desarrollar la inteligencia. Madrid, Narcea.
- DECROLY, Ovidio (1983). El juego educativo. Argentina, Kapelusz.
- DELVAL, Juan (1994). "El juego". En UPN, 1994: 11-16.
- ERIKSON, Erik (1987). "Juguetes y juegos". En UPN, 1994: 33-54.
- GOMEZ PALACIO, Margarita (1987). Estrategias pedagógicas para superar las dificultades en el dominio del sistema de escritura. México, SEP.
- GOMEZ PALACIO, Margarita (1991). Propuesta para el aprendizaje de la lengua escrita. Fichero. México, SEP.
- HELTSER, Hildegard (1980). El juego y los juguetes. Buenos Aires, Kapelusz.
- HELLER, Agnes (1987). Sociología de la vida cotidiana. 2a ed. Tr. José Francisco Yuars y Enric Pérez Nodal.
- HURLOCK, (s/f). Desarrollo del niño. México, Mc Graw-Hill
- LEIF, Joshep (1983). La verdadera naturaleza del juego. Buenos Aires, Kapelusz.
- MOYLES, J. R. (1990). "Juego y trabajo". En UPN, 1994: 285-300.
- PIAGET, Jean (1986a). Seis estudios de psicología. Tr. Nuria Petit, Barcelona, Barral.

_____ (1986b). La formación del símbolo en el niño.

México, FCE.

TOURETH (s/f). "Punto de vista pedagógico sobre el juego". En
UPN, 1988: 179-185.

UPN (1988). El niño: aprendizaje y desarrollo. Antología. México,
SEP-UPN.

UPN (1994). El juego. Antología. México, SEP-UPN.

VYGOTSKI, Lev (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos
superiores. Barcelona, Grijalbo.