

12632



UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
CENTRO PEDAGOGICO DEL ESTADO DE SONORA  
UNIDAD U.P.N. 26C NOGALES, SONORA

✓ "El juego como estrategia didáctica  
para la enseñanza de la suma  
en primer grado".

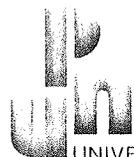
Profr. Alfredo Alberto Llaca Le'Blanc

Tesina Modalidad Ensayo, presentada para obtener  
el Título de  
Licenciado en Educación Primaria.

NOGALES, SONORA, JULIO DE 1997



CENTRO PEDAGOGICO DEL  
ESTADO DE SONORA



UNIVERSIDAD  
PEDAGOGICA  
NACIONAL

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

H. Nogales, Son., a 28 de JULIO de 1997 .

C. PROFR. (A) ALFREDO ALBERTO LLACA LE'BLANC  
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 PARA LA ENSEÑANZA  
DE LA SUMA EN PRIMER GRADO"

opcion TESINA, ENSAYO

a propuesta del asesor (a) -

C. Profr.(a) EDELBERTO PADILLA SAMANIEGO

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 Exámen Profesional.

A T E N T A M E N T E



SECRETARIA DE EDUCACION Y CULTURA  
C. PROFR. (A) HUBERTO CAMPOS VARELA  
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION  
DE LA UNIDAD UPN 263.  
NOGALES, SONORA.



## DEDICATORIAS

Con infinito cariño a quien con su ternura,  
abnegación y apoyo, hizo posible  
el logro de mis propósitos:  
Sra. Paulina Le Blanc Rivadencyra.

A todos mis maestros y asesores,  
a quienes debo mi  
formación profesional.

A la Universidad Pedagógica Nacional,  
en cuyas aulas se han forjado los ideales  
de generaciones  
que luchan por un futuro mejor.

## INDICE

Capítulo	Página
Introducción .....	1
<b>I FORMULACION DEL PROBLEMA</b>	
A. Antecedentes .....	4
B. Definición .....	5
C. Justificación .....	7
D. Objetivos .....	8
E. Marco de referencia .....	10
<b>II MARCO TEORICO</b>	
A. Algunas características infantiles.....	14
B. El juego del niño .....	19
C. El valor educativo del juego .....	25
D. El juego y el trabajo escolar .....	28
E. El ambiente escolar y el maestro .....	35
<b>III SUGERENCIAS Y CONCLUSIONES</b>	
A. Experiencias personales.....	42
B. Sugerencias didácticas .....	45
C. Limitaciones .....	52
D. Conclusiones .....	54

BIBLIOGRAFIA .....	56
--------------------	----

ANEXOS

## INTRODUCCION

Este trabajo de investigación titulado "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA LA ENSEÑANZA DE LA SUMA EN PRIMER GRADO", representa un análisis de la importancia de utilizar el juego en el proceso Enseñanza-Aprendizaje, ya que es una preocupación permanente del maestro, aplicar técnicas activas, principalmente en temas importantes en la suma en primer grado.

La presente investigación se elaboró de manera documental, partiendo de la consulta bibliográfica y hemerográfica, y además contando con experiencias de compañeros maestros y personales, las cuales están planteadas adecuadamente en este trabajo.

Agradezco al gran pedagogo belga Ovidio Decroly, quien propuso y desarrolló el método global, aplicado universalmente en la enseñanza primaria, y defensor de la aplicación del juego en la escuela moderna. Con sus lecturas y propuestas, hizo en mí, apoyar todo lo referente a las actividades lúdica, las cuales serán apoyo para lograr los objetivos que marcan los Programas Vigentes.

El propósito es que este documento se convierta en un material que

pueda abrir el camino para su aplicación, en beneficio de la niñez mexicana, y -  
pueda propiciar a través de maestros y padres de familia un conocimiento  
integral del niño, que es la base fundamental de esta investigación

Tomando en cuenta, que el principio del juego es uno de los postulados  
de la enseñanza moderna, y a su vez es tan antiguo como la educación misma,  
ya que podemos remontarnos desde Platón hasta los pedagogos actuales; todos  
nos hablan del juego, no como un pasado ni futuro, sino mirando un presente.

## **CAPITULO I**

### **FORMULACION DEL PROBLEMA**

#### **A. Antecedentes.**

Mis inquietudes iniciales, en el tiempo que realicé los estudios de Enseñanza Normal, me llevaron constantemente a preocuparme por distintos grupos de niños, con los cuales, por diversas razones coincidía cotidianamente. Ante las aficiones que las personas jóvenes teníamos poco antes de salir de la etapa de la adolescencia, se manifiestan en muy diversas formas, pero en la gran mayoría, sobre todo cuando tienen la oportunidad como la tuve, de alternar con niños en esta etapa, se les puede definir como gran parte de sus inclinaciones.

En el curso de mi carrera, ya en el último año, me sentí satisfecho por haberme decidido a estudiarla, sobre todo porque algunos estudios referentes a la ciencia de la educación y a la Técnica de la Enseñanza, me permitieron encontrar el gusto por ella.

Desde luego, los métodos que los diferentes maestros siguieron en la exposición de sus clases fueron diversos, pero de cada uno de ellos traté de observar con detenimiento, cuál era el que me ayudaba más a fijar en nuestra mente los conocimientos y pude observar que, cuando aparecía la competencia o se despertaba el interés por medio del juego, la conducción al fin deseado por el maestro era más eficaz en cuanto a tiempo y resultados.

Fue entonces cuando me propuse hacer mi trabajo de investigación sobre "El Juego como Técnica para la Enseñanza de la Suma en Primer Grado", pues sus valores en este campo se han venido significando cada vez más.

Es posible que mi trabajo tenga limitaciones, pero me he hecho el firme propósito de continuar con mayor entusiasmo algunas investigaciones sobre el tema.

En vista de ello, agradeceré a los H. Miembros del Jurado, su benevolencia al respecto, esperando que en el futuro pueda aplicarlo en su justa medida.

### **B. Definición.**

Debemos estar conscientes de que el niño, antes de ingresar a la escuela, ya tiene ciertas nociones y experiencias en donde aplica las matemáticas; cuenta sus juguetes, sus dados, identifica números en su casa, en la calle, y ya maneja operaciones sencillas de dinero. Estas nociones serán la base de operaciones y conocimientos matemáticos más formales.

Los conocimientos escolares tienen en el niño una semejanza con lo aprendido anteriormente, y con este antecedente, el maestro se apoyará en la

visualización, observación y manipulación de juegos y material didáctico para obtener éxito en el proceso Enseñanza-aprendizaje, no olvidando que hay que dejar que los niños expresen sus ideas a su manera, y solamente el maestro encauzará su pensamiento en el objetivo que desea obtener.

El niño no solamente aprenderá a sumar y restar, sino que estos conocimientos los deberá aplicar en su vida diaria, ya que debemos entender por problema a la búsqueda de estrategias que los resuelvan aplicando sus conocimientos adquiridos.

Es innegable la importancia de las matemáticas en la vida diaria del hombre, casi no hay ninguna actividad humana en la que no se encuentre alguna aplicación del conocimiento matemático. También las Ciencias Naturales y Sociales, en mayor o menor medida, se benefician por el aporte que les brinda las matemáticas.

En la escuela primaria, las matemáticas son una materia básica, y comúnmente el alumno las considera difíciles, principalmente en su aprendizaje y después en su aplicación en la vida diaria. Así que es primordial que el educando encuentre en las matemáticas, un lenguaje que le ayude a plantear y resolver una gran variedad de problemas cotidianos, y qué mejor que llegue a

ella de una forma grata, agradable y motivado por el interés lúdico; por eso nos preguntamos ¿cómo podemos facilitar el aprendizaje de la suma a los niños del primer grado a través del juego?

### **C. Justificación.**

Una de las materias que más dificultad presenta al alumnado, son las Matemáticas.

Partiremos de que las Matemáticas estudian la relación entre los números, y se desarrollan a partir de nociones, operaciones y teorías que se valen únicamente del razonamiento lógico.

En nuestra vida diaria y cotidiana, se presentan una serie de situaciones en donde se requiere del uso continuo de las operaciones fundamentales, es por ese motivo que me llevó a investigar el ¿por qué?. La mayoría de los alumnos, desde el primer grado de enseñanza primaria tiene dificultad para comprender, razonar y resolver los problemas cotidianos en donde se aplican las operaciones básicas.

Es por esto, que este trabajo está encaminado a proponer soluciones que

nos llevarán a tener éxito en la enseñanza de la suma en primer grado, teniendo como apoyo didáctico el juego.

Los juegos educativos tienen su finalidad principal: favorecer el desarrollo de ciertas funciones mentales, además de iniciar los conocimientos, y también permitir repeticiones frecuentes en relación con la capacidad de atención, retención y comprensión del niño.

#### **D. Objetivos.**

Entendiendo como juego a la actividad natural que desarrolla el niño, y como técnica al medio que utiliza el maestro con el fin de tener éxito en la educación, la presente investigación tiene como objetivo general el empleo del juego como técnica para la enseñanza de la suma en primer grado, y como objetivos particulares:

a) Propiciar que el niño adquiriera la noción de suma y las relaciones con el mundo que lo rodea a través de sus juegos.

b) El niño será capaz de resolver problemas de su entorno diario, aplicando los conocimientos aritméticos acerca de la suma.

### **E. Marco de referencia.**

Las intenciones del presente trabajo de investigación teórica están enfocados para aplicarse en los primeros grados, secciones A, B y C, de la Escuela Primaria "Belisario Domínguez", que se encuentra ubicada entre las calles Vícam y Fronteras s/n, de la Colonia Empalme-Nogales, del Municipio de Nogales, Sonora.

La escuela labora en el turno matutino con quince aulas para desarrollar el trabajo docente, Dirección, dos baños y una bodega pequeña.

El ambiente escolar de la comunidad es, en su mayoría, personas que trabajan en las maquiladoras establecidas cerca de la colonia; el ambiente que rodea a los alumnos se caracteriza por una desintegración familiar, alcoholismo, drogadicción, mala alimentación y problemas económicos, los cuales repercuten en la enseñanza.

Las características de los grupos son: heterogéneos, mixtos, con un total de noventa y siete niños inscritos, cuya edad promedio es de seis años.

Los alumnos repetidores los tenemos canalizados en el turno vespertino, en donde funcionan los grupos de apoyo (USAER), los cuales se especializan

en alumnos de lento aprendizaje.

Este trabajo que estoy proponiendo se puede llevar a cabo en esta institución escolar, ya que cuenta con amplios salones y patio suficiente para poder desarrollarlo.

Nogales se encuentra dentro del ámbito fronterizo, ya que está asentado en una cañada, cuyo fondo es la calle principal (Ave. Obregón). La mayoría de sus casas están construidas en los cerros, aprovechando el terreno al máximo.

La gran mayoría de la población trabaja en las maquiladoras, empresas extranjeras que se establecen en el país para aprovechar nuestra mano de obra barata. Son más de cien establecimientos en donde laboran más de cincuenta mil personas, siendo la principal fuente de empleo de la región.

Sonora es un estado que tiene 184,942 Km<sup>2</sup> de superficie, teniendo como límites: al Norte, con los Estados Unidos de América; al Noroeste, con Baja California; al Oeste y al Sur, con el mar de Cortés, y al Sureste con Sinaloa.

El estado está dividido en seis regiones geográficas, la sierra, el desierto, la frontera, la costa, el Valle del Yaqui y el Valle del Mayo.

El estado se divide también en setenta y dos municipios, los cuales están formados por comunidades, poblados o rancherías. La comunidad llamada cabecera municipal se establece como Ayuntamiento, que a su vez está integrado por un Presidente Municipal, un Síndico y Regidores, además de un tesorero y secretario, personas que ayudan al presidente a realizar sus actividades.

Las actividades más productivas de la ciudad son: la agricultura, la ganadería, la pesca, la minería, el turismo y la industria. También existen otras actividades importantes, entre las cuales podemos mencionar: la textil, la automotriz, la cementera, etc.

Sonora cuenta con modernos medios de comunicación masiva (teléfono, prensa, t.v., telégrafo, etc.). Estos adelantos tecnológicos hacen que nuestro estado se integre al país y al mundo. Entre los medios de comunicación encontramos carreteras, ferrocarril, aeropuertos, puertos, etc.

En el aspecto educativo, Sonora cuenta con más de cuatro mil escuelas de diferentes niveles: Preescolares, Primarias, Secundarias, Preparatorias, Universidades y Tecnológicas, los cuales ofrecen distintas oportunidades para

la juventud.

En el aspecto social, según datos del censo de población de 1990, la población es de 1,823,606 habitantes, principalmente ubicada en las ciudades de Hermosillo, Cajeme, Guaymas, Navojoa, Nogales y San Luis Río Colorado, las cuales, según su actividad económica y los servicios con que cuenta, será el número de personas que la integren (Hermosillo, 24.6%; Cajeme, 17.1%; Guaymas, 7.1%; Navojoa, 6.7%; San Luis Río Colorado 6.0 % y el resto de los municipios el 38.5%).

**CAPITULO II**  
**MARCO TEORICO**

### **A. Algunas características infantiles.**

La vida debemos considerarla en dos etapas: la primera llamada prenatal, y la segunda llamada posnatal, y es precisamente la etapa posnatal la que comprende este trabajo.

La etapa de la vida postnatal cuenta con una primera fase que se conoce con el nombre de infancia, la que ha sido tomada por los psicólogos y maestros como equivalente de niñez.

Para un estudio más amplio de la niñez, ésta se ha dividido en tres infancias por demás conocidas:

\* La primera infancia, que comprende el trayecto vital de cero a dos y medio o tres años de vida aproximadamente, que cuenta con el predominio de intereses sensorio-perceptivos, motores y glósicos, considerando los primeros como la manifestación de reacciones que el niño presenta de percibir cuanto lo rodea, haciendo uso de sus órganos sensorio-perceptivos, es decir, observa fijamente lo más llamativo, gira su cabeza hacia donde escucha los ruidos o sonidos que a través de sus oídos le impresionan, tiende a ponerse en contacto con los objetos por medio del sentido del tacto, ya sea tocando los objetos o queriendo saborearlos; queriendo desplazarse en su cama como una manifestación de la

motricidad de que está dotado aún antes del nacimiento. Los intereses glósicos hacen su aparición en este período con la pronunciación de los primeros sonidos que le servirán de base para su futuro lenguaje, manifestándose que hacia el segundo año de vida cuenta ya con un conjunto de términos que le permiten expresar sus deseos o inquietudes.

\* La segunda infancia se considera de los dos y medio o tres años a los seis o siete años de vida, en la cual se aprecia el predominio de los intereses intelectuales concretos, los cuales son manifiestos con el hecho de que el niño puede llevar su atención y su interés a las nociones concretas sobre todo lo que observa. En esta segunda infancia, el niño ya está capacitado para ponerse en contacto con la naturaleza, ya es hábil para percibir y moverse; principia a discernir acerca de lo que ve y desea principiar a experimentar en forma directa, con fines más o menos precisos. En esta edad es cuando el niño se interesa en saber el "por qué" de los hechos y fenómenos; desea saber cuál es la utilidad de todo lo que observan dentro y fuera del hogar, es decir, es la edad en que el niño ya hace uso de sus funciones mentales de adquisición, atención, memoria, asociación y de tendencias educativas como la curiosidad, la observación y la imitación. También norman la conducta del niño los intereses lúdicos que existen desde su más tierna edad, y que le permiten un mejor desarrollo

físico, puesto que el juego puede ser considerado como elemento fundamental en la vida del niño.

Por medio del juego, el niño en cualquier momento de su infancia aprende a resolver situaciones problemáticas, lo que no sucede con el niño que no tiene oportunidad de jugar, y no debemos olvidar que el juego es un medio de que el niño se vale para lograr un aprendizaje, además de la posibilidad que presenta permitir la descarga o desgaste de sus energías mediante canalizaciones, esto es, que su agresividad o inestabilidad se deben fundamentalmente a la falta de desahogo de energías, fenómeno que se opera desde la primera infancia, porque aún su egocentrismo es muy acentuado en esta infancia y generalmente juega solo. En muchas ocasiones algún trastorno físico o ambiental le impide jugar debidamente, por ejemplo: habitación reducida, con puertas a la calle, falta de patio, o simplemente la falta de conocimiento de los padres acerca de la importancia del juego en la vida del niño.

En la segunda infancia, el juego del pequeño es ya más socializado, ya que permite la existencia de varios miembros en su "grupo", que generalmente se forma por él y dos más. Todavía dejan escapar tendencias impulsivas de

la primera infancia, principalmente selladas con egocentrismo; los juegos de la segunda infancia son sumamente transitorios en su tipo, aunque no tanto como en la primera infancia. Los niños juegan imitando al adulto y a todo lo que les rodea, aún a los animales, con quienes pretende establecer un entendimiento en sus actos y sonidos. En estas dos infancias, el niño no está capacitado para obedecer una reglamentación, mas que la que él mismo establece, llegando a reñir cuando no son acatadas sus disposiciones, y separándose del grupo con la promesa de no volver, aunque a la vuelta de unos minutos hace su aparición para solicitar su reincorporación.

\* En la tercera infancia, de los seis a los siete años, el juego va adquiriendo mayor seriedad: van aceptando las normas de un juego organizado y en él participan en forma afectiva para el desarrollo biológico, fomentando el desenvolvimiento de los sentimientos sociales. Cuando los niños forman grupos y se integran al mismo, establecen reglas a las cuales deben someterse. Estas reglas pueden considerarse como verdaderas leyes que son acatadas voluntariamente, y causan gran descontento cuando algún compañero la infringe para beneficio personal, o sea que con esto el niño va adquiriendo sentido de justicia, de equidad y respeto a la ley.

Es en esta tercera infancia cuando el niño va simbolizando, es decir, las imágenes van a ser sustituidas por símbolos (escritura, lectura, cálculo por medio de cifras, mapas, dibujos, etc.). En estas condiciones el niño entra en un período franco del escolar, puesto que ya está capacitado para ejercer sus funciones mentales de elaboración.

Estas son a grandes rasgos las características más sobresalientes de la infancia, tomando en cuenta como eje central los intereses del niño, que son gran parte los que deben ser conocidos por el maestro para la correcta conducción del educando. Padres y maestros deben convertirse en conocedores de esta situación tan importante que en muchas ocasiones provocan frustraciones en los pequeños, que no les permiten adaptarse debidamente a su ambiente social.

El mundo infantil está tan saturado de riquezas potenciales que jamás ha logrado un individuo cultivar debidamente todas sus potencialidades, puesto que de haberlo hecho, se habría convertido en el tipo ideal.

Todas las potencialidades que por naturaleza trae el niño va presentándose en el escenario de la vida como una consecuencia obligada

por los factores que intervienen en su desarrollo; la herencia y el medio ambiente que al conjugarse van permitiendo la aparición de características que harán al sujeto algo distinto a los demás de su grupo y de los demás grupos humanos, es decir, van surgiendo las individualidades que caracterizan a cada sujeto.

El niño con su individualidad propia, y esto sólo gracias a la serie de factores que ejercerán influencia en su persona, forjarán su conducta futura.

Desmond Morris, en su libro "EL ZOO HUMANO" nos habla de los juegos de los niños, los cuales son similares a la lucha de estímulos de los adultos:

**"Las actividades lúdicas en los niños le ayudan a quemar energía, ya que en su período de crecimiento cada acción que realiza constituye virtualmente una nueva invención, y cada lance del juego es un viaje de descubrimientos; descubrimiento de sí mismo, de sus posibilidades y capacidades, y del mundo que le rodea" (1).**

### **B. El juego del niño.**

Desde el momento de nacer y más bien desde antes del nacimiento, el niño realiza actividades que le permiten desarrollarse físicamente, al mismo tiempo que una acomodación a su ambiente.

---

(1) Morris, Desmond. El Zoo Humano. p. 180.

Después del nacimiento pudiésemos decir que el niño está en constante movimiento, que culmina con su desarrollo integral. Todo ese movimiento que en un principio no cuenta con ninguna coordinación, a medida que transcurre el tiempo y de acuerdo con sus intereses infantiles, va adquiriendo una coordinación adecuada, y así se apropia de un dinamismo a tal grado que cuando está inmóvil hace suponer la existencia de algún trastorno funcional que requiera la participación del médico.

Toda actividad del niño está traducida en la actividad lúdica, que es parte medular de la vida del mismo niño, y eso se debe a que, como el Dr. Eduardo Claparade afirma: "La infancia sirve para jugar" (2), puesto que por medio del juego, el niño adquiere grandes experiencias y aprendizajes que posteriormente aprovecha con una complejidad cada vez superior, y puede afirmarse que cuando no practica ningún juego, presenta ciertas características de atrofiamiento en sus funciones, tanto físicas como mentales.

En cada momento en que el niño se dedica a jugar, aunque con los mismos elementos, tendrá como base experiencias obtenidas con anterioridad

---

(2) Claparade, Eduardo. Psicología del Niño. p. 28.

pero serán ampliadas y robustecidas, sacando como resultado nuevas experiencias para su vida futura, de un proyecto de realización de una persona más plena, merced a continuas superaciones de sí misma.

Todo esto, naturalmente, sólo es en el ser humano, pues cada operación o actividad es aprovechada para actos futuros, mediante el uso de razonamientos y aplicaciones inteligentes y no solamente en forma intuitiva como sucede con los animales. No podemos afirmar que al individuo no se le podrá desaparecer algún tipo de interés en lo relacionado con el juego; ésto perdura hasta la adultez, y continúa también como medio de adquirir nuevas destrezas, nuevas habilidades y, en general, se adquiere una serie de aprendizajes que le son útiles en el desarrollo de su vida cotidiana.

Cuando el niño juega, su desarrollo es integral, y sus resultados son de utilidad general en su naturaleza, el niño sabe distinguir perfectamente cuándo su actividad le provoca satisfacciones placenteras y cuándo su actividad no encaja con su esfera de intereses.

El niño comprende y distingue perfectamente cuando por medio del juego ha obtenido algún éxito, que bien puede ser objetivo, como por ejemplo: el logro de un trofeo, o bien, el éxito puede ser representado en forma de una

satisfacción moral, como cuando al sentirse cansado de jugar, manifiesta en su rostro la alegría de haber jugado, ya sea solo, en caso de niños de la primera infancia o en compañía, en las edades subsecuentes.

El niño, individualmente va persiguiendo un objetivo al desarrollar su juego, y éste lo logra mediante la interposición de algún medio que le sirva de intermediario.

Eduardo Claparade afirma: "que el juego es un descanso para restituir o regenerar las fuerzas físicas y mentales agotadas por el trabajo". (3).

Debemos hacer notar que toda actividad lúdica infantil es completamente seria en el niño: todo lo realiza con gran formalidad y apasionamiento, y sufre o llora cuando no realiza el juego que desea, provocando en él una angustia que le perturba con gran facilidad.

El juego provoca en el niño una afirmación global de las características mentales. Esto significa que cuando juega logra objetivos que comprenden íntegramente su evolución. Con mucha frecuencia se piensa que el niño sólo juega cuando tiene en sus manos juguetes y objetos de diversa naturaleza o bien,

---

(3) Claparade, Eduardo. Psicología del Niño. p. 13.

halla compañía de sus amigos o hermanos.

Se puede considerar como falso lo expuesto anteriormente, ya que para jugar el niño no siempre requiere de estos elementos, y por eso repetimos que él juega como una manifestación de necesidades latentes que se le exigen, y para esto no precisa de la compañía de nada ni de nadie. En muchas ocasiones podemos observar a los pequeños que en cuanto se acercan a la puerta corren en gran desorganización por distintos rumbos del patio, como para dar rienda suelta a la energía, cual si fueran acumuladores de energía eléctrica, y así corren, saltan, y si encuentran un árbol en su camino, trepan a éste o se dedican a dar marometas. Esto es el juego natural del sujeto, a lo que algunos autores le dan el nombre de manifestaciones de recuerdos de etapas anteriores de la vida humana, sea cual fuere la interpretación que se le dé, el caso es que el niño juega solo. Claro está que esto debe ser de acuerdo con las circunstancias en que se encuentre, tanto de edad cronológica como del ambiente que le rodee.

Ya sabemos que a medida que avanza la edad, varían los intereses y como consecuencia varía también el tipo de actividades lúdicas, y es así como la segunda infancia en el niño, dentro del "Jardín de Niños", aprende a jugar con otros niños de edad más o menos igual, con el objeto de abandonar

paulatinamente el egocentrismo característico de la primera infancia, que así pasará a la segunda y tercer infancia en que sus juegos ya tienen características francas de una organización adecuada.

La infancia tiene por consiguiente, como fin, el adiestramiento por medio del juego, de las funciones, tanto físicas como mentales, según afirma Jean Chateau, quien indica que: "el juego es así el centro de la infancia" (4), por considerar que es el alimento psicológico que da vigor al desenvolvimiento general.

El juego requiere una conducción, esto es, para que pueda aprovecharse esta natural tendencia, para fines del enriquecimiento físico o intelectual del niño. Todo lo anterior indica que existe una estrategia del juego, que permite comprender la intensidad con que debe practicarse y la graduación con que debe ser aplicada a los pequeños.

### **C. El valor educativo del juego.**

Desde el punto de vista educativo, los juegos son de gran importancia para el educador, pues son medios de los que puede valerse para hacer

---

(4) Revista de Revistas. Octubre-1968. p. 10.

amenas las horas de clase, sin que se pierda el interés de los niños. Iniciando el tema a tratar por medio de un juego, el niño se entregará con entusiasmo a su propio aprendizaje, sin que se le hagan pesadas las clases, además de que aprovechan también sus aptitudes y habilidades.

Por esto el maestro debe ser buen observador para dirigir la enseñanza, aprovechando cada momento del horario de clase. El juego despierta la capacidad imaginativa del niño, ya que durante los recreos observaremos las manifestaciones de cada niño, poniendo atención a sus principales intereses, pues en los juegos que libremente ejecutan, ponen cuerpo y alma.

Para reafirmar este valor educativo del juego, aprovecharemos la opinión de un gran educador: Juan Amós Comenio, que dice: **"En la enseñanza primaria deben mostrarse las cosas al mismo tiempo que las palabras"** (5), es decir, que dar conocimiento y tomando en cuenta que al niño le agradan las cosas objetivas, les llamará más la atención la presentación de los objetos de vivos colores para la enseñanza, ya que puede presentarse primero un juego y continuar con actividades más formales.

---

(5) "Grandes Hombres y su Pensamiento". Enciclopedia Ilustrada. p. 37.

Uno de los más eminentes pedagogos fue Sócrates, quien dijo:

**"El papel del educador no es el de imponer conocimientos, sino tan sólo proponerlo para hacer que el alumno razone, deduzca y saque conclusiones". (6).**

El juego en los grados inferiores es de gran importancia debido a que todavía no pueden sostener la atención en una cosa. Es por ésto que los maestros de estos grados, para lograr que los niños se concentren en determinado objeto durante algún tiempo, podrían, por medio del juego adecuado al grupo y al medio en que viven, lograr que sus alumnos tengan mejores resultados en el estudio.

Por medio del juego, las clases resultan más atractivas y de mayor interés que si se dan en forma árida sin siquiera poner el énfasis necesario y la gracia de contarles un cuento. Además, por medio del mismo, se desenvuelven en el niño las aptitudes y la imaginación creadora que ayuda a formar cuerpos y mentes sanas, ya que se estimula la iniciativa, pues el niño juega, agudiza su inventiva, está alerta y se ve ante el problema que debe resolver de inmediato, ayudando a la formación de la conciencia social, pues durante el juego, el pequeño debe tener en cuenta a los demás, ya que, como se sabe, es

---

(6) Idem. p. 78.

egocéntrico y se cree el centro del mundo, por lo que únicamente quiere jugar con todo y no quiere prestar a nadie, y si se lo quitan, llora. Por esto en la escuela primaria y en el jardín de niños, se les enseña a compartir sus juguetes con los demás compañeros.

Se ha observado que durante la edad de 3 a 6 años, llamada también "Edad del Juego", en donde todo lo que observa, palpa y oye lo relaciona con el juego. Es la edad en la que todo pregunta, todo quiere saber, todo lo imita, todo junta y colecciona, por medio de estas actividades que principian por medio del juego.

Utilizando todo esto en los primeros años o grados de la primaria, se logrará tener más atención por parte de los niños, pues a la vez que el niño aprende las cosas, le gusta mejor realizar estas actividades, y multiplican sus lazos sociales, y el carácter egocéntrico que tenía, poco a poco va perdiendo su excesivo exclusivismo y lo va convirtiendo en un ser sociable.

#### **D. El juego y el trabajo escolar.**

Dentro de la escuela primaria se llevan a cabo una serie de actividades debidamente coordinadas y graduadas en tiempo y en intensidad, que le proporcionan al niño un caudal de experiencias aplicables a situaciones futuras

En los primeros años de escolaridad, todavía se conservan en los niños las tendencias muy marcadas de inestabilidad; su vida es completamente cambiante y se requiere de una supervisión más constante de parte del profesor, quien debe estar pendiente de sus actividades y actitudes para lograr coordinarlas, encauzándolas por los rumbos más convenientes, apoyadas en una labor bien orientada, puesto que no deben desconocer que estas condiciones son las que el niño ha mantenido por razón de su naturaleza propia y ratificada por su medio familiar.

El niño requiere de la orientación del maestro para aprender, en primer lugar, cómo seleccionar todo aquello que le permite lograr algo provechoso. El niño necesita tener conciencia de lo que representa lo bueno y lo malo, y en estas condiciones podrá discriminar correctamente todos los factores negativos de sus actos y podrá ir realizando una selección satisfactoria que le conduzca por rumbos acertados en su formación.

El niño requiere de una enseñanza, de una orientación que le permita avanzar por rumbos precisos, pues como anotamos anteriormente, es inestable, lo cual significa que lo corto de su evolución no le ha permitido una fijación en su comportamiento y se encuentra desorientado psicológicamente. Las observaciones que realiza para lograr un buen aprendizaje son sumamente deficientes debido a su inmadurez, añadiendo a ésto, que observar no es sencillo aún para los adultos maduros y bien evolucionados mentalmente.

La observación es una actividad que el hombre ha desarrollado desde los comienzos de su vida sobre la tierra. A través de la historia, el hombre no ha sido un gran observador, característica que también el niño presenta desde la primera etapa de su vida, siendo más continuada a partir del primer semestre de vida.

Por medio de esta observación, el niño va aprendiendo mejor lo que trata de enseñarle la madre; así observa colores y objetos que le sean familiares, y los asocia con sus actos primordiales, tales como comer, dormir, saborear, escuchar, etc. En la medida que el niño avanza en su edad cronológica, va realizando una observación más consciente y va introduciendo la experimentación; todas sus observaciones van siendo puestas en práctica en sus

juegos.

El niño, percatándose de los resultados que logra, afirma así sus conocimientos y logra por medio de otras dos fuentes (la observación y la experimentación) enriquecer más su aprendizaje. La conciencia que va desarrollando en cada acto lo va colocando en planos cada vez más superiores, y el niño, en el ejercicio de su experimentación toma como laboratorio el campo de juego como si fuera un lugar especial en su vida diaria.

Me permito llamarle "laboratorio experimental", en virtud de que el niño realiza sus experimentos en cualquier sitio en donde se halle: en el corredor, en su casa, etc. Principia a experimentar sus potencias y habilidades, y así llega al Jardín de Niños, con una observación directamente a su juego, que es la actividad fundamental de todo niño.

La educadora deberá hacer una exploración de los recursos con que el pequeño cuenta para el encauzamiento de la enseñanza.

En los principios de la segunda infancia, el niño ha logrado una habilidad sombrosa y una coordinación de todos sus movimientos: salta, corre, grita y ya puede moverse con gran precisión y, desde luego, es imitador, lo que le es

permitido gracias a la observación que realiza, ya que capta todo lo que está enfrente. Podríamos decir que el sincretismo característico del niño se va desvaneciendo hasta llegar al detalle.

Usamos el término sincretismo en el sentido de captar todo el conjunto con la vista y elaborarlo mentalmente para fijar la imagen abstracta, aunque psicológicamente, sincretismo puede considerarse como "el tipo de pensamiento característico de los niños" en el análisis basado en relaciones objetivas, desempeñando el papel insignificante o nulo. En la mente del niño todo está relacionado con todo, pero no de acuerdo con los conceptos adultos de tiempo, espacio y causa.

En la tercera infancia, el niño entra en la escuela primaria, capacitado mental y físicamente para actuar dentro de un ambiente de sociabilidad distinta, y varía en calidad y cantidad de elementos.

Esta tercera infancia es una fase nueva y decisiva de su evolución mental, y es conveniente hacer notar que en esta etapa el juego que servía para satisfacer sus necesidades inmediatas, será empleado para desarrollar una actividad con fines más seguros, ésto es, que todas las experiencias anteriores que no han quedado perdidas, servirán de escalones para nuevos asuntos en los

cuales deberán apoyarse las actividades que vienen en meta: lograr fines precisos, concretos y de gran provecho en la vida del niño.

En la escuela primaria deben ser bien aprovechadas estas manifestaciones infantiles, no sólo por el cumplimiento de los programas escolares en vigor, sino para lograr la formación integral del niño, ya que es la finalidad de la escuela moderna, pero por más que se quiera desprender a un niño del juego, jamás podrá, porque el niño tiene como alimento fundamental el juego; pudiésemos decir que es más del 60% de su vida, y el restante lo constituyen la alimentación y actividades varias.

Desde los primeros años de vida escolar, el niño desarrolla sus tendencias lúdicas, y los actuales programas se prestan perfectamente para unir el juego con el desarrollo infantil, y lograr una asimilación correcta de lo que el infante observa en los objetos.

La vida del niño en los primeros años escolares debe ser llena de juegos, alegría, de música y de cantos, como también de objetividad.

Como todavía se observan muchas características de la segunda infancia y aún de la primera, la enseñanza debe ser audio-visual, práctica, activa y

funcional, de libre acción para el niño, y para ésto debe de ser encauzado, apoyándose en la guía programática, y ésto representa un cartabón del cual el maestro no debe salirse.

El juego es un medio de que el maestro debe valerse para lograr una enseñanza eficiente y un aprendizaje fácil para el alumno, es decir, que debe usarse como técnica, como un instrumento para explorar la riqueza potencial que encierra el niño.

Pudiéramos decir que el juego que el maestro utiliza en la escuela primaria debe ser un juego académico, independiente de los juegos que se organicen en el patio del plantel, que también deberán tener fines educativos, pero menos sistemáticos que los que usan como auxiliar en el aprendizaje de las distintas asignaturas de nuestros programas escolares.

En los programas escolares vigentes, el sincretismo infantil, el tipo de intereses y el juego, constituyen una amalgama importante en la globalización de la enseñanza, tan recomendada por los grandes pedagogos como Decroly, y otros muchos educadores que nos dejaron grandes enseñanzas.

La escuela primaria ha evolucionado, se ha renovado gracias a la introducción del juego y de las actividades prácticas dentro del ámbito escolar. El niño debe emplear en el ambiente escolar el dinamismo necesario para el desenvolvimiento de todas sus facultades.

La escuela debe convertirse en un taller, en un laboratorio, en el campo de cultivo, en donde el niño actúe por propia cuenta y vaya descubriendo los secretos de la naturaleza, lo que en forma abstracta, libresca y memorística jamás lograría.

La escuela actual debe cambiar las aulas sombrías e inmóviles por salones abiertos y bien ventilados. El escolar debe volver a su aula solamente a tomar algunas notas que no haya podido tomar en el campo de trabajo. En este entendido, muchas autoridades en pedagogía infantil nos hablan elocuentemente de cuál debe ser la actitud del maestro frente a las actividades infantiles y sobre todo, de la comprensión que debe existir del maestro hacia el alumno.

Los intereses del niño se cumplen por medio del juego, de manera que si el interés es la manifestación de necesidades y un aspecto importante para lograr esa satisfacción, es necesario que haya una comprensión profunda de la

pedagogía infantil, ya que siempre se ha dicho que el profesor es un técnico en ingeniería humana, pues él es el responsable de la modelación de la inteligencia y de la personalidad de sus alumnos.

Nunca podremos saber dónde o hasta qué punto la ignorancia de la pedagogía en la dirección de la infancia, es responsable de oportunidades perdidas, de ambiciones defraudadas y esfuerzos abandonados.

#### **E. El ambiente escolar y el maestro.**

La importancia del juego no tiene límites y es indiscutible el hecho de que es el medio más importante dentro de la actividad no solamente infantil, sino humana, y en general; pero para que este juego pueda desarrollarse, es preciso crear un ambiente propicio para que rinda los mejores frutos en beneficio del educando.

Se ha dicho siempre que la escuela es el medio idóneo para la educación. Se ha dicho también que la educación debe realizarse en forma activa y funcional. También se ha afirmado que el juego es el medio indicado para la actividad escolar. Para que tales afirmaciones sean realidad, es preciso contar con un ambiente adecuado para su desenvolvimiento.

¿Cuál es el ambiente que debe reinar en una escuela para realizar atinadamente un cometido?

Es muy difícil contestar a este respecto, puesto que depende de cada maestro y de las condiciones en que mentalmente se halle. No debemos descartar la opinión de que el estado mental del maestro es determinante en el ambiente escolar. La escuela debe ser constituida como un segundo hogar, pero un hogar sin presiones, sin coacciones y en buenas condiciones de salud mental, ya que deben existir facilidades y mucha comprensión; debe haber identificación entre maestro y alumnos para poder armonizar las actividades.

Por lo tanto, el maestro debe saber comprender al niño para permitir el desenvolvimiento de las capacidades que potencialmente trae, y por lo mismo deberá saber que el eje principal para el trabajo del niño es el juego, pero un juego dirigido y contruido; debe saber que el juego es un medio para hacer más fácil y atractiva su labor, y de eso dependerá el buen ambiente que reine en el plantel.

Los niños irán a complementar el cuadro ambiental con sus cantos, risas y juegos, pero el maestro se encargará de establecer la preparación del campo mental al que deberán llegar los niños para entusiasmarlos e invitarlos al trabajo.

El ser maestro exige gran número de requisitos que deben ser cubiertos por la persona que aspire a serlo. Unos se hacen maestros por vocación, entendiendo a ésta como el conjunto de predisposiciones temperamentales, preferencias afectivas, actitudes o ideales de cultura y sociabilidad, o sea que el maestro debe tener por nacimiento el ser sociable como requisito ineludible para poder ejercer con éxito su labor, puesto que el maestro egocéntrico o introvertido será un maestro que forme una barrera entre él y sus educandos; buscará una convivencia afectiva y agradable entre sus alumnos. El maestro debe ser paciente, comprensivo, tolerante y un buen encauzador.

El maestro debe convertirse en un investigador constante y en lector asiduo y deseoso de transmitir a los niños el fruto de sus experiencias. El maestro que nunca abre un libro, que no le gusta estudiar nuevos temas, indudablemente será un maestro estancado, abúlico, rutinario, y será un maestro que contagia su negatividad y pereza intelectual a sus alumnos. El maestro debe ser idealista y dispuesto a alcanzar dichos ideales; debe tener fe firme en el poder de la educación para conducir al ser humano por el camino del bien y, por lo tanto, de la felicidad.

Paralelamente a estas situaciones que por vocación se tienen, hallamos

que el maestro debe contar con un conjunto de aptitudes, atributos o cualidades personales que expresan capacidad natural o potencial para determinar el tipo de actividades o de trabajo.

Claro está que las aptitudes tienen que surgir correlativamente a la vocación, aunque no siempre se presente, ya que podemos encontrar personas con vocación magisterial, carentes de aptitudes, y por el contrario, podemos hallar personas con aptitudes, pero sin vocación.

Lo ideal es que se conjuguen la vocación y las aptitudes, y entonces tendremos al maestro deseado por los niños.

Toda persona que aspire a desempeñar el cargo de maestro debe contar con normalidad física; debe contar con buena salud y equilibrio mental; debe poseer formación, visión y audición en buenas condiciones funcionales; debe tener buena voz, la cual debe ser firme, agradable y convincente; tener un lenguaje fluido y claro, con el fin de que entiendan sus alumnos lo que pretende enseñarles; tener confianza en sí mismo, presencia de ánimo, dominio de emociones, ser optimista, alegre, amable, dulce y sonriente para atraer la simpatía de sus alumnos; debe actuar con naturalidad y desembarazo; ser firme y perseverante, contar con imaginación para enriquecer sus explicaciones;

debe contar también con iniciativa y don de mando; en fin, podríamos seguir ennumerando las características necesarias para el maestro, pero con las anotadas anteriormente y debidamente cultivadas, podremos contar con un maestro sumamente eficiente y capaz de resolver los problemas en su función magisterial.

Por lo anteriormente expuesto podemos desprender que el maestro es el elemento, es el jefe en torno del cual circula la responsabilidad de la educación y que el ambiente escolar se desprende de la vocación y aptitudes del maestro, puesto que él es quien se encargará de formarlo, de prepararlo, para el desarrollo de de la actividad de los niños.

La deserción escolar es también producto de un mal ambiente escolar, aunque existen otros factores que influyen en la deserción escolar como problemas familiares y en su comunidad. También por el mal proceder del maestro, por la falta de vigilancia de sus trabajos, de su conducta y por los rigores disciplinarios, pero todo esto se manifiesta por la deficiencia de preparación o de vocación que debe reunir el maestro.

No son los niños los malos elementos al desertar; ellos reaccionan

por impulsos naturales de defensa, tratando de encontrar el ambiente agradable que dentro de su hogar o de su escuela no encuentran.

Si el niño es un ser humano, requiere también respeto para el ejercicio de sus derechos y uno de ellos es el jugar, y para eso debe contarse con un ambiente adecuado. Deberá ser en la escuela en donde lo encuentre, solamente que debe ser bien dirigido para que por medio del juego el niño logre la adquisición de los bienes culturales que lo formarán con un hombre útil a la sociedad, y así mismo, un ciudadano debidamente centrado y adaptado correctamente para desarrollar una vida feliz y llegar a ser buen padre, y un buen ciudadano.

De nada servirá un edificio lleno de lujos cuando en su interior vibra la angustia, el temor, manifestaciones neuróticas, las cuales se reflejan de inmediato en las caras de los maestros y alumnos.

Será posible cambiar ese edificio lujoso por la barraca alegre y bullanguera, deliciosa y llena de cantos y de sonrisas ingenuas, en donde cada lección impartida es acompañada con la melodía rítmica del humor, una vivienda humilde en donde el juego y la actividad física conduzca a la formación integral del sujeto.

## **CAPITULO III**

### **SUGERENCIAS Y CONCLUSIONES**

### **A. Experiencias personales.**

Puesto que también el juego es un instinto y responde a los intereses de cada etapa humana, tiene un valor pedagógico.

El juego es una actividad que se puede realizar con mucha facilidad en cualquier parte de la escuela, no solamente en el patio de recreo, sino también en los salones de clases. El juego nos prestará gran ayuda, porque como ya lo dije en capítulos anteriores, gracias a él podemos ganarnos la atención de nuestros alumnos, que en muchas ocasiones, en el abordaje de una tema árido, se pierde con gran rapidez, pero que teniendo como aliciente un juego, podemos sostener el interés de los niños por mucho tiempo más.

El juego nos sirve en todos los grados de la escuela primaria, pues no sólo a los alumnos de primero o segundo grado les gusta jugar. También los alumnos de grados superiores los ejecutan con mucho gusto y alegría.

Sin embargo, hay maestros que nunca utilizan el juego, y si les preguntamos el motivo, nos contestan que tienen muchos alumnos, y con lo extenso del programa, no les da tiempo para salir a jugar, olvidando que los alumnos siempre tienen deseos de hacerlo.

Pero sería más fácil para el maestro utilizar el juego o interesar más vivamente al alumno con el tema deseado por medio de actividades, ya sea dentro o fuera del salón de clases. Además, el juego da al niño una sensación de agrado que lo hace sentirse en un ambiente de felicidad, poniendo de su parte la más entusiasta colaboración.

Los maestros habrán de observar los juegos de sus alumnos, pero daría más resultado que él interviniera en el desarrollo del mismo, para que se diera cuenta con mayor claridad de sus gustos y diversiones, ya que esas experiencias servirán de mucho en las relaciones con el grupo.

Además de los juegos gimnásticos, los maestros podemos participar con los alumnos en infinidad de juegos que la gran mayoría conocemos, y que en alguna época de nuestra vida practicamos (rondas infantiles, juegos organizados, etc).

Dentro del salón de clase se pueden utilizar infinidad de juegos que los niños conocen y practican diariamente y que con un pequeño arreglo nos servirán para enseñar o afirmar algún tema.

Algunos maestros inventan sus juegos, basándose en otros para que al

niño le resulten novedosos, y los practiquen con más entusiasmo y alegría, teniendo un resultado positivo.

La creatividad e imaginación del maestro, con la participación de sus alumnos, es fundamental en la aplicación de juegos en la enseñanza. No se debe encasillar al maestro que practique determinados juegos, sino orientarlos a que practiquen el juego en el aprendizaje. Y para poder hablar de aprendizaje con un perspectiva escolar, Kelly opina:

**"La actividad mental por medio de la cual el conocimiento y la habilidad, los hábitos, las actitudes e ideales, son adquiridos, retenidos y utilizados, originando progresiva adaptación y modificación de la conducta" (7).**

En mi vida profesional he podido constatar que cuando el niño participa en alguna actividad, logra un adelanto considerable en los trabajos manuales que desarrolla con gran placer y satisfacción, sobre todo cuando se trata de actividades que están al alcance de sus capacidades.

### **B. Sugerencias didácticas.**

No se puede negar la importancia de las matemáticas en la vida del hombre. Casi no hay actividad humana en la que no se encuentre alguna aplicación de conocimientos matemáticos.

En la escuela primaria, desde el primer grado, el niño llega a descubrir que las operaciones aritméticas, y principalmente la suma, le es útil y necesaria tanto por las aplicaciones que él puede hacer de la misma, como por la información intelectual que le brinda.

Es necesario que el educando encuentre en la aplicación de la suma la conveniencia de resolver problemas cotidianos, la cual vendrá a dotarlo de una buena herramienta para entender el mundo que le rodea, y poder transformarlo en su beneficio algún día.

El profesor tiene la responsabilidad de conducir el proceso Enseñanza-aprendizaje, porque de él depende primordialmente ser el transmisor de toda información, que a su vez será recibida por sus alumnos. El deberá auxiliarse de los diversos medios para que se faciliten las funciones y tareas propias de su ejercicio docente.

El profesor tiene la necesidad de diseñar estrategias en las cuales combina el trabajo de sus alumnos con las técnicas grupales e individuales. Es por ese motivo que propongo se utilice el juego como base en todas las actividades a desarrollar diariamente. El éxito residirá en la técnica que utilice el maestro para cada una de sus actividades a realizar.

El maestro debe tener presente que las actividades lúdicas podrán ser modificadas o sustituidas por otras, siempre buscando que los resultados obtenidos sean los mejores.

Las actividades se pueden realizar en forma grupal, por equipos o individualmente, ya que los objetivos del primer grado de primaria, en lo que a Matemáticas se refiere, es que los niños adquieran cierta familiaridad con los números, las operaciones fundamentales y el sistema de numeración.

El concepto de suma se presenta en primera instancia por medio de la idea de juntar colecciones de objetos.

- Los juegos matemáticos.

Según los pedagogos, el juego es una parte importante en la vida de los niños, y nosotros debemos aprovecharlos para favorecer el aprendizaje de

de nuestros alumnos. Según Hernández Ruiz y Tirado:

"El juego constituye la vivencia específica de la infancia; además, el juego no mira al pasado, ni al futuro, sólo mira al presente". (8).

Los juegos forman parte de la vida cotidiana de todas las personas, y en el caso de los niños es un componente fundamental de su vida. Sin embargo, no todos los juegos son interesantes desde el punto de vista de las matemáticas que se aprenden, ni todas las actividades que sirven para aprender matemáticas son realmente juegos. El reto del maestro es descubrir actividades que sean realmente juegos para sus alumnos, y que a la vez propicien aprendizajes interesantes de matemáticas.

Los juegos matemáticos que se proponen favorecerán que los niños utilicen los conocimientos que poseen y los puedan aplicar efectivamente.

No hay que olvidar que para la resolución de problemas de suma se recomienda que los alumnos se enfrenten a la diversidad de planteamientos en forma oral y con ilustraciones, en los que es necesario agregar, unir o igualar colecciones en los que se utilice material concreto, primero para resolver y más adelante para verificar los resultados.

---

(8) Salas, Wilber. Principios Fundamentales de la Metodología Pedagógica. p. 56.

Los juegos que se presentan a continuación son sólo un ejemplo, ya que hay una gran variedad de ellos, que sería imposible enumerarlos en esta investigación:

#### Juego de las fichas.

NUMERO: Representación aditiva.

MATERIAL: Por grupo, una caja de fichas rojas, una caja de fichas azules, una caja de fichas amarillas y siete cajas de zapatos. Las fichas rojas valdrán un punto, las azules, dos y las amarillas tres. La actividad se desarrollará en el patio y en equipo de cinco niños.

El maestro trazará una línea recta sobre el piso para cada equipo, colocando a un metro de distancia una caja y les repartirá a cada niño, dos fichas de cada color. A continuación les dirá: "por turnos, tirarán las fichas desde la línea hecha, tratando de que entren en la caja. Si la ficha no entra, se deja en donde cayó y tocará el turno al siguiente niño. Si la ficha de este niño entra en la caja, se la llevará junto con las que quedaron afuera y así continuarán hasta terminar sus seis fichas".

Al término de la actividad, el maestro les pide a los niños: anoten en su cuaderno cuántos puntos ganaron representándolo con número.

El maestro preguntará: ¿cuántos puntos ganaste? ¿cómo supiste que ganaste esos puntos?

El maestro debe propiciar la representación con números, por ejemplo:

- - 2 fichas azules, 3 fichas amarillas. Luego
- - 2 fichas de 1, ó 1 y 1 que son 2 puntos;
- - 3 fichas de 2 ó 2 y 2 y 2 que sean 6 puntos. Después
- - 2 y 6 son 8 puntos.

### Palitos Chinos I

NUMERO: Suma. Representación.

MATERIAL: Para cada equipo, hojas blancas, cuatro palitos azules, cuatro rojos, cuatro amarillos y uno negro.

Se organiza el grupo en equipos de cuatro niños. El maestro, usando el material, les explica: "hoy jugaremos a los palitos chinos. Este juego consiste en lo siguiente: el equipo debe escoger al niño que iniciará el juego. Este tomará

los palitos en una mano, así (mostrando al grupo la posición vertical de los mismos) y, recargándolos sobre la banca o el piso, abrirá la mano, dejándolos caer libremente. Ya que los palitos estén dispersos, los levantará uno a uno, ya sea con los dedos o auxiliándose de un palito, teniendo cuidado de no mover ningún otro.

Si al intentar levantar un palito mueve otro, perderá, y corresponderá el turno al siguiente jugador, al cual se le entregarán los palitos, tanto los que quedan como los que ganó el jugador. Antes de entregar los palitos, cada jugador registrará en su hoja (o en su cuaderno) la cantidad de palitos que logró levantar".

Cuando los niños han entendido, se entregará el material y se inicia el juego. El maestro observará, recorriendo los distintos equipos, la forma en cómo se juega, así como las distintas formas que utilizan los niños para representar la cantidad. Si hubiera dudas o errores, se confrontará a los integrantes del equipo, por ejemplo: "¿así se pueden levantar los palos? ¿Qué pasa si se mueve otro palito?. Según lo que escribió Juanito (mostrando la hoja del equipo), ¿cuántos palitos ganó? Observen la hoja de Lupita y díganme ¿cuántos palitos ganó?", etc.

Cuando haya terminado la primera vuelta, el maestro les dice: "Tendrán oportunidad de una segunda jugada y volverán a registrar en su hoja la cantidad de palitos que ganen".

El maestro dará tiempo para que terminen de jugar. Al término de esta segunda vuelta, les explica: "Cada niño sumará los puntos que obtuvo en las dos vueltas. El que haya levantado más palitos es el ganador." Cuando los alumnos hayan obtenido el total de palos levantados, se confrontarán los resultados entre los integrantes del equipo: ¿quién ganó? Con cuántos puntos ganaste? ¿Quién perdió? ¿Por qué?, etc.

El maestro finalmente sugerirá: "vamos a acomodar todas las hojas de los jugadores del equipo, empezando con el que obtuvo mayor cantidad, luego el que sigue, así hasta terminar con el que tuvo menos puntos; de esta manera sabremos los lugares obtenidos por cada jugador".

(Se permite que cada equipo determine los lugares. El maestro auxiliará en los casos que se requiera).

NOTA: El maestro determinará, de acuerdo al nivel del grupo, si el juego se termina en la primera vuelta o aumenta el número de éstas.

### **C. Limitaciones.**

Las escuelas primarias de la comunidad se encuentran situadas en colonias populares, en donde la mayoría de la población escolar pertenece a la clase media baja; y a pesar de los problemas económicos por los cuales está pasando nuestro país, creo que podemos mejorar la educación, aplicando el juego como técnica de la enseñanza, ya que no necesitamos necesariamente manejar materiales caros, sino al contrario, lo que necesitamos son materiales de bajo costo o de desecho, y aprovechar los patios y salones de clases en donde realizar las actividades que se proponen en el Programa de Matemáticas de Primer Grado.

Muchos compañeros y padres de familia, por falta de interés y de información, no están de acuerdo en que sus hijos realicen actividades lúdicas, porque las consideran una pérdida de tiempo. Pero esto se puede superar, manteniendo una relación e información adecuada en cada reunión de padres de familia, sobre las actividades a desarrollar por el maestro durante el ciclo escolar.

El apoyo material no solamente lo recibiremos de las autoridades estatales, las cuales nos han mandado rompecabezas, juegos geométricos,

material deportivo y didáctico, etc. También la Sociedad de Padres y las maquiladoras que laboran en la ciudad pueden aportar material que se puede utilizar (cartulinas, palitos, plastilina, etc.), los cuales se utilizarán en actividades dentro y fuera del salón de clases.

No hay que olvidar que el mejoramiento de la calidad de la educación que reciben los niños en las escuelas primarias es de fundamental importancia para el progreso del país, ya que las características establecidas por el Artículo 3o. Constitucional y la Ley Federal de Educación, aseguran una formación básica para los mexicanos, y ése será el objetivo esencial que el sector educativo se propone alcanzar, y qué mejor, brindándole con base en el juego, cumplir eficientemente los objetivos del programa escolar.

#### **D. Conclusiones.**

1- La vida del niño presenta diversas características, tanto físicas como psíquicas, en sus distintas etapas de desarrollo.

2- El niño encierra gran cantidad de potencialidades para desarrollarlas a lo largo de su vida, para lo cual necesita de la ayuda de sus padres y de sus maestros.

3- El juego es una característica esencial del niño y contribuye a su desarrollo físico y mental.

4- Cuando el niño juega, goza, y sus resultados son de utilidad general en su naturaleza propia.

5- Los tipos de juego varían según la evolución de los intereses del niño.

6- La psicología del juego permite comprender la intensidad con que debe practicarse y la graduación con que debe ser aplicado.

7- Los maestros tienen el deber de vigilar los juegos de los niños, no sólo para evitar accidentes, sino para que sean los adecuados a su edad e intereses.

8- La escuela primaria permite que el niño realice una experimentación de sus capacidades a través de juego.

9- La escuela nueva tiene como base fundamental la participación directa del niño en el proceso enseñanza-aprendizaje y el juego interviene en ello decisivamente.

10- El maestro debe utilizar el juego como medio para lograr una enseñanza eficiente.

11- Los actuales programas de la escuela primaria toman como eje principal la actividad práctica del niño, y por lo tanto, permiten su desarrollo físico.

12- El programa actual se presta íntegramente para la realización de juegos en la enseñanza.

13- Los nuevos programas pretenden sentar la base de que las experiencias que adquiere el niño deben basarse en observaciones y actividades que le proporcionen conocimientos y conceptos precisos.

14- El programa escolar tiene al niño como centro en torno al cual giran

todas sus actividades.

15- La escuela primaria, que es el medio idóneo para con la educación, debe contar con un ambiente sano, alegre, tranquilo y moral.

16- El maestro para guiar debidamente el alumno, debe contar con determinadas características entre las que destacan la vocación y las aptitudes.

17- El mal ambiente, muchas veces propiciado por el mismo maestro, provoca la deserción escolar, originando graves daños a los educandos.

18- Es preferible la humildad material y la riqueza espiritual a la riqueza material y amargura mental.

## BIBLIOGRAFIA

- CAMPOS, Yolanda y Beristain, Eloísa. "La matemática nos rodea"  
Ediciones Pedagógicas. México. 1985. 138 pag.
- CHAUVEL, D. y Michel, V. "Juegos de Reglas". Edit. Narcea. Madrid. 1989.  
184 pag.
- CLAPARADE, Eduardo. "Psicología del Niño". Edit. Morata. Madrid.  
1988. 244 Pag.
- DECROLY, Ovidio. "El juego educativo". Edit. Morata. Madrid. 1986.  
184 pag
- ENCICLOPEDIA Ilustrada "Grandes hombres y su pensamiento". Edit.  
Novaro. España. 310 pag.
- GARVEY, C. "El juego infantil". Edit. Morata. Madrid. 1986. 184 pag.
- KELLY, A. "Psicología de la Educación, V. 1". Edit. Morata. Madrid. 1988,  
244 pag.
- KLINE, Lovell. "Didáctica de las Matemáticas, sus Bases Psicológicas".  
Edit. Morata. Madrid. 1962. 198 pag.
- MORRIS, Desmond. "El Zoo Humano". Plaza Janes, Editores. Barcelona.  
1973. 203 pag.

MORRIS, Kline. "El fracaso de las matemáticas modernas". Edit. Siglo XXI.

México. 1996. 196 pag.

REVISTA de Revistas. Editorial Excelsior. México. Octubre de 1968.

32 pag.

SALAS, R. Wilbert. "Principios fundamentales de la Metodología

Pedagógica". Fernández Editores. México. 1996. 181 pag.

S.E.P. "Fichero Actividades Didácticas de Matemáticas, Primer Grado".

México. 1995. 61 pag.

S.E.P. "Planes y Programas de Estudio". México. 1993. 164 pag.