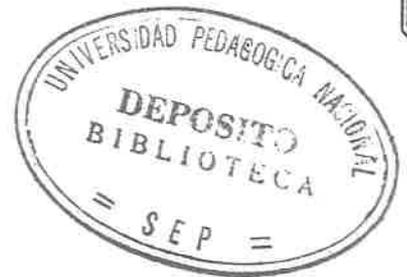


UN
UNIVERSIDAD
PEDAGÓGICA
NACIONAL

SEP

Secretaría de Educación Pública
Universidad Pedagógica Nacional
Unidad 011



✓
"El juego como recurso en el proceso de aprendizaje en los niños de primer año de primaria"

Ma. Natividad de Dios Tepe



Tesis presentada para obtener el título de Lic. en Educación Básica

Aguascalientes, Ags., junio de 1997.



DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Aguascalientes, Ags., 11 de junio de 1997.

C. PROFR.(A) MA. NATIVIDAD DE DIOS LEPE
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 recurso en el proceso de aprendizaje en los niños de primer año de primaria

Opción _____ Tesina _____ a propuesta del asesor C. Profr.(a)
Jorge Martínez Morín

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"


Prof. Héctor Nájera Gómez
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN. UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 011

INDICE

| | |
|---|----|
| INTRODUCCION | 1 |
| I. FORMULACION DEL TEMA | |
| A- ANTECEDENTES | 3 |
| B- DEFINICION DEL TEMA | 7 |
| C- JUSTIFICACION | 8 |
| D- OBJETIVOS | 9 |
| E- MARCO DE REFERENCIA | 10 |
| II. ELEMENTOS PSICOPEDAGOGICOS DEL JUEGO | |
| A- LA EDUCACION PRIMARIA Y EL JUEGO | 12 |
| B- LA FUNCION DEL JUEGO | 14 |
| C- EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE | 18 |
| D- EL JUEGO EN EL PRIMER GRADO DE EDUCACION PRIMARIA | 21 |
| 1. Juego simbólico | 22 |
| 2. Juego reglado | 25 |
| E- ALGUNAS CONSIDERACIONES PSICOPEDAGOGICAS DEL JUEGO | 26 |
| III. EJEMPLOS DE JUEGOS PARA ALUMNOS DE PRIMER AÑO DE PRIMARIA | 29 |
| CONCLUSIONES | 35 |
| BIBLIOGRAFIA | 36 |

INTRODUCCION

El presente trabajo lo realicé con el entusiasmo de innovar mi práctica docente y apoyar al niño que cursa el primer año de primaria mediante el juego, ya que es un recurso que motiva a que se apropie del aprendizaje, induce al niño a comprender y a construir su propio conocimiento al tener contacto directo con la realidad y el acto de reflexión que implica dicha relación.

Antes de ingresar a la escuela, los niños ya tienen ciertas experiencias que le serán de gran utilidad en las actividades que se propongan, pero es importante enlazar los contenidos de los programas de estudio con los aprendizajes que los niños adquieren fuera de la escuela y con la forma en que han arribado a ellos, apoyándose en la percepción visual, en la manipulación de objetos, en la observación de las formas de su entorno y en los juegos.

Que los niños expresen sus ideas hace posible que el maestro entienda el razonamiento que siguen para resolver sus problemas y le permite determinar las actividades que refuercen algún contenido o proponer situaciones para favorecer la adquisición de conocimientos.

En el capítulo I del presente trabajo presento la concepción del juego por diferentes autores, la definición del tema, la justificación, los objetivos y el marco de referencia.

El capítulo II se caracteriza por describir al niño de primer grado basándome en la psicogenética de Jean Piaget, hablo de los diferentes aprendizajes y de cómo se apropian los niños

del aprendizaje por medio del juego didáctico.

En el capítulo III propongo juegos didácticos para aplicarlos en el proceso del aprendizaje en las asignaturas de Español y Matemáticas, para posteriormente plantear mis conclusiones.

Por último presento la bibliografía consultada que me guió científicamente en el desarrollo de toda la investigación realizada en el presente producto.

Es importante recalcar que el contacto continuo con el juego tendrá un resultado favorable en el niño, ya que irá aprendiendo a través de su interrelación con los objetos y con sus compañeros, el juego le proporcionará un conocimiento gradual y progresivo.

Solo en el medio apropiado el niño podrá encontrar todo lo que pueda contribuir a su desarrollo, prepararlo y ayudarlo adecuadamente para que pueda autocostruirse en un clima de libertad donde encuentre todo aquello que le ayude a superarse.

Ma. Natividad de Dios Lepe.

I. FORMULACION DEL TEMA

A- ANTECEDENTES

El juego en el niño de primer año de primaria, es un recurso muy importante porque nos ayuda para conocer su desarrollo físico, intelectual y social, como también para darnos cuenta del resultado al aplicarlo en el proceso del aprendizaje.

En la edad de primer año 6-7 años no hay otra actividad que no sea el juego, ya que éste le permite sentirse seguro de sí mismo y le da rienda suelta a su imaginación no encuentra ninguna traba para descubrir y experimentar todo lo que le da curiosidad, todos sus juegos le producen placer.

El estudio del ser humano es muy complejo, y en su proceso no puede dejarse de lado su conceptualización, como ente bio-psico-social, ni abordarse ningún aspecto de él de manera unilateral. Por ende, el estudio del desarrollo del hombre, debe tomar en cuenta las diversas manifestaciones mediante las cuales éste se expresa y realiza en diferentes momentos de su vida (Cfr. Valadez, 1994: 2).

Una de estas manifestaciones es el juego, actividad que el niño desarrolla con una espontaneidad, una energía y un interés vitalmente asombroso que inunda su atmósfera y lo nutre.

Desde los primeros autores que se han ocupado del desarrollo infantil se ha señalado la presencia del juego aunque se le ha atribuido distinta importancia.

Ya desde épocas anteriores se hablaba de los juegos y de su

utilización, desde el punto de vista educativo, a partir de ahí, las opiniones de los distintos autores acerca del valor del juego han estado muy divididos.

Friedrich Froebel fue uno de los primeros psicólogos en estudiar el juego. Lo concibió como "la más alta expresión del desarrollo humano en la infancia... la libre expresión de lo que es el alma infantil" (Froebel cit. por Clifford, 1982: 216).

La genialidad de Froebel consistió en identificar el juego como el instrumento y auxiliar oportuno de la educación (Cfr. Froebel cit. por Clifford, 1982: 216).

Para Claparede, el juego es una actividad fundamental que tiene su base en la necesidad que tiene el niño por jugar convirtiéndose en un recurso natural que prepara al niño para la vida adulta, permitiéndole la satisfacción de sus necesidades presentes. Claparede recomienda el uso del juego en el proceso de la enseñanza, porque es ahí donde el niño ejercita su adaptación a una realidad que lo determina (Cfr. Claparede cit. por Valadez, 1994: 24).

Henry Bett dice que los juegos son un resurgimiento involuntario de instintos vitales que han perdido hoy su significado (Bett cit. por UNESCO, 1980: 132).

Vygotski considera al juego como una forma particular de acción y una preocupación permanente en su trabajo es explicar qué es lo que mueve al individuo a actuar.

Afirma que el individuo actúa movido por circunstancias particulares articuladas con una sucesiva maduración de necesidades (Cfr. Vygotski, 1979: 139).

Huitzinga, filósofo holandés, considera que el juego constituye el fundamento mismo de la cultura, en la medida en que es el único comportamiento irreductible al instinto elemental de supervivencia. Afirma que el juego está en el origen de todas las instituciones sociales, del poder político, de la guerra del comercio, cuyo elemento lúdico pone de manifiesto. Según él, el juego está también en el origen del arte y es cierto que el juego contiene una parte importante de actividad creadora y presenta analogías con el arte, aunque a diferencia de éste escapa a todo proyecto de duración (Cfr. Huitzinga cit. por UNESCO, 1980: 135).

Para la teoría psicoanalítica freudiana, el juego es una actividad en la que el sujeto se fuga de la realidad, creándole fantasías similares a las de los sueños. Por lo que la función esencial del juego es la creación de una catarsis que libera las tensiones originadas ante la imposibilidad de realizar ciertos deseos; los juegos manifiestan a la libido, pues sustituyen los objetivos por ésta, para expresarse a través de una función que opera al tránsito de la realidad, a la imagen metamorfoseada que llena las expectativas del sujeto (Cfr. Valadez, 1994: 26).

La teoría psicogenética fundada por Jean Piaget, ve en el juego a la vez la expresión y la condición de desarrollo del niño. A cada etapa está indisolublemente vinculado cierto tipo de juego, y 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, la sucesión es la misma para todos. El juego constituye un verdadero revelador de la evolución mental del niño (Cfr. Piaget cit. por UNESCO, 1980: 133).

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

Se reitera así que es la teoría psicogenética, la que mejor enmarca los constructos teóricos de este trabajo, además se agrega el hecho de que el programa escolar de primero de primaria, está sustentado en la psicogenética tratando de rescatar algunos elementos psicogenéticos que nos permiten establecer las relaciones que desde el campo de la práctica docente inciden en el ámbito de lo psicológico del niño, en un proceso de formación (Cfr. Moreno, 1983 cit. por Valadez, 1994: 27-28).

Como maestra, pienso que el juego es uno de los mejores recursos que se deben de utilizar para poder lograr los objetivos que se propone la educación primaria.

Pero también se debe saber cómo y cuándo aplicarlo y los juegos deben ser para educar al niño; no un juego por jugar sino que mediante él asimile y aprenda a temprana edad, para que en su vida futura sea un hombre equilibrado seguro de sí, que sabrá resolver los problemas y ser un miembro de la sociedad que enaltezca nuestra patria.

B- DEFINICION DEL TEMA

Se dice que el juego es más viejo que la cultura, por mucho que se investigue aun no se ha llegado a tener un origen exacto, solo se supone que desde el principio de la vida manifiestan sus juegos los seres humanos, pues nunca han esperado que alguien los enseñe.

En un hogar o en una clase en los que se limita el juego, donde abundan las prohibiciones, donde se escucha a menudo "no te atrevas a usar eso sin permiso" no es probable que se desarrollen actitudes positivas hacia el juego.

Los propios educadores podríamos mostrarnos plenos de recursos y de capacidad lúdica, en el mejor de los sentidos, para de esta forma servir de modelos.

El niño al jugar puede expresar comprensión y manejo de conceptos que el maestro esperaba observar en otro contexto, al descuidar esta actividad se corre el riesgo de conocer erróneamente, por debajo de sus verdaderas habilidades a un niño, dando por asentado que el niño no puede hacer determinadas cosas que en el contexto del juego realiza de manera espontánea.

Es importante reconocer esta actividad en el ámbito educativo y favorecer su existencia. Al promover diferentes expresiones del jugar, podremos utilizar el juego como un medio para favorecer el desarrollo integral de los niños.

Es fundamental que se ponga en juego un criterio flexible para determinar la organización y uso del juego en cuanto a las necesidades e intereses de los niños.

Por lo que se puede deducir que una de las tareas de los maestros es conocer y adaptar los juegos didácticos de tal manera que inviten al niño a participar en ellos, a usar sus sentidos, tener nuevas percepciones y posibilidades de expresión que le permitan tener aprendizajes significativos donde se valore: El juego como recurso en el proceso de aprendizaje en los niños de primer año de primaria.

C- JUSTIFICACION

Al elegir el tema para desarrollar mi trabajo lo hice pensando en el interés que muestran los niños de primer año de primaria cuando al exponer algún tema se les dice "vamos a jugar" su motivación es tal que pensé en este tema para fundamentar teóricamente la importancia del juego en el proceso del aprendizaje en los niños de primer año de primaria.

Pienso que los juegos deben estar relacionados en función del aprendizaje e intereses de los niños, renovarlos o cambiarlos para adaptarlos a los temas. evitaré la monotonía en la realización de todos los propósitos que persigamos, al enriquecerlos con ayuda de los niños se logrará un aprendizaje más fructífero y motivante donde todos participarán por el entusiasmo de jugar y ganar.

Cada uno de los juegos se pueden utilizar en relación a la fantasía y significado que los niños les den, ya sea en forma individual o grupal, y sobre todo, en base a las necesidades de cada actividad.

El juego es el elemento que todo maestro debe de tomar en cuenta para poder ayudar al niño en su desarrollo físico intelectual y social ya que en la edad de primer año de primaria el juego continúa siendo su principal interés, pero ese juego debemos de saber aplicarlo, sólo así se favorecerá su aprendizaje.

Yo como maestra sé que tengo que tener la visión clara sobre la finalidad del juego en el aprendizaje, reflexionar sobre lo que se puede esperar al aplicarlo adecuadamente dentro del proceso de la enseñanza.

D-OBJETIVOS

Los objetivos que se pretenden alcanzar con el siguiente trabajo son:

- Conocer las principales tendencias sobre el juego infantil.

- Fundamentar teóricamente la importancia del juego en el proceso del aprendizaje para el desarrollo de las actividades en el primer año de primaria.

- Sugerir algunos juegos susceptibles de ser implementados con los niños de primer año de primaria que le permitan desarrollar actividades escolares que inciden en su aprendizaje a fin de confirmar que el juego es un recurso útil en el proceso del aprendizaje del niño.

E- MARCO DE REFERENCIA

La escuela primaria "Humberto Ramírez Díaz" es el centro de trabajo donde llevo a cabo mi práctica docente desde el año escolar 1996-1997, dicho lugar tiene cuatro años de fundado, habiendo iniciado sus labores con una población escolar de doscientos alumnos, siete maestros y un intendente.

Se encuentra ubicado en el Fraccionamiento Ojocaliente III, Cd. Jesús Terán, de la ciudad de Aguascalientes; colinda con los fraccionamientos Ojocaliente, Ojocaliente II y fraccionamiento Morelos.

Por lo que se puede observar de los alumnos que ahí asisten son de un medio socio-económico bajo, los padres de familia de mis alumnos son: obreros, albañiles, jornaleros, choferes y empleadas domésticas.

Actualmente la Escuela Primaria tiene una población de 440 alumnos, atendidos por una directora, doce maestros (as), una maestra de educación especial, dos maestros de educación física y un intendente.

Para realizar las obras materiales que se requieren en la Escuela Primaria se solicita la cooperación de los padres de familia dentro de los cuales son pocos los que no participan.

Las relaciones sociales entre el personal son cordiales y de respeto.

El grupo a mi cargo es 1° "B" y está integrado por treinta alumnos de los cuales veinticinco ya se apropiaron de la lecto-escritura y los otros cinco tiene problemas de aprendizaje y de

lenguaje, principalmente porque no tienen apoyo de sus padres, ya que sólo los envían por cumplir pero no porque les interesen. Por lo mismo realizo actividades que los involucren con el objetivo de que comprendan la importancia que tiene el ayudarlos en sus tareas, en ir a preguntar sobre su avance y lo que es más importante, que el alumno sienta que es importante para ellos.

En relación con los juegos que los niños saben se hace un intercambio donde todos participan enseñando y aprendiendo, esto hace más amena la actividad y por lo mismo hay mejores resultados en el proceso de aprendizaje por el interés de jugar y aprender.

II. ELEMENTOS PSICOPEDAGOGICOS DEL JUEGO

A- LA EDUCACION PRIMARIA Y EL JUEGO

La educación en el primer año de primaria promueve el desenvolvimiento integral del niño, ofreciéndole oportunidades de realización individual y constituye la base de su desempeño en los niveles siguientes. El objetivo de primer año de primaria es ofrecer una educación de calidad a todos los niños, la prioridad más alta se asigna al dominio de la lectura, la escritura y la expresión oral, fortalecer la identidad nacional y los valores culturales de su entorno, y que estimule sistemáticamente el desarrollo del niño en un contexto pedagógico adecuado a sus características y necesidades.

A la escuela primaria se le encomiendan múltiples tareas. No solo se espera que enseñe más conocimientos, sino que también realice otras complejas funciones sociales y culturales, para lograr así un aprendizaje más profundo en los niños (Cfr. SEP, 1993: 9-13).

Por todo lo anterior el maestro debe de estar preparado para afrontar cualquier situación de aprendizaje y aplicar los recursos más oportunos en los problemas que se presenten. Para el educador el juego será ante todo un excelente medio para conocer al niño, tanto en el plano de la psicología individual como de los componentes culturales y sociales. Gracias a la observación del juego del niño se podrá ver como se manifiesta una perturbación del desarrollo afectivo, psicomotor o intelectual, se podrá

identificar la fase del desarrollo mental ha que ha llegado el niño y que habrá que tener en cuenta si se desea perfeccionar las técnicas de aprendizaje utilizadas y descubrir los métodos que tienen más probabilidades de éxito. Porque el niño a cualquier edad que se le considere, pertenece a una cultura dada que hay que aprender a respetar y comprender.

El hecho de captar distintos sentidos de esta cultura puede ayudar al educador, en consecuencia, a conocer la manera de pensar las creencias, las experiencias y las aspiraciones de los niños que se le han confiado y a partir de ahí elaborar su estrategia pedagógica (Cfr. Toureh cit. por UNESCO, 1980: 181).

Algunos adultos detestan o incluso reprimen las actividades lúdicas del niño, como si éstas fueran una pérdida de tiempo y de energía, cuando existen cosas más urgentes y más serias de las que debería ocuparse. Tal es la actitud de algunos educadores impacientes por ver al niño alcanzar lo más rápidamente posible la edad de la razón y de algunos padres para quienes el niño es una inversión que debe ser rentable para ellos desde el momento que sabe andar, hablar y distinguir la mano izquierda de la derecha y, S. Toureh añade "tal es el caso de esos padres de medio socioeconómico mediocre en el que se abrevia o se suprime la edad de los juegos para transformar al niño en un pequeño adulto que debe dedicarse a actividades de subsistencia aún antes de haber aprendido realmente a jugar" (Toureh cit. por UNESCO, 1980: 180).

B- LA FUNCION DEL JUEGO

Reconocer la importancia fundamental del juego no significa confundirlo con las actividades escolares (Cfr. Krou cit. por UNESCO, 1980: 180) ha llamado la atención sobre el peligro en el juego como adulto, el juego deja de ser un juego infantil. Si se deja que el juego del niño se desarrolle libremente, no corresponde al deseo del educador, el cual quisiera encauzarlo para responder a los fines educativos concebidos por él.

"El juego corre el riesgo de convertirse en un trabajo como cualquier otro, pudiendo caer en la trampa el pedagogo que sabe que el juego tiene una función educativa pero que no puede recuperarlo como él desea".

La función del juego es autoeducativa, lo único que puede favorecer el adulto es favorecer la creación de grupos de juego, responder a las preguntas que le hagan espontáneamente los niños con ocasión de esos juegos y aportar materiales que ellos puedan pedirle" (Krou cit. por UNESCO, 1980: 180).

No puede pedirse al educador que, movido por un ingenuo entusiasmo, introduzca el juego en su clase sin haber reflexionado primero detenidamente sobre lo que puede esperar del juego en su práctica profesional.

Mediante el juego se instaura la comunicación entre los alumnos, o entre el maestro y los alumnos, cuando el lenguaje verbal falta, el juego rompe el desarrollo de las actividades escolares y cotidianas compulsivas, suspende los imperativos de las disciplinas de trabajo o de grupo, abriendo una escapatoria cuyo papel esencial como institución de la transgresión se ha puesto de manifiesto en la sección sobre el punto de vista

sociológico.

Antes de introducir el juego en la clase, el educador deberá definir claramente sus objetivos pedagógicos y ver de qué manera los juegos pueden responder a esos objetivos.

Puede decirse pues, que el juego constituye un verdadero sistema educativo espontáneo que funciona antes de la escuela y paralelamente a ésta. Se presenta al mismo tiempo como un medio pedagógico natural y barato, capaz de combinarse con medios más rigurosos y más tradicionales (Cfr. UNESCO, 1980: 181-185).

Cuando hablamos del juego lo asociamos a la infancia y, cuando los adultos observan a los niños mientras juegan acostumbran a pensar que son meros pasatiempos. Los adultos describen sus actividades "improductivas", tan sólo una superficial observación de las actividades de los niños nos muestran el importante papel que ocupa el juego en ellas. Resulta muy fácil reconocer la actividad del juego y sabemos perfectamente cuando un niño está jugando o está realizando otro tipo de actividad.

La importancia del juego en el aprendizaje no fue estudiada hasta 1916 cuando Claparede cit. por Reboredo (1983) le restituyó ese valor que tuvo en la antigüedad.

En 1973 Decroly cit. por Reboredo (1983) aplicó el juego para facilitar el aprendizaje de niños con problemas mentales y de interrelación. Veinte años más tarde Freinet cit. por Reboredo (1983) promovió el método de enseñanza basado en el entusiasmo, la iniciativa y el espíritu de creatividad que caracteriza a la actividad lúdica.

Estos autores señalan la importancia educativa que tiene el juego y cómo a través de él se puede conseguir que el niño realice cosas, que de otra manera sería difícil que hiciera.

Existe gran relación entre jugar y aprender y no hay duda de que el juego es fundamental en la educación. El juego integra actividades donde se relaciona el conocimiento del mundo de los objetivos y de los seres vivos con un alto contenido de afectividad.

El juego es un elemento básico en el desarrollo cognoscitivo del niño, en la construcción del espacio del tiempo y de la imagen propia.

La niñez es el período más importante del ser humano, ya que aquí se efectúa la adaptación al medio ambiente y al mismo tiempo se adquieren las aptitudes y las experiencias indispensables en los períodos ulteriores de la existencia.

Para que un niño aprenda, necesitamos conocerlo pero también se requiere que sea capaz de percibir todo tipo de estímulos a través de los sentidos, además que se enfrente a una situación nueva que exija de ella una respuesta y que esa situación esté de acuerdo con:

- Sus necesidades.
- Sus posibilidades.
- Su preparación.
- Su capacidad.
- Su madurez (Cfr. Aguirre, 1972: 9-21).

Los niños de primer año de primaria al terminar su educación preescolar están preparados para que su paso por la escuela sea

aprovechado de la mejor manera, pues ya poseen ciertas habilidades, principalmente nociones concretas y determinados conceptos a veces no muy precisos y claros. La mayoría de estos niños se apropia de la lecto-escritura, de hábitos de higiene, saben trabajar y jugar juntos, ayudar a su compañero, tienen nociones de educación en el trato con los adultos y lo más importante para ellos es aprender, en el sentido más amplio de esta palabra, los niños aprenden siempre que tienen experiencias y las toman en cuenta para sus actos y su conducta.

Actualmente se concibe al juego como un recurso en el proceso de aprendizaje ya que los psicólogos y profesores lo ven como un determinante de la personalidad, de la estabilidad emocional del desarrollo social, de la creatividad y de la formación intelectual (Caplan y Caplan cit. por Clifford, 1982: 216).

Se considera al juego como una actividad que influye en el aprendizaje del niño en la construcción del lenguaje, en la que los niños aprenden sin esfuerzo las reglas gramaticales y léxicas que son el fundamento de su lengua, desarrolla la fuerza física, la coordinación y la agilidad.

El juego tiene importancia para el desarrollo cognitivo y moral, los juegos proporcionan a los niños sus primeras experiencias de las ideas de justicia, ley, equidad y falsedad, y en otros muchos aspectos del aprendizaje y del desarrollo social.

El juego está lejos de ser una pérdida de tiempo en el proceso del aprendizaje, es algo que los educadores deberían

control del pensamiento. Fácilmente automatizables y que pueden funcionar con un mínimo de Sensorio-motora es la que persigue habilidades motoras puede ser: sensorio-motora y perceptivo-motora.

- Motora. Es la que evidencia los movimientos musculares y de complejidad en tres formas: lidad; en éste o aquel aprendizaje puede ser coordinado en orden que hay es predominio de la motricidad, emotividad o intelectual-ser humano aprende a través de toda su realidad existencial. Lo ser, a través de todo su organismo y su mente al mismo tiempo. El Los niños, según Nerici (1973) aprenden a través de todo su facilitarle el aprendizaje.

El juego es, en el aprendizaje, el nexa entre las palabras y la realidad. Lo ideal sería que todo aprendizaje se llevase a cabo dentro de una situación real de vida. No siendo esto posible, el juego es un gran aliado para motivar al niño a

C- EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE

pensamiento. hace evolucionar al niño hacia una mayor socialización de su ponen a prueba habilidades para coordinar puntos de vista, lo que enseñado a hacerlo. Cuando el juego es en grupo se promueven o se Los niños juegan generalmente sin que nadie les haya los estudiantes (Cfr. Cliford, 1982: 222-223). propio exclusivamente del niño en edad preescolar, sino de todos respetar y tener en cuenta en sus programas. El juego no es

Perceptivo-motora es la que se propone alcanzar habilidades motoras, pero más sujetas al control del pensamiento; requiere elección de estímulos y está sujeta a pequeñas y constantes adaptaciones, como en el caso del dibujo y de la escritura.

- **Forma emotiva.** Es la que utiliza con mayor preponderancia la emotividad. Puede ser de apreciación, de actitudes e ideales y volitiva.

De apreciación tiende a capacitar al individuo para sentir y apreciar la naturaleza y las diversas formas de expresión del hombre.

De actitudes e ideales, es también muy emotiva y procura alcanzar posiciones definidas que orienten al comportamiento.

Volitiva, el aprendizaje volitivo lleva al ser humano a controlar su voluntad, de modo que no se convierta en un manojo de impulsos egoístas, asimismo posibilita al individuo al mantenimiento de una conducta de firmeza cuando su voluntad flaquea, a fin de no ser explotado por sus semejantes.

- **Forma intelectual.** Es la que utiliza preferentemente la inteligencia. Puede ser verbal, conceptual y de espíritu crítico. Verbal, esta forma de aprendizaje utiliza la memoria mecánica.

Conceptual, esta forma de aprendizaje opera en mayor grado a la memoria lógica, retiene los hechos, relaciones y acontecimientos mediante la comprensión.

De espíritu crítico, esta forma de aprendizaje otorga importancia a la asociación, comparación y análisis de ideas, circunstancias y hechos, a fin de extraer de ellos conclusiones

La unión de estos dos actos se expresa en una inteligencia adaptada, ya que el niño para incorporar una nueva experiencia tiene que transformarla de manera que se adapte a su modelo del mundo. Al mismo tiempo la presencia de esta nueva experiencia

La asimilación es la aplicación de la experiencia pasada a la presente y la acomodación es el ajustamiento de esa experiencia para tomar consideración de la presente.

Para Piaget citado por Richmond (1980), el aprendizaje del niño se da a través de la adaptación de la inteligencia como un equilibrio entre "asimilación y acomodación" cuyo valor es el mismo del equilibrio de la interacción sujeto-objeto. Los procesos gemelos de asimilación y acomodación son rasgos permanentes del trabajo de la inteligencia, es decir, están presentes en todo aprendizaje; Piaget considera que estos dos procesos se encuentran en constante equilibrio adaptativo, citado en tratar de incorporar y de adaptar las nuevas experiencias a las estructuras mentales, añadiendo o rechazando elementos de la estructura interna en búsqueda de su mejor ajuste a cada nuevo impacto del exterior. Este reajuste de partes para encontrar un equilibrio adaptativo es constantemente dinámico y activo, porque a cada perturbación del mundo sensible (a cada experiencia), el sujeto responde con acciones compensatorias quitando o poniendo elementos para encontrar un balance, es decir, un equilibrio (Cfr. Richmond, 1980: 329-335).

(Cfr. Nerici, 1973: 218-219).

sugestión, es la que se afirma en la reflexión y razonamiento lógicas, alejando en todo lo posible la influencia de la

El análisis del desarrollo de los niños se efectúa al margen de las acciones por ellos realizadas. La mayoría de los estudios se basan en Piaget que ha realizado una categorización de la

D- EL JUEGO EN EL PRIMER GRADO DE EDUCACION PRIMARIA

El juego es la expresión y el requisito del desarrollo del niño. A cada estado del desarrollo corresponde un tipo de juego y aunque la categoría del juego pueda aparecer en diferentes edades según la sociedad de que se trate, Piaget afirma que el orden de aparición será siempre el mismo (Cfr. Piaget cit. por

Reboredo, 1983: 97).

El juego es una actividad vital, no solo para que el niño crezca de manera física, sino también para que crezca su intelecto. Suprimir el juego en el niño es atropellar la naturaleza psicogenética de su desarrollo mental (Cfr. Valadez, 1994: 15).

El juego es esencialmente asimilación y en primer momento es asimilación funcional o reproductora (Cfr. Piaget cit. por Reboredo, 1983: 97-103).

Para Piaget el juego es la expresión y el requisito del desarrollo del niño porque jugar es, ante todo, crear sistemas inexistentes en lo real, recrear lo real en términos ajenos a las leyes y funciones dadas en la práctica de un grupo social dado. El juego es esencialmente asimilación y en primer momento es

Richmond, 1980: 329-335).

transformará su modelo mental. Así pues, toda situación de aprendizaje implica una asimilación y una acomodación (Cfr.

Los niños de primer año de primaria se encuentran en el periodo preoperacional que se caracteriza principalmente por su intuición más que por su lógica. Piaget utilizó el término

imitación y del juego (Piaget cit. por Valadez, 1994: 99-100). La adquisición del lenguaje está subordinada al ejercicio de la función simbólica, la cual se afirma en el desarrollo de la medida de las necesidades y deseos del momento. Para Piaget el juego simbólico es el egocentrismo al estado puro (al yo todo). En el juego simbólico el niño transforma lo real en la

1. Juego simbólico

propiciadas a través de la convivencia con los demás. va vivenciando situaciones de descentración, sobre todo denota un egocentrismo simbólico en sus juegos, y paulatinamente El niño que se encuentra en esta etapa del desarrollo,

causalidad (Cfr. Piaget cit. por Valadez, 1994: 18). del ensayo y el error va adentrándose en la comprensión de la es simbólica y por lo mismo recurre mucho a la ficción y a través el cual da vida a objetos de naturaleza inanimada, su naturaleza basado en la intuición y cargado de un elevado animismo mediante caracteriza porque en ella el pensamiento del niño es prelógico, enunciadas, se encuentran en la etapa preoperacional, que se Piaget considera que los niños de las edades arriba primaria.

que transitan por el Jardín de Niños y por el primer grado de medio años, a los seis o siete años de edad, porque es la edad en estructura del desarrollo mental de los niños de dos a dos y

operación para referirse a actos o pensamientos verdaderamente lógicos.

El niño utiliza muy poco la lógica, usa un nivel superior de pensamiento llamado pensamiento simbólico conceptual que consta de dos componentes: simbolismo no verbal y simbolismo verbal:

- Simbolismo no verbal cuando los niños utilizan los objetos con fines diferentes de aquellos para los que fueron creados.

- Simbolismo verbal, la utilización por parte de los niños del lenguaje o de signos verbales que representan objetos, acontecimientos y situaciones. El lenguaje permite a los niños descubrir cosas acerca de su medio, pero al mismo tiempo les crea un gran desequilibrio, confusión y frustración.

Para que el niño adquiriera una progresiva interiorización mediante los signos verbales el niño se servirá del lenguaje.

La adquisición del lenguaje es uno de los pasos más duros y a la vez más importantes que el niño debe dar en el periodo preoperatorio. Piaget citado por Cliford (1982) afirmó que el lenguaje es esencial para el desarrollo intelectual en tres aspectos:

- El lenguaje nos permite compartir ideas con otros individuos y, de este modo comenzar el proceso de socialización. Esto, a su vez reduce el egocentrismo.

- El lenguaje ayuda al pensamiento y a la memoria pues ambas funciones requieren de la interiorización de acontecimientos y objetos.

- Quizá lo más importante, el lenguaje permite a la persona utilizar representaciones e imágenes mentales o pensamientos, al

Los juegos de los niños de primer año son simbólicos que se caracterizan por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad: los trozos de papel se convierten en billetes para jugar a las tiendas, la caja de cartón en camión, el palito en una jeringuilla que utiliza el

Citford, 1982: 103).

Podemos observar una gran mejora en algunos tipos de conducta: distinguir entre "derecha" e "izquierda" y "mayor" y "menor" hacer inferencias, obtener satisfacciones por "estar en lo cierto" en lugar de por ser "elogiado" alcanzar un coeficiente intelectual cada vez más estable, mostrar un período de atención más largo y manejar varias unidades de información a la vez (Cfr.

Withe cit. por Citford, 1982: 103).

En el período preoperatorio el cambio se produce entre los cinco y los siete años, particularmente en su conducta (Cfr.

imitación (Cfr. Citford, 1982: 92-93).

Las conductas más características del desarrollo cognitivo del niño se centran fundamentalmente en la adquisición y el uso del lenguaje. En este período las nuevas conductas lingüísticas adquiridas por el niño destacan generalmente por su egocentrismo y repetitividad así como por el uso de la experimentación y la adquisición por el niño de las características del desarrollo del lenguaje del niño.

Se puede apreciar que el pensamiento simbólico que aparece en el período preoperatorio del desarrollo procede en gran parte

realizar "experimentos mentales".

El juego de reglas aparece de los seis años a la adolescencia y se caracteriza por ser de carácter social, se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben respetar. Esto hace necesaria la cooperación, pues sin la labor de todos no hay juego y la competencia, pues generalmente un individuo o un equipo gana. Esto obliga a situarse en el punto de vista del otro

2. Juego reglado

(Valdez, 1994: 19).

ello a la ayuda de deportes objetivos que la hagan creíble" que lo imaginario valga para otros sin necesidad de recurrir para carroza; es necesario que otro acepte subir a ella. Se trata de varita mágica de lo imaginario haya transformado al melón en simbolismo se torne ahora verosímil. Ya no se contenta con que la niño que su ficción le valga para él, es necesario que ese juego socializado. "A partir de ese momento, ya no le basta al indica el avance del niño pequeño, avanza ahora a un tipo de sólo pueden establecerse en una actividad lúdica colectiva que juego del niño va paulatinamente admitiendo reglas, las cuales En el proceso de desarrollo de la etapa preoperatoria, el los seis-siete años (Cfr. Delval, 1994: 26).

necesidades. El juego simbólico predomina entre los dos-tres y continuamente sometido en el juego se somete a sus deseos y conductor y eso le ayuda a dominarlas. La realidad a la que está actividades que le rodean: el maestro, el médico, el tendero, el tipo de juegos. El niño ejercita los papeles sociales de las médico. Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este

donde los contenidos escolares no sirvan únicamente para pasar de de escuela que tome en consideración todo este proceso evolutivo, más elementales. Por tanto, hemos de proponernos un nuevo enfoque coadyuva a una mejor adaptación al medio ya desde las estructuras. El niño va consiguiendo un progresivo equilibrio que reconstruyen a un nivel superior.

cada uno de ellos se recogen las características anteriores y se ciones mentales que produce diferentes niveles o estadios; en Este desarrollo es el resultado de un proceso de construc- vida como factores que colaboran en su desarrollo.

Si tomamos en consideración las ideas de Piaget, según las cuales la inteligencia es el resultado de la interacción entre el individuo y su medio, observamos el papel relevante que tienen todas las instituciones por las que el individuo pasa durante su vida como factores que colaboran en su desarrollo.

R- ALGUNAS CONSIDERACIONES PSICOPEDAGÓGICAS DEL JUEGO

por Richmond, 1980: 332). Los objetos la estructura de sus propias acciones" (Piaget cit. activo, tiene que transformar las cosas y tiene que encontrar en con la realidad concreta. Piaget dice: "el sujeto tiene que ser aprendizaje y el juego en cualquier edad necesita del contacto Concretando todo lo anterior podemos pensar que el Delval, 1994: 26).

desarrollo social y para la superación del "egocentrismo" (Cfr. coordinación de los puntos de vista, muy importante para el para tratar de anticiparse y no dejar que gane y obliga a una

establezca una relación cordial entre los tres elementos del
 Como hemos podido observar es muy importante que se

der" (Cfr. Moreno, 1983: 313-314).

protagonista de su propia educación y que "inventar es compren-
 Todos estos objetivos nos hacen ver que el niño ha de ser
 escolar.

- Evitar la separación entre el mundo escolar y extra
 básico de aprendizaje.

- Convertir las relaciones sociales y afectivas en tema
 necesarios en toda construcción intelectual.

aciertos como los errores, ya que estos también son pasos
 cada proceso de aprendizaje, en el que se incluyan tanto los

- Ha de ser el propio niño quien elabore la construcción de
 de la adquisición de conocimientos.

- Tomar en consideración en cualquier aprendizaje la génesis
 necesidades y en los intereses de los niños.

- Hacer que todos los aprendizajes se basen en las
 Los objetivos fundamentales de esta pedagogía son:

Pedagogía Operatoria.

La psicología genética de Jean Piaget que dan como resultado la
 renovación pedagógica que surge de las investigaciones basadas en

Una de las vías a seguir se basa en el intento de
 las relaciones afectivas, sociales y el espíritu de cooperación.

que diariamente le plantea la vida, fomentando al propio tiempo
 investigar y a poder ir solucionando de esta forma las cuestiones

llar su capacidad creadora, que le inciten a razonar, a
 curso, sino que sean instrumentos que ayuden al niño a desarro-

proceso del aprendizaje como son el maestro, el alumno y el juego.

El maestro, quien tendrá a su cargo a los niños y el juego pondrá a los niños en contacto con el propósito que se persiga y coordinará su interacción.

El juego es un recurso importante para el aprendizaje de los alumnos y un elemento indispensable para facilitar al proceso de la enseñanza del maestro.

Es así como se dará una estructuración lógica al accionar de los alumnos sobre los diferentes juegos que se le presenten; teniendo en cuenta las capacidades y potencialidades, tanto del maestro que ejerce un control sobre el juego, como del niño que obtendrá un conocimiento en su interacción con el juego.

III. EJEMPLOS DE JUEGOS PARA ALUMNOS DE PRIMER AÑO DE PRIMARIA

Es importante tomar en cuenta que el movimiento es el principal modelador de cualquier dinámica que experimenta el ser humano todo lo que ha vivido lo manifiesta por medio de su cuerpo y es a través de éste que conoce su entorno.

Los juegos deben ser seleccionados de acuerdo a la edad del niño y su grado de desarrollo, para que puedan favorecer el propósito que se persigue, así como su ámbito cognoscitivo, afectivo y social, para que así aprenda a identificar su esquema corporal y el rendimiento físico.

En el primer año se deben seleccionar los juegos, tomando en cuenta, la edad, el sexo, las actividades de aprendizaje, el material que se va a emplear, cuál será la posición del juego, lugar donde se va a desarrollar, tipos de juegos, etc.

Los juegos se sugerirán para las asignaturas de español y matemáticas, ya que pretenden favorecer adecuadamente el proceso de aprendizaje de los alumnos.

Los seis juegos que a continuación se presentan, se encuentran repartidos en las asignaturas de español y matemáticas, ya que son juegos pedagógicos considerando los momentos de aprendizaje por los que atraviesa el niño.

CARRERA DE LAS VOCALIS (ideal para cuando el niño empieza a identificar las vocales)

. Este es un juego del dominio común.

En el patio se les coloca a los niños una letra en la espalda. Se hacen parejas o tercias para que jueguen carreras. El

grupo apoya con porras gritando el nombre de la letra y no el del niño, para que logren identificarlas de manera divertida.

"MEMORAMA DE PALABRAS"

Propósito: que los alumnos lean palabras y relacionen sus significados con las imágenes que les correspondan.

Material: cinta adhesiva, un memorama de seis tarjetas con ilustraciones y seis tarjetas con sus respectivos nombres (del mismo tamaño y con un hilo para colgarlos y puedan ser vistos por el grupo). Un memorama pequeño para cada equipo.

Desarrollo:

- El maestro coloca en el pizarrón las ilustraciones las tarjetas con los nombres al reverso y pide a los niños que traten de encontrar la ilustración y el nombre que corresponden.

- Pasa un niño al pizarrón y voltea un par de tarjetas (una a la vez); si corresponde la ilustración con la palabra las puede desprender y conservar hasta el final del juego. En caso contrario las tarjetas se vuelven a voltear y toca el turno a otro compañero.

- El maestro pide a los niños que se organicen por equipos y entrega un memorama a cada uno. Les indica que jueguen como lo hicieron en el pizarrón. El maestro trabaja con los equipos que tengan mayor dificultad para leer.

- En el transcurso del año las palabras del memorama se sustituyen por otras de mayor complejidad (Cfr. SEP, 1995: 43).

"EL AHORCADO"

Propósito: que los alumnos reflexionen sobre la relación sonoro-gráfica y consoliden su conocimiento sobre el valor sonoro

convencional de las letras.

Desarrollo:

- El maestro dice. "Vamos a jugar al ahorcado". Este juego consiste en que alguien piense una palabra (ejemplo: bicicleta) y los demás deben adivinarla a partir de ciertas pistas que se den.

- Se escriben en el pizarrón la primera y la última letras de la palabra, y para cada letra faltante se marca una pequeña línea, por ejemplo. b i _ i _ _ _ _ a.

- Un alumno pasa al pizarrón y debe decir una letra (i, por ejemplo); si la palabra lleva esa letra se coloca en todos los lugares que corresponda.

Si alguien dice una letra que no corresponde a la palabra quien dirige el juego dibuja una horca.

Nuevamente el jugador dice otra letra (c, por ejemplo) y se escribe en todos los espacios que corresponda, por ejemplo:

b i c i c _ _ _ _ a.

- Es importante advertir a los niños que se fijan en las letras que ya están escritas para que adivinen las que faltan y así completen la palabra. Cada vez que se propongan letras que nos correspondan, se va dibujando "el ahorcado" (ojos, boca, orejas, piernas, etc.); si se completa la figura del ahorcado sin adivinar la palabra, se dibuja una cuerda alrededor del cuello, y así termina el juego (Cfr. SEP, 1995: 72).

"JUEGO DE DOMINO"

Propósito: los niños comparan varias colecciones dibujadas.

Material: un juego de dominó, para cada equipo de seis

niños. Cada juego tiene 28 tarjetas de cartoncillo de cuatro centímetros de ancho por siete centímetros de largo.

Desarrollo:

- El maestro organiza a los niños en equipos de seis niños. Entrega un juego de dominó a cada uno de los niños. Sin ver, cada niño toma una tarjeta. Cuando todos los niños del equipo tienen una tarjeta, cada uno observa el total de puntos que tiene su tarjeta y lo compara con el de otros miembros del equipo. El niño que tenga más puntos se queda con las tarjetas de sus compañeros. Si en algún momento del juego hay empate, los niños que empataron regresan las tarjetas que quedan y toman otra. El niño que tenga más puntos al desempatar es el que gana. El juego termina cuando se acaban las tarjetas.

La actividad también puede realizarse de manera que el niño que tenga menos puntos se quede con las tarjetas.

- Los niños a quienes les resulta fácil la actividad pueden repetirla con dos tarjetas cada vez. Comparan el total de puntos en las dos tarjetas (Cfr. SEP, 1991b: 17).

"DILO CON UNA CUENTA"

Propósito: con este juego los niños reafirman su conocimiento sobre las operaciones de suma y resta. Encuentran distintas operaciones que dan un mismo resultado.

Para profundizar en el estudio de los números y las operaciones, es muy útil que los niños se den cuenta que hay diferentes maneras de obtener un mismo número usando una o varias operaciones.

Por ejemplo, el trece se puede obtener de varias maneras:

$$6 + 4 + 2 + 1 = 13$$

$$9 - 3 + 7 = 13$$

$$7 + 3 + 4 - 1 = 13$$

Material: un juego de tarjetas de números y de signos de suma y resta, como el que se muestra para cada pareja: 1 3 5 7
9 11 + -

Desarrollo:

- El maestro organiza ^o los niños en parejas.
- Entrega a cada pareja un juego de tarjetas.
- Cada pareja trata de combinar las tarjetas necesarias para obtener los números del 1 al 20 menos los que ya están anotados en la misma tarjeta.

En algunos casos un número puede obtenerse de distintas maneras, por ejemplo, $7 + 13 = 20$ ó así $4 + 5 - 3 + 8 + 6 = 20$.

De esta manera pueden volver a usar esas tarjetas para el número siguiente.

- Gana la pareja que logre obtener más números diferentes.
- El maestro les dice a los niños que busquen otras maneras de formar los números que obtuvieron (Cfr. SEP, 1991a: 31).

¿CUANTO ME TOCA?

Propósito: los niños descomponen una cantidad en varias cantidades más pequeñas.

Material: 10 piedritas y 3 cajitas o botes, para cada pareja.

Desarrollo:

- El maestro organiza al grupo en parejas. Les entrega a cada una 10 piedritas y 2 cajitas.

- Les explica a los niños que deben repartir de todas las maneras que puedan, las 10 piedritas en las dos cajitas. Por ejemplo, pueden poner 8 piedritas en una caja y 2 en otra.

- Les dice que para que recuerden cada manera de repartir las piedritas pueden anotar en su cuaderno cómo hicieron cada reparto. Por ejemplo, si pusieron 8 piedritas en una caja y 2 en otra, escriben: 8, 2.

- Cuando las parejas terminan, el maestro les pide que pasen al pizarrón a escribir las distintas maneras de repartir que encontraron, o bien, les pide que se las dicten. Entre todos revisan si no hay errores o repeticiones y ven qué pareja encontró más repartos diferentes.

- Puede suceder que algunos niños consideren que los repartos 8,2 y 2,8 son diferentes. Otros pueden pensar que son repartos iguales. El maestro deja que decidan cómo van a considerar estos repartos, aunque puede darles una razón en favor de considerar los repartos como diferentes: no es lo mismo dar 2 dulces a Ana y 8 a Luis que dar 8 dulces a Ana y 2 a Luis.

- La actividad se repite algunas veces más, pero ahora distribuyen las 10 piedritas en 3 cajas (Cfr. SEP, 1991b: 23).

CONCLUSIONES

La fundamentación teórico-metodológica del juego que utilizamos cotidianamente nos indican con precisión los beneficios directos en el proceso del aprendizaje.

El alumno al actuar sobre los objetos de conocimiento obtiene varias sensaciones y experiencias que lo conducen progresivamente a su desarrollo. "

Entre los contenidos y objetivos de primeros años de primaria y los medios educativos existe una íntima relación, ya que los primeros son la base fundamental y los segundos son objetos con los que se apoya el aprendizaje.

La investigación del docente es más confiable porque emerge de la práctica, surgiendo la transformación de la práctica docente a través de la concientización del maestro.

El juego está lejos de ser una pérdida de tiempo. Es un recurso que los profesores deberíamos respetar y tener en cuenta en nuestros programas, a fin de sacar el máximo partido del juego, proporcionar contextos favorables, modelos y demás tipos de estímulos, sobre todo a los niños que presentan problemas de aprendizaje.

Con seguridad se puede afirmar que en el proceso de aprendizaje en el niño de primer año, si se utiliza el juego como recurso, se obtendrá mayor calidad en la adquisición del conocimiento.

BIBLIOGRAFIA

- AGUIRRE LORA, María Esther. et al. (1972). Manual de didáctica general. México, ANUIES.
- CLIFFORD, Margaret (1982). Enciclopedia Práctica de la pedagogía. Barcelona, Océano.
- DELVAL, Juan (1994). "Los tipos de juego". En UPN, 1994: 97-103.
- MORENO, Montserrat (1983) La pedagogía operatoria. Barcelona, Laia.
- NERICI, Imideo (1973) Hacia una didáctica general dinámica. Buenos Aires, Kapelusz.
- REBOREDO, A. (1983). "El juego". En UPN, 1994: 97-103.
- RICHMOND (1980). "Introducción a Piaget". En UPN, 1982: 329-335.
- SEP (1991a) Juega y aprende matemáticas. México, SEP.
- SEP (1991b) Los números y su representación. México, SEP.
- SEP (1993) Plan y Programas de estudio. Educación Básica Primaria. México, SEP.
- SEP (1995) Fichero de actividades didácticas. Español primer grado. México, SEP.
- UNESCO (1980). "Punto de vista teórico sobre el juego". En UPN, 1988: 131-185.
- UPN (1982) Pedagogía: Bases Psicológicas. México, UPN-SEP.
- UPN (1988) El niño Aprendizaje y Desarrollo. México, UPN-SEP.
- UPN (1994) Antología Básica. El Juego. México, UPN-SEP.
- VALADEZ, Aurea Esthela (1994) El sentido del juego en el niño. México UPN-SEP.
- VYGOTSKI, L. S. (1979). "El papel del juego en el desarrollo del