

**SECRETARIA DE EDUCACIÓN DEL GOBIERNO DEL
ESTADO UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL**

**UNIDAD 242
24DUPOOO2S**

TESINA MODALIDAD ENSAYO

***El Juego en el Proceso de Enseñanza -Aprendizaje y su
Relación
con el Desarrollo e Intereses del Niño***

PRESENTA

Ma. Serafín Cruz Moctezuma

PARA

OBTENER EL TITULO DE:

LICENCIADA EN EDUCACION PRIMARIA

AGRADECIMIENTOS

*A MI HIJA, ESPOSO, E HIJITA
POR SER LA INSPIRACIÓN QUE ME DA
FUERZAS PARA SEGUIR ADELANTE
CON MUCHA ENTEREZA EN EL LOGRO
DE MIS PROPOSITOS.*

*A MI ESPOSO, COMPAÑERO DE SIEMPRE
QUE CON SU COMPRENSIÓN ME HA PERMITIDO
SUPERAR MOMENTOS DIFICILES Y DE FLAQUEZA.*

*AL PROFESOR DANIEL ALVAREZ, GUIA GENEROSO
QUIEN REVISÓ PACIENTEMENTE MI TRABAJO y
ME HIZO OBSERVACIONES, QUE ATENDIDAS, LE DIERON
CLARIDAD A MUCHAS DUDAS.*

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.

CAPITULO PRIMERO.

¿QUE ES EL JUEGO?

CAPITULO SEGUNDO.

EL JUEGO EN LOS NIÑOS DE SEGUNDO CICLO

CAPITULO TERCERO.

EL JUEGO y EL DESARROLLO DEL NIÑO

REFLEXIONES FINALES.

AN EXOS.

INTRODUCCIÓN

La educación ha buscado siempre el desarrollo integral del niño, ya ha sido expresado a través de la constitución en su artículo 3º, sin embargo, el crecimiento de los docentes que atendemos la primaria se ha dado tan rápido que hoy contamos con maestros de educación física que si bien no son suficientes, pues solo asisten uno o dos días a la escuela, ha hecho que el maestro de primaria se olvide de áreas tan importantes como las actividades practicas.

En este trabajo quiero dejar plasmadas algunas ideas que la practica docente, por mas de 25 años me ha enseñado y que postula para que los jóvenes maestros que inician esta bonita práctica, tengan una guía breve y pequeña, para la labor que han abrazado.

He dividido el trabajo en tres capítulos que considere importante, una reflexión final personal y mi experiencia.

El primero de ellos lo titulo "que es el juego", donde trato de definir a este y presento las características de los niños de edad escolar, el segundo capítulo, me ubico en el segundo ciclo de educación primaria, grados donde mi practica docente ha transcurrido por más tiempo, trato de caracterizar los grados y las posibles actividades a desarrollar para la adquisición del conocimiento a través del juego, finalmente buscando explicarnos como aprende el niño y su relación con el juego hago una serie de reflexiones que he logrado rehacer al transitar por esta practica docente.

Las imágenes de los niños que uno mira por tantos años permite reconocer que la vida escolar es digna de un buen desarrollo, que nosotros somos forjadores de niños que serán la base y sustento de nuestro país, a ellos mi gratitud, por haber aprendido mucho de ellos.

CAPITULO PRIMERO

¿QUE ES EL JUEGO?

El juego es una actividad del hombre en la que participa instintiva y espontáneamente. Es el medio por el cual manifestamos nuestras inquietudes, necesidades y nuestros problemas.

Didácticamente, el juego es el procedimiento más idóneo para el aprendizaje de nuevas experiencias por su valor vivencial.

El juego es uno de los recursos más eficaces con que cuenta la educación sobre todo en aquellas cuestiones que reclaman constante repetición del proceso de aprendizaje.

Los juegos que más gustan a los niños son los que están en relación directa con sus intereses los cuales cambian de acuerdo con la madurez.

La edad en el proceso enseñanza-aprendizaje es un factor fundamental ya que dependiendo de ello son diferentes los intereses del niño.

Las actividades planeadas deben ser en relación a la edad para lograr una mejor motivación y como resultado un nivel de aprendizaje mucho mejor.

En lo que respecta a segundo grado sobre cuales son sus intereses mencionamos los siguientes: en este grado el interés más grande del niño es aprender jugando por lo tanto las actividades que se planean deben ser en relación a juegos, adivinanzas, trabalenguas, etc., sin perder de vista el objetivo a lograr.

El niño de esta edad le interesa jugar con armas y de elementos con lo que ve interpretar películas y aventuras de revistas. Sabe jugar solo y planifica de antemano lo que va a hacer, vuelve a recordar figuras y le gusta colorear sus dibujos, le interesa coleccionar objetos, le encantan los juegos al aire libre.

También le gusta trepar árboles, andar en bicicleta y en auto. A esta edad va a la escuela con gusto, le agrada su maestra y tiene con ellas una buena relación.

Los intereses de los niños por edad.

3 AÑOS: Maneja triciclo, juega carritos, a la casita, con otras niñas, juega con compañeros imaginarios, colorea y pinta puede hacer figuras sencillas, juega en el barro o en la arena, tiene intereses por la televisión, los reyes magos y papá Noel.

4 AÑOS: Prefiere jugar con otros niños, a la tienda en el tren, el hospital, combina lo real con lo imaginario, pinta con colores y admira sus obras, solicita regalos específicos y alardea con ellos.

5 AÑOS: Le agrada dentro o fuera de la casa según el estado del tiempo, prefiere un adulto cerca, imita las actividades adultas, juega con muñecas como con bebés, corre, trepa, brinca, salta y baila dibuja, arma rompecabezas. Las niñas juegan con muñecas, a la casita, les gusta maquillarse. Los niños juegan con herramientas, carros, camiones, juegos de guerra, etc.

6 AÑOS: Amplia los intereses de los 5 años, juega con la pelota, la arroja y la hace saltar, trepa, nada, tiene intereses por los patines, recorta y pega papeles, juega domino y rompecabezas, juega a deletrear palabras o números, imagina que es un caballo, un mueble, la mamá o el papá. Colecciona objetos diversos.

Las niñas juegan con muñecas elaborando accesorio, ropa, muebles, se visten con ropa de adultos, juegan a la escuela, a la casa, a la biblioteca. Los niños juegan a la guerra, a los vaqueros, a los vigilantes a los ladrones excavan pozos y túneles. Tienen preferencia por un programa de televisión.

7 AÑOS: Se desvive por tomar lecciones de baile, la radio es una compañera diaria, los programas de televisión son conocidos y seleccionados, maneja bicicleta, colecciona o intercambia tarjetas, tapas de botellas, piedras y otros objetos, juega a la pelota, foot-ball y básquet ball. En navidad tiene gran desilusión si no reciben regalos.

Las niñas juegan a recortar muñecas de papel, el juego con muñecas puede disminuir, juegan a la casa lo que incluye vestirse con ropa complicada de adulto, juega ala rayuela, salta de cuerda, patines, pelota.

Los niños juegan al aire libre, corren, luchan, trepan árboles, arman aparatos con cajas vacías, hacen aviones de papel y los arrojan.

8 AÑOS: Juegos de toda clase dentro y fuera de la casa diferencian el trabajo del juego, seleccionan y escuchan discos y programas de televisión comienza el interés por los juegos de grupo, en navidad tienen interés en cuantas cosas les regalan, coleccionan muñecas y ropa para ellas, les agrada que les admiren. Los niños usan herramienta y empiezan a usar el teléfono para comunicarse.

9AÑOS: juegan y trabajan mucho tienden a exagerar hasta el punto de fatigarse, planea lo que hacer luego, algunos leen y escuchan música otros juegan mas al aire libre. Les agrada la excursión y en campamentos así también las caminatas, dibujan mapas, cartillas de amor, crían animales y los cuidan.

El juego resulta de gran utilidad si se aplican con discreción y oportunidad, resulta favorable en aquellas cuestiones que reclaman constantemente repetición dentro del proceso de aprendizaje. Los juegos solo gustan a los niños si están de acuerdo a la edad, interés, necesidades.

Así como el juego también los juguetes requieren de una selección apropiada a las aptitudes e intereses de los niños en cada una de las etapas evolutivas, si se requieren que sean saludables para su desarrollo.

Para facilitar su desarrollo el Dr. Bühler clasifica los juguetes en tres grupos:

- 1.- Los proyectados para el movimiento, la provisión de actividad motriz y para estimular el desarrollo muscular del niño.
- 2.- Los adecuados para construir y crear (estos permitirán la conquista del niño sobre los materiales que le rodean)
- 3.- Los materiales que se prestan ala acción dramática la ficción y el juego imitativo, (propician la entrada del niño de la fantasía).

Al jugar el niño siempre ha empleado objetos, ha estos se les denomina juguetes, y dado que el juguete representa un objeto real, éste le permitirá entrar en contacto con el mundo, a través de el se manifestará, lo esencial del juguete es que sirva para jugar que el niño lo admita como necesario para satisfacer sus deseos.

El juguete es el objeto que permite al niño entrar en contacto con el mundo, a través de él se manifestara y actúa, es el elemento que proporciona estímulo mental y ejercicio para adquirir habilidades, así como para regular su propia conducta en armonía con las reglas de la sociedad donde se desenvuelve.

Apreciar la importancia del uso del juego y el juguete como recursos que propician un aprendizaje vivencial.

El juguete con mayor valor es aquel que el mismo niño construye, por ejemplo, se tejen sueños y hacen aventuras dejando volar la imaginación.

Juegos que se pueden aprovechar en la enseñanza-aprendizaje.

Al considerar los diferentes intereses que el niño va teniendo de acuerdo a la edad en que va evolucionando hemos podido observar un conjunto de juegos que hábilmente seleccionados pueden apoyarnos para acelerar ó estimular el aprendizaje. .

Nuestra experiencia de la practica docente nos ayuda a sugerir algunos de los principales juegos y juguetes que en tiempo y edad fueron utilizados por los niños y que se han perdido pero que se pueden rescatar, como estrategias propias de los intereses del niño y su desarrollo con la finalidad de que el progreso del aprendizaje tenga un mayor soporte y una mejor asimilación

Estos son los siguientes:

NOMBRE DEL JUEGO: "El juego de tocar"

HABILIDADES A DESARROLLAR: Observación, desarrollo del sentido del tacto.

MODO DE JUGAR: El niño mete la mano en el tazón y toca lo que hay adentro, se le pregunta como es lo que esta tocando, el niño contesta, liso, duro, frío, etc., en el tazón se pone lo que uno quiera (harina, arroz, habas, hielo, etc.).

NOMBRE DEL JUEGO: "Signo"

HABILIDADES A DESARROLLAR: Memorización de las tablas de multiplicar, así como en los números.

MODO DE JUGAR: Este juego se lleva acabo grupalmente dentro o fuera del salón, el material que se utiliza son cartas en las cuales aparecen pintados los números que son multiplicados y que nos dan un resultado.

NOMBRE DEL JUEGO: "Juego de canicas"

HABILIDADES A DESARROLLAR: Coordinación y concentración.

MODO DE JUGAR: El niño se arrodilla detrás de la línea y trata de hacer rodar la canica hacia el círculo, si juegan varios niños turnarse para arrojar sus canicas, al círculo la finalidad del juego es meter todas las canicas al círculo lo más rápido posible.

NOMBRE DEL JUEGO: "Las partes del cuerpo".

HABILIDADES A DESARROLLAR: Aprender a diferenciar las partes del cuerpo que están a la derecha ya la izquierda, coordinación.

MODO DE JUGAR: Todos están de pie formando un círculo se comienza con las instrucciones simples, tocarse las orejas, los pies, etc. cuando los niños han aprendido a tocarse las partes del cuerpo se dan instrucciones más difíciles como el pie izquierdo y la oreja derecha, para que el niño aprenda con mayor facilidad derecha, izquierda.

NOMBRE DEL JUEGO: "Juego del Trompo"

HABILIDADES A DESARROLLAR: Coordinación, atención, socialización.

MODO DE JUGAR: Cada jugador con un trompo lo aprenderá a enredar para que baile más tiempo se atraca la cuerda o jareta en la cabeza del trompo, estirando la cuerda hacia la punta que será el lugar donde se enrede hasta la parte media se lanza de cabeza y se jala de ella con objeto de hacerlo bailar, se levanta con la mano y se levanta con la mano y se tira contra una moneda u otro trompo en círculo con la finalidad de sacarlos.

NOMBRE DEL JUEGO: "Números"

HABILIDADES A DESARROLLAR: Velocidad de reacción, atención, percepción.

MODO DE JUGAR: El grupo se enumera, dispersando frente a la pared, el primero lanza la pelota hacia la pared gritando el número del otro jugador que tiene que cazar la pelota una vez que bote en el suelo. Puede ser por sus nombres en lugar de números o nombres de ciudades o de estados.

NOMBRE DEL JUEGO: "Trabalenguas"

HABILIDADES A DESARROLLAR: Coordinación, atención, memoria.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO: La carne se quema, Carmen, Carmen, se quema la carne. Tú ¿Como comes la carne? La comes quemada o cruda ¿Que como comes la carne? ¿Como

quieres que la coma? Como sin quemar la carne y también cruda la como.

NOMBRE DEL JUEGO: "Navío"

HABILIDADES A DESARROLLAR: Coordinación, atención, pensamiento, pensamiento, sociabilidad.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO: Formando un círculo, un jugador con un pañuelo en la mano inicia el juego diciendo: este es un navío, navío, cargado de... al finalizar el enunciado puede decir frutas, prendas de vestir, etc. lanzando el pañuelo a cualquier compañero que deberá responder lo que se haya seleccionado, pensando rápidamente.

CAPITULO SEGUNDO

EL JUEGO EN LOS NIÑOS DE SEGUNDO CICLO

El juego en el niño de edad escolar es una actividad que desarrolla de manera espontánea y natural.

Llamamos niño de edad escolar, a aquél que tiene entre seis y catorce años, en este período de tiempo el niño recibe su instrucción primaria, de tal manera que los niños que se encuentran cursando el tercero y cuarto grado de primaria, tienen entre 3 y 10 años de edad.

El presente trabajo pretende comentar la relación que puede darse entre el juego y el proceso de aprendizaje de los niños del segundo ciclo de educación primaria, por esto presentamos algunas características propias de los niños de este nivel.

El niño de ocho a nueve años puede diferenciar con claridad entre los seres que tienen vida y los que no la tienen, así como entre los objetos naturales y los hechos por el hombre.

Se interesa por conocer las causas de los fenómenos, comienza a hacer deducciones basándose en la relación que tienen entre sí los seres, fenómenos y objetos.

Así como en la destreza con que realiza los trabajos manuales y artísticos, los juegos de construcción, los rompecabezas y el uso de algunas herramientas le ayudarán a desarrollar su motricidad física.

Es el momento para perfeccionar la escritura ejercitándola con discreción en textos breves y de interés para él. Es conveniente seguir reafirmando estos conceptos de lenguaje apropiado para la ubicación de las cosas, arriba, abajo, adelante, atrás, cerca, lejos, hay

diferencias en el desarrollo del lenguaje, la comprensión de la lectura, las estructuras mentales y la motricidad.

El fomentar el aspecto espacial y de ubicación a través del juego, es una situación que al impulsarlo, el maestro permitirá que su desarrollo psicomotriz sea acorde con el aspecto y el lógico-matemático.

De ahí, que en el capítulo primero, hayamos asociado algunos de los juegos y juguetes que permitirán que el niño tenga un buen desarrollo en los diferentes aspectos que integran su todo.

Empieza a identificar ciertas propiedades, agrupa objetos y los ordena en forma creciente o decreciente su pensamiento va siendo más lógico, se apoya en cosas que pueda tocar y ver, parte de la manipulación de objetos.

Empieza a descubrir las formas de expresión oral, resultan más fáciles el diálogo y la descripción y es capaz de elaborar oralmente y por escrito pequeñas narraciones de cuentos o experiencias propias.

En el desarrollo socioafectivo, el niño de tercer grado comienza a sentir atracción por las actividades y juegos individuales, se interesa por buscar a los demás, el niño adquiere buenas relaciones interpersonales de su experiencia, y es más objetivo. Es capaz de identificar en sí mismo y en los demás emociones como la felicidad, la tristeza, la ira, etc. empieza a desarrollar un sentimiento elemental del deber y la justicia, le gusta participar en la organización de juegos y trabajos poniendo sus propias reglas.

En el desarrollo psicomotor, el dominio de los movimientos básicos, a esta edad el niño tiene un mayor control en el efecto del movimiento sobre los objetos.

Características del niño de segundo grado:

Desarrollo Cognoscitivo.

A esta edad el niño empieza a lo que sucede en el interior de lo que pasa en su exterior, se interesa por el origen o causa de los hechos.

Ha adquirido el concepto de conservación numérica y entiende las operaciones inversas: la resta, la operación contraria de la suma, y la división, la inversa de la multiplicación.

Su pensamiento es más lógico, su capacidad para comunicarse oralmente se intensifica de manera notable, le interesa expresar sus ideas y opinar acerca de los sucesos.

Realiza con gran interés las clasificaciones más complejas ya que maneja varios criterios a la vez.

Puede dar diversas soluciones aun mismo problema ya que su pensamiento es más lógico.

Desarrollo Socioafectivo:

Una de las características fundamentales del niño de cuarto grado es su interés y capacidad de relacionarse con los demás, sus actividades implican códigos lingüísticos secretos, reuniones de equipo con distribución de roles fidelidad y disciplina gusta de establecer sus propias normas y no acepta fácilmente las impuestas.

Es más objetivo al emitir juicios acerca de lo que esta "bien hecho" o "mal hecho", el niño se dirige hacia las cosas de manera más reflexiva.

La curiosidad sexual existe en el niño aunque la exprese de forma concreta y resulta altamente formativo ayudarle a adquirir conciencia de las preguntas que se hace así mismo en una palabra de todo lo que reflexiona sobre esta materia cuando se suscitan preguntas acerca de la procreación se debe contestar al amor y hacerla comprender que la unión sexual es una manifestación de la atracción de dos seres que se aman. Para fortalecer el desarrollo afectivo social de esta edad es conveniente promover dinámicas de comunicación entre los niños; programar actividad en grupos organizados por los mismos niños; realizar autoevaluaciones de su trabajo, participación y la manera de actuar, considerar la opinión.

Desarrollo Psicomotriz

En el niño de este grado son notables los logros, las habilidades organización de movimientos.

Tiene mayor organización latero-espacial; reconoce la izquierda y la derecha no solo en si mismo sino en los demás, en recorridos y explicación orales de dirección.

Busca juegos que le exigen mayor grado de destreza, adquiere control sobre los objetos que maneja, por eso su velocidad y precisión en la escritura son más notorias, en sus dibujos expresa mejor las proporciones corporales y los representa, llenos de acción, debido a su preferencia por los juegos activos.

Ayudara a su desarrollo en este aspecto psicomotor, aprovechar el dinamismo de esta edad para el desarrollo de las capacidades motrices y artísticas proponiendo actividades de expresión corporal, teatro, así como juegos organizados. Realizar ejercicios en los que combina dos o más destrezas.

CAPITULO TERCERO

EL JUEGO Y EL DESARROLLO DEL NIÑO

Conocidos los aspectos del desarrollo del niño agrupados en tres capítulos: cognoscitivo, socioafectivo y psicomotriz, podemos identificar con mayor claridad que los intereses del niño se ajustan a los diferentes tipos del juego y que al utilizar otros, entonces el aprendizaje será mejor.

Crear ambientes agradables permitirá que el proceso de aprendizaje se de tal manera que guste al alumno y se impulsa el proceso que venimos comentando.

El niño del segundo ciclo, es el niño en el que el juego es una de las actividades principales entonces por que no utilizar a este, para los contenidos de los programas lleguen con mayor facilidad a formar parte de sus estructuras cognitivas.

Como Aprende el Niño:

Los factores clásicos del desarrollo son la herencia el medio físico y medio social, toda conducta es al mismo tiempo acomodación de estos esquemas, a la situación actual de ahí que la teoría del desarrollo recurra necesariamente a la noción del equilibrio ya que toda conducta tiende necesariamente a asegurar un equilibrio entre los factores internos y externos o más generalmente entre la asimilación y acomodación. El factor de equilibrio debe considerarse en realidad como un factor que se añade a las tres anteriores de maduración y de medio físico o social.

En la infancia, el cerebro, por así decir, esta libre, su perceptividad es absoluta, todo cuanto en el se graba, permanece, si hubo una buena gestión educativa se grabaron en su mente imágenes sanas, bellas y nobles, el porvenir es fácil, en el caso contrario la formación es inevitable.

El cerebro al tornarse adulto en el curso de la pubertad, lo aprendido hasta el momento puberal es conservado rigurosamente, más tarde se harán injertos, se obtendrán nociones nuevas sobre adquisiciones ya conquistadas, más la educación ya recibida hasta ahí imprimirá su sello inextinguible. Antes de la pubertad se dispone de un campo abierto a todas las culturas.

Hay una buena hora educativa para cada órgano, la del cerebro prepuberal, principia pronto, cuando los sentidos comienzan a informarlo, no es preciso subrayar cuanto vale la información para la conquista de una buena educación y de una buena cultura.

El como aprende el niño ha tenido diferentes explicaciones y en su momento importantes aportaciones, veamos algunas de ellas:

Teorías que explican el Aprendizaje.

Heinrich Pestalozzi.

De todos los educadores y filósofos de la educación, Pestalozzi es probablemente, el único conocido en los cinco continentes, el genio pedagógico, se le considera comúnmente como el reformador o el promotor de la escuela popular.

Ha desempeñado, en su tiempo y más allá de los límites de su país un papel de primer orden, por otra parte en buen número de instituciones más actuales y no sólo la escuela primaria, proceden directamente del influjo que ha ejercido.

Si la didáctica de Pestalozzi (la forma, el número y el nombre), sólo nos ofrecen un interés histórico, sus ideas sobre el fin y la obra de la educación, paradojas humoradas, apóstrofes, afusiones como la lava de una colada volcánica, continúan incandescentes, bajo una tenue capa de escorias, y es en miles de corazones que eleve el oficio del educador a la dignidad de un servicio de dios en la persona del niño.

Desde su fervorosa adolescencia hasta su robusta vejes, Pestalozzi no ha cesado de

buscar lo mejor, a cada descubrimiento el entusiasmo lo agiganta y es en cada ocasión el fundamento o la clave de toda bóveda, de todo el edificio, unas veces desea mecanizar la instrucción, para que cualquier madre pueda administrarla a sus hijos y otra es proponerle hacerla psicológica y definirla de acuerdo con las necesidades del desarrollo del niño.

Pero ¿ que importan estas fluctuaciones? son exploraciones de todo educador que estos han de hacer por su cuenta, primacía de la habilidad sobre el saber, de) la educación sobre la instrucción o del ser sobre el tener, maldición de un saber puramente verbal, irremplazable virtud de la educación integral, que forma el corazón, la cabeza y la mano, la institución, base de todo conocimiento y la educación, que es el arte de llevar al niño desde instituciones superficiales y fragmentarias hasta otras instituciones siempre más claras y distintas.

Pestalozzi se dirige a sus contemporáneos, pero no es a nosotros a quienes se dirige, nos conjura a buscar el remedio para los males que padece el mundo donde solamente se encuentra, en la restauración, en todos de esa humanidad que es la vocación de cada hombre y la razón de ser o el fin de la creación "reconocer, mantener y promover en cada ser la dignidad de la persona, esta es toda la educación de la humanidad" (Los grandes pedagogos: 40-45).

He aquí el tema de la cruzada que el predica incansablemente, es preciso que la persona cunda en todos, la persona para la cual debe organizarse la vida política y la que debe servir y no avasallar, los progresos materiales, por lo tanto primacía de la educación, pero cuando dice educación no piensa exclusivamente en la escuela, ciertamente la escuela le parece que constituye un momento esencial en la educación de la humanidad, puesto que ayuda al niño a enriquecer su experiencia de la vida personal y común , en un marco más amplio que el de la familia, la única de todas esas potencias informadoras cuya bendición no es posible reemplazar por nada, ese sentido paternal y amor maternal el que inspiro sus páginas líricas.

Pestalozzi concebía la educación escolar como un complemento de la educación doméstica y como una preparación para la educación que la vida procura.

Por otra parte puede decirse que la psicología moderna ha confirmado experimentalmente la aserción cardinal de Pestalozzi, el papel de la madre, y en grado secundario el del padre en el desarrollo del niño, así como la virtud educativa de las

familias numerosas.

Federico Froebel.

Es considerado el verdadero iniciador de la educación preescolar, en 1837 inauguró una escuela de educación infantil en Blankenburg a la que bautizó con la palabra Kindergarten (Jardín de niños), que posteriormente se ha universalizado, los fundamentos psicopedagógicos pueden resumirse así:

PUEROCENTRISMO: El niño es el centro de la educación y esta debe desarrollarse de acuerdo con las leyes que rigen el crecimiento y el desarrollo natural.

UNIDAD Y AUTOACTIVIDAD: La energía que impulsa la actividad del niño surge siempre de su interior, el proceso de la educación es siempre global y unitario.

RESPECTO POR LA INDIVIDUALIDAD. La verdadera educación debe desarrollarse en un ambiente de libertad, respetando el desarrollo propio de cada niño.

Material y procedimientos Frobelianos:

Las actividades Frobelianas se agrupan en cuatro grupos:

1.- Juegos gimnásticos, acompañados de cantos, que además de efectos educativos, permitan la observación y conocimiento de los niños por parte de la educadora, están constituidos por dramatización de los hechos de la vida diaria que el niño ha de observar primeramente e imitar después.

2.- Cultivo de jardines, divididos en parcelas cada niño debe cultivar su parcela, lo que ha de servirle para imponerse en la noción de la propiedad y al mismo tiempo, en el respeto por la ajena.

3.- Gimnasia de la mano, el material de este grupo puede clasificarse en: sólidos, constituidos por pelotas de colores diferentes, esfera, cilindro y cubo, columnas, papel destinado a pegado y recortado y método de dibujo.

4.- Conversaciones, poesías y cantos destinados a aumentar el interés y la naturaleza, simpatía y respeto por sus semejantes ya servir de complemento a algunas actividades.

Entre los fines generales que se persiguen con estas actividades pueden señalarse las siguientes:

Con el 1er grupo: Desarrollo y fortificación de los músculos desarrollo del espíritu de observación, organización del juego y perfeccionamiento de la aptitud musical.

Con el 2do.grupo: Contacto con la naturaleza y fomento del interés y amor por esta y sus productos.

Con el 3er. grupo: Adquisición de las nociones de tamaño, forma y cantidad, desarrollo del sentido de la vista, manipulación de objetos, desarrollo de la mano para que adquiriera cierta destreza.

Con el 4o. grupo: Despertar el sentimiento religioso, para influir sobre la educación moral.

Didáctica de las Materias:

Froebel dedica un tiempo determinado a la educación religiosa, sino que de un modo general y espontáneo, imprime un carácter moral y religioso a todas las actividades escolares, con ello intenta que el niño acceda a la idea de dios a través de cuentos, .fábulas, poesías y cantos en general por medio del contacto con la naturaleza.

La educación de las sensaciones y emociones se efectúa por la vivencia constante del medio y la utilización de sus cantos de la madre, por su parte, el estudio de la naturaleza se realiza colocando al niño en contacto constante con ella, la educación manual se desarrolla por medio de los dones y las ocupaciones, sobre todo el dibujo, el modelado, el plegado y el encarbonado, Froebel hizo de la mano el agente principal del desarrollo mental.

La educación social llevada a la practica y vivida por los mismos niños, el Kindergarten venía a ser un pequeño mundo en el que eran responsables, se respetaban los derechos individuales de cada uno, se desarrollaba la simpatía infantil y se practicaba la cooperación en todas las actividades.

Para Froebel el tema de kindergarden, debía ser trabajar jugando, jugar a trabajar, de ahí nacieron unos materiales o dones muy atractivos para los niños por estar acordes con el estudio de su desarrollo y unas ocupaciones con aire de juego pero que implica un importante trabajo en favor del desarrollo sensorial y mental del sujeto.

El juego como apoyo para el aprendizaje.

Teniendo como base los aspectos del juego, referidos al desarrollo del, pensamiento de la actividad y de la socialización, corresponde al maestro incorporarlo al proceso de

enseñanza-aprendizaje, pero no únicamente para afirmar conocimientos adquiridos, sino como la esencia misma de este proceso de enseñanza aprendizaje, ya que el juego es una forma de conocer la realidad una forma de relación que el niño establece con el mundo y desarrolla su consecuencia de las cosas y de si mismo.

Al mismo tiempo el juego es la puerta de acceso al universo de los símbolos y de la creatividad, el camino no solo del conocimiento lógico y experimental, sino para ser una persona integra.

En esta estrategia el maestro se centrará en recoger toda la información que recibe el niño y creará situaciones de observación, conversación, discusión, contradicción, etc. que ayuden a ordenar los conocimientos que posee y avanzar en el largo proceso de la construcción de su pensamiento.

El juego brinda amplias posibilidades a la práctica educativa, como una herramienta educativa, por un lado como elemento motivador y medio de aprendizaje.

El juego como recurso didáctico.

Todos los niños del mundo juegan y esta actividad es tan preponderante en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia, efectivamente el juego es vital, condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la efectividad.

El niño que no juega es un niño enfermo, de cuerpo y de espíritu, o bien la evolución del niño y de su juego en realidad se presentan como realidades universales, no por ello deja de estar el juego enraizado en lo más profundo de los pueblo, cuya identidad cultural se ve a través de los juegos y los juguetes creados por ellos, las prácticas y los objetos lúdicos son infinitamente variados y están marcados profundamente por las características étnicas y sociales, específicas, condicionado por los tipos de hábitat o de subsistencia, limitado o estimulado por las instituciones familiares, políticas y religiosas.

El juego constituye por lo demás una de las actividades educativas esenciales y merece entrar por derecho propio en el marco de la institución escolar, en efecto el juego ofrece al pedagogo a la vez el medio de conocer mejor al niño y de renovar los métodos pedagógicos.

Punto de vista pedagógico sobre el juego.

Algunos adultos detestan o incluso reprimen las actividades lúdicas del niño como si fueran una pérdida de tiempo y energía cuando existen cosas más urgentes y serias en que debería de ocuparse. Tal es la actividad de algunos educadores impacientes por ver al niño alcanzarlo más rápidamente posible la edad de la razón y de algunos padres para quien el niño es una inversión que debe ser rentable, para ellos desde el momento en que sabe andar, hablar y distinguir la mano izquierda de la derecha, tal es el caso de esos padres de medio socioeconómico bajo, 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 antes de haber aprendido realmente a jugar.

Las actividades y los materiales lúdicos constituyen los mejores medios de que dispone el niño para expresarse y los mejores testimonios a partir de los cuales el adulto puede intentar comprenderle, esas actividades y esos materiales pueden servir de fundamento de las técnicas y los métodos pedagógicos que el alumno puede llegar a elaborar con el pensamiento.

Por esta razón es excluido con demasiada frecuencia de la escuela desde el final de la etapa preescolar, cuando empieza la escuela seria, quedando reducido a una simple actividad recreativa.

Hay que comprender pues que la función del juego es auto educativa, a nuestro parecer, lo único que puede favorecer el adulto. A nuestro parecer, lo único que puede favorecer la creación de grupos de juego, responder a las preguntas que se le hagan espontáneamente los niños con ocasión de esos juegos y aportar los materiales que ellos puedan pedirle, 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.

Para el educador el juego será ante todo un excelente medio para conocer al niño, gracias a la observación del juego del niño se podrá ver como se manifiesta una perturbación del desarrollo afectivo, psicomotor mental a que ha llegado el niño, mediante el juego se instaura la comunicación entre los alumnos o entre el maestro y los alumnos, cuando el lenguaje verbal falta. El juego en fin, rompe el desarrollo de las actividades escolares y cotidianas, suspende los imperativos disciplina, así convencido de que el juego

es una necesidad vital para el niño, el maestro empezará por dar cabida al juego, incluso antes de buscar la manera de integrarlo en su pedagogía.

Tratará de encontrar, concretamente, en el lugar y en el tiempo escolares, un espacio lúdico libre que el niño podrá utilizar según sus necesidades al margen de la racionalización pedagógica, en un primer tiempo el educador utilizará medios discretos que favorecen el juego sin controlarlos, limitándose aun estímulo tácito al cual los niños se notarán muy sensibles en la medida en que estos perciban que el adulto está verdaderamente contento de ver jugar a los niños sin querer mezclarse en sus juegos.

Antes de introducir el juego en la clase, el educador deberá definir claramente sus objetivos pedagógicos y ver de qué manera los juegos y los juguetes de los niños pueden responder a esos objetivos, inspirándose en la taxonomía de Bloom R. Dogbeh y S.N Diaye definen las finalidades pedagógicas con arreglo a siete objetivos:

1.- NIVEL DE SIMPLE CONOCIMIENTO:

Memorización y retención de informaciones registradas.

2.- NIVEL DE LA COMPRENSIÓN:

Transposición de una forma de lenguaje a otra interpretación de los datos de una comunicación, extrapolación de una tendencia o de un sistema.

3.- NIVEL DE LA APLICACIÓN:

Escoger y utilizar abstracciones, principios y reglas en situaciones nuevas, en relación con las situaciones y problemas de la vida corriente.

4.- NIVEL DE ANÁLISIS.

Analizar un conjunto complejo de elementos, de relación o de principios.

5.- NIVEL DE LA SINTESIS

Estructura (resumen, esquema, razonamiento) de los elementos diversos procedentes de distintas fuentes.

6.- NIVEL DE LA EVALUACIÓN. juicio crítico de la información, las ideas, los métodos.

7.- NIVEL DE LA INVENCION y DE LA CREACION.

Transferencia del conocimiento adquirido a una operación creadora.

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.

REFLEXIONES FINALES

La herencia, el medio físico y el medio social son factores clásicos del desarrollo, por lo que el niño adopta una conducta que tiende a asegurar el equilibrio entre los factores interno y externo que le brinda la oportunidad de lograr asimilación y acomodación de su entorno.

Como es característico que en la infancia el cerebro es libre, fresco permitiendo una perceptibilidad absoluta todo lo que el niño observa se le queda grabado y permanece con el conocimiento adquirido, es por eso que hubo una buena gestión educativa, en su mente quedarán imágenes sanas, bellas y nobles y su porvenir será fácil, de lo contrario su formación será incorrecta.

Si se dan bases sólidas en su conocimiento, en la etapa de pubertad no habrá dificultad alguna y se conservarán rigurosamente esas bases, de esta manera irá adquiriendo una personalidad propia que le permitirá reforzar cada vez más su educación futura en el mejor momento de cada etapa de su vida.

Existen diferentes teorías que explican el aprendizaje en su oportunidad he hablado de ellas, pero me parece extraordinario lo que en su teoría nos dice Pestalozzi "la observación de la naturaleza y la experiencia son las bases de la educación integral".

Con relación al juego como recurso didáctico, no podemos dejar al margen esta actividad ya que es considerada como la razón de ser de la infancia, es vital ya que permite el condicionamiento hacia un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. ¿que tanto podríamos decir de un niño que no juega?, imaginamos que es un niño enfermo de cuerpo y de espíritu, es por eso que el juego se ha institucionalizado dentro de la cultura como universal, El educador encontrará en el juego un excelente medio para conocer al niño y así percibir una perturbación del desarrollo afectivo psicomotor mental a que ha llegado el niño. Por tal razón el educador deberá definir claramente sus objetivos

pedagógicos y ver de que manera los juegos y los juguetes de los niños son los más adecuados.

La educación en general no debe de llevar en manera alguna a la superación del juego, es menester que los niños jueguen hay que dejarlos entretenerse y que organicen libremente sus juegos, el maestro solo interviene para sugerírseles, si se les dificulta hacerlo a ellos mismos o un impulso para vigilar los excesos y riesgos.

El juego supera en muchos aspectos la cultura física organizada sin duda no tiene su valor correctivo, en sus juegos el niño jamás se ahorra trabajo, el juego requiere cualidades morales de iniciativa de decisión, de resistencia y así mismo de solidaridad y de estimulación a las que suscita el ejercicio físico, es raro que un niño que juega se declare fatigado, el juego es en ese sentido una escuela de formación del carácter y un instrumento de la socialización.

Todos los juegos constituyen además de despertar el sentido social por el respeto que implican de las reglas, casi todos exigen espíritu de iniciativa, rapidez, decisión, destreza.

Los juegos de equipo desarrollan el sentido de solidaridad por lo tanto mientras no sean peligrosos, dañinos o brutales y que no apelen a los malos instintos constituyen excelentes agentes de formación del carácter.

Los juegos representan un elemento nada despreciable de la civilización de cada pueblo, para que un niño pueda aprender de manera rápida y sin contratiempos no se les debe de limitar ya sea con sus amigos o de manera individual todo niño necesita jugar.

ANEXOS

A continuación se presenta un registro de observación de una clase de primaria que contiene una serie de interacciones verbales entre el maestro y sus alumnos en relación a la actividad que realizan.

Se incluye esta actividad con la finalidad de que el lector observe como un maestro utiliza el juego como medio de aprendizaje.

Este evento esta contenido en el libro "Pedagogía: Bases Psicológicas".

ANEXO A:

UNA CLASE DE PRIMARIA

El grupo esta organizado por equipos de seis alumnos, cada equipo cuenta con cochecitos, unas canicas, una pelota y un tren.

A: Maestro, ¿qué vamos a hacer con las cosas que trajimos?

M: ¿Qué se les ocurre que podamos hacer?

A: ¡Jugar!

M: Bueno, cada equipo con su material, (los diferentes equipos juegan simulando carreras de coches, transportación de mercancías con el tren, a las canicas ya agarrar la pelota, etc., etc.)

** Registro de observación de una clase de 50. grado de primaria realizada en la Cd. de Iguala, Gro., el día 10 de Abril de 1980, el maestro que atiende este grupo tiene siete años de experiencia docente, el día que se realizó la observación asistieron 37 niños.

M ¿Algunos de los equipos me quieren contar a que jugaron con el material?

A: Nosotros jugamos a que conducíamos el tren cargado de animales para llevarlo a un rancho.

A: Nosotros jugamos a las canicas.

A: Nosotros a aventarnos la pelota.

A: Nosotros también jugamos a las canicas.

A: Con los cochecitos jugamos a las carreras.

A: En nuestro equipo cada uno jugo con lo que quiso, Manuel con el carrito, Lupita y yo

con la pelota, Roberto con el tren y Gerardo y Juan con las canicas.

M: ¿y todas esas cosas con las que jugaron cambiaron de lugar, se movieron?

A: ¡Sí!

M: ¿Por qué creen ustedes que se movieron?, cada equipo va a discutir sobre esto y después lo comentamos en el grupo, ¿les parece?

A: ¡sí! (en el equipo de los osos)

A: Se movía el coche por que lo empujábamos.

A: Sí, pero a veces yo lo manejaba y también se movía.

A: y cuando chocaron se fueron para otro lado, ustedes que jugaron con la pelota, ¿por que se movía?

A: por que Isabel me la aventaba. (equipo de las estrellas)

A: Pues por que para pegarle a las canicas, hay que tirar con otra.

A: Sí cuando yo tire desde la rodilla y les hice "Chiras", las otras canicas se movieron (equipo de las panteras)

A: Yo creo que algo hace que se muevan.

A: Pos' sí, nosotros, ¿no ves que nosotros aventamos los coches?

A: ¿y que tal cuando chocaron? , los coches se movieron también.

A: Pero si Juan no lo hubiera movido, no hubieran chocado. (equipo de los soles)

A: Cuando hicimos que el tren se moviera fue a dar debajo del escritorio y también se movió.

A: Yo creo que la pelota se movía por que Gerardo me la aventaba y yo se la aventaba a él.

A: Yo creo que las cosas se mueven por que alguien las empuja o avienta. (equipo de los halcones)

A: Yo vi. que Juan aventaba el coche con el dedo, no le pegaba muy fuerte por que si no se salía de la carretera.

A: Entonces Juan hizo que se moviera. (equipo de los piratas)

A: ...Pero si Rubén no avienta la pelota, pues no se mueve.

A: Entonces alguien tiene que mover las cosas.

A: Pero un perro camino solito, ni modo de que alguien lo este empujando para que camine.

A: Bueno, pero el perro esta vivo y las cosas no, es como si para que tu camines te tenemos que aventar, o que las cosas se mueven solitas...

A: Pos' no, por que...

M: Bueno, vamos a ver ¿que equipo quiere hablar?

(algunos alumnos levantan la mano)

A ver el equipo de los halcones.

A: Nosotros creemos que las cosas se mueven por que alguien hace que se muevan.

M: Otro equipo.

A: Nosotros creemos que las cosas se mueven por que las empujamos o aventamos.

(otro equipo)

A: Pensamos que no siempre es una persona la que hace que las cosas se muevan, a veces puede ser algo.

A: (de otro equipo) no entiendo.

A: Sí mira, por que vimos que cuando las canicas hacían "chiras", se movían sólitas y se iban para otro lado.

M: ¿entonces que podemos concluir?

A: Que se necesita una persona para que se muevan las cosas.

A: (algunos) no, si, no, si.

A: Nosotros ahorita estamos viendo que no siempre se necesita una persona, por que por ejemplo los perros caminan sólitos, no los tenemos que empujar para que se muevan.

A: Sí pero vimos que el perro está vivo y las cosas no, entonces para que las cosas se mueva, algo las tiene que empujar o aventar para que se muevan. M: Entonces se necesita algo para mover las cosas, sea persona o no, ¿Están de acuerdo?

A: ¡Sí!

M: Bueno, y ese algo ¿Que hace mover las cosas?

A: Lo empuja, lo avienta, lo toca, hace que choque, lo maneja. ..

M: ¿Entonces, ese algo tiene que tocar las cosas para que se muevan?

A: ¡Sí!

M: y ¿habrá cosas que se puedan mover sin que se toquen?

A: (Se quedan pensando, no dicen nada)

M: ¿Nunca han hecho el experimento de los papelitos?

A: Sí, Sí, maestro yo lo hice con la maestra Rosita.

M: A ver Alicia, no nos quieres platicar ¿cómo lo hiciste?

A: Agarrábamos una pluma y la frotábamos en el cabello y luego lo acercábamos a los papelitos, movíamos la pluma y luego los papelitos se movían.

A: ¡Ah, ya me acorde! mi papá también me lo enseñó, pero ello hizo con una regla.

M: ¿Ustedes creen que con un globo lo podamos hacer?.. ¿Lo quieren intentar?

A: Sí, sí.

(el maestro reparte el globo y cada uno infla el suyo)

M: ¿lo tienen ya inflado? ¿y sus papelitos?

A: (realizan el experimento)

A: ¡se mueven! y no los toca el globo.

M: Saben de alguna otra cosa que haga mover objetos sin tocarlos.

A: ¿Con un imán, maestro?

M: Aquí tengo uno, y algunos clavitos también, ¿no quieres, Rubén, mostrarle a tus compañeros cómo se mueven los clavos con el imán?

A: (pasa al escritorio)

M: Pueden acercarse, los que no vean bien.

A: Se le quieren pegar el imán.

M: Bueno, vamos a ver que hay algunas cosas que se mueven por algo, pues bien, a ese algo que hace que las cosas se muevan se le llama fuerzas de contacto y las fuerzas de contacto y las fuerzas que mueven los objetos sin tocarlos se llaman fuerzas de distancia.

A: Maestro, ¿Lo vamos a escribir en nuestro cuaderno?

M: Sí traten de explicarlo con sus propias palabras, cada equipo elabora el trabajo, después lo leeremos el trabajo de cada uno de los equipos, si todos estamos de acuerdo podremos escribir en nuestro propio cuaderno ¿de acuerdo?

A: ¡sí! (cada equipo saca sus hoja y empieza el trabajo) A: ¿Como le ponemos?

A: Fuerza es (...)

BIBLIOGRAFIA

- AJURIAGUERRA, Julián, Manual de Psiquiatría Infantil, México, Masson, 1997, 984p.
- CABRERA, Angulo Antonio, El juego en la educación preescolar, Desarrollo Social y Cognitivo, México, UPN, 1995, 147p.
- Diccionario Enciclopédico, México, Ediplesa, 1981, 235p.
- El Niño, Aprendizaje y Desarrollo, Antología, México, UPN, 1983, 253p.
- Enciclopedia Técnica de la Educación VI, Madrid, Santillana, 1975. Los Grandes Pedagogos, México, FCE, 1959, 340P.
- MAST ACHE, Román, Jesús, Didáctica General, México, Herrero, 1980, 227p.
- PIAGET, Jean, Seis Estudios de Psicología, México, Ariel 1996, 227p.
- PRESCETTI, Luis Maná, Taller de Animación Musical y Juegos, México, SEP, 1996, 134P.
- ROVIRA, Jaime, Cajita de Sorpresas: El niño y su mundo, España, Océano, 125p.
- VIZUET Rivera, Ma. Amalia, El juego recurso didáctico para fomentar la expresión escrita en tercer ciclo de primaria, UPN, propuesta pedagógica.