

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 213

581001

“LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PRIMER  
GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA”



ELFEGO MELCHOR MENDOZA

TEHUACAN, PUE., 1999

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 213

“LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PRIMER  
GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA”

ELFEGO MELCHOR MENDOZA

TESINA PRESENTADA PARA OBTENER EL TITULO  
DE LICENCIADO EN EDUCACION PRIMARIA

TEHUACAN PUE., 1999

## DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

Tehuacán, Pue, martes 21 de septiembre de 1999.

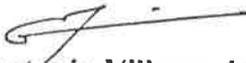
**C. PROFR. (A) ELFEGO MELCHOR MENDOZA**

Presente.

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: "LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PRIMER GRADO DE EDUCACION PRIMARIA" Opción Tesina a propuesta del asesor, LIC. PAUL LOPEZ ZAMORA , manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorable su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional.

ATENTAMENTE  
**EDUCAR PARA TRANSFORMAR**



**Lic. José Antonio Villarreal Tenorio.**  
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION  
DE LA UNIDAD



## INDICE

Nº de pag.

Introducción .....	6
<b>CAPITULO I FORMULACION DEL TEMA</b>	
1.1. Antecedentes .....	9
1.2. Definición del tema .....	11
1.3. Justificación .....	11
1.4. Marco de referencia .....	13
1.4.1. Contexto social .....	13
1.4.2. Contexto institucional .....	14
1.4.3. Contexto socioeconómico y cultural .....	15
<b>CAPITULO II MARCO TEORICO CONCEPTUAL</b>	
2.1. Marco teórico conceptual que apoya el trabajo .....	18
2.2. Objetivos de la educación básica en el primer grado .....	29
2.3. El juego, su función , su importancia, un ejemplo en la asignatura de español, primer grado de educación básica para lograr el aprendizaje significativo .....	31
2.3.1. El tendedero .....	32
2.3.2. Actividades de la vida cotidiana .....	32
2.4. Definición de términos .....	33

2.4.1. Que es un juego colectivo.....	33
2.4.2. Sociabilidad .....	33
2.4.3. La socialización .....	34
2.5. Características principales del juego, según Huizinga .....	35
2.6. Criterios para un buen juego colectivo .....	36
2.6.1. Objetivos de la enseñanza .....	37
2.6.2. El valor de los juegos colectivos .....	37
2.6.3. El significado de los juegos colectivos .....	38
2.6.4. Tipos de juegos colectivos .....	38
CONCLUSIONES .....	40
BIBLIOGRAFIA .....	43

## INTRODUCCION

La finalidad del presente trabajo de tesina, consiste en poner de manifiesto la importancia del juego y su función en el proceso de socialización en los alumnos del primer grado de educación básica, por considerarse la base de la educación primaria, por medio del cual se espera que el niño logre un aprendizaje significativo con objetos concretos. Ya que las actividades lúdicas son una posibilidad para propiciar que los niños del primer grado, adquieran los contenidos del curriculum oficial en forma significativa.

Por tal motivo en este trabajo en el primer capítulo se trata la importancia del juego en la escuela primaria unitaria, para lograr un aprendizaje significativo en los niños, así también se hace referencia del medio socio-económico en que se desenvuelven los niños, mencionando las carencias y los materiales que la escuela no cuenta para lograr un aprendizaje significativo.

En el segundo capítulo la teoría que apoya el tema es la psicogenética, para lograr un aprendizaje formal, que es la que más apoya la enseñanza-aprendizaje, tanto del medio rural como del urbano y es la que hace mención del desarrollo psicológico del niño. Objetivamente y en concreto para que los niños del primer grado puedan lograr un aprendizaje significativo y una socialización general, y se trata de esta forma, por considerarse que el primer grado es la base para que el niño tenga una buena educación primaria, para llevarlo a la práctica en su vida cotidiana, y también, tomando en cuenta las características de los niños según el nivel de desarrollo en que se encuentran, así como el medio socio-

económico, cultural en que se desenvuelven. Así mismo se dan a conocer algunas actividades lúdicas como ejemplos que posibilitan la socialización de los niños y el logro de los contenidos del curriculum oficial.

Tomando en cuenta que ellos son el punto de partida, según su grado de capacidad y el papel de la escuela primaria como fuente de socialización, ya que es la que proporciona a los niños los medios para que sean capaces de colaborar y convivir con otras personas, con otros grados, familiares, amigos, compañeros, vecinos, etc. por medio de las asignaturas, español, matemáticas y el conocimiento del medio, los contenidos facilitan al maestro y al niño, las interacciones entre ellos, así como favorecer el incremento de la socialización, logrando los contenidos del primer grado, según el plan y programas de estudio, culminando así un cambio positivo en los niños que les va a servir para que en lo futuro sean personas capaces de aprovechar, actuar y participar activamente y también que sean capaces de analizar, criticar y reflexionar ante las circunstancias que se le presenten y saber darles solución adecuada.

Para lograrlo, un medio es la actividad lúdica, porque es la base característica de la infancia y porque la mayor parte del tiempo que el niño pasa despierto lo dedica a él, incluso se podría decir que el juego es el trabajo del niño; porque los niños pasan la mayor parte del tiempo jugando, jugando aprenden y ensayan actividades que ven realizar a los adultos; en el juego se plasman sus logros y sus carencias, su desarrollo físico e intelectual, el juego les sirve para expresar su afectividad y avanzar en cuanto a su sociabilidad.

## **CAPITULO I**

### **FORMULACION DEL TEMA**

## 1.1. Antecedentes

El juego es el medio privilegiado a través del cual se puede identificar la relación entre los diversos aspectos del desarrollo del niño. "No obstante, en términos generales, se denomina juego, a la actividad placentera que realiza una persona durante un período indeterminado con el fin de entretenerse".<sup>1</sup>

En el niño la importancia del juego radica en el hecho de que constituye una de sus actividades principales, debido a que por medio de él reproduce las acciones que vive cotidianamente. Ocupar largos períodos en el juego permite al niño elaborar internamente todas aquellas emociones y experiencias que despierta su interacción con el medio exterior. El juego en esta etapa de la niñez, no sólo es un entretenimiento sino también un medio por el cual el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con otras personas, con su entorno espacio-tiempo, en el conocimiento de su cuerpo, en su lenguaje y en general en la estructuración de su pensamiento. Con el juego el niño comienza a entender que su participación en ciertas actividades le impone el cumplimiento de ciertos deberes, paralelamente le otorga una serie de derechos.

El juego permite al niño familiarizarse con las actividades que percibe a su alrededor e interrelacionarse con el adulto, así como también las relaciones reales con sus compañeros le enseñan a comportarse en diferentes situaciones, conocer diversas exigencias grupales y elegir diferentes conductas, dependiendo de las características lo cual es importante para su desarrollo psíquico, ya que durante esta etapa el niño desarrolla la capacidad de sustituir un objeto por otro, lo cual constituye

una adquisición que asegura en el futuro el dominio de los significantes sociales y, por ende, la posibilidad de establecer ampliamente relaciones afectivas, así como de estructurar su pensamiento. Mediante el juego, el niño se va formando una percepción clasificadora y modifica el contenido de su intelecto; en este proceso pasa de la manipulación objetiva al pensamiento con representaciones.

“De las acciones reales con objetos a los que da nuevas denominaciones y, por lo tanto, nuevas funciones, el niño pasa poco a poco a las acciones interiores, verdaderamente mentales. La reducción y generalización de las acciones lúdicas, constituye la base para pasar a las acciones mentales”.<sup>2</sup>

El juego constituye también el desarrollo del lenguaje ya que exige cierta capacidad de comunicación verbal tanto para expresar sus deseos y sentimientos como para comprender los de sus compañeros. Por ello el niño se interesa más y se involucra tanto física como emocionalmente en las diversas situaciones educativas. El resultado metodológico, es que el niño participa de manera integral y por lo tanto favorece los diversos aspectos de su desarrollo. El objetivo del juego es producir una sensación de bienestar que el niño busca constantemente en su actuar espontáneo, lleva al desarrollo de sus aspectos afectivo-sociales, psicomotrices, creativos, de comunicación y pensamiento; es decir el desarrollo integral.

---

<sup>1</sup> EDGREN y GRUBER, Juegos escolares para primaria, p. 106.

<sup>2</sup> PETROUSKY, Psicología educativa y pedagogía, p. 61.

## **1.2. Definición del tema**

Por lo antes expuesto el tema del presente trabajo quedará delimitado de la siguiente manera.

### ***“La importancia del juego en el primer grado de educación primaria”***

El juego en mi práctica docente, la realizo de la siguiente forma: en primer lugar como es una escuela unitaria el docente tiene que valerse de diversos medios y formas para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje se trabaja por ciclos: Por medio de guiones didácticos, para iniciar las actividades y cuando los niños se sienten cansados se llevan a cabo algunos juegos para despertar la atención y la creatividad de los niños.

## **1.3. Justificación**

El hombre desde que surgió en la vida, siempre ha jugado de una o de otra forma, para lograr sus propósitos personales o de grupo, lo ha realizado como pasatiempo en sus ratos libres y sigue siendo una de las actividades más importantes para chicos, y grandes, por tal motivo se menciona en esta tesina, que el juego es un recurso para que los alumnos del primer grado de educación básica, de una escuela unitaria en el medio rural, logre los contenidos del plan y programas de estudio en forma significativa, con la ayuda de todos los que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Existen dificultades a las que el docente de grupo multigrado tiene que enfrentarse a diario en el aula, para llevar a cabo la enseñanza de los contenidos en todos los grados de educación básica. El motivo principal de esta tesina es que muchas veces los niños, en sus hogares, en la calle y en la escuela son poco

sociables, debido principalmente al medio en que se desenvuelven estos, así como la timidez o el egocentrismo del niño y esto da como consecuencia que se resistan a colaborar en las actividades del grupo, en equipo e individualmente, propiciándose una menor actividad por parte de muchos niños, lo cual trae como consecuencia un bajo porcentaje de aprovechamiento así como el logro de los contenidos. El niño de primer grado antes de ingresar a la escuela es con su familia con quien convive, desarrollándose así la socialización, y se manifiesta más ampliamente en presencia de compañeros con quienes tienen confianza y muestran seguridad. La mayoría de los niños logran adaptarse más rápido al ambiente escolar socializándose con sus compañeros y otros se llegan a tener amistad con sus compañeros del grupo y de la escuela en general, por tal motivo, todos participan en las actividades escolares. Se pretende que por medio del juego el niño al ingresar al primer grado de la escuela primaria, se familiarice con sus compañeros, elija a sus amigos y en un determinado tiempo logre un incremento en el proceso de socialización para que en lo sucesivo logre un incremento de variadas actividades interactuando, colaborando en lo más que sea posible con los demás integrantes de su equipo o del grupo al que pertenece con el fin de lograr un mejor aprovechamiento de las actividades que realicen durante el día en el aula de clases, adquiriendo con todo esto una educación de calidad de vida y formando así una persona capaz de tomar sus propias decisiones, a la vez que será una persona reflexiva, analítica y crítica en su vida futura.

Por lo cual el **objetivo** es:

***“Analizar la importancia del uso del juego en el primer grado de educación primaria y su función para lograr el aprendizaje significativo”.***

#### **1.4. Marco de referencia**

##### **1.4.1. Contexto social**

La comunidad a la que se hace referencia en este trabajo, se llama Malinaltepec, Chazumba y pertenece al Distrito de Huajuapán de León del Estado de Oaxaca, la cual cuenta con una casa de salud, un jardín de niños y una escuela primaria unitaria. En esta comunidad hay algunas familias que viven lejos de la escuela y sus hijos asisten a ella, caminan diariamente de una hora a hora y media para llegar a ella. En ocasiones los niños faltan a la escuela por ayudar a sus padres en los quehaceres del hogar, en el cuidado de los animales en el campo, en las actividades agrícolas o en la elaboración de sombrero de palma real y de plástico, también en la temporada de lluvias.

La convivencia de las familias se dificulta porque viven dispersas y solamente se reúnen cuando la escuela realiza actividades cívicas-sociales como lo marca el calendario en vigor, por esta razón unos cuantos asisten a preescolar y tienen poco contacto con las poblaciones vecinas, en el proceso de socialización influye la manera como se comportan no solo las familias de los niños, sino también la comunidad en general, considerando que el niño por lo regular tiende a imitar

comportamientos ajenos<sup>3</sup>, por tanto, si su familia y demás personas del lugar interactúan con él, podrá desarrollar mas rápido esta característica.

En la vida diaria se dan diversas actividades, situaciones y experiencias que van formando los conocimientos primero el lenguaje oral que sirve para ordenar los significados de las actividades y conocimientos de la realidad, dándose de manera gradual al niño, la familia desde antes de su ingreso a la escuela le permite algunas rutinas que consisten en mensajes que en primer lugar favorecen la adquisición del lenguaje con el que poco a poco se familiarizará llevándolo con otras personas de la comunidad y en la medida que estas relaciones aumenten, favorecerán el incremento en el proceso de socialización de los menores, que mientras más contacto tenga con otros niños, será mayor su grado de convivencia y esto despierta un gran principio de socialización en el niño, empezando a reconocer la función que desempeñan otros miembros de la comunidad, con lo que se espera que se observen un comportamiento adecuado, por ejemplo: en los momentos importantes ceremoniales y rituales, ya sean familiares o de la sociedad. Así, el niño inicia este proceso en la familia y en la sociedad ya abarca su primera infancia, niñez y los inicios de la adolescencia, aunque cabe señalar que cuando ingresa a la escuela aún no ha culminado este proceso, por lo que en ella se buscará la manera de incrementarlo.

#### **1.4.2. Contexto institucional**

La escuela tradicional instituyó que su función era disociar a los sujetos, considerándolos en particular, motivando que a cada clase solo se dieran relaciones

---

<sup>3</sup> DELVAL, Juan. "Los tipos de juego" en *Antología Básica El juego* p. 26.

entre el maestro y cada alumno, posteriormente, y bajo la teoría de Decroly en Bélgica y Cousinet en Francia, se dieron tentativas de rehabilitar el trabajo en equipo, donde los niños son invitados a colaborar en el trabajo activamente, pero para llegar a la socialización aún no es suficiente pues a veces un equipo se convierte en rival de otro, propiciando la rivalidad, y no la solidaridad.

El espíritu de solidaridad puede desarrollarse en la escuela promoviendo líderes que sean: los mejores, más inteligentes y meritorios de la clase y que son los que decidirán permitir o no el ingreso de nuevos elementos a su equipo para ayudarles a tomar conciencia de sus obligaciones como la escolar, creando en cada uno el espíritu de responsabilidad para provecho de la colectividad, para lograrlo se debe procurar darles tiempo para la convivencia, pues con esto se favorecen las relaciones entre compañeros, luego la cooperación, la solidaridad y poco a poco la socialización, la cual se va a incrementar procurando la vinculación intergrupala con la finalidad de favorecer las interacciones entre los alumnos de los diferentes grados en la escuela, este proceso influye positivamente para el logro del objetivo mencionado en el principio de este trabajo.

#### **1.4.3. Contexto socioeconómico y cultural**

Es importante destacar que las familias de donde proceden los niños de la escuela, son de diversas condiciones socioeconómicas y cultural, debido a que los padres se dedican principalmente a la agricultura de autoconsumo, de productos como maíz y frijol, y quien cosecha poco regularmente se ve en la necesidad de comprar estos productos para completar su consumo de al menos un año, repercutiendo esto en su economía e influyendo en el tipo de vida de las familias, las

que en su mayoría son pobres, por lo tanto estando constituidos como una unidad productiva en la que todos los miembros aportan su trabajo según su edad, sexo y posibilidad (incluyendo a los niños que ayudan a la recolección de leña, cuidados de los animales en el campo, como chivos, vacas, caballos, tejer sombreros, entre otras actividades), para complementar el ingreso para el sostenimiento de la familia y satisfacción de las necesidades más importantes como: calzado, alimentación, educación y salud.

La influencia de estas condiciones en el proceso de socialización consiste en que si un jefe de familia percibe apenas lo necesario para satisfacer las necesidades más elementales, será difícil que proporcione a sus hijos el tiempo para salir a lugares en donde puedan distraerse y convivir y, si esto no se da, obstaculiza la interacción entre pequeños y por lo tanto retienen el proceso de socialización, tomando en cuenta que el niño generalmente no sale -a convivir- de su casa y así se desarrolla también en él la timidez (no debe confundirse con tranquilidad), lo que se convierte en otro obstáculo, cuando el menor tienen la oportunidad de convivir al llegar a la escuela, pues se siente cohibido y pasará tiempo para que empiece a integrarse poco a poco a pequeños grupos que le den confianza; pero una vez que se inicie la integración se facilitarán más las interacciones y así mismo el incremento de socialización.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEORICO CONCEPTUAL**

## **2.1. Marco teórico conceptual que apoya el trabajo**

Uno de los enfoques que ha tratado el juego como proceso en el conocimiento en este período de formación del niño es la psicología genética. Porque el desarrollo psíquico del niño es un proceso continuo de construcción de estructuras cognitivas que no se encuentran preformadas en el sujeto, sino deben desarrollarse y reconstruirse. Este desarrollo depende tanto de la maduración física como de la interacción con el medio ambiente y social que rodea al sujeto.

El desarrollo físico biológico parte de las características de la especie; es decir de la herencia. Así, como implica el crecimiento, la maduración de la estructura y de la formación; sea a nivel físico o neurológico. Esta maduración también depende de la interacción con el medio ambiente; la alimentación, el ejercicio, etc. que ayuda, al desenvolvimiento de los seres humanos. En el desarrollo intelectual las estructuras cognitivas se construyen por y en el sujeto a lo largo del tiempo, dependiendo de las interacciones con el medio físico y social de las acciones que el sujeto realiza con los medios; favoreciendo más sí se proporcionan al sujeto, a ambientes físicos y sociales ricos, que le den mayores oportunidades de acción. Para desarrollar el lenguaje del sujeto que actúa, se requiere de la afectividad y de la socialización, la cual depende de la riqueza que brinde el medio social y los individuos. En cuanto a este aspecto, la sociedad cuenta con un medio fundamental que es la socialización para formar integralmente al individuo.

La explicación del desarrollo psicológico se da por la maduración, la experiencia física, la transmisión social y la equilibración que es el factor esencial. El

desarrollo psíquico al igual que el orgánico, consiste en una marcha hacia el equilibrio.

El crecimiento físico se caracteriza por una maduración de los órganos y la terminación del crecimiento, a partir de lo cual empieza una evolución culminando en la vejez.

Dice Jean Piaget:

"...las funciones superiores de la inteligencia y de la afectividad tienden hacia un "equilibrio móvil", y más estable cuando más móvil es".<sup>4</sup>

Para completar el concepto de equilibración hay que incluir dos aspectos esenciales: las funciones invariantes y las estructuras variables.

Piaget, al considerar la inteligencia en una interacción constante del individuo con su medio ambiente, para explicarla propone dos invariables funcionales: la adaptación y la organización. Esta depende de la tendencia que tienen todos los organismos a considerar sus procesos en sistemas coherentes mientras la adaptación es una constante de relaciones del organismo con el mismo ambiente, y se considera en función de dos procesos complementarios: la asimilación y la acomodación. La primera es la interacción e integración de elementos nuevos a las estructuras del sujeto; la siguiente es la modificación de los esquemas o estructura del sujeto a efecto de la asimilación que es necesaria porque asegura la continuidad de las estructuras, mientras la acomodación asegura el desarrollo de éstas. Así la adaptación es la equilibración entre la asimilación y la acomodación ,

---

<sup>4</sup> PATRICIA Rocha, Jaime, et. al., " La importancia del Desarrollo Cognoscitivo en el proceso educativo" en: Documento del docente sobre recursos para el aprendizaje, p. 21.

con lo que el sujeto tiende a construir estructuras cada vez más complejas y mejor organizadas; y en caso de perturbación a uno mejor en comparación con el inicio, ya que hay un mecanismo autorregulador. A partir de esto, el desarrollo es más coherente y las adaptaciones más estables.

“... una estructura, de acuerdo con Piaget, es un sistema que presenta leyes o propiedades de totalidad. Así cada período forma una estructura que lo diferencia de los otros. La estructura del período (...) de las operaciones concretas. La estructura es el agrupamiento matemático; y la del período lógico formal (11-15 años), el grupo matemático...”<sup>5</sup>

El período de las operaciones concretas comprende de 6-7 años a 11-12 años; y se caracteriza porque en esta etapa el niño:

Empieza a desarrollar una conducta reflexiva.

Puede reunir los objetos en conjuntos, en clases.

Puede cambiar los objetos siguiendo sus diferencias y relaciones.

Es capaz de coordinar los diversos puntos de vista y de sacar las consecuencias.

Puede establecer equivalencias numéricas, independientemente de la disposición espacial de los elementos.

Ya no se refiere exclusivamente a su propia acción, sino que comienza a tomar en consideración los diferentes factores que entran en juego y su relación.

---

<sup>5</sup> Ibidem p. 22.

Todavía no sabe reunir en un sistema todas las relaciones que puedan darse entre los factores.

Aún no es capaz de distinguir de forma satisfactoria lo probable de lo necesario.

Razona únicamente sobre lo realmente dado, no sobre lo virtual.

Mediante la confrontación de los enunciados verbales de las diferentes personas, adquiere conciencia de su propio pensamiento con respecto al de los otros.

Corrige el suyo y asimile el ajeno.

Surgen nuevas relaciones entre niños y adultos y, especialmente entre los mismos niños.

Es capaz de una auténtica colaboración en grupo, pasando la actividad individual aislada a ser una conducta de cooperación.

Concretamente, el niño de los 6-7 años, se vuelve capaz de reconocer que un elemento lo puede combinar con otros, formando variados conjuntos, por ejemplo: una letra puede estar en diferentes sílabas, palabras.

En aritmética puede comprender que en un conjunto, si se quita o agrega un elemento, éste lo modifica.

En el aspecto de la socialización se efectúa una evolución similar y se considera entre sus compañeros como una actividad que se puede integrar a diversos grupos, ajustándose o adaptándose y modificándolos; al saber que cuenta con los demás tratará de influir en ellos. Esta es de vital importancia para que sus capacidades intelectuales y sociales se encuentren en condiciones de integrarse o

retirarse de los grupos, según sus intereses, llegando a concebir al grupo de modo virtual o ideal, apartándose de lo que es dado, así como de una realidad impuesta, dado que ya tiene la capacidad de pensar y de formar su propio grupo.

Entre los 6-7 años, aún hay cierta dependencia del niño frente a los adultos, aunque ya empieza a acercarse a sus hermanos mayores requiriendo entregarse a su grupo pero es a menudo rechazado. En ocasiones puede querer o negarse entrar a un grupo este a su vez puede aceptarlo o rechazarlo.

En cuanto a estas características se refiere, Piaget habla de una evolución de la conducta en el sentido de la cooperación.

En base a lo señalado cabe mencionar que las etapas de desarrollo no son rígidas, sino que pueden ser de alguna manera variable, tomando en cuenta las características de la sociedad a la que el niño pertenece.

Considerando todo lo anterior, el presente trabajo de tesina se apoya en la Teoría Psicogenética, que consiste en el análisis de los estadios evolutivos del pensamiento infantil, y nos enseña: en que se diferencia el niño del adulto y como se construyen algunas de las estructuras lógica-matemáticas.

En definitiva forma parte de todas las evoluciones del pensamiento del adulto, distinguiéndose cuatro fases principales: 0 a 2 años, fase sensitivo-motora; de 2 a 7 años, fase egocéntrica o preoperatoria; de 7 a 12 años, comienzo de la conducta reflexiva u operaciones concretas. A partir de los 12 años, se comienza a desarrollar la capacidad de sistematización. Sin embargo, esta génesis de la inteligencia conduce a estructuras mentales que hay que considerar intemporales. Teniendo en cuenta este señalamiento, se nota claramente que el maestro para llevar a cabo su

labor docente, debe tener presente que se encuentra frente a un grupo en donde los educandos son diferentes en el nivel de sus capacidades porque no todos han tenido logros similares, ya que en este proceso también ejercen gran influencia la relación afectiva del niño con sus padres, así como el medio socio-económico y cultural del que proceden, por lo que deben considerarse también al realizarse la planeación de las actividades para el grupo.

Esta teoría Psicogenética dice, fundamentalmente que todo aprendizaje para que sea mejor asimilado por los alumnos, debe procurar dar de manera práctica la enseñanza-aprendizaje, porque la vivencia es fundamental en todo proceso cognoscitivo, y para un mejor aprovechamiento todo lo que se realice debe estar relacionado con su entorno natural y social del niño, al mismo tiempo apoyándose en una metodología activa.

La psicología genética, plantea que la intervención activa del sujeto sobre los objetos materiales o sobre las relaciones conceptuales es la base de toda adquisición cognoscitiva coherente, significativa y duradera. Para Piaget y colaboradores, no tienen ningún sentido la enseñanza enciclopedista, rechaza la concepción de la mente como almacén o depósito de información. El aprendizaje se entiende como un proceso activo de construcción de estructuras de pensamiento. El educando adquiere conocimientos relevantes por un proceso de construcción, más que por la mera observación y acumulación de la información. Piaget, la Escuela Ginebrina y psicólogos y educadores como: Wallon, Bruner, Ausubel, Freinet y Montessori, postulan que el niño es el principal agente de su propia educación y desarrollo mental. El niño aprende haciendo por si mismo y no a través de lo que otro

hace, es decir debe lograr la comprensión de los fenómenos por sí mismo, debe inventar y reinventar activamente lo que quiere comprender. Conocer algo no es meramente escuchar o ver acerca de ello, sino actuar sobre ese algo. El manejo del material es crucial. Piaget, habla de un niño, lo hace en dos sentidos; actuando sobre cosas, de grupo. Por todo lo anterior, normalmente el docente desconoce los recursos y su importancia o no sabe aprovecharlos.

El aprendizaje, hoy en día se considera como un proceso complejo, el objeto de conocimiento; tanto cosas concretas y físicas, como conceptos abstractos, sobre los cuales el sujeto (niño) debe actuar, ya sea de manera física, tocar, oler, armar, desarmar, medir o de manera intelectual; concibe al sujeto, como un ser cognocente, el cual para conocer los objetos, en este caso los contenidos de aprendizaje, debe actuar sobre ellos y transformarlos, relacionándolo con el tema, el juego, en donde se presenta como una revaloración, no solo como instrumento pedagógico, sino como una experiencia vital, importante en el proceso de maduración y comunicación con otros. En sí constituye un recurso pedagógico, como ayuda para el maestro en la educación primaria y principalmente en el medio rural, en donde no se cuenta con otros recursos o materiales suficientes. El juego como instrumento, puede ayudar consciente una situación que el grupo vive inconscientemente, ya sea interna o del grupo, en relación con el exterior. El juego puede ser una de las formas de superar un conflicto en un grupo de niños; por eso el juego en la evolución del grupo es como una forma de pasar el rato, de cambiar el ritmo, de crear una atmósfera diferente en el aula, por medio del juego se puede lograr en el niño la socialización de él y el grupo en forma más creativa y coherente. En el juego se plasma sus logros y sus

carencias, su desarrollo físico e intelectual, le sirve para expresar su afectividad y la sociabilidad. Los niños pasan por lo tanto la mayor parte jugando y es para ellos lo que el trabajo y el ocio para el adulto, por eso los niños nunca se cansan en jugar y toda la vida juegan y de esta forma es como aprenden objetivamente lo que se le deseen enseñar, los contenidos en la escuela, ya sea en sentido formal o informal, el juego es experimento en múltiples ámbitos, porque son importantes estas características: físicas, intelectuales, afectivas y sociales; para que el niño logre estas características, debe tener ciertos espacios y libertad, para que así se logre el objetivo del juego en los niños.

Los niños realizan juegos más rudos y violentos, en los que se requiere unirse en grandes grupos para jugar, considera al grupo de amigos como un reto, ya que requiere lealtad y solidaridad; se rebelan contra las normas y autoridad de los adultos. En cambio las niñas, suelen caracterizarse por realizar juegos más sedentarios y tranquilos considera al grupo como un conjunto de amigos, íntimos que se apoyan, no utiliza el grupo para desafiar la autoridad del adulto. Como es cierto en los niños y las niñas, son diferentes normas que se siguen para realizar sus juegos. Por tal motivo es importante reconocer el valor del juego en las teorías y modelos pedagógicos y en las instituciones educativas porque hay claras definiciones en torno al juego y su incorporación al proceso educativo se ha sistematizado. Ha sido y sigue siendo primordial en diferentes niveles educativos, en espacios sociales y en la cultura infantil, porque desde un principio el juego ha demostrado su importancia en la vida del ser humano, tanto en el desarrollo social, psicoafectivo y cognitivo, como ideales de libertad y creatividad; en el área específica

del mapa curricular, forma parte de las posibilidades planteadas en educación preescolar; donde desde hace tiempo se ha reconocido su importancia pedagógica y en educación primaria cobra mayor importancia y mejora el desarrollo en el proceso de enseñanza del niño, para iniciar la educación primaria, estos niños realizan entre otros juegos los siguientes: correr, patinar, imitar la vida de los adultos, pintar, leer y dibujar entre otros juegos importantes para la edad de los niños; para lograr estas actividades (juegos), los niños deben estar dirigidos por un adulto, en el caso de la sistematización del juego en educación primaria, para lograr los objetivos deseados.

El hombre a jugado desde que apareció sobre la superficie terrestre, y que el juego es una de las formas más antiguas y corriente de diversión; el hombre puede jugar solo: sí juega con otras personas podrá perder o ganar según el juego de que se trate. Como vestigios que comprueben que el hombre ha jugado desde hace muchos siglos, existen sitios y juguetes con los que seguramente se creó. El juego es un ejercicio recreativo, sometido a reglas, en el cual se puede perder o ganar, también es una actividad que se realiza para pasar el tiempo, con el objeto de entretenerse o divertirse. Los juguetes son aquellos objetos que utiliza los niños en sus pasatiempos y estos; tienen tantos juguetes que algunos son hasta imaginarios. Su origen no podría precisarse: pero el primer juguete, sin duda perteneció a un niño de tiempos prehistóricos y éste, de hecho fue un objeto que trataba de imitar las herramientas de su padre. Jugar tiene múltiples acepciones. Jugar es entretenerse, divertirse y tomar parte en los juegos, es hacer algo para recrearse o divertirse y el hombre muchas veces encuentra diversión hasta en el trabajo que realiza y representa un entretenimiento agradable. Además el hombre y la mujer

juegan, y tienen las mismas necesidades de divertirse porque el juego les permite descansar de sus tareas habituales: por lo tanto se juega en todas las edades y que no sólo juegan los niños, sino también los adultos y lo único que cambia son los juguetes y la forma de cómo jugarlos. Por tal motivo,

El juego es indispensable para el equilibrio afectivo e intelectual del niño disponer de un sector de actividad cuya motivación no sea adaptación a lo real. El juego es esencialmente asimilación, ya que se transforma la realidad según las necesidades del yo, crea una asimilación asegurada por unos gestos significantes, por un lenguaje simbólico construido por el propio niño. Es, pues un paso importante en el desarrollo de la función simbólica, según la teoría Psicogenética, el simbolismo del juego expresa además la vida interior del niño e informa de sus conflictos inconscientes. Intereses sexuales reprimidos por mecanismos sociales, fobias, defensa frente a la angustia, agresividad latente, etc. En psicología infantil se utiliza frecuentemente material lúdico que puede equiparse al material simbólico proporcionado por los sueños. La fase final del desarrollo de la fantasía es la creación de representaciones simbólicas que son versiones alteradas de los acontecimientos observados en la realidad. Esto se inicia con formas muy sencillas como fingir que se tiene tos o fingir que se esta dormido. El juego simbólico se turna gradualmente más complejo incluyendo con frecuencia apoyos y actividades rituales, y un elenco imaginario y real de coactores. En educación básica que es la etapa en la cual se inicia el juego simbólico parece llegar a su clímax entre los cuatro y los seis años, después de esta edad, el juego abierto simbólico tiende a interiorizarse hasta llegar a ser prácticamente inobservable en el soñar despierto del adolescente. El

interés del niño por inventar historias simbólicas puede evolucionar muy positivamente hacia la expresión simbólica que se llama escritura creativa. Desde el punto de vista psicológico se ha comprobado que: al principio el niño prefiere los juegos que demandan movimientos (correr, saltar, columpiarse), después los juegos relacionados con la competencia, el tiro, el escondite, más tarde, aparecen los juegos de competencia y rivalidad y con ellos la lucha, el afán de sobresalir y de ser fuerte; posteriormente, viene la pasión por coleccionar objetos, cuidar animales, sembrar plantas, mucho después nace la preferencia por los juegos de conjunto y por último aparecen los juegos de azar, los de habilidad y destreza y otros que se pueden señalar como creativos; la danza, el baile, la música, la pintura, etc. EL juego es recreación diversión o entretenimiento, para aliviar el trabajo o para salir del aburrimiento y también porque mediante el descanso se recrean las energías del músculo y del cerebro, porque se generan nuevos ímpetus que dan bríos, sobre todo cuando el hombre se aparta de la obligación. El niño está prácticamente todo el día jugando, por lo tanto, el tiempo que permanece dentro de la casa también es tiempo de jugar. No obstante en muchas ocasiones a los niños se les impide jugar porque molestan a los adultos cuando estos conversan (suelen mandarlos a ver la televisión que pueden hacer lagunas de las soluciones escogidas) o se les limitan excesivamente los juegos que pueden desarrollar en el hogar. En el exterior el juego cuenta con algunas normas, que quizá los padres ceden demasiado ante la presión social de no molestar, sin embargo los niños tienen sus derechos y sus obligaciones y los adultos han de aprender a respetarlos.

## 2.2. Objetivos de la educación básica en el primer grado

La educación como hecho histórico es abierta y dinámica influye en los cambios sociales y es influida por ellos, sin discriminación social a su realización como individuo y como miembro activo de la sociedad. "La educación debe formar más que informar, es esencial que el niño aprenda a aprender durante toda su vida, y que a través de la reflexión participe responsablemente en la vida social y a su vez obtenga confianza en sí mismo y conozca sus capacidades y limitaciones."<sup>6</sup>

La educación básica debe facilitar la participación del niño en actividades colectivas, para que este se involucre activamente en su equipo, grupo o escuela; el maestro a través del trabajo escolar debe ganarse el respeto y confianza del alumno y fomentando la colaboración de todos, en la educación se debe dialogar para tomar decisiones, basadas en las opiniones, el respeto a la libertad de cada individuo y del grupo como tal. El niño debe ser considerado como un niño y como un adulto, pues la actividad lúdica es característica de la infancia, el juego debe aprovecharse en su carácter de hecho natural para encausarlo hacia la comunicación y la socialización. El juego y el trabajo escolar deben complementarse uno al otro e incluso fundirse en una actividad, es por lo tanto importante tomar en cuenta la experiencia a la escuela ya ha adquirido una vasta experiencia, esta experiencia es global a la realidad; integra y aglutina los más diversos aspectos de la vida. En las primeras etapas de la educación escolar básica la enseñanza es eficaz cuanto más logre continuar esa visión conjunta de los hechos.

---

<sup>6</sup> EUSEBIO, Castro, Arellano et, al., "Los objetivos en Educación Básica" en: Desarrollo del niño y aprendizaje escolar" p p. 341.

Por este motivo se requiere, para el primero y segundo grados de primaria, programas y textos que presentan de manera integrada los contenidos y las actividades de las diversas asignaturas. El propósito fundamental de la educación básica es que el educando se desarrolle de manera armónica, para que participe activamente en la búsqueda de las mejores formas de convivencia entre las personas y entre éstas y la naturaleza, se pretende que el niño, a través de una educación más formadora que informadora, adquiera y desarrolle conocimientos, hábitos, actitudes y habilidades que le permitan:

- Conocer y tener confianza en sí mismo, para aprovechar adecuadamente sus capacidades como ser humano.
- Lograr un desarrollo físico, intelectual, afectivo y sano.
- Desarrollar un pensamiento reflexivo y la conciencia crítica.
- Tener criterio personal y participar activamente y racional en la toma de decisiones individuales y sociales.
- Participar en forma organizada y cooperativa en grupos de trabajo.
- Integrarse a la familia, la escuela y a la sociedad.
- Identificar, plantear y transmitir su cultura, respetando a la vez otras manifestaciones culturales.
- Adquirir y mantener la práctica y el gusto por la lectura.
- Combatir la ignorancia y todo tipo de injusticia, dogmatismo y prejuicio.
- Comprender que las posibilidades de aprendizaje y creación no están condicionadas por el hecho de ser hombre o mujer.
- Considerar igualmente valioso el trabajo físico y el intelectual.

- Contribuir activamente al mantenimiento como resultado de los diversos procesos nacionales e internacionales que le han dado origen.
- Conocer y precisar los valores nacionales y afirmar su amor a la patria.
- Desarrollar un sentimiento de solidaridad nacional y de todas las naciones.
- Integrar y relacionar los conocimientos adquiridos en todas las asignaturas del aprendizaje.
- Aprender por sí mismo y de manera continua, para convivirse en agente de su propio desenvolvimiento.

**2.3. El juego, su función y su importancia un ejemplo: la asignatura de español, primer grado de educación básica para lograr el aprendizaje significativo.**

Para desarrollar la presente tesina, se ha considerado el juego como una actividad natural, espontánea y esencial en el ser humano, principalmente en los niños del primer grado grupo "A", del medio rural de una escuela unitaria y para su realización se requiere de una constante motivación e interacción que va a construir y va incrementando al proceso de socialización en ellos. Por lo tanto el juego, se apoya especialmente en los movimientos corporales, intereses, necesidades y, todos aquellos intereses de los niños de ésta edad, y será un factor primordial en el desarrollo de las facultades físicas psicológicas.

Con el fin lograr el objetivo del presente trabajo, que es la función y su importancia en el proceso de aprendizaje significativo en el primer grado de educación básica, en una escuela unitaria, teniendo como propósito incrementar el

proceso de socialización en los niños, y por medio de estos juegos lograr en la asignatura de español: La socialización como proceso integral.

### **2.3.1. El tendedero**

Para las actividades será necesario formar dos equipos 1 equipo de 12 integrantes y 1 de 10, luego de que se han formado los equipos, se colocan dos sogas largas en alto, cada uno de los niños tratará de pasar las pinzas de ropa de su sogas a la sogas contraria. En esta actividad la interacción se dará en el momento que se cruzan al ir de una sogas a la otra, así como cuando se encuentran juntos los niños en la actividad, unos colgando las pinzas y otros descolgándolas.

Una vez que se han dado un buen número de interacciones y se haya perdido la desconfianza que existía entre los niños, da inicio una comunicación verbal amplia entre ellos, logrando con esta actividad incrementar el proceso de socialización.

Después que se hayan desarrollado las series de actividades señaladas, se pueden repetir según el interés de los equipos, y se pueden implementar otras que ellos sugieran, ya que a estas alturas deben haber tomado confianza para interactuar y comunicar sus inquietudes y deseos para estar en movimiento constante y en comunicación con sus compañeros.

### **2.3.2. Actividades de la vida cotidiana.**

Otra de la forma de interacción es:

Que los niños expresen ante sus compañeros, la importancia de las actividades que realizan a diario en sus hogares, cuales son las actividades cotidianas que les gusta hacer, que es, como es, les gusta hacerlo y con quien lo hace, mencionando también el nombre de los casos o materiales que necesitan si es que hacen falta, para llevar a cabo aquello que les gusta. Para realizarla es necesario disponer de un tiempo de una hora a dos horas, a fin de dar oportunidad para que los niños expresen sus vivencias cotidianas, a partir de estas actividades los niños lo lograrán por medio de escritos y dibujos que manifestarán lo que realizan sus hermanos mayores, con sus amigos, con sus vecinos y en la escuela con sus compañeros de los otros grados.

## **2.4. Definición de términos**

### **2.4.1 Que es juego colectivo**

La definición de "juegos", procedente de un diccionario, se acerca más a lo que entendemos por "juego colectivo". Es atinada ya que se hace mas entendido como la "Competición mental o física desarrollada de acuerdo con unas reglas en la que los participantes juegan en oposición mutua directa, y en la que cada bando trata de ganar y de impedir que lo haga el contrario".<sup>7</sup>

Por lo cual es importante entonces tomar en cuenta, también la definición que

### **2.4.2. Sociabilidad**

"Quiere decir que está asimilando los valores, normas, costumbres, roles, conocimientos y conductas que la sociedad le transmite y le exige. Será

---

<sup>7</sup> ALEMAN, Garcia, Efrain, et. al., "Que es un buen juego Colectivo" en: *Antología Complementaria. El juego* p. 108.

proporcionado por los distintos agentes: familia, amigos, escuela, medios de comunicación social (T.V.) y otros; libros, actividades de ocio o juguetes”.<sup>8</sup>

La socialización la cual se desarrolla a partir de los 6 años de edad, empieza a buscar a otros niños para jugar. Inicialmente se relaciona con cualquier niño, pero al llegar a los 9 años de edad, empieza a elegir sus amistades según criterios de afinidad personal.

### **2.4.3. La socialización**

Los aspectos sociales, afectivos y cognitivos de la conducta son indispensable y su evolución obedecen a leyes del desarrollo general. “La socialización es un proceso por el cual el desarrollo adquiere modelos de conducta apropiados a la sociedad este, fenómeno varía no solo de una sociedad a otra, sino dentro de un mismo grupo social, pero se acepta sin discusión el papel básicamente desempeñando por el grupo social la familia.”<sup>9</sup>

La familia proporciona las primeras oportunidades de relación social y la necesidad de ajustar la propia conducta a la de otros. Es también función de la familia inculcar el tipo de hábitos y costumbres que la sociedad aprueba, bien sea por el proceso de aprendizaje o de carácter más afectivo e inconsciente, como el desempeño de papeles por identificación con el adulto o por internalización de diferentes imágenes, aspectos o normas del mundo familiar; las relaciones entre los niños y, en parte entre niños adultos; como un proceso continuo y progresivo de intercambio. En los años de la educación elemental, el desarrollo social, se acelera

---

<sup>8</sup> NAVARRO, Joaquín, “Un ser Social” en: *Psicología Infantil y Juvenil*, p. 146

<sup>9</sup> *Ibidem* p. 253

debido a que el niño aprende a convivir con otros como él, comienza o empieza a interesarse, Piaget, ilustran la contribución del medio extrafamiliar en la socialización del niño. Los grupos de juego, cuya nota predominante es la cooperación y la desigualdad, proporcionan al niño la oportunidad de construir una conformidad social que no proviene de la autoridad, sino que emana de sí, de su libre decisión de obedecer las reglas del juego.

## 2.5. Características principales del juego, según Huizinga

1. Es una actividad libre, que puede abandonarse en cualquier momento, es algo superfluo. No es una tarea.
2. Es una evasión de la vida diaria y el niño tiene profunda conciencia de ello; fundamentalmente desinteresada nada tiene que ver con la satisfacción de necesidades y deseos. En el juego oscila constantemente la oposición "en broma" y "en serio".
3. Es algo imitado en el tiempo y en el espacio, y encerrado en sí mismo.
4. Tiene posibilidades de repetición.
5. El juego es y crea orden, y ello lo sitúa en el campo estético. De la misma manera muchas palabras referidas a los juegos pertenecen al dominio estético y está relacionada con la belleza, tensión, equilibrio, oscilación, contraste, variación, traba y liberación desenlace, etc. "Después de esta enumeración bastará recapacitar unos instantes para comprobar que todas estas características del juego tienen reflejo en la literatura infantil, de un

modo especial en lo que ella encierra de evasión, es decir, de "segundo inventado".<sup>10</sup>

## 2.6 Criterios para un buen juego colectivo

Para que sea educativamente útil un juego colectivo debe:

1. Proponer algo interesante y estimulante, para que los niños piensen en como hacerlo.
2. Posibilitar que los propios niños evalúen su éxito
3. Permitir que todos los jugadores participen activamente durante todo el juego.

En el primer criterio por ejemplo, se puede analizar el juego de soltar algún objeto en recipiente, implica razonamiento especial, conocimiento físico, relaciones lógica-matemáticas de correspondencia y construcción del número.

Para un buen juego colectivo (segundo criterio), implica valorar las posibilidades que ofrece a los niños para que evalúen ellos mismos los resultados de sus acciones. Cuando el niño trata de producir un resultado deseado, se interesa de manera natural por el éxito de su esfuerzo.

Para el tercer criterio, se requiere de la participación activa de los participantes que consiste en considerar posibilidades en función de su nivel de desarrollo.

"Por "participación activa" entendemos actividad mental y un sentimiento de compromisos desde el punto de vista del niño. El que un niño encuentre algo que hacer en un juego, depende de su nivel de desarrollo. Para los niños pequeños, tener

---

<sup>10</sup> DORA, Pastoriza de Echebarría "El Cuento y el Juego" en: *El Cuento en la Literatura Infantil*, p.6

“algo que hacer” significa, normalmente, llevar a cabo una actividad física porque el pensamiento todavía no se ha diferenciado completamente de la acción”.<sup>11</sup>

### **2.6.1 Objetivos de la enseñanza**

Dentro de la perspectiva del “desarrollo en la medida de lo posible” como objetivo a largo plazo, se conceptualiza los siguientes objetivos:

1. En relación a los adultos, que los niños desarrollen su autonomía en relaciones seguras y que el poder de los adultos fuera mínimo.
2. En relación a los compañeros, que los niños desarrollaran su capacidad para la descentración y la coordinación de distintos puntos de vista.
3. En relación al aprendizaje, que los niños fueran despiertos, curiosos y críticos, para pensar y decir lo que piensan.

### **2.6.2. El valor de los juegos colectivos<sup>12</sup>**

Algunos padre de familia piensan que los niños en la escuela no hacen más que jugar, por lo que algunos no los envían, pero estos padres están satisfechos, cuando sus hijos traen deberes a su casa como prueba de trabajo y aprendizaje que realizan en la escuela. Porque los padres de familia tienen como creencia que el aprendizaje se demuestra por exámenes, el juego es para ellos ocio y una diversión o pérdida de tiempo; porque los niños tienen gran tendencia de participar en los juegos colectivos. Opie y Opie (1969); argumentando que la variedad de juegos callejeros que realizan los niños en su tiempo libre y es también la actividad favorita,

---

<sup>11</sup> ALEMAN Gómez, Efraín et. al., Tema 2. “El juego en el Paradigma psicogenética, en: *Antología Complementaria El juego*, p. 114.

<sup>12</sup> OPIE y Opie, “El valor de los juegos colectivos” en: *Antología complementaria El juego*, p. 125.

porque durante el recreo o en la escuela, el juego colectivo es una actividad natural y satisfactoria y tiene un significado distinto para los niños pequeños que para los niños grandes o los adultos, y que los niños pequeños siempre aprenden más con los juegos colectivos que con lecciones.

### **2.6.3. El significado de los juegos colectivos**

En el estudio que realizó sobre el juego de las canicas, Piaget (1932) encontró que los niños eran capaces de realizar este juego hasta que tenían la edad de 8 años.

A partir de estos estudios, Piaget identificó que este tipo de juegos tiene una aparición tardía, por lo que pudo clasificarlos en 4 niveles:

1. Juego motriz e individual
2. Juego egocéntrico (2- 5 años)
3. Cooperación incipiente (7-8 años)
4. Codificación de reglas (11-12 años)

### **2.6.4. Tipos de juegos colectivos**

La teoría de Piaget , proporciona un instrumento para analizarlos como un tipo de actividad especialmente para el desarrollo social e intelectual de los niños. El valor educativo de los juegos concretos es ayudar a los maestros a desarrollar una manera de pensar acerca de los juegos que les permita seleccionar, modificar e inventar otros juegos; Piaget, propone 8 tipos de juegos colectivos:

1. Juegos de puntería
2. Carreras

3. Juegos de persecución
4. Juegos de ocultación
5. Juegos de adivinar
6. Juegos que implican consignas verbales
7. Juegos de cartas
8. Juegos de tablero.

Los juegos que combinan varias acciones se encuentran en la categoría sexta y séptima, los seis primeros juegos consisten en que los juegos de cartas y los de tablero, se juegan estando sentando y con material especial, los ocho tipos de juegos, se reúnen en dos grupos que son: Juegos de roles paralelos y juegos de roles complementarios.

Los juegos de roles paralelos; como las canicas y la mayoría de juegos de puntería, todos los jugadores hacen lo mismos.

Los juegos de roles complementarios; como perseguir (y escabullirse), incluyen ocultar ( y encontrar), adivinar (y dar pistas) y seguir consignas (y darlas), los jugadores hacen cosas distintas y complementarias.

## CONCLUSIONES

Todo lo que se ha hablado en el presente trabajo de tesina, se enfoca principalmente al proceso educativo en el medio rural, por lo tanto el juego es un medio que el docente tiene para lograr el aprendizaje significativo en los alumnos de educación básica y en específico en los alumnos del primer grado, por lo tanto al notar que los alumnos al ingresar a la escuela primaria no quieren participar en las actividades que a diario se realizan, el maestro deberá de llevar el juego a cabo como una estrategia en el proceso de enseñanza- aprendizaje, logrando así integrarlos a colaborar en forma activa con los demás miembros del que forma parte, así como también un mejor aprovechamiento, ya que mientras mayor sea la interacción que se dé en el grupo, mayor será el conocimiento en el proceso de enseñanza y se enriquecerán con sus experiencias y aportaciones de cada uno de los alumnos del grupo.

Para lograr lo expuesto en el contenido del trabajo se sugiere, como ya se ha mencionado, el juego y su importancia para un aprendizaje significativo, por ser una actividad natural de los niños y medio, con el cual entrarán cada vez más a un proceso de interacción constante, logrando así en los alumnos del primer grado de educación básica, un nivel de socialización, para esto se procura dar a los niños un ambiente de cordialidad a fin de que se sientan en confianza y puedan actuar libre y espontáneamente, siendo la escuela un lugar de alegría para los educandos, en donde se encuentran amigos, compañeros y además aprenden cosas nuevas.

Las actividades que se mencionan en este trabajo de tesina, toman en cuenta las características de los niños en base a la edad y a las etapas de desarrollo establecidos por Piaget.

Ya que por medio de ellas se logra incrementar el proceso de socialización y una vez socializados puedan enriquecer sus conocimientos y experiencias, a través del intercambio, y también alcanzar así una mejor formación personal y no una información en el proceso de enseñanza-aprendizaje, conviviendo entre todos activamente, logrando así una diversidad de actividades, tanto dentro de la escuela como fuera de ella.

También tomando en cuenta las características sociales y culturales del contexto en que se desenvuelven cada uno de estos niños, paulatinamente vencerán así la timidez, el egocentrismo, con la aplicación de estas actividades lúdicas se podrá lograr el objetivo del presente trabajo de tesina y también contando con el apoyo de cada uno de los padres de familia de los niños del primer grado, posibilitará un mayor incremento en el proceso de socialización del grupo, se tiene la gran posibilidad de que al convivir con sus compañeros, amigos y amistades, etc., puedan enriquecer tanto sus conocimientos como sus experiencias, dándose así mismo un mejor desenvolvimiento en el proceso de su formación personal.

Siendo el juego una actividad natural, del ser humano y particularmente de los niños, al llevarla a la práctica con los niños involucrarán cada vez más en el proceso de interacción creciente y constante, favoreciendo así la socialización.

Para lograrlo se debe de tomar en cuenta las características de los alumnos, tomando como punto de partida las etapas de desarrollo de los niños, según la

teoría psicogenética que es una de las formas de pensamiento que considera la formación evolutiva de los sujetos dando como resultado la interrelación de las capacidades biológicas de los niños

## BIBLIOGRAFIA

1. ALEMAN, García, Efraín, et. al. "Que es un buen juego colectivo", en: Antología complementaria. El juego. S.E.P. UPN. México, 1994, 108-152 pp.
2. AYALA, Lara, Laura Elena, et. al., Antología , Análisis de la Práctica Docente. S.E.P. UPN. México, 1990, 226 pp.
3. BECIEZ, González , David, et. al., Antología, Escuela y Comunidad S.E.P. UPN. México, 1989,. 244 pp.
4. CASTRO, Arellano Eusebio, et. al., "Los objetivos en educación básica", en: Desarrollo del niño y aprendizaje escolar, SEP. UPN. México, 1988, 341-342 pp.
5. CUERVO , cuervo, Alberto, et. al., Antología , Teorías del Aprendizaje, SEP. UPN. México, 1988, 451 pp.
6. DEVAL, Juan, "Los tipos de juego", en: Antología básica el juego, UPN, México, 1994, pp.
7. GOMEZ, Palacios, Margarita, et. al., Libro para el Maestro- Primer grado, SEP. México, 1998, 208 pp.
8. GOMEZ, Palacios, Muñoz, Margarita, et. al., Español, Sugerencias para su enseñanza, primer grado, SEP., México, 1996, 93 pp.
9. JEAN, Piaget, Seis Estudios de Psicología, Editorial, Ariel, México, 1992, 231 pp.
10. MARIA, Pescetti, Luis, Taller de Animación Musical y Juegos, SEP. Libros del Rincón, México, 1996, 134 pp.
11. NAVARRO, Joaquín, Psicología Infantil y Juvenil, Tomo 1, Barcelona España, Grupo Editorial, Océano, S.E. 1997, 332 pp.

12. PASTERIZA, de Etchebarne , Dora, El Cuento en la Literatura Infantil, Editorial Kapelusz, S.A. Buenos Aires Argentina, 1962, 280 pp.
13. PETROUSKY, en: Psicología educativa y pedagógica, Edit. Limusa, S. A. de C. V. México, 1988. 531 pp.
14. ROCHA, Jaime, Patricia, et, al., Recursos para el Aprendizaje, SEP. México, 1994, 140 pp.
15. SANTOS, Ruiz, Olivia Margarita, et. al., „Antología, Grupo Escolar, SEP. UPN. México, 1989, 246 pp.
16. SEP, Normas de inscripción, reinscripción, acreditación y certificación para escuelas primarias., SEP, México, 1998, 39 pp.
17. TAPPAN, Velázquez, Martha, et. al., Plan y Programas de Estudio, Educación Básica, SEP. México, 1993, 164 pp.

166162