



SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD 152



LA ACTIVIDAD LUDICA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE.

HILDA RODRIGUEZ MERCADO.

TLALNEPANTLA, ESTADO DE MEXICO, DICIEMBRE 1992



SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD 152

LA ACTIVIDAD LUDICA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE.

HILDA RODRIGUEZ MERCADO

PROPUESTA PEDAGOGICA PRESENTADA PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADO EN EDUCACION PRIMARIA.

TLALNEPANTLA, ESTADO DE MEXICO, DICIEMBRE 1992

CONSTANCIA DE TERMINACION
DEL TRABAJO DE INVESTIGACION

Tlalnepantla, Edo. de México, a 28 _____ de octubre 19 92.

C. PROFR. (A) HILDA RODRIGUEZ MERCADO

P R E S E N T E :

Después de haber analizado su trabajo intitulado, LA ACTIVIDAD LUDICA
EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE.

PROPUESTA PEDAGOGICA

opción

, comunico a usted que lo estimo terminado,-
por lo tanto, puede ponerlo a consideración de la H. Comisión de Titulación
de la Unidad UPN, a fin de que, en caso de proceder, le sea otorgado el dic-
tamen correspondiente.

A T E N T A M E N T E


FROILAN FRANCO ARIAS
ASESOR

c.c.p. Comisión de Titulación de la Unidad UPN, para su conocimiento.

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Tlalenpantla, Edo. de Méx. a 3 de noviembre de 19 92

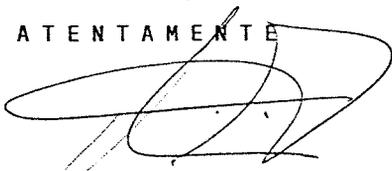
C. PROFR. (A) HILDA RODRIGUEZ MERCADO
P R E S E N T E :

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado: LA ACTIVIDAD LUDICA EN EL PROCESO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE.

PROPUESTA PEDAGOGICA , opción
a propuesta del asesor C. Profr. (a) FROILAN FRANCO ARIAS
, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

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

ATENTAMENTE


PROFR. ANTONIO VILLAR LOPEZ

PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN



UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
DIRECCION GENERAL
TLALLENPANTLA

INDICE

PAG.

INTRODUCCION

I.- ANALISIS DEL PROBLEMA.	3
A. Factores que Influyen	12
1. Apatía por parte del Maestro	12
2. Desconocimiento de las Actividades Lúdicas	13
3. Desconocimiento de las Etapas del Niño en la Edad Escolar	13
4. Falta de Preparación e Iniciativa del Docente, al no aplicar Métodos y Técnicas.	13
B. Justificación	16
II.- EL JUEGO	
A. Antecedentes Históricos del Juego	18
B. Definición del Juego a través de la Historia	25
C. Las Teorías del Juego	29
1. La Teoría del Ejercicio Preparatorio	29
2. Teoría de la Energía Superflua	29
3. Teoría Psicoanalítica	29
4. Teoría de la Seudo-satisfacción de Poder	30
5. Teoría Catártica	31
6. Teoría del Ejercicio Complementario	31
D. El Juego Desde el Punto de Vista Social	32
E. El Juego Desde el Punto de Vista Educativo	35
F. Teoría del Juego de Jean Piaget	37
1. El Punto Sensoriomotor	39
2. El Juego Simbólico	40
3. Período Preoperacional	40
G. La Importancia de la Actividad Lúdica en el Desarrollo del Lenguaje	42

	PAG.
III. DESARROLLO DEL NIÑO	
A. Períodos del Desarrollo	46
1. Período Sensoriomotriz	46
2. Período Preoperatorio	51
3. Período de las Operaciones Concretas	55
IV. EL JUEGO COMO FAVORECEDOR DEL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE	
A. Programa de Actividades Lúdicas que Facilitan el Proceso Enseñanza Aprendizaje	60
1. Descripción del Grupo	61
B. Dirección de los Juegos Educativos	62
V. EVALUACION DE LA PROPUESTA	74
CONCLUSIONES	
BIBLIOGRAFIA	

INTRODUCCION

Partiendo de que la enseñanza aprendizaje es un proceso social, es necesario preparar a los alumnos a una mejor comprensión del mundo y de ellos mismos, estimular la imaginación, despertar su sentido estético, su sensibilidad afectiva, favorecer en ellos el deseo de crear, ofrecer la oportunidad de expresar y desarrollar su personalidad; es preciso establecer, que el lenguaje es aprendido a través de la Actividad Lúdica.

La relación que se da entre los niños, es la del juego, - pues aun sin conocerse se acercan a otros niños y su primera comunicación es la de "jugamos", ya que su única preocupación es la de desarrollar su actividad en el juego.

En el ámbito escolar es el maestro quien debe propiciar - en el alumno su creatividad, de ahí la importancia de que el maestro diseñe situaciones didácticas que le permitan al alumno manifestar su interés por las actividades escolares, existiendo pues una vinculación entre la educación escolarizada y las experiencias que el alumno tenga en su vida diaria.

En la actualidad el educando está sometido a una sobrecarga de información, ya que nuestra sociedad tecnológica lo satura de mensajes, exigiéndole desarrollar habilidades complejas - que demandan sus capacidades cognitivas como son la atención, - la memoria, el lenguaje etc. Es posible que el niño pueda adaptarse a un entorno complejo gracias a sus capacidades atencionales, que le permiten dirigir sus recursos mentales sobre algunos aspectos del entorno y prescindir de otros, según sean significativos para él.

Es difícil para el adulto comprender al niño; es decir entender su mundo. Considero que el juego nos brinda la oportunidad para entenderlo, ya que en esta actividad, el educando desarrolla algunas habilidades como las perceptiva, manuales, así - como también la función cognitiva de prestar atención, afirmando la personalidad del individuo. Y con esta actividad natural del niño de 7,8 y 9 años de edad, lograremos que jugando, participan socialmente, realicen intercambios afectivos con sus com

CAPITULO I

ANALISIS DEL PROBLEMA

pañeros y desarrollen el gusto por aprender.

Para abordar el tema de "El juego en el proceso enseñanza aprendizaje en el niño de 7,8 y 9 años de edad"; se estructura la presente propuesta, comprendiendo las siguientes vertientes.

En el Primer capítulo se hace referencia a un análisis -- global del contenido de la propuesta pedagógica. En el Capítulo II, se exponen Antecedentes Históricos del Juego, iniciando con la definición etimológica y filológica del Juego.

Posteriormente se plantea en forma detallada, el Análisis del Problema, en donde se describen y organizan las variantes -- entorno a mi estudio. En el Capítulo III, se presenta la Justificación de la Propuesta, en donde se destacan algunas teorías-- advirtiendo la importancia del juego en el ámbito educativo, -- considerando las etapas de desarrollo del niño de 7 a 9 años de edad, en base a las teorías de destacados psicólogos y pedagogos.

En lo que respecta al Capítulo v, se mencionan los objetivos a lograr en la realización de este estudio. El Capítulo -- VI, comprende el Marco Teórico, en el cual se recabó información detallada de teorías, definiciones de algunos estudiosos -- de la actividad lúdica. En el Capítulo VII, se describe la aplicación de la propuesta, dirección de juegos educativos y un programa de actividades lúdicas que promueven el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje para niños de 7 a 9 años de edad. Finalmente en el Capítulo VIII se exponen mis conclusiones obtenidas en base a los datos presentados en los capítulos anteriores.

Cabe hacer mención el esfuerzo que este trabajo implica, -- que tiene como fin concluir mis estudios a nivel de Licenciatura en Educación Primaria.

I. ANALISIS DEL PROBLEMA

Algunos investigadores de la infancia han demostrado que la actividad lúdica es la vida misma del niño. Sin embargo en el ámbito educativo y en particular en algunas de las instituciones educativas no se ocupa lo suficiente de hacer al juego un espacio en la actividad docente. El niño recibe una educación intelectualizada que bloquea toda manifestación espontánea y libre de la infancia. Por lo que el juego infantil, enfocado desde la perspectiva de necesidades e intereses del niño y considerando la génesis de la adquisición del conocimiento puede cumplir un rol transformador de la educación escolar.

Si se comprende a la actividad lúdica dentro del proceso enseñanza aprendizaje, como medio de expresión, regulador y compensador de la efectividad y un instrumento del desarrollo de las estructuras del pensamiento en el niño de 7 a 9 años de edad resulta un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de su personalidad.

Las aportaciones de la pedagogía y la investigación educativa, y en particular de la psicología, nos brinda la oportunidad a los docentes de conocer mucho mejor el desarrollo infantil, lo que genera de inmediato una nueva concepción del niño y su desarrollo evolutivo.

En base a estas nuevas ideas científicas y en particular en el ámbito de la psicología, podemos mencionar entre los más destacados a H. Spencer, Karl Gross, S. Hall, Carr, S. Freud, J. Piaget; en cuanto a sus teorías en el campo de la psicología del niño.

El presente trabajo es un estudio detallado acerca del juego en la actividad educativa, y considerando el juego como una actividad innata del niño, que se manifiesta en todas sus esferas desde los primeros años de vida; ésta le permite expresar de una manera espontánea su actividad.

Se ha observado, en diferentes grados durante el proceso enseñanza-aprendizaje, la falta de motivación cayendo en la monotonía, apatía, distracción y poco interés por aprender, por

parte de los alumnos, y el aprendizaje resulta lento y difícil - en la mayoría de éstos.

Así pues, en general los alumnos en edad escolar reciben - una educación sistematizada pero mecanizada; es decir el aprendi- zaje se da por imitación y copia y los niños aprenden a escribir sin saber para qué sirve sus conocimientos y sin entenderlos. - Toda operación, noción o simple conocimiento de algo, no lo cono- ce de inmediato, puesto que su nivel de percepción no le permite asimilar, es necesario respetar el proceso y no violentarlo. El niño poco a poco asimila e interpreta ese conocimiento mediante- la actividad lúdica; el juego es una manera de lenguaje infantil ya que de esta manera crea, con ayuda del maestro, diversas ex- periencias que resultarían significativas y determinantes en el desarrollo de su aprendizaje.

De aquí el análisis que se expone con el fin de considerar el juego como un tema que ha prevalecido en tantas investigacio- nes en el ámbito psicopedagógico, que exige de mucha atención, - porque sin duda el juego constituye una actividad imprescindible en la vida del niño.

Por lo general, se ha percibido que en nuestras institu- ciones educativas no se ha dado la importancia debida a la acti- vidad lúdica. Ya que se considera "pérdida de tiempo", por tal- motivos se consideraron los factores que influyen en esta proble- mática y que a continuación se describen.

- Apatía por parte del maestro, argumentando falta de tiempo.
- Desconocimiento de las actividades lúdicas propuestas en el - programa de la S.E.P.
- Desconocimiento de las etapas del niño en su edad escolar.
- Falta de preparación e iniciativa del docente, al no aplicar- métodos y técnicas adecuadas.

Estos aspectos fueron observadas en mi práctica docente, - entorno a mis compañeros, alumnos y en lo personal.

A continuación se mencionan los recursos empleados para -- el logro de esta investigación, auxiliándome de encuestas pre- viamente elaboradas, para ser aplicadas a maestros a nivel pre- escolar y primaria.

Para tener una visión general, acerca de las actividades lúdicas en la cotidianidad escolar, se realizó la siguiente encuesta a 40 profesores de educación preescolar y primaria obteniendo las respuestas que a continuación se describen.

PREGUNTA	FRECUENCIA RESPUESTA
1. Maestro (a), ¿Qué opinión tiene Ud. acerca del juego infantil?	12 Profesores respondieron: Que es una etapa de madurez por la que el <u>ni</u> ño debe pasar armónica--mente en el proceso ense--ñanza aprendizaje.
	10 Profesores coincidieron que el juego infantil es una necesidad para el niño.
	21 Profesores respondieron: Que el juego infantil es un excelente medio para la labor educativa.
	7 Profesores. Que es el mejor medio que tiene el niño para aprender a vivir..
2.¿Cree Ud. que el juego es un - medio educativo?	15 Profesores respondieron: Sí, para reafirmar el conocimiento y como - auxiliar de temas, es <u>in</u>

PREGUNTA	FRECUENCIA RESPUESTA
	dispensable en la educación del niño.
	12 Sí el juego es de --- gran valor educativo por que el niño aprende a valerse por sí mismo en todos sus actos, se hace - despierto, ágil, dócil, - entusiasta, fuerte, creativo y sociable.
	9. Sí, ya que por asociación de ideas aprenden - el conocimiento.
	4 Sí, ya que lo ceremonioso resta intrínseco a las clases sobre todos en -- los pequeños.
3. ¿Utiliza el juego en las actividades educativas?	13 Sí, pero muy pocas veces ya que no disponemos de tiempo y material necesario.
	7 Sí, porque nos ayuda a despertar el interés del niño a la vez que auxilia en la motivación, en el desarrollo de la clase - o como actividad final de la misma, para no hacer-

PREGUNTA	FRECUENCIA RESPUESTA
	<p>la clase monótona.</p> <p>11 Sí, se utiliza para reafirmar el conocimiento.</p> <p>9 Sí, cuando están aburridos organizamos juegos o en ratos libres.</p>
<p>4. ¿Será capaz el niño de interesarse y brindar seriedad en el trabajo escolar al utilizar técnicas de juego?</p>	<p>8 Sí, pero de una forma organizada, debe darse en forma espontánea, cuidando que el niño no llegue al desorden.</p> <p>19 Sí, porque el niño necesita del juego, se divierte y sabe distinguir dónde empieza el juego y dónde el trabajo.</p> <p>6 Sí, indicando un determinado tiempo al juego.</p> <p>7 Sí, depende de la conducción y de la técnica que aplique el maestro.</p>

PREGUNTA	FRECUENCIA RESPUESTA
5. ¿Qué experiencia ha tenido como maestro con el juego infantil?	10 Por medio de esta actividad, el niño es capaz de mostrar facetas - que muchas veces desconocemos y podemos aprovechar.
	11 Siempre han sido favorables.
	14 En la enseñanza de la lectura y escritura ha dado óptimos resultados.
	5 Sirve como motivación - diciendo "vamos a jugar" y al final se dan cuenta que aprendieron un tema y les da gusto haber aprendido de esa manera.
6. ¿Cree necesario un lugar específico para las actividades lúdicas, durante el proceso enseñanza aprendizaje?	15 Sí, porque el salón de clase resulta ser un espacio muy reducido.
	12 No, puesto que puede organizarse técnicas de juego dentro del aula.
	8 Depende de las actividades lúdicas que se uti

PREGUNTA	FRECUENCIA RESPUESTA
7. ¿Considera que la participación del niño en el juego es útil y necesaria para su formación?	<p>licen, algunas requieren del patio, canchas y -- otras pueden realizarse en el salón.</p> <p>5 Sí, porque en esta actividad, el niño quiere sentirse libre y moverse en forma espontánea.</p>
	<p>9 Sí, porque es una etapa que no puede sustituir de otra forma.</p>
	<p>7 Sí, porque educa su -- atención, estimula su -- imaginación, favorece -- sus sensopercepciones, -- estimula su memoria.</p>
	<p>10 Sí, ya que le da seguridad en sí mismo cuando participa y sabe, al ver a otros niños jugar, -- aprende y más tarde se -- incorpora con el conocimiento.</p>
	<p>14 Sí porque le ayuda al niño a desarrollar su -- coordinación motora <u>grue</u></p>

PREGUNTA	FRECUENCIA RESPUESTA
8. ¿Considera Ud. que el juego tiene importancia en el <u>pro</u> ceso enseñanza aprendizaje?	sa y fina.
	6 Sí porque en la actualidad, los juegos didácticos son muchos y si el maestro sabe aprovechar será más fácil y <u>diverti</u> do aprender.
	7 Sí, porque con el juego se inicia como <u>motiva</u> ción.
	15 Sí, pero no hay <u>infor</u> mación suficiente para - aplicar técnicas <u>adecua</u> -das.
	12 Sí, por medio de juegos adquiere el <u>conoci--</u> miento de temas, tanto - de español como en las - matemáticas.

PREGUNTA	FRECUENCIA RESPUESTA
9. ¿Qué aspectos cree Ud. que manifiesta el niño mediante la actividad lúdica?	<p>2. Su educación.</p> <p>10 Abarca todas sus esferas en desarrollo: <u>cognitivo</u>, motora y afectiva.</p> <p>14 Imaginación, agilidad y entusiasmo.</p> <p>14 Generalmente manifiesta su estado de ánimo, - su situación familiar e incluso su personalidad e inteligencia.</p>

Considerando que la función de la escuela es desarrollar - individuos cada vez más adaptados a su medio social, es indispensable abordar la parte dedicada al aprendizaje, los fundamentos y leyes en los que se apoya.

Desde el punto de vista psicológico, el niño, desde que -- nace se somete a un proceso de aprendizaje, iniciando su comunicación, durante la adquisición de la lengua, de acuerdo al ni--

el perceptual, al ir conociendo lo que le rodea. De aquí que - el niño descubre, asimila, toma y descarta lo que le sirve y lo que no le sirve, formando así parte activa en su aprendizaje cotidiano, no olvidando que es un ser cognoscente; llevado a mantener una interacción maestro-alumno, alumno-maestro, alumno- --alumno, manteniendo una comunicación constante. De esta manera el niño crea su actividad lúdica en su aprendizaje, para mayor - comprensión de las cosas.

En base a lo anterior, he observado en mi práctica como docente: que realmente no se toma en cuenta los intereses y etapas de desarrollo del educando, ya que en las instituciones educativas, no se le da importancia debida a la actividad lúdica, en -- edad escolar.

Es importante destacar los factores que he advertido y que influyen en esta problemática; apoyados en encuestas, diálogos, - entrevistas e intercambio de actividades entre grupos y compañeros, se manifiestan los siguientes factores:

1. Apatía por parte del Maestro.

En la actualidad, el docente no se informa, no se documen--ta por trabajar en armonía con sus alumnos, inquietos por cum---plir con un programa académico y tener documentación al corrient--e, sólo cumplir con el trabajo es el objetivo en general; sacar el grupo con un buen promedio. Esta situación se palpa en la- cotidianidad escolar; son pocos los docentes que realizan activi- vidades lúdicas, argumentando falta de tiempo, o que no se puede salir al patio y creo que no es necesario tener un patio libre - para reforzar el programa con el juego.

2. Desconocimiento de las Actividades Lúdicas Propuestas en el Programa de la S.E.P.

Este factor es importante ya que algunos docentes creemos que por permanecer en un mismo grado en varios ciclos escolares, ya sabemos y conocemos los temas y actividades a desarrollar; indicados en el programa, o que ya tenemos mucha experiencia y que no necesitamos del programa de la S.E.P.; sólo para cumplir con el avance se abre y se hojea; pero no nos queremos dar cuenta de las actividades señaladas en donde se puede emplear el juego, pensando que nos resta tiempo y el educando no lo aprovecharía.

3. Desconocimiento de las Etapas del Niño en su Edad Escolar.

En el transcurso de la actividad escolar, los docentes planeamos nuestros temas de estudio sin considerar la etapa de desarrollo del educando en sus cuatro esferas, que son las psicológica, motriz, social-afectiva y sólo nos abocamos al sentido-cognoscente. Creemos que ya lo sabemos y sólo se mantiene una relación de emisor oyente, sin dejar al alumno participar activamente; decimos que sí es buena la actividad lúdica, pero no se utiliza, ya que algunos docentes creen que el juego es una "etapa". De aquí que el maestro no se actualiza y difícilmente aplicará técnicas de juego.

4. Falta de Preparación e Iniciativa del Docente, al no Aplicar Métodos y Técnicas Adecuadas.

Las encuestas y entrevistas con otros compañeros, me han dado la pauta a seguir con esta investigación, puesto que en su

mayoría se manifiesta apatía por aplicar técnicas de juego ya -
que las desconocen y no advierten la necesidad de los educandos;
sólo cumplir con un programa es la preocupación de todo docente,
cayendo en la monotonía en las actividades escolares; descar--
tando por completo todas las actividades lúdicas que se propo--
nen en los programas de la S.E.P.

En lo personal he pasado por estas observaciones como do--
cente, he cometido estos errores, no me interesaba, porque --
creía que la actividad lúdica me quitaba tiempo a calificar, a--
revisar cuadernos, a checar tareas. Y esta concepción en mí --
cambió, desde que nació el interés por mejorar, quise superarme
y al ingresar a la U.P.N., y al estudiar, leer las antologías de
los psicopedagogos y mi práctica tuvo un cambio; en el trato --
con los alumnos, de interesarme por sus problemas y ayudarlos: -
dentro de mis posibilidades, abordando así los temas de difícil-
comprensión para ellos mediante la actividad lúdica, descubrí -
que hay mayor disposición al estudio y en la enseñanza de la --
lecto-escritura, se les facilita ayudándolos emocionalmente me-
jorando así su socialización en grupo.

Estas observaciones fueron advertidas durante mi labor co-
mo docente, en torno a mis compañeros, alumnos; en base a estas
experiencias cabe mencionar que se reconoce el juego en torno -
al niño como un medio para aprender, para vivir, que es un me--
dio educativo, que es una etapa de madurez; realmente existe --
una concepción errónea de algunos docentes acerca de la activi-
dad lúdica y que es necesario concientizar e informar al docent
te, para reconocer el juego como una actividad y lenguaje con--

cordante con respecto a nuestros alumnos, ayudándolos así y -
motivándolos para llevar a cabo el proceso enseñanza aprendiza
je en armonía.

B. Justificación

El proceso educativo es una actividad conjunta e ininterrumpida del maestro y del alumno, en particular del niño en su apropiación progresiva del objeto de estudio.

De aquí mi interés por emplear la actividad lúdica como objeto de estudio, como factor, de motivación para el mejoramiento de la apropiación de los contenidos. Destacando el juego y la importancia en el desarrollo, puesto que así se afirma la personalidad del individuo, integrándolo en su sociedad como un ser pensante.

Así pues el juego desempeña en el niño el papel del trabajo que desarrollaría en determinado momento el adulto.

En este estudio, es necesario enfatizar, cómo es que en la práctica docente, no se le da la importancia que requiere a la actividad lúdica, como una representación del objeto de conocimiento y esencialmente, como una determinada forma de lenguaje.

Generalmente los maestros se justifican ante el hecho de no utilizar el juego en la cotidianidad escolar.

Cabe mencionar la importancia de cómo es que el niño accede al conocimiento en el proceso enseñanza-aprendizaje, mediante el juego. Si al alumno se le diera la oportunidad de transmitir y compartir sus experiencias con el juego, sería una alternativa que el docente pudiera aprovechar para lograr óptimos resultados en su labor.

Se recabó alguna información del juego en el aspecto educativo a través de la Historia, teorías educativas acerca del mismo, dadas por destacados psicólogos y pedagogos y su aplica-

CAPITULO II

EL JUEGO

ción en el área docente.

A continuación se presenta un estudio general con fundamentos psicopedagógicos, de algunos estudiosos con respecto a el - juego en la educación primaria.

II. EL JUEGO

A. Antecedentes Históricos del Juego.

Desde que el hombre apareció sobre la faz de la tierra, la humanidad ha ido en continuo proceso evolutivo, dentro del cual sólo algunas o muy pocas características de él, han perdurado - a través de las épocas.

Al hablar del juego, debemos partir de la premisa de que - jugar, para los niños, ha constituido y constituye una necesi--dad vital, un algo natural. Además de que, el factor lúdico - se hace presente en todas las formas de la vida social, paralelamente al desarrollo de la cultura; es así como la competición lúdica da un impulso considerable a todas las formas de la cultura arcaica; el culto religioso se origina en un juego sacro;- la poesía nace jugando y la música y la danza en un rpincipio - fueron juegos; el derecho surge de las costumbres de un juego - social; y en general la cultura en sus fases primordiales es un juego.

A partir del momento en que el ser humano cortó una rama y se puso a jugar con ella, podemos considerar que usa juguetes - en su juego.

Al estudiar el juego y los juguetes en los niños de las - comunidades primitivas, nos percatamos de que en la antigüedad- como en la actualidad hay muchos rasgos comunes; por ejemplo, - se han encontrado animalitos de piedra de origen persa que da--tan de hace más de 3000 años, así como el actual y popular sonajero que se usaba en Grecia y en Egipto desde aquellos tiempos, que aunque se utilizaba con el fin de espantar los malos espíri

tus, el niño sin comprender lo usó como juguete.

Con respecto al juego de pelota, sabemos que ya se practicaba en el antiguo Egipto, desde hace más de 4000 años, ello -- se deduce de pelotas hechas de cuero y rellenas con salvado que fueron encontradas en excavaciones en tumbas de Tebas'

Cada época de la historia de la humanidad reviste singular importancia destacando la cultura del Imperio Romano que merece atención especial, precisamente por su contraste con la cultura helénica. Mientras que en Grecia los niños jugaban con la pelota, con la cuerda, lanzamientos y competiciones, designándose -- con el término agón desde los juegos más insignificantes hasta la lucha sangrienta y mortal; en Roma el carácter lúdico se manifiesta en todos los aspectos culturales, es decir, que la sociedad romana no podía vivir sin juego, que constituía para --- ella un fundamento de existencia.

Es evidente que el Imperio Romano resume la herencia del mundo antiguo, acogiendo los legados de Egipto, Grecia y el Medio Oriente.

Emplearon el término ludus, término francés (significa juego) el cual se encontraba presente en el entretenimiento infantil en las sangrientas luchas humanas y con animales; posteriormente en las carreras y competiciones atléticas y como señalamos anteriormente, en todos los aspectos de la cultura romana -- como lo son la literatura y el arte.

Posteriormente, en el período como Edad Media, la vida medieval estaba también impregnada de juego. De esta época encontramos relativamente pocos juguetes infantiles destacando el --

juego popular colmado de elementos paganos que han perdido su -
significación religiosa; así como el juego de caballería pompo-
so y señorial.

Más tarde, el Renacimiento concibe la vida como un juego, -
el espíritu lúdico aparece simultáneamente en todas las creacio-
nes artísticas: poesía, arquitectura, escultura, pintura, etc.

Con respecto a Mesoamérica y particularmente en México an-
tiguu, el juego tenía un valor mágico-religioso virtualmente --
incalculable. "Destacan por su importancia: el juego de pelota,
llamado entre los pueblos indígenas ollamalitztli, que además de
su fin recreativo constituía un medio adivinatorio y una tradi-
ción popular; así como el patolli, que resulta útil para la en-
señanza objetiva de diversas materias y permite despertar el in-
terés por las costumbres y tradiciones precolombinas"...(1)

Según Clavijero, patolli, "Es una voz genérica que signifi-
ca toda clase de juego, no obstante el concepto náhuatl de jue-
go es topehun, que quiere decir empujar o rechazar, así como --
neahiltliztli y neahuiltiloni son términos que designan juegos
de simple diversión"...(2)

Posteriormente, los niños de la Colonia practicaban juegos
encantados, dramatizados o declamados así como palotes en los -
meses de mayo, julio y agosto.

(1) CEPEDA CARDENAS, G. El Juego de Pelota.

p. 176

(2) LOPEZ AGUSTIN, A. Juegos Rituales Aztecas.

p. 11

"Cabe agregar que durante la época colonial, y hasta la actualidad, los niños practicaban numerosos juegos de origen español, como Doña Blanca, a la víbora, víbora de la mar, a los listones, a ojos, a la vela y manos atrás, jugaban además a bailar el trompo, al balero, a saltar la cuerda o a jugar al pan y queso, a la gallina ciega, al burro, al volador y a otros muchos - cuya enumeración sería larguísima"... (3)

También se jugaba a los de origen indígena como el coyote, a las matatenas y a las canicas.

Se sitúa en Europa, la aparición de los juguetes educativos en los siglos XVII y XVIII, sin poder determinarse la fecha exacta. Considerando que el juguete es "cualquier tipo de objeto utilizado por los niños para sus juegos. Los juguetes más antiguos que se conocen, familiarizaban al niño con el uso de los objetos manejados por los adultos o desarrollaban en él sentimientos afectivos. Servían para establecer un nexo entre su mundo mental y la realidad cotidiana. Actualmente el juguete se halla plenamente industrializado, mostrando una clara preferencia por el modelismo (aviones, trenes), avances de la técnica (objetos espaciales), ciencia ficción y bélicos, con claro predominio de los juguetes automatizados. Es de subrayar el carácter polémico más o menos virulento -defensores y detractores que en amplios medios posee el juguete bélico"... (4)

(3) MATEOS HIGUERA, Salvador. El Juego de los Mexicanos

p. 32

(4) PUBLICACIONES DIAGONAL, Diccionario de las Ciencias de la Educación. p. 1479

Existen diferentes juguetes apropiados para cada edad y situación. En la elección del juguete, cabe tomar en cuenta ciertas normas: a) El juguete debe ser para que el niño manipule -- con él y libere sus energías, b) Contar con los juguetes suficientes para que el niño se exprese y juegue, pero no tantos como para perder su interés por exceso de manipulación, c) Es conveniente que sean sencillos para que su uso sea libre y espontáneo, d) Deben ser apropiados al desarrollo evolutivo del niño.

Se han realizado estudios comparativos entre niños que dispusieron de los juguetes necesarios, frente a otros que carecieron de los mismos, demuestran una mayor madurez mental y emocional a favor de los primeros.

A medida que nos acercamos a nuestro propio período cultural se complica el examen del contenido lúdico, de los impulsos culturales, boteniendo generalmente conclusiones contradictorias.

Tal es el caso, por ejemplo, del deporte, considerado como una actividad de esparcimiento y de juego, pero que en numerosas ocasiones requiere de una organización técnica y un perfeccionamiento científico que lo convierte en una actividad seria, digna de profesionales.

Esta misma confusión de ideas lúdicas aparece en todos los aspectos del proceso cultural actual, en la política, en las artes, en la ciencia y en general en la vida social contemporánea.

Así pues, cuando señalamos que el juego es un elemento cultural, nos referimos también al hecho de que la cultura surge en forma de juego.

Siendo la filosofía una de las disciplinas más antiguas y de la cual se derivan todas las ciencias conocidas por el hombre, naturalmente que tiene nexos muy importantes con el juego.

Fueron en un principio los sofistas quienes crearon un medio propicio para el desenvolvimiento del juego de ideas y conceptos y más tarde Platón y Aristóteles, no obstante la seriedad de sus pensamientos, siguieron considerando a la filosofía como un noble juego de la juventud griega; un ejemplo claro lo constituyen la dialéctica y la retórica.

Pero también la filosofía, a través de la axiología, la ética y la estética, atribuyen al juego una serie de valores universales que le permiten cumplir con una función orientadora y canalizadora de las actividades infantiles con el objetivo de preparar a los pequeños para su vida futura.

Un juego tendrá mayor o menor valor educativo según sus condiciones psicológicas, capaces de educar un carácter de desarrollar valores morales y físicos.

Otro amplio campo para la actividad lúdica se abre en la esfera del derecho, puesto que en el proceso de administración de la justicia intervienen fuerzas antagónicas, que basadas en la ley notoriamente ambigua, tratan, por medio de un juego de argumentos veraces y lógicos, de obtener el fallo favorable de la autoridad competente.

En la actividad política observamos también una intensa actividad lúdica, desde las campañas electorales hasta la toma de decisiones gubernamentales en el Parlamento o en el Congreso de la Unión, así como en las relaciones diplomáticas entre los países del mundo.

Es así como el juego ocupa un lugar preponderante en todos los aspectos del saber humano, además del objeto que lleva implícito en sí mismo, es decir, jugar por el solo hecho de jugar.

Algo similar ocurre en el arte, donde el artista exterioriza sus sentimientos por medio de las creaciones artísticas amalgamadas con un espíritu lúdico.

Schiller es el primero de los estudiosos del juego, en distinguir la similitud entre éste y el arte.

En nuestra cultura, las artes las podemos encuadrar en los siguientes grupos: dibujo, pintura, grabado, música danza, poesía, tragedia, comedia, drama, ópera, arquitectura...

El dibujo ornamental nace con la humanidad y llegó a constituir una forma de lenguaje, además junto con la pintura, son un producto artístico del hombre. Entre la música y el juego existe una relación y la danza engloba la totalidad de las características propias de la cultura de un pueblo, ya que posee arte, poesía, teatro y algo más, una esencia mítico-religiosa.

La poesía muestra un carácter lúdico fácilmente reconocible y se hace extensivo a otras creaciones literarias y teatrales. -- La arquitectura es el arte de construir armonizando la utilidad con la belleza y la Historia de la Cultura, nos muestra la importancia del juego en los estilos barroco y churrigueresco.

Para finalizar este bosquejo histórico referente al juego y su relación con diferentes disciplinas del saber humano, resta decir que no sólo una breve reseña como ésta, sino un verdadero y muy interesante tratado debe escribirse acerca del juego, y que además sería de gran importancia que tanto educadores como padres de familia y comunidad en general preserváramos o recuperásemos para el niño un espacio único lúdico en el ámbito de nuestra civilización; ya que en el transcurso de nuestra historia se manifiesta el juego como una necesidad natural, que la realiza con agrado, nace espontáneamente, es un lenguaje natural., que podemos aprovechar esta inclinación para propiciar el proceso enseñanza aprendizaje.

B. Definición Del Juego a Través de la Historia.

Dada la diversidad de lenguajes que emplea el hombre para comunicarse con sus semejantes, no nos es posible concebir la idea de que una misma palabra sea empleada para designar el concepto que nosotros tenemos de la palabra juego.

Es así como cada uno de los idiomas que se hablan en el mundo, ha utilizado una o varias palabras para definir la idea de jugar.

Si consideramos que el juego es una actividad libre que se desarrolla dentro de unos lineamientos preestablecidos, obligatorios pero libremente aceptados, además de ser característico de los animales incluyendo al ser humano; observamos que todos los pueblos juegan y lo hacen de una manera semejante.

Al referirnos al juego inmediatamente lo circunscribimos al ámbito infantil, en el cual es una actividad característica pero no exclusiva, puesto que se encuentra presente en todas las manifestaciones culturales, así podemos referirnos al juego y las ciencias o al juego y el arte, donde los adultos proyectan sus inquietudes lúdicas.

Es posible que en las diferentes culturas, algunas hayan logrado definir mejor las distintas formas en que se manifiesta el juego, sin embargo, ninguna lo logra de una manera tan firme y al mismo tiempo tan amplia como los modernos idiomas europeos.

Siendo el griego una de las culturas trascendentales en la historia de la humanidad, utiliza más de tres palabras para designar la total esfera de juego, destacando el sufijo *inda*, empleado exclusivamente para designar el juego y la palabra *agón* que tenía en la cultura helénica gran importancia al designar las características formales del juego.

Notables por su importancia entre los juegos que se celebran en la antigua Grecia encontramos las Olimpiadas que se llevaban a cabo cada cuatro años en Olimpia, ciudad del Peloponeso.

Los primeros tuvieron lugar a partir del solsticio de verano del año 776 A. C., pero según la opinión más generalizada fueron fundados por Hércules, unos 1350 años A.C.

RESERVA

A ellos concurrían todos los ciudadanos griegos, que iban a disputar una corona de Laurel en competencias atléticas que comprendía: carreras a pie, el salto, el disco, la lucha, carreras de carros, el pugilato y el pancracio o combate gímnic que los atletas combatían desnudos.

Simultáneamente se presentaban actividades artísticas y culturales, con la participación de los más destacados poetas, músicos, filósofos, e historiadores, éstos dieron origen a los juegos romanos, que fueron numerosos y que se llevaban a cabo en honor de algún dios y dentro de los más importantes encontramos los juegos: Agonales, Bacanales, Saturnales, Florales, Apolinarios, y otros.

Aunque con un significado diferente, los juegos griegos y romanos han dado origen a los Juegos Olímpicos en la Era Moderna.

En la cultura indú, el sanscrito posee no menos de cuatro diferentes raíces lúdicas, siendo el término conceptual más generoso kridati, empleado para designar el juego de niños, adultos y animales.

Con respecto a la función lúdica, en chino, la palabra más importante es wan en la que destacan las ideas de juego infantil

En lo que respecta al japonés, el sustantivo asobi y el verbo asobu, significa jugar en general.

Un rápido examen a los idiomas semíticos nos muestra que la'ba significa en árabe jugar y en hebreo arameo la'ab significa reír o burlarse.

Es en latín, donde encontramos perfectamente definido el campo del juego mediante los términos ludus, ludere; sin embargo estas voces no pasaron etimológicamente a los idiomas románticos y sólo originaron la voz francesa ludique. Basada en ella en español, se ha empleado la palabra lúdico derivado del latín ludicer, lúdico.

De estas palabras latinas se deriva ludus y simultáneamente aparecen los vocablos iocus, iocari que han pasado las lenguas romances en las formas jeu, jouer en francés; giuoco, giocare en italiano; juego, jugar en español; en portugués jogo, --

jogar; y en rumano joc, juca.

Por el contrario, el grupo idiomático germánico no posee, ninguna palabra común que designe el juego y el jugar.

Encontramos en alemán la raíz spiel que origina el verbo spielen que expresa la idea de jugar.

El inglés play, to play, procede del anglosajón plega, -- plegan, que significa principalmente juego y jugar.

Antes de terminar el examen filológico del concepto juego es importante mencionar que el valor conceptual de una palabra, en cualquier idioma, se determina por aquella otra que expresa lo contrario; así podemos oponer frente al juego, en su sentido más estricto al trabajo.

Por lo anterior podemos determinar que estas definiciones que coinciden en una sola idea, como característica del juego de ser placentero, espontáneo y voluntario, tiene un fin en sí mismo, exige la participación activa de quien juega y mantiene cierta relación con actividades que no son propiamente juego, como puede ser la creatividad y solución de algunos problemas:

En el ámbito educativo, se reconoce el valor práctico del juego, dada las definiciones de esta actividad surgen aspectos comúnmente aceptadas, por lo que se advirtió la necesidad de llevar a la práctica actividades que fueran altamente significativas para los niños, como es el juego.

Se ha estudiado, sobre las causas y finalidades de la actividad lúdica, dando diversas explicaciones. A continuación se exponen las definiciones de los más destacados pedagogos y psicólogos.

"Mediante el juego se produce una descarga de energía sobrante del organismo"

H. SPENCER

"El juego es un preejercicio. El niño, a través de él, perfecciona ciertas habilidades que le serán útiles en el futuro"

KARL GROSS

"El juego contribuye a la fijación de hábitos adquiridos y sirve para afianzar las nuevas habilidades mediante la repetición agradable de los actos que llevan a ellas.

CARR

"El juego está en relación con ciertas actividades de las generaciones pasadas, que persisten a lo largo de la evolución de la raza"

S. HALL

"En el juego se manifiestan los deseos, conflictos e impulsos - que el niño no puede expresar en la realidad. El juego tiene - una función catártica"

S. FREUD

"El juego es la actividad lúdica funcional"

BUHLER

"El juego es principalmente la asimilación de lo real al yo"

J. PIAGET

"Considera al juego como una forma particular de acción"

VIGOTSKI

C. Las Teorías del Juego

Al tratar de definir lo que debemos entender por juego encontramos en la Psicología y en la Ciencia de la Educación diversos enfoques, inclusive contradictorios. Es por eso que los estudios de las actividades lúdicas, aún no han logrado coincidir sobre el origen y la finalidad del juego infantil, destacan do por su importancia las siguientes teorías:

1. Teorías del Ejercicio Preparatorio

Karl Gross espone su teoría en sus obras: "El juego de los animales" y "El juego en el hombre".

Observa que el juego constituye un ejercicio preparatorio para su vida de trabajo; es decir que el niño desarrolle su sentido de responsabilidad mediante el juego que posteriormente le servirá para un mejor desenvolvimiento en su trabajo.

2. Teoría de la Energía Superflua

Esta teoría considera al juego como resultado de un excedente de energía exuberante y señala que el niño canaliza sus inquietudes repetitivas e imitativas de la conducta del adulto.

"Shiller, poeta alemán, primer exponente de esta teoría, señala...el juego es una expresión de la energía y origen de todo arte; además de distinguir entre "trabajo" y "juego", obediendo al primero o a una necesidad creada con un fin determinado y el segundo a una necesidad interior"...(5)

3. Teoría Psicoanalítica

El psicoanálisis creado por Sigmund Freud se aboca al estu

(5) FINGERMAN, G. El Juego y sus Proyecciones Sociales.

p. 9

dio del juego, desde el punto de vista psiquiátrico dando gran importancia a las manifestaciones eróticas del juego y atribuyéndole una función "correctiva de la realidad satisfactoria", es decir, que la actividad lúdica propicia la repetición de hechos conflictivos y desagradables con la finalidad de dominarlos y liberarse de sus efectos nocivos.

4. Teoría de la Seudo-satisfacción de poder.

Sustentada por Addler, considera que el juego le permite al niño proyectar su personalidad sin restricciones. Sólo las impuestas por sus propias limitaciones.

Considera al juego como un elemento que puede compensar los sentimientos de inferioridad así como ofrecer la posibilidad de hacer funcionar instintos reprimidos, convirtiéndose, el juego, en un proceso de equilibrio en una compensación de las tensiones exaltadas de la vida activa.

Es decir, el niño proyecta en el juego sus deseos y temores vivencias angustiosas, lo que le permite ir superando poco a poco el miedo y liquidar sus conflictos siendo el creador de las figuras de su fantasía y el señor poderoso de todas ellas.

O sea, que el juego del niño es capaz de abarcar en sí, de una forma íntegra toda la vida de éste; pudiendo surgir del juego infantil, todo lo que después tendrá importancia en la vida de éste; pudiendo surgir del juego infantil, todo lo que después tendrá importancia en la vida, la fuerza de voluntad y la plenitud de su afectividad; sólo así el juego podrá tener un valor terapéutico para disolver lo reprimido o compensar sentimientos de inferioridad, ya que la esencia de este juego infantil no consiste en la actividad, ni en el fin, ni en un significado que emane de él; sino que está circunscrito en el mismo y en su valor intrínseco para ampliar la esfera del yo, o también para poner en acción los sentimientos contenidos y reprimidos e igualmente compensar los sentimientos de inferioridad.

5. Teoría Catártica.

El psicólogo estadounidense Harvey A. Carr, fundamentado en el concepto aristotélico que otorga a la catarsis una función purgativa, es decir, una purificación de ciertas actitudes; formuló su teoría que permite que los impulsos preexistentes que pueden ser nocivos para el sujeto obtengan en el juego una salida inocente, encauzando las tendencias antisociales.

6. Teoría del Ejercicio Complementario.

K. Lange atribuye a las actividades infantiles un placer específico derivado de su propia naturaleza y sostiene que éste ocupa un lugar predominante en sus ocupaciones al complementarlas y equilibrarlas permitiendo conservar y reafirmar los hábitos adquiridos en la vida diaria.

Señala además que el juego tiene la función de desarrollar las tendencias inconscientes del sujeto.

Antes de concluir con las teorías del juego, es indispensable destacar la teoría más relevante, en la educación; acerca de la actividad lúdica: La Teoría del juego de Jean Piaget.

La Teoría Psicogenética de Jean Piaget, se manifiesta en el juego a la vez la expresión y la condición del desarrollo del niño. De acuerdo a cada etapa, está estrechamente vinculado a cierto tipo de juego, y si bien pueden comprobarse de una sociedad a otra y de un individuo a otro, cambios del ritmo o de la edad de aparición de los juegos de la sucesión es la misma para todos. El juego constituye un verdadero relevador de la evolución mental del niño según Piaget.

Analizando lo anteriormente expuesto, la teoría del juego de Piaget está íntimamente relacionado con su teoría acerca del desarrollo de la inteligencia, distinguiendo dos procesos fundamentales: asimilación y acomodación; ambos procesos se complementan e interaccionan.

"El término asimilación hace referencia a cualquier proce

so por el que el organismo transforma la información que recibe, de modo que dicha información pasa a formar parte del organismo. Es como si se digiriera la información. El término acomodación significa un ajuste que el organismo tiene que hacer al mundo - externo para asimilar la información"... (6)

D. El Juego desde el punto de vista social.

El hombre considerado como un ser eminentemente social no puede concebir estar aislado del conglomerado humano, por lo -- tanto el niño requiere relacionarse con sus semejantes para sociabilizarse, tomando al juego como factor determinante en este proceso.

Por medio del juego el niño aprende a utilizar el juego, - todo aquello que le rodea y los medios de su propio organismo, - formándose un ir hacia el mundo motor y sensorial, con el cual - más tarde en la lucha por su existencia y por lograr un status, puede llegar eficazmente hacia lo universal.

"Es el juego el mundo de la experiencia infantil; y es -- por el juego que el niño entra en medio de los hombres, descubre sus propias pasiones y sus sentimientos y, en suma, se entiende a sí mismo, siente los otros, a la compleja estructura de la vida humana, pues la vida del niño se basa a través de experiencias lúdicas"... (7)

Según Stern, mientras el niño juega, coordina inconscientemente su momentáneo ser y actuar a aquella cadena de acciones vitales e instintivas que une a la madurez de sus antepasados, - además de su presente infantil, a su propia madurez.

De ahí que el juego sea la misma energía vital de la cual brota nuestro vivir como nuestro, y asegura manteniendo la sin-

(6) MILLAR, Susana. Psicología del Juego Infantil. p. 45

(7) BUHLER, Partrigdge y otros. La Recreación Infantil.

gularidad y la responsabilidad, la autenticidad, podríamos decir, de nuestra vida; además de que el jugar de cada niño constituye las raíces y razones de su más profunda estructura humana.

El juego, escribe Lowenfeld, es para el niño, trabajo, -- pensamiento, arte, relajamiento y no puede ser comprendido en -- ninguna fórmula. Ello explica la relación de un niño consigo -- mismo y su ambiente. Sin la adecuada oportunidad de juego, no -- es posible un normal y satisfactorio desarrollo emocional y so-- cial, ya que el juego es una función esencial del pasaje de la -- inmadurez; por tanto todo individuo que en los primeros años de vida no ha tenido esta necesaria oportunidad de un juego, irá a -- delante inevitablemente buscándolo en el compuesto de la vida a -- dulta.

Por ello aprender a jugar equivale a aprender a vivir co-- laborando continuamente, puesto que es posible encontrar los -- más auténticos valores sociales en la laboriosidad, en el es--- fuerzo y en el empeño de los juegos.

Otro aspecto que Margaret Lowenfeld, en su libro sobre el juego infantil expone minuciosamente es que "el juego permite -- al niño afirmar la naturaleza de sus ideas y sus sentimientos -- espontáneos; de esta forma se va llevando a la esfera de su con-- tacto con la realidad social"... (8)

Es la experiencia del juego, en efecto, la que señala -- los primeros encuentros con la realidad, los primeros descubri-- mientos ansiosos, el primer contacto con nosotros mismos, el -- primer revelarse cosnciente-inconsciente de nuestra humanidad.

El juego señala la conducción autónoma del niño en la se-- riedad, es sobre la vida del juego como éste estructura su ex-- presión humana y sus medios de vida; y tal posibilidad le es -- consentida por el hecho de que él logra intuir y presentir; sa-- ca, de la mera alusión de lo real, las sugerencias más vivas, --

(8) LOWENFELD, Margaret. El juego en la infancia.

para penetrar en la realidad y actuar en ella, de ahí que se afirme que los elementos constitutivos y condiciones del juego llevan a la fuente misma de la vida, al impulso de su creatividad.

Podemos distinguir entre el juego solitario o individual y el juego social, al cual llegan los niños paulatinamente tras atravesar los siguientes niveles: juego paralelo, juego asociativo y juego cooperativo.

Ahora bien, casi todas las teorías formuladas sobre el -- juego infantil no sólo abarcan un aspecto, ya que estudian al -- juego desde varios ángulos.

Predominantemente desde el aspecto social, la teoría ca--tártica, enunciada por Harvey A. Carr., atribuye al juego la fa--cultad de regular los impulsos nocivos del individuo, para que éstos se manifiesten sin perjudicar la actividad social del niño.

El juego con otros pequeños ayuda a desarrollar el sentido social del niño. En el curso del juego conoce las ventajas inherentes a la cooperación, la necesidad de dar y recibir y -- los niños resultan beneficiados por tales lecciones, pero parti--cularmente, el hijo único.

Analizando lo anteriormente expuestos podemos decir que -- el niño, a través del juego, amasa todo su ambiente social, en una forma desde juego aceptado para él y la estructura social -- transformándolo en instrumento de su instrucción sentimental, -- social y mental.

Sólo por medio del juego es posible para el niño comenzar a organizar el proceso social, descubriendo las ilaciones socia--les de su conducta y deduciendo ciertas reglas del resultado de su comportamiento.

Es además por el juego cuando comienzan a surgir indivi--dualidades acusadas y se evidencian lentamente cualidades de -- mando y subordinación; pues constituye el juego la oportunidad de satisfacer el deseo de contacto social, elevando el status -- del individuo y creando una conciencia moral derivada de lo que el grupo considere correcto e incorrecto.

E. El juego desde el punto de vista Educativo.

Al hablar de la Historia de la Pedagogía, encontramos un gran número de educadores que han escrito sobre el juego y su función en la vida del niño.

Algunos han escrito sus teorías, otros más lo han incluido como base fundamental de su método, pero sea como fuere, el juego constituye un tópico cuya esfera nos revela todo lo original y nativo; y nos recuerda el acto por el cual la vida se afirma como vida.

Así pues, dentro de los pedagogos, Juan Jacobo Rousseau y Pestalozzi, son los primeros en señalar la importancia que tiene el conocimiento de las características específicas de la infancia, con la finalidad de poder conducir la educación del niño basada en la libertad y respeto de sus intereses y necesidades.

Posteriormente Federico Froebel, designa al niño como el agente principal de su propio desenvolvimiento y hace del juego la base de su sistema educativo.

La mayoría de los juegos están inspirados en la actividad infantil, son higiénicos e instructivos y tienden a lograr una educación completa y armónica.

Para Froebel los juegos de los niños son ocupaciones espontáneas, imitaciones de la vida y aplicación libre de lo que han aprendido; son producto de la plenitud de la vida y de la alegría de vivir, por lo tanto, requieren vida interior, vivacidad y fuerza.

Su método por el cual ha sido considerado como el verdadero iniciador de la educación preescolar sistemática, se fundamenta en tres elementos psicopedagógicos que son Puerocentrismo, Unidad, Autoactividad y respeto por la individualidad.

Las actividades a realizar dentro de su método se clasifican en cuatro momentos: Juegos gimnásticos, Cultivo de Jardines, Gimnasia de la mano y Conversaciones, Poesías y cantos.

Para el desarrollo de estas cuatro etapas y logro de sus -

objetivos, utiliza los llamados Dones, que son dotaciones, regalos, y juguetes, con fines no sólo recreativos, sino también educativos, que tratan de seguir el desarrollo biogenético y mental del niño.

Es el material empleado principalmente en la etapa tres y - está integrado por las formas geométricas seriadas, graduales según el desenvolvimiento paulatino del niño; son nueve y se clasifican de acuerdo a su consistencia.

El primer "don" es la pelota, que se considera con la imagen del todo y está fundamentado en el principio de la unidad y el movimiento.

De acuerdo con lo anteriormente expuesto vemos que por medio de su método Froebel, le da al juego un valor educativo como tendencia natural del niño sin desnaturalizar su espontaneidad - con la finalidad de que éste se desarrolle libremente por medio del juego que es su ocupación y su vida.

María Montessori en cambio, da poca importancia al juego y a la fantasía del niño. Insiste en la actividad personal de éste de que no pueden instruirse sino por su propio esfuerzo.

"Montessori entiende la palabra trabajo como juego propiamente dicho y nos dice en su manual de técnica educativa, que la adquisición de un primer conocimiento por medio del juego, se ajusta a la dirección del desarrollo natural, fisiológico y psicológico del niño"... (9)

Divide las primeras actividades lúdicas en educación motora y sensorial. Realza la importancia de los grandes movimientos musculares del niño y la necesidad de proporcionar objetos - adecuados para el dominio de los mismos, particularmente para la aptitud de controlar los movimientos más finos de una etapa futura.

Llama a la edad comprendida entre los tres y los seis años, la edad del juego y del desarrollo de la imaginación.

(9) MONTESSORI, María. Ideas Generales sobre mi Método.

En su libro "El Niño", se refiere en gran parte a la actividad de éste, considerándolo como una vida donde no hay únicamente juego en el sentido estricto, es decir, el jugar con juguetes o entretener la fantasía durante la realización de formas -- con arena o con otro material cualquiera, ya que los niños pequeños no sólo quieren jugar con un mundo imaginario, sino también quiere conquistar la realidad mediante los ejercicios de la vida práctica, los cuales posteriormente le permitirán adquirir no sólo el orden en sí mismo, sino la capacidad de jugar libremente, -- pues sólo juega el niño cuyo espíritu no se dispersa.

Su pedagogía científica es total, concreta y realista basada en la idea de que: "El niño convierte en carne de su propio -- espíritu las cosas que le rodean".

Contemporáneo a Montessori tenemos a Ovidio Decroly, creador de los llamados Centros de Interés, cuyo trabajo al igual -- que Montessori, lo inició con niños anormales y retrasados escolares.

"Da Decroly al juego un gran valor educativo considerándolo como objeto para facilitar la teoría del educador"... (10)

Dentro de su método lo considera como un auxiliar para mantener el interés del niño, utilizándolo no necesariamente todos los días.

F. Teoría del Juego de Jean Piaget, según las Etapas del Desarrollo.

Antes de concluir con las teorías del juego, es indispensable destacar las teorías más relevantes en la educación acerca de la actividad lúdica: La teoría del juego de Jean Piaget.

La teoría Psicogenética de Jean Piaget, se manifiesta en -- el juego a la vez la expresión y la condición del niño. De acuerdo a cada etapa, está estrechamente vinculado a cierto tipo-

(10) DECROLY y Boon. Iniciación General al Método Decroly.

de juego y si bien pueden comprobarse de una sociedad a otra y - de un individuo a otro cambio de ritmo o de la edad de aparición de los juegos, la sucesión es la misma para todos. El juego --- constituye un verdadero elevador de la evolución mental del niño según Piaget.

Analizando lo anteriormente expuesto, la teoría del juego de Piaget está íntimamente relacionado con su teoría acerca del desarrollo de la inteligencia, distinguiendo dos procesos fundamentales: asimilación y acomodación; ambos procesos se complementan e interaccionan.

"El término asimilación hace referencia a cualquier proceso por el que el organismo transforma la información que recibe, de modo que dicha información, pasa a formar parte del organismo. Es como si se digiriera la información. El término acomodación significa un ajuste que el organismo tiene que hacer al mundo externo para asimilar la información"...(11)

El desarrollo intelectual se debe a una interacción. La adaptación inteligente ocurre cuando los dos procesos están en equilibrio. Cuando no están equilibrados estos dos procesos, "la acomodación puede predominar sobre la asimilación". Entonces -- nos hallamos en la imitación. O por el contrario puede predominar la asimilación, cuando el individuo relaciona la percepción con la experiencia previa y la adapta a sus necesidades: Esto -- es el juego. Es pura asimilación que consiste en cambiar la información de entrada de acuerdo con las exigencias del individuo. El juego y la imitación son parte íntegramente del desarrollo de la inteligencia y por lo tanto pasan por los mismos períodos.

Esta teoría otorga al juego una función educativa, designando a cada edad una serie de realizaciones cognoscitivas determinadas, considerando que mediante la repetición y el razonamiento

(11) MILLAR, Susana. Psicología del juego infantil.
p. 45.

to activo se obtienen nuevas situaciones y experiencias.

A lo largo del desarrollo evolutivo el juego, adopta diferentes modalidades, de acuerdo con las diferentes características e intereses de cada etapa, Piaget distingue:

1. El punto sensomotor. Abarca aproximadamente desde el nacimiento hasta los dos años; según el psicólogo el niño primero recibe impresiones de los diferentes sentidos, no coordinados y es incapaz de delimitar sus propias respuestas reflejas de los mismos sentidos.

En este período logra paulatinamente las condiciones sensoromotoras y ajustes necesarios para percibir y manipular objetos en el espacio y tiempo y encontrar conexiones causales entre ellos. Este período se enuncia cuando el niño tiene placer al realizar ejercicios en los que interviene la coordinación sensoromotriz; es decir, el recién nacido no percibe el mundo en función de los objetos fijos que existen en el espacio y tiempo, ya que un biberón fuera de la vista de un niño es un biberón que no existe.

Cuando el niño más tarde succiona no sólo como una respuesta a una estimulación en la boca sino que hace movimientos de succión en el vacío, esto no se considera juego aún, porque sólo es una continuación del placer de alimentarse, Piaget a esto lo denomina como "asimilación reproductiva", tal repetición es una actitud precursora del juego.

El placer funcional y el placer de ser una causa surgen de la repetición de acciones a medida que se las va dominando durante los sucesivos subestadios del período sensoromotor.

Hasta los dieciocho meses surge el comienzo de una exploración sistemática y la búsqueda de todo lo nuevo se da, permite al niño diferenciar sus acciones del objeto al que se dirige, en este último estadio del período sensoromotor, se hace posible la acción en la ausencia de objeto y con ello la simbolización, y es capaz de compartir sus capacidades motoras en la experimentación de sus sentidos.

2. El juego simbólico. Que se manifiesta en la etapa preoperacional; desde los dos hasta los siete años de edad. A partir de la simple capacidad de representarse los objetos en su ausencia, el niño llega a aprender la simbolización de todo un universo de objetos y las relaciones que existen entre ellos. Pero hasta este momento es incapaz de contemplarlos desde un punto de vista diferente al suyo.

Este egocentrismo muy característico de esta etapa, da lugar a los rasgos con los que el niño se representa el mundo; el realismo (toma la perspectiva propia por inmediatamente objetiva y absoluta). Esto impide el razonamiento lógico.

3. Periodo Preoperacional. Cuando se inician las operaciones, el niño ya es capaz de invertir los elementos que constituyen la condena de un razonamiento y ver sus implicaciones, desde diferentes puntos de vista.

El juego simbólico (muñecas, papás y mamás, médicos, etc) constituye una actividad particularmente importante de esta etapa, por medio de la cual el niño controla simbólicamente los conflictos que se producen en la realidad.

Según Piaget, las imágenes resultan de las adaptaciones corporales a un objeto en su ausencia. Al principio, estas acciones interiorizadas sustituyen al objeto como símbolos concretos, más tarde actúan como signos, señalando o significando el objeto. El juego simbólico tiene la misma función en el desarrollo del pensamiento preoperacional que la que tuvo el juego-práctico en el periodo sensoriomotor. Es pura asimilación, y por consiguiente repite, y organiza el pensamiento en función de las imágenes y símbolos ya conocidos. Este juego funciona también para asimilar y consolidar las experiencias emocionales del niño. En este estadio de la etapa preoperacional el niño adquiere la capacidad para codificar sus experiencias en símbolos, puede recordar imágenes de acontecimientos y representarlos.

Para Piaget el tercer gran periodo es el de las Operacio-

nes Concretas, periodo del desarrollo intelectual que en la teoría de Jean Piaget se extiende desde los siete a los once años a proximadamente, tras la etapa o estadio proporcional.

Esta etapa se distingue por la aparición de operaciones de finidas como acciones interiorizadas, reversibles y coordinadas en estructuras de conjunto, lo que quiere decir que las operaciones nunca aparecen aisladas, sino formando sistemas, y que cada operación tiene su inversa. La estructura formal de las operaciones concretas es lo que el psicólogo Jean Piaget, denominó agrupamiento, estructura que posee propiedades del grupo y del retículo.

En el inicio de las operaciones concretas, se pone de manifiesto con la constitución de invariantes de ideas de conservación. Es decir, partir del desarrollo intelectual consiste en constituir esquemas que permiten organizar la realidad, y las nociones de conservación son precisamente un tipo de estos esquemas.

Piaget nos muestra uno de los ejemplos más prácticos realizados por él; es la conservación de la sustancia, es decir, al niño se le presentan dos bolas de plastilina iguales, y una de ellas se aplasta, dando la forma de salchicha; el niño en etapa preoperacional dirá que hay "más o menos" en la salchicha que en la bola porque para él, la cantidad de sustancia no es independiente de la forma, mientras que el niño de la etapa concreta admitirá que no varía la cantidad.

Las operaciones concretas se enfocan a los objetos que el niño manipula o ya ha manipulado.

Inicia su propio estudio al clasificar, seriar los objetos y forma diversas nociones científicas como las del número, velocidad, tiempo, medida y otras relativas al espacio, etc.

No obstante la actividad mental del niño permanece todavía apegada a lo concreto, a lo inmediato. Cuando el niño supera esta limitación sólo se producirá en la etapa de las operaciones formales.

En base a lo anterior el razonamiento y el uso de símbolos

se hace más lógico.

Para Piaget, la actividad lúdica en este momento, se combina la espontaneidad del juego con el cumplimiento de las normas que lo constituyen; por ejemplo; juegos reglados como las canicas. Tienen una función básicamente socializadora y suelen participar en juegos organizados, que con frecuencia se realizan en equipo y que implique algún tipo de competitividad.

El niño es capaz de pensar y trabajar más objetivamente; - como ya se dijo anteriormente, en el juego la realidad se adapta a las propias necesidades del sujeto. Disminuye el egocentrismo.

Por lo anteriormente expuesto se aprecia que en cada una de las etapas existen ciertas limitaciones con respecto al desarrollo; esto se debe en parte a su experiencia del medio social, físico, y sistema nerviosos. La relación afectiva con los que le rodean y más adelante, el intercambio de ideas, son determinantes, porque el individuo aprende a manejar las situaciones que experimenta, asimilándolas de diferentes puntos de vista; - si Piaget está en lo cierto, cualquier factor que determine el desarrollo intelectual, determina también el desarrollo del juego, ya que Piaget afirma que el juego interacciona en el desarrollo mental del niño.

G. La importancia de la Actividad Lúdica en el desarrollo del Lenguaje.

Es necesario destacar la importancia de la aparición del desarrollo del lenguaje, ya que en los estadios de las etapas de desarrollo del niño, se palpa una indisoluble relación a la función del lenguaje. Tenemos que para Montserrat Moreno hay dos tendencias para explicar la aparición y desarrollo del lenguaje.

Las dos tendencias son:

a) Innatista. Es cuando se adoptan posturas espontáneas, afirmando, que haga lo que haga en la escuela terminará por aprender a leer y escribir. Se debe de llevar a los niños a una constan-

te reflexión, de las relaciones existentes entre palabras que utiliza y los signos de la escritura para dominar la técnica del lenguaje escrito: de esta manera el niño descubre que puede expresar por escrito no sólo lo que habla, sino también lo que hace, lo que piensa, lo que siente y lo que imagina.

b) La constructivista. Dice que si tomamos en cuenta, que el pensamiento del niño lo entendemos como sujeto a una evolución progresiva, que adquiere grados de complejidad funcional, es importante que el niño reconstruya el conocimiento y que éste tome conciencia de las relaciones existentes entre las palabras que utiliza y los signos de la escritura, para dominar la técnica del lenguaje escrito.

El niño descubre que puede expresar por escrito no solo lo que habla, sino también lo que hace, piensa, siente y lo que imagina.

Para Brumer el lenguaje es prioritario en cualquier cambio social; tal vez, se encuentren cambios en las ideas del individuo, con respecto al conocimiento, pensamiento y aprendizaje.

El interés por advertir el lenguaje como factor primordial en el trato continuo con los niños, nos invita a un breve análisis sobre el impacto de la convergencia de actividad práctica, en relación al pensamiento, lenguaje y acción del niño. Aquí se confronta la concordancia con los estudios realizados por Piaget.

Ya que Vigotski asigna al lenguaje una función planificada de la acción y participe del desarrollo a la organización intelectual de la actividad práctica.

Es decir, Vigotski enfoca el desarrollo del lenguaje en el niño como un instrumento que planifica la acción, el lenguaje es una función en el proceso del uso de instrumentos y crea nuevas formas de comportamiento.

Existe una interacción entre la actividad simbólica y la actividad práctica. El lenguaje y la acción tiene una función específica en la historia del desarrollo del niño.

Los estudiosos, entre Vigotski, que se dedican al estudio del desarrollo mental y/o inteligencia práctica, así como los --

que estudian el desarrollo del lenguaje tiene un papel importante en la organización de las actividades del pequeño.

Así pues, las investigaciones realizadas demuestran dos hechos importantes:

1) Es indispensable para el niño hablar como el actuar para lograr una meta. El individuo no habla sólo de lo que está haciendo, su acción y conversación son parte de una misma función psicológica dirigida hacia la solución del problema planteado.

Cuanto más difícil resulta la acción indicada por la situación y menos directa sea la solución, es de mayor importancia el papel desempeñado por el lenguaje en la aparición del lenguaje como un todo. A menudo el lenguaje requiere de una importancia tal que, sino se les permitiera hablar, los niños no podrían realizar la tarea encomendada.

Para Piaget todo proceso mental estará sujeto a la resolución de un problema determinado.

Enfocado a nuestro análisis tenemos que: En el juego infantil este problema es su meta, la cuestión que plantea y el tema del juego.

Un juego adecuado es siempre de naturaleza intensa y problemática. En los juegos de los niños pequeños destaca claramente el papel principal de la acción y tiene su expresión directa en el lenguaje. La acción y el lenguaje son los procedimientos fundamentales para resolver el problema que el juego plantea.

Existen muchos estudiosos que nos ofrecen las más ricas aportaciones, las cuales nos permiten visualizar el lenguaje desde un punto de vista evolutivo.

Vigotski afirma que la enseñanza de la escritura se ha concebido en términos poco prácticos. La psicología ha considerado a la escritura como una complicada habilidad motora, así como el lenguaje escrito que constituye un determinado sistema de símbolos y signos, cuyo dominio representa un factor decisivo en la vida cultural del niño y denomina un rasgo importante de este sistema ya que poseen un simbolismo; es decir, que el lenguaje escrito constituye un sistema de sonidos y palabras del lenguaje

hablado.

El niño manifiesta su lenguaje mediante una serie de dibujos, gestos, trazos libres, dándole un cierto valor. De ahí Vigotski une a los gestos con el lenguaje escrito concretándolos - así en los juegos infantiles ya que favorece en alto grado el desarrollo del simbolismo en el juego.

"Para los niños algunos objetos pueden designar otros sustituyéndolos y convirtiéndose en signos de los mismos; el grado de similitud entre un juguete y el objeto que designan carece de importancia, lo que sí es importante es la utilización del juguete y la posibilidad de ejecutar con él un gesto representativo. - Esta es la clave de toda función simbólica del juego en los niños"... (13)

Es decir el pequeño asigna a un objeto una función y con -- gestos describe y da un significado al mismo, por ejemplo: una -- vara larga de madera se convierte en una espada, porque puede -- colocarse entre el cinturón de su pantalón y emplea el gesto que indica que la vara en este caso designa una espada empleando gestos indicativos a dicho objeto.

El autor afirma, "la representación simbólica del juego es -- esencialmente una determinada forma de lenguaje, es un estadio -- temprano, una forma que nos conduce diariamente al lenguaje escrito".

Esta visión sobre el lenguaje nos lleva a reflexionar acerca de cuán importante es la actividad lúdica, enriquecedora de -- la manifestación del lenguaje en sus diferentes formas: verbal, -- escrito y corporal.

Dada la importancia que tiene la actividad lúdica en el desarrollo infantil se expondrá su relevancia en el proceso enseñanza aprendizaje.

CAPITULO III

DESARROLLO DEL NIÑO

III. DESARROLLO DEL NIÑO

A. Períodos del Desarrollo

Según Piaget e Inhelder, el niño atraviesa por cuatro períodos principales en su desarrollo cognitivo:

Período Sensoriomotriz, Período Preoperatorio, Período de las Operaciones Concretas y Período de las Operaciones Formales.

Aunque Piaget asignó un margen de edad para cada uno de esos cuatro períodos existen diferencias en el ritmo con el que el niño avanza a través de ellos. En una determinada edad se pueden combinar características de un período y ciertas conductas características de otro.

Por otra parte Piaget afirma que el aspecto cognitivo y el aspecto afectivo son irreductibles y complementarios en el desarrollo cognitivo y por lo tanto señala que no es de extrañarse si se observa un paralelismo entre sus respectivas evoluciones.

Para mayor claridad en el desarrollo de este trabajo, haré una explicación de las características más sobresalientes de cada período y un resumen de los aspectos cognitivo y afectivo.

1. Período Sensoriomotriz

El punto de partida del desarrollo intelectual queda enmarcado dentro del primer período, que es el de la inteligencia sensoriomotora propiamente dicha, ya que a esta edad (0-2 años), el niño no tiene desarrollado un lenguaje con el cual se pueda corroborar sus progresos. Lo que sí puede hacer es señalar la sucesión de los seis estadios que conforman a este primer período.

En este primer período el niño conoce su medio a través de las percepciones y de los movimientos. Es una asimilación del mundo exterior, donde no intervienen aún, la representación el pensamiento.

En los primeros meses el niño conoce los objetos en referen-

cia a sí mismo, es decir, a su propio cuerpo; es hasta los 18/12 o 2 años (casi al final del período) que el niño va tomando conciencia de que su mundo forma parte del universo.

Piaget junto con Inhelder en su Libro Psicología del Niño, distinguen seis estadios en este primer período, cuya sucesión engloba a la inteligencia sensomotora y explican el por qué de llamarle sensomotor a este primer período, pues a falta de función simbólica, el lactante no presenta todavía pensamiento ni afectividad ligados a representaciones, que permitan evocar a las personas o a los objetos ausentes. Sin embargo este período reviste gran importancia porque el niño elabora a ese nivel el conjunto de las subestructuras cognoscitivas que servirán de punto de partida a sus construcciones perceptivas e intelectuales, así como cierto número de reacciones afectivas elementales, que determinarán de algún modo su afectividad subsecuente.

Estadio I.

El punto de partida del desarrollo intelectual, se encuentra en las actividades espontáneas y totales del organismo y en los reflejos los cuales se desarrollan con el ejercicio dando lugar al ejercicio reflejo.

Estadio II.

En este estadio se constituyen los primeros hábitos, que dependen directamente de la actividad del sujeto.

Para Piaget e Inhelder, el hábito no es inteligencia, ya que se trata de una conducta adquirida tanto en su formación como en sus resultados automatados. Un hábito elemental se basa en un esquema sensomotor de conjunto, en el seno del cual no existe desde el punto de vista del sujeto, diferenciación entre el medio y los fines, mientras que en la inteligencia se tiene precisado un fin desde el comienzo y después se buscan los medios apropiados a dicho fin.

Estadio III.

Este estadio inicia alrededor de los cuatro meses y medio y representa una transición entre el uso de los reflejos y los pri

meros hábitos y la coordinación, visión, aprehensión (el niño toma y manipula todo lo que ve en su espacio). Y es precisamente aquí donde aparecen las reacciones circulares al repetir un accion serie. Inicia también la diferenciación entre el fin y el medio, dando lugar al umbral de la inteligencia.

Estadio IV.

En este cuarto estadio se pueden observar actos más completos de inteligencia práctica. El uso de los medios depende de los esquemas conocidos, por ejemplo, para alcanzar un objeto (finalidad) que está escondido debajo de una sábana, el niño toma la mano del adulto y la lleva al objeto para alcanzarla (lo cual corresponde a un esquema habitual).

Estadio V

Durante este estadio que comienza hacia los 11-12 meses, se da una nueva reacción, que consiste en la búsqueda de nuevos medios, a lo que Piaget llama conducta del soporte o tanteos materiales.

Estadio VI

En el último estadio de este período se marca la transición entre este y el período siguiente, el niño es capaz ya de encontrar medios nuevos, no ya sólo por tanteos exteriores, sino por combinaciones interiorizadas que desembocan en una comprensión repentina de las situaciones.

Construcción de lo Real

A lo largo de este período (sensoriomotor), se da una estructuración del universo a nivel práctico, el niño se sitúa como un objeto entre los demás, en un universo formado por objetos permanente y estructurado de una manera espacio temporal, teniendo lugar así la construcción de las grandes categorías de la acción que son: esquemas del objeto permanente, del espacio, del tiempo y, de la causalidad subestructuras de las futuras nociones correspondientes.

Objeto Permanente.

El universo inicial es un mundo sin objetos, que sólo consiste en cuadros móviles e inconsistentes, que aparecen y luego se reabsorven por completo hacia los cinco o siete meses (estadios III del período sensoriomotor), cuando el niño va a coger un objeto y se tapa éste con una sábana o se le oculta con una pantalla, reacciona como si el objeto hubiera sido reabsorbido, pero cuando el niño empieza a buscar (estadios IV), puede hacerse el siguiente control: ocultar el objeto en A, a la derecha del niño, que lo busca y lo encuentra; y luego, a su vista quitar el objeto y ocultarlo en B, a la izquierda del niño: cuando éste ha visto desaparecer el objeto en B, ocurre a menudo que lo busque en A, como si la posición del objeto dependiese de las acciones anteriormente realizadas y no de sus desplazamientos autónomos e independientes de la acción propia. En el estadio V, el objeto es buscado, por el contrario en función sólo de sus desplazamientos y en el estadio VI, se añade a esto un juego de inferencias que logran dominar ciertas combinaciones.

2. Espacio y Tiempo.

Al principio no existe ni un espacio único ni un orden temporal que engloben a los objetos y a los acontecimientos. Sólo se conocen un conjunto de espacios centrados en el cuerpo, tales como: espacio bucal, táctil, visual, auditivo, posicional; y ciertas impresiones temporales de espera pero sin coordinaciones objetivas. Esos espacios se coordinan luego progresivamente.

3. Causalidad.

El sistema de los objetos permanentes y de sus desplazamientos es, por otra parte indisoluble de una estructuración causal, porque lo propio de un objeto es ser la fuente, el lugar o el resultado de acciones diversas cuyas relaciones constituyen la categoría de la causalidad.

La causalidad para ser objetiva y adecuada sigue una evolución, cuyas fases iniciales se centran en la acción propia e ig-

noran otras causas materiales. A esa causalidad inicial se le denomina mágico-fenomenista; fenomenista porque cualquier cosa puede producir cualquier otra y mágica, porque se centra en la acción del sujeto, sin consideración de los contactos especiales.

Es paralelamente con el desarrollo de la organización espacio-temporal, y por la constitución del objeto permanente que se da una especialización de la causalidad, hasta poder reconocer que las causas no están centradas en la acción propia sino en objetos cualesquiera.

Aspecto Cognitivo.

En el período sensoriomotriz se dan como ya dijimos tres formas de estructuración del pensamiento:

- a) Estructuras de ritmo, que se observan en los movimientos espontáneos.
- b) Regulaciones diversas que diferencian los ritmos iniciales siguiendo múltiples esquemas.

La forma más corriente de esas regulaciones es el control por tanteos que intervienen en la formación de los primeros hábitos (las reacciones circulares aseguran a tal respecto la transición entre el ritmo y las regulaciones) y en los primeros actos de inteligencia.

- c) Finalmente aparece un comienzo de reversibilidad, que servirá como fuente de futuras operaciones de pensamiento.

Aspecto Afectivo.

El estudio de la afectividad es muy difícil, porque en él se da un mayor riesgo de adultomorfismo, es decir, de deformar sus afectos, por lo que la mayoría de los trabajos conocidos son de origen psicoanalítico.

1. Audalismo Inicial. Esta primera fase se caracteriza porque no existe aún conciencia del yo, y por tanto toda la afectividad queda centrada sobre el cuerpo y la acción propia. Se da una tendencia a buscar los estímulos agradables y a evitar los que no lo son.

2. Reacciones Intermedias. Al diversificarse sus fuentes de intereses se presentan nuevos estados afectivos relacionados con lo conocido y lo desconocido. El niño comienza entonces a reaccionar ante las personas de modo cada vez más específico, porque éstas actúan de manera que las cosas se establecen incluso, antes o después de una especie de causalidad relativa a las personas en tanto que éstas proporcionan placer, confortación tranquilidad, seguridad, etc.

3. Relaciones objetales. Los psicoanalistas hablan de relaciones objetales (tendencia o conducta hacia un objeto por oposición a las dirigidas a la personalidad).

2. Período Preoperatorio.

Durante este período el niño va transformando su medio a partir de la manipulación de la realidad en forma interior y simbólica, y ya no solamente a través de actos sensoriomotores-manifiestos. La actividad del niño, cada vez más independiente y activa, va a permitir que su universo hasta ahora reducido a su propio cuerpo, se extienda al terreno de lo representativo, sin dejar a un lado el terreno físico.

El terreno de lo representativo que se da a partir de los dos años de edad presenta otra forma de ver el mundo, posibilitando al niño a que interiorice sus acciones para estructurar su pensamiento, el requisito principal de la representación es lo que llama la capacidad para distinguir los significantes de los significados y así poder evocar a uno para poner de manifiesto a referirse a otro. La capacidad generalizada de ejecutar esta diferenciación y por lo tanto, poder hacer el acto de referencia, es llamado por Piaget, función simbólica. Por tanto la característica más importante de la inteligencia representar algo (un significado cualquiera: objeto, acontecimiento, esquema conceptual, etc.) por medio de un significante diferenciado y que sólo sirve para esa representación: lenguaje, imagen mental, gesto simbólico, etc., por ejemplo, el niño va a ser capaz de representar un juguete o la actitud de su mamá a través-

de un sustituto, una piedra, su muñeca, que no tenga siquiera - ningún parecido con el objeto o el acontecimiento original.

La función simbólica da a la inteligencia representativa - la posibilidad de aprender de modo simultáneo una síntesis única, interna, una serie completa de hechos separados. Es un mecanismo más rápido y móvil que puede recordar el pasado, representar el presente y anticipar el futuro en un acto organizado y breve.

Esta función simbólica se manifiesta a lo largo de todo el período en una diversidad de maneras: Imitación diferida, juego-simbólico, dibujo, imágenes mentales y lenguaje; todas ellas cum plen una misma tarea: posibilitan al sujeto para evocar en forma representativa objetos o acontecimientos que no son percibidos - en ese momento.

La imitación diferida, el juego simbólico y el dibujo ayudan a pasar de la representación en acto a la representación del pensamiento; la imagen mental hace que se interioricen las acciones y el lenguaje facilita la comunicación.

Estas maneras de representar el mundo van a contribuir a -- que el sujeto en el plano intelectual socialice su acción, construyendo el pensamiento propiamente dicho a través del pensamiento intuitivo; y en el plano afectivo ayudar a que se desarrollen los sentimientos interindividuales, sentimientos intuitivos y la autovaloración.

1. Imitación Diferida.

Para poder entender qué es la imitación diferida, se debe - entender la construcción de la imitación desde los primeros meses de vida. En el período sensoriomotor, no se puede decir que hay representación pero sí se puede mencionar que es ahí donde - empiezan a construirse y a utilizarse significaciones al actuar sobre los objetos; así la imitación empieza con algún gesto o -- acción que realiza una persona frente al niño, y que a éste le - resulta agradable, efectuándolo.

La imitación va a posibilitar la prefiguración sensomotora - de la representación y el paso de el nivel sensomotor al de las-

conductas propiamente representativas.

La imitación diferida es una forma de imitación pero más compleja en donde la representación en acto se libera entonces de las exigencias sensomotoras de copia perceptiva directa, para alcanzar un nivel intermedio en el que el acto, desprendido así de su contexto, se hace significante diferenciado y consecuentemente en parte ya representación en pensamiento, es decir, la imitación diferida es la evocación de un objeto o acontecimiento ausente, construyendo el sujeto a nivel de pensamiento: significantes diferenciados que en un momento dado puedan referirse a objetos o acontecimientos no perceptibles y a los que están presentes.

Por tanto, se puede decir, que la imitación diferida es la representación de un modelo, pero el modelo original no está presente; ejemplo, una niña de un año cuatro meses, ve a otro niño gritar y patear (acontecimiento nuevo para ella). Después de una o dos horas la niña imita la escena riéndose, la niña está al comienzo de este período. (observación realizada por Piaget)

2. Juego Simbólico o Juego Ficción.

El juego ha sido utilizado por el niño desde que nace como una forma de adaptación al medio tanto físico como social en el que se encuentra inmerso, al que no entiende y en donde las reglas y necesidades son ajenas a su forma de vida; el niño entonces, necesita un sistema propio que le ayude a mantener el equilibrio intelectual y afectivo, para poderse adaptar a ese mundo. Por lo que el juego en cualquiera de sus formas pretende la asimilación de lo real al yo, sin sanciones ni coacciones.

También el juego es un medio utilizado por el niño para expresar sus ideas, necesidades, temores y experiencias; construyendo su propio conjunto de significantes -símbolos-, (forma de instrumentos que le ayudan a evocar sus necesidades, intereses-- etc.

El juego simbólico viene siendo asimilación de lo real al yo y asimilación asegurada ya que lo refuerza el lenguaje simbólico construido por el yo y modificable a las necesidades del --

propio yo.

Entonces se puede llamar juego simbólico (a diferencia de la imitación diferida) a la actividad que realiza el niño cuando imita una situación determinada, utilizando otro objeto ajenos sin ninguna característica en común, para representar el objeto real; los objetos sustituidos se han hecho simbólicos, - - ejemplo, en el juego a los vaqueros, el niño utiliza una escoba como si fuera su caballo, y hasta en una forma más generalizada podría representar fingir estar muerto, en una batalla de vaqueros.

El niño aprende a fingir ser un vaquero, a darle vida a -- sus muñecos y objetos, a utilizar un gancho como pistola, incluso a utilizar partes de su propio cuerpo para representar algo (mano como pistola), llegar a incorporar parte de juegos anteriores al que está jugando. Poco a poco va generalizando la -- acción.

Las tareas del juego simbólico son como ya mencionamos anteriormente, ayudar a guardar un equilibrio del yo al estar en contacto con su medio físico y social; ayudar a compensar necesidades evocando situaciones y desenlaces agradables y positivos para el niño.

3. Dibujo o Imagen Gráfica.

El dibujo también se presenta desde muy temprana edad, el niño comienza a expresar gráficamente lo que sabe de una cosa, objeto o persona, a través de garabateos, y poco a poco empieza a representar y a reproducir modelos, aunque todavía no se parecen al modelo original; se consideran como parte de una representación formal.

Las tareas del dibujo son: el placer funcional que tiene el hacer lo compartido con la imagen mental).

4. Imagen Mental.

La función de la imagen mental es que durante el desarrollo deben seguir las relaciones entre simbolismo imaginado y --

los mecanismos del pensamiento (los mecanismos preoperatorios - y operatorios); es un sistema de significantes relativos a objetos y a la experiencia, que reconstruye mentalmente a dichos objetos a partir de algunas características o partes del mismo.

También al igual que el desarrollo del juego y la imitación, se van construyendo desde temprana edad las imágenes mentales que se desarrollan en el nivel preoperatorio. En los primeros años, la experiencia perceptiva es la que se maneja, dando lugar a que únicamente las imágenes mentales sean producidas a partir de una realidad estática y en el nivel de las operaciones concretas, el niño puede conseguir reproducciones de movimientos y transformaciones anticipatorias apoyándose en las operaciones.

5. Lenguaje.

Durante este período se da un rápido desarrollo de la habilidad del lenguaje. Este desarrollo se da a partir de una imitación activa, refiriéndose a que cada vez el niño va a realizar asimilación generalizadora y construcciones producidas por el niño.

Y aunque el lenguaje ya está elaborado socialmente, es necesario para su adquisición un conjunto de habilidades que se desarrollan en este período, así el lenguaje está ya elaborado socialmente por completo y contiene de antemano, para uso de los individuos que lo aprenden antes de contribuir a enriquecerlo, un conjunto de instrumentos cognoscitivos (relaciones, clasificaciones, etc.) al servicio del pensamiento.

3. Período de las Operaciones Concretas.

Es alrededor de los siete u ocho años, cuando el niño puede realizar operaciones intelectuales, Piaget distingue tres niveles en el paso de la acción directa sobre lo real (período sensoriomotor) a las operaciones. El primer nivel lo constituyen precisamente los esquemas sensoriomotores; el segundo que es un nivel de transición lo conforma la función semiótica, donde ya se da cierta interiorización de la acción inmediata y finalmente se llega-

al nivel de las operaciones; sin embargo esto no es tan fácil - como parece, ya que se presentan ciertos obstáculos, para pasar de la acción a la operación.

En primer lugar está la dificultad para poder reconstruir en el nuevo plano que es el de la representación lo que ya estaba adquirido en el de la acción.

"En segundo lugar, esa reconstrucción entraña entonces un proceso formador análogo al que hemos descrito...en plano sensorio motor: el paso de un estado inicial, en el que todo está centrado en el cuerpo y la acción, a un estado de descentración en el que éstos están situados en sus relaciones objetivas con relación al conjunto de los objetos y de los actos señalados en el universo"...(14) . Esta descentración es mucho más difícil en este plano, porque involucra un universo más extenso y complejo.

En tercer lugar ya con el lenguaje y la función semiótica que permiten la comunicación, se puede hablar de operaciones, ya que el sujeto puede actuar entonces sobre un universo además físico, social o interindividual. Contrariamente a la mayoría de las acciones, las operaciones implican siempre un efecto, -- una posibilidad de intercambio, de coordinación individual e -- interindividual; y ese aspecto cooperativo constituye una condición.

Las operaciones como las definen Piaget e Inhelder, son la reunión de dos clases o la adición de dos números, interiorizables y reversibles, siempre se encuentran coordinadas en sistemas de conjunto, nunca están aisladas, son comunes a todos los individuos de un mismo nivel mental.

La reversibilidad de las operaciones, consiste en una -- -- transformación parcial de las situaciones, de tal forma que permita un retorno a la situación original y esa reversibilidad -- puede ser inversión o reciprocidad. Ahora bien la transformación operatoria es siempre, pues, relativa a una invariante y esa invariante de un sistema de transformaciones constituye lo-

(14) PIAGET J. e INHELDER. Psicología del Niño.

que hemos llamado hasta aquí una noción o un esquema de conservación, así el esquema de objeto permanente es el invariante del grupo práctico de los desplazamientos, etc. Las nociones de conservación pueden, pues, servir de indicios psicológicos del perfeccionamiento de una estructura operatoria.

Se llaman operaciones concretas a estas operaciones, porque afectan directamente a los objetos y aún no hay hipótesis enunciadas verbalmente como se da en las operaciones formales que -- serán tratadas más adelante.

Nociones de Conservación.

Esta noción aparece precisamente cuando da inicio este período de las operaciones concretas, es decir, alrededor de los 7-8 años. A esta edad el niño puede razonar, acerca de las transformaciones de los líquidos al transvasarlos de un recipiente a otro de distinta forma; el niño dirá que es la misma agua, no se ha hecho más que verterla, no se ha quitado ni añadido a nada, determinándose de esta forma la reversibilidad por inversión.

Es también hacia los siete u ocho años que el niño puede tener la conservación de la sustancia, la del peso hacia los nueve diez años y del volumen hacia los once o doce años.

La seriación consiste en ordenar los elementos según sus dimensiones crecientes o decrecientes, lo cual se logra precisamente en este período. Hay esbozos sensomotores de esta operación, sin embargo lo cual sigue un proceso hasta poder realizarse como tal. Primero el niño hace comparaciones por parejas o pequeños conjuntos, incoordinables entre sí, luego una construcción por tanteos empíricos, finalmente lo hace con un método sistemático que consiste en buscar, por comparaciones de dos en dos, buscar el elemento aparentemente más pequeño, después el más pequeño de los que quedan y así sucesivamente.

La clasificación se construye a partir de tres etapas que van de los tres a los doce años. Los más pequeños comienzan por colecciones de figuras, es decir, que disponen los objetos no sólo según sus semejanzas y diferencias individuales, sino yuxta-

poniéndolas espacialmente en filas, en cuadrados, en círculos, - etc. de modo que su colección implica por sí misma una figura en el espacio. La segunda etapa es la de las colecciones no figurativas: pequeños conjuntos sin forma espacial, diferenciables en subconjuntos. La clasificación parece entonces racional desde los cinco y medio a los seis años pero analizándola atestigua lagunas en la extensión.

La construcción de los números enteros se lleva a cabo en el niño en estrecha unión con la de las seriaciones y de las inclusiones de clases. El número resulta ante todo de una abstracción de las cualidades diferenciales, que tiene por resultados - hacer cada elemento individual equivalente a cada uno de los --- otros.

En este período tienen lugar también la construcción de las nociones de tiempo (velocidad) y espacio. La noción de tiempo - la construye a partir de la coordinación entre operaciones de -- clasificación por orden de las sucesiones de acontecimientos y encajamientos de las duraciones concebidas como intervalos entre los acontecimientos. La noción racional de velocidad concebida - como una relación entre tiempo y espacio recorrido, se elabora - más o menos a los ocho años.

Por otra parte está la representación que el niño tiene del universo en este período, donde la asimilación egocéntrica del - período anterior, está en vías de transformarse en asimilación - racional, es decir, en estructuración de la realidad por la razón misma.

El niño da explicaciones atomísticas, a situaciones que se le presentan, se trata de un atomismo cualitativo, porque él - cree que si se pone azúcar en un recipiente con agua ésta des- - pués de disolverse desaparecerá del mundo real. El atomismo infantil es explicado por la composición de sus partes y esto supone una serie de operaciones reales de segmentación o partición, - por una parte y de reunión o adición, por otra; supone además -- verdaderos principios de conservación.

Plano Afectivo.

Como ya se mencionó, los aspectos afectivos, sociales y cognitivos de la conducta son indisociables, de ahí que se hablará de este aspecto. Con la imagen mental, la memoria de evocación, el juego simbólico y el lenguaje, el objeto afectivo está siempre presente, incluso en su ausencia física, lo cual da lugar a la formación de nuevos afectos, como simpatías o antipatías duraderas. Aparecen también nuevos sentimientos morales y se da una organización de la voluntad que desembocan en una mejor integración del yo, y en una regulación más eficaz de la vida afectiva.

CAPITULO IV

EL JUEGO COMO FAVORECEDOR DEL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

IV. EL JUEGO COMO FAVORECEDOR DEL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE.

En el ámbito educativo, es frecuente que se pase por alto -- que el aprendizaje constituye un proceso en el que cada quien -- avanza a un ritmo. Dicho proceso requiere tiempo y es permanente; por lo que suele suceder que el maestro en su interés porque el alumno realice cuanto antes lo que exige el programa escolar, presiona a su vez al alumno, y lejos de llevar un verdadero -- aprendizaje, simplemente acumula y repite la mayor cantidad posible de información.

Apoyados en el marco de la teoría psicogenética del desarrollo de Piaget, se han modificado profundamente las ideas de: qué es el niño y cómo aprende. El niño es fundamentalmente activo. Gracias a su constante actividad y su relación con el mundo exterior se convierte en un sujeto pensante que constantemente formula hipótesis; es entonces el constructor de su propio conocimiento mediante todo un proceso. "En él interviene la interacción con el medio circundante, la acción del sujeto sobre los objetos y su propia actividad mental en relación a las acciones que realiza y los hechos que observa"... (15)

Entre jugar y aprender no debe existir alguna o ninguna diferencia, porque toda clase de juegos que presente nuevas exigencias al niño, se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje, según Hidegarde Hetzer.

Para muchos educadores parecerá que el tiempo dedicado a -- "jugar", es tiempo perdido ya que no observan beneficio alguno; -- y esta concepción es real ya que se percibe en algunas instituciones educativas.

Con lo que respecta a la adquisición de conocimiento, estoy totalmente de acuerdo con la autora Olivia González, en su concepción acerca del juego en su aprendizaje, afirmando que "todo aquello que está relacionado con el juego infantil es significativo para el niño, de aquí que se pretende introducir juegos en

(15) El Sistema Decimal de Numeración. p. 21

el proceso de enseñanza aprendizaje, para formar niños activos y felices, libres de las tensiones que pudieran inhibir su capacidad de aprendizaje. De esta manera se contribuirá al desarrollo de las capacidades atencionales del educando.

A. Programa de Actividades Lúdicas que Facilitan el Proceso de Enseñanza Aprendizaje.

Al plantear actividades educativas utilizando juegos, se pretende el utilizar un elemento que ha surgido de manera innata en el niño, es su elemento vital que él conoce, domina, y que sabe que existen ciertas reglas y por lo tanto se apega a ellas. Al utilizar actividades que involucran juegos, planteamos preguntas que nos ayudan a detectar las hipótesis y propicia el conflicto cognitivo; surgiendo así el intercambio de opiniones. Se trata de proponer situaciones de aprendizaje de acuerdo a sus intereses que resultan significativos; de igual manera podemos aprovechar las situaciones que surjan espontáneamente.

Ahora bien, debemos señalar que el maestro no es la autoridad que corrige, sino por el contrario, es el observador activo, permite que el alumno exponga sus propias ideas, de tal manera que existe una confrontación con las respuestas de sus compañeros, originando así la retroalimentación.

Considerando los puntos anteriores y en base al programa de 2o. año que marca la Secretaría de Educación Pública (SEP), se tomaron en cuenta diversos temas en los cuales se implementaron actividades a través del juego.

Al laborar en la Esc. Prim. "Instituto Pedagógico América"; con un grupo de 2o. grado, durante el curso escolar 1991-92; se consideró la oportunidad de desarrollar actividades utilizando juegos.

Descripción del Grupo.

El grupo cuenta con 32 alumnos en total, 17 niñas y 15 niños, como se observa en la siguiente tabla.

EDADES	No. DE HOMBRES	No. DE MUJERES	TOTAL
7	9	11	20
8	4	3	7
9	2	3	5
			<hr/> 32

II Dirección de los Juegos Educativos.

Como se mencionó anteriormente, para garantizar el aprendizaje es necesario apoyarnos en una teoría; ahora bien, para favorecer el juego en la escuela es imprescindible que el docente tome en cuenta una serie de factores, para el buen manejo del juego en el aula.

Es importante destacar la actitud del docente, factor principal para obtener éxito en la conducción de juegos. El entusiasmo y la confianza son elementos esenciales que el guía debe poseer para dirigirlo satisfactoriamente. Esto se da a través de la experiencia y del perfecto conocimiento del juego que se han de practicar.

A continuación se presentarán algunas indicaciones, para una dirección eficaz del juego.

- Desarrollar un plan para cada hora de juego, y trabajar en base al plan.
- Tener el equipo y material disponible.
- Recordar que se está entrenando a individuos y no se trata de enseñar juegos.
- Colocarse en un lugar donde sea visto y oído por todos. Si la explicación es esencial, hablar en forma clara y sencilla.
- Seleccionar y enseñar únicamente lo más esencial de cada juego para ponerlo en práctica rápidamente.
- Estar preparada para afrontar cualquier acontecimiento inesperado; reírse con los niños y no de ellos, no demostrar fastidio.
- Planear junto con sus alumnos los futuros juegos; considerando sus ideas y variaciones permitiéndoles dirigir.

La preparación, la planificación cuidadosa y el dominio de las indicaciones anteriores, proporcionarán al profesor confianza, seguridad y equilibrio.

Los juegos que a continuación se describen, se utilizaron, no sólo como entretenimiento a los niños, sino para brindarles la oportunidad de combinar sus capacidades físicas con sus intereses personales (lúdicos) en relación con la capacidad de aprender habilidades académicas y ejercitar su capacidad intelectual.

"LA TIENDITA"

Tema:	Aplicar los números del cero al 99 en formas diversas.
Lugar:	Salón de Clase.
Duración Aproximada:	30 minutos.
Material:	Bolsitas, corcholatas, tarjetas, colores.
No. de Alumnos:	Indeterminado.
Organización:	Parejas.

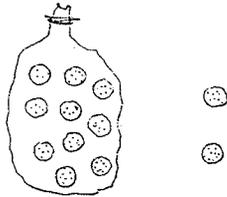
DESCRIPCION:

El maestro entrega a los niños aproximadamente 99 corcholatas, (previa organización), y les dice: "Vamos a jugar" a vender galletas pero las tenemos que empacar; va a haber galletas sueltas y con 10 galletas, se forma una bolsita.

Una vez que los niños han empacado las "galletas", las acomodan y les ponen precio, al poner precio el maestro propone una restricción: una "galleta" suelta vale un peso; el maestro puede ayudar preguntando: -¿Un paquete, cuántas galletas tiene,... -Entonces, ¿Cuántos pesos vale,... Los niños escriben en papeletas el precio de cada agrupamiento, el maestro dice a sus alumnos que para iniciar, él va a atender la tienda (posteriormente el tendero será un niño).

El tendero pide a los clientes que pasen a comprar por turnos sus "galletas", aclarando que le tienen que comprar todas --

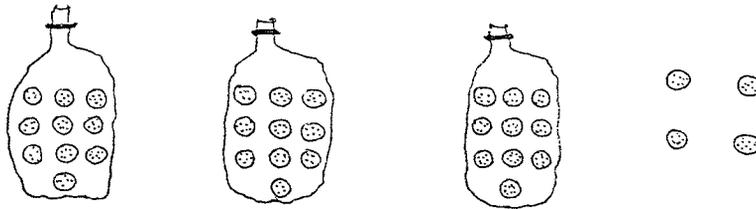
las "galletas" que él ofrezca a cada uno. El cliente escribirá la cantidad exacta para pagar, porque no hay cambio. El tendero ofrece:



Maestro: -¿Cuánto tendrás que pagarme?
 -¿Por qué?
 -¿Cuánto escribiste?

Posteriormente el juego se realizará por parejas y los alumnos tendrán oportunidad de confrontar sus respuestas; es decir, - por ejemplo: Roberto y Leonardo.

Roberto ofrece las siguientes galletas:



y Leonardo paga únicamente 23. Roberto no lo acepta y le dice - que falta, cuenta uno por uno cada elemento hasta que sea el correcto: 34. Si esta reflexión no se diera en forma espontánea, - el maestro debe guiar con preguntas a los niños:

- ¿Está bien lo que te pagó?
 - ¿Por qué?
 - ¿Por qué crees que te pagó menos?

Posteriormente se dará oportunidad a que el tendero pase a ser cliente, procediendo en el desarrollo de igual manera.

"LA PALETERIA"

Tema:	Tabla de Multiplicar del No.- 3.
Lugar:	Salón de Clase.
Duración Aproximada:	15 a 20 minutos.
Material:	Botecitos, palitos de paleta, tarjetas (letreros).
No. de Jugadores:	Indeterminado.
Organización:	Parejas.

DESCRIPCION:

Se invita a los niños a jugar a la paletería, señalándoles que los botes contendrán el número de paletas que indique un mensaje. La organización será por parejas, uno atiende la paletería y otro compra, explicando con una pareja cómo se realizará. Cada botecito contendrá el número de "paletas", de acuerdo con la tabla en estudio, como sería la del 3. (Se acomodan 10 botes sobre el escritorio visibles a todo el grupo). El comprador pedirá en forma verbal su orden, que será el número de paquetes -- que en este caso no variará , el (3), con un número elegido de -- cada paquete.

El comprador: -"quiero 4 paquetes de 3 paletas"

Una variante será de no hablar, ahora tendrá que manejarse por -- escrito "un mensaje" sin letras. En una tarjetita, el alumno -- escribirá los paquetes de paletas que desea. Ejemplo: 3 X 2 ; el palettero le entregará la cantidad solicitada.

En el desarrollo habrá oportunidad de confrontar las respuestas por ejemplo: si le dan 2 paquetes de 3.

El educador preguntará.

- ¿Tú pediste 2 paquetes de 3?

- ¿Por qué,

Si el niño no da la respuesta, los observadores pueden in-- tervenir. Este juego se puede desarrollar en el estudio de to-- das las tablas.

"LOS TABIQUES"

Tema:	Emplear el brazo dominante al utilizar objetos en sus juegos.
Lugar:	Salón de Clase.
Duración Aproximada:	15 minutos.
Material:	Costalitos rellenos de diferentes materiales, semillas, piedritas, arena, etc.
No. de Alumnos:	Indeterminado.
Organización:	Diversa, equipos, en fila, =- círculos

DESCRIPCION:

El maestro explica que el juego consistirá en simular que los costalitos son materiales, "tabiques", que tendremos que pasar para una construcción, pero como restricción sólo se podrá utilizar una mano, la que ellos quieran; pero tendrán que hacerlo de acuerdo al ritmo que escuchen.. pam... pam... pam... (lento), ti.. ti.. ti... ti..... (rápido).

Un alumno podrá ser el que marque los ritmos, puede variar la organización de acuerdo a sugerencias de los alumnos.

El maestro aprovechará para preguntar a los alumnos:

- ¿Con qué mano fue más fácil cambiar los "tabiques"?
- ¿Por qué?

Para concluir el trabajo los alumnos podrán realizar un dibujo de la actividad realizada y el maestro apoyará las observaciones anteriores al preguntar:

- ¿Con qué mano realizaste tus dibujos?
- ¿Es la misma que utilizaste al pasar los "tabiques"..?

"LA LOTERIA"

Tema:	Resolución de Problemas que - Impliquen Multiplicación.
Materiales:	Cartones de 20 X 15 cm., di- versos colores.
Lugar:	Salón de Clase.
No. de Jugadores:	Indeterminado.
Duración Aproximada:	10 a 15 Minutos.
Organización:	Individual.

DESCRIPCION:

El maestro invita a sus alumnos a jugar a la "lotería", re-
parte tarjetas divididas en nueve partes iguales, con nueve le-
treros pequeños de 2 X 3 cm. aprox. (Estos contendrán toda la
tabla en estudio sin resultados), por ejemplo:

$$\boxed{3 \times 2} , \boxed{3 \times 6} , \boxed{3 \times 9} , \boxed{3 \times 7} , \boxed{3 \times 5} ;$$

Cada parate representará un múltiplo de la tabla en estudio (de-
los cartones) por ejemplo:

6	9	18
27	12	15
15	21	24

El juego consiste en que el niño acomodará la multiplica- -
ción correcta en su múltiplo que corresponda. Al repartir el ma-
terial el niño tendrá sus manos en la cabeza, y cuando todos los
compañeros tengan su material listo; se dará la cuenta de tres -
para que en el menor tiempo, acomoden sus letreros buscando la -

respuesta correcta a cada letrero; el niño que termina primero levanta su mano, el educador va a su lugar a verificar que estén bien sus respuestas. Con este juego el niño manifiesta gusto por estudiar sus tablas de multiplicar.

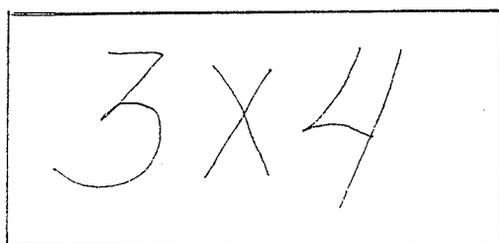
"LAS CARTAS"

Otro juego para la resolución de problemas de multiplicación son las cartas.

Tema:	Tablas de Multiplicar.
Material:	Tarjetas de 5 X 7 cm., pizarra, gises y marcadores de colores.
Lugar:	Salón de Clase.
No. de Jugadores:	Indeterminado.
Duración Aproximada:	20 a 30 minutos.
Organización:	Filas, equipos, (diversa).

DESCRIPCION:

En una caja se forma un fichero con tarjetas de 5 X 7 cm., que contendrán (1 tabla) o las que se vayan dominando o estudiando por ejemplo:



(pueden incluirse una, dos, tres o más tablas, según el avance de nuestros alumnos). Se organizan por filas, pasará un representante de cada fila; el educador les repartirá cuatro tarjetas; con la restricción de que no vale "hablar", ni pensar en voz alta; a la cuenta de tres, cada representante de fila, anotará en-

el pizarrón las multiplicaciones que se les pide con su resultado, el ganador, será el que termine primero, otorgando así un punto a favor de su fila o equipo. El maestro, junto con los espectadores, analizarán el trabajo de cada uno de los participantes. Preguntando:

- ¿Quién ganó?
- ¿Por qué,
- ¿Qué fallas tuvieron los perdedores?

"LOS TITERES"

Tema:	Bolsas de papel y diversos colores.
Lugar:	Salón de Clase.
Duración Aproximada:	25 minutos.
No. de Alumnos:	Indeterminado.
Organización:	Filas o Equipos.

DESCRIPCION.

Después de la lectura de un texto, el maestro pedirá a sus alumnos que formen equipos, porque jugarán a los títeres, elaborando su propio material (títere), utilizando una bolsa de papel de estraza. En equipo elegirán la parte del texto que les haya gustado, distribuyendo los personajes de acuerdo a su preferencia. Cuando el material esté listo; El maestro dice a sus alumnos que por equipos representarán la situación del diálogo. Por ejemplo:

El maestro hace a los alumnos preguntas como las siguientes:

- ¿Por qué elegiste tú tal personaje?
- ¿Qué fue lo que más te gustó?
- ¿Por qué?

Esta actividad favorece la lectura oral y su comprensión -- a los alumnos de segundo grado, compartiendo con sus compañeros la lectura y así construir juntos el significado del texto que -

se leyó.

"EL BANCO"

Tema:	Utilización de palabras con - /s/ y /z/.
Material:	Salón de Clase.
Duración Aproximada:	20 minutos.
No. de Alumnos:	Indeterminado.
Organización:	Trabajo Individual.

DESCRIPCION:

Una vez que los alumnos se han familiarizado con palabras - que llevan /s/ o /z/, se procederá a explicar la dinámica de - - "el banco".

Se les dará a los niños una hoja con enunciados que contengan palabras con /s/ o /z/, explicando, que les hará falta la -- grafía correspondiente. Por ejemplo:

Mis ___apatos están rotos.

Se les informará que en el banco podrán pedir la letra /s/- o /z/ que requieran, pero no se les podrá cambiar. El banquero-- dará exactamente el número de letras que le pidan. Y el niño -- las pegará donde correspondan.

El maestro aprovechará para confrontar las respuestas de -- los mismos. Por ejemplo:

- ¿Por qué no pegaste las letras iguales a las de tu compañero?
- Sí faltara otra letra. ¿Te servirían las del banco?
- ¿Por qué?

Variante. El banco podrá irse enriqueciendo en la medida que se trabaje con otras grafías. Incrementando de esta forma su com-- plejidad.

"EL CAPITAN ORDENA"

Tema:	Identificación de cuadriláteros, triángulos y círculos.
Material:	Plástico de colores.
Lugar:	Salón de Clase.
Duración Aproximada:	20 minutos.
No. de Alumnos:	Indeterminado.
Organización:	Equipos.

DESCRIPCION:

El material que aquí describimos puede ser elaborado por -- los alumnos, con la finalidad de que se familiaricen con él. Al organizarse por equipos recortarán la figura que ellos elegirán. Los niños distribuyen en el piso las figuras que recortaron (deberán ser de tamaño grande). El maestro les explica que el juego de "el capitán ordena"... , consiste en que cuando escuchen triángulos los deberán tocar con las manos, si la consigna es "el capitán ordena círculos, sólo podrán hacerlo con los pies y si fuese "el capitán ordena cuadriláteros", deberán hacerlo -- con, los codos".

Variante. El desarrollo del juego permitirá que diferentes alumnos participen como capitán, permitiendo de igual manera el poder elegir alguna otra parte del cuerpo.

El maestro propiciará y como siempre, la reflexión de los -- resultados.

- Al capitán. - ¿Perdió alguien?
- ¿Por qué?
- Al grupo:
- ¿Con qué tocaron los círculos?
- ¿Con qué tocaron los triángulos?
- ¿Con qué tocaron los cuadriláteros?

"JUGUEMOS A LAS ADIVINANZAS"

Tema:	Cosas hechas por el hombre y-- Cosas naturales.
Material:	Tarjetitas y diversos colo-- res.
Lugar:	Salón de Clase.
Duración Aproximada:	30 minutos.
No. de Alumnos:	Indeterminado.
Organización:	Equipos de Cuatro.

DESCRIPCION:

El maestro proporciona a los alumnos tarjetas para que ellos anoten el objeto que hayan elegido de acuerdo a la clasificación que les toque en suerte: cosas hechas por el hombre o cosas naturales.

El equipo contrario tratará de adivinar el objeto de que se trate, el cual se tendrá que "decir" pero sin hablar, se puede -- utilizar gestos, señas o mímica. Por cada objeto adivinado se -- otorgará un punto al equipo en turno. El equipo contrario tendrá su oportunidad cuando se hayn agotado sus tarjetas.

El maestro guía la reflexión para llevarlo a las respuestas.

- ¿Cómo supiste de qué se trataba?
- Si es un objeto natural o artificial?
(de acuerdo a lo que le haya tocado al equipo)
- ¿Por qué no adivinaste de lo que se trataba?

NOTA: Es importante señalar que en la formación de los equipos -- en éste y en todos los juegos debe ser variable, de tal manera -- que permita a los alumnos interrelacionarse con todos y cada uno de sus compañeros, para que al comparar respuestas, le sirva de -- retroalimentación.

"LA TIENDITA II"

Tema:	Manejo de cantidades de tres-cifras.
Material:	Corcholatas sueltas, bolsitas medianas, tarjetas, colores, - bolsitas conteniendo 10 cor--cholatas.
Lugar:	Salón de Clase.
Duración Aproximada:	30 minutos.
Organización:	Equipos de cuatro niños

DESCRIPCION:

El maestro recuerda a los alumnos el juego de la tiendita, - donde se empacaban las galletas; pero ahora se trabajará con ga--lletas sueltas, bolsitas de diez galletas y paquetes conteniend--do diez bolsitas de corcholatas ("galletas"). En equipos de - - cuatro serán los tenderos y el maestro les pedirá en forma ver--bal o escrita, la cantidad que va a comprar. Para finalizar se--deberá preguntar las cantidades que han entregado.

- ¿Cuántas "galletas" les pedí?
- ¿Cuántas galletas me entregaron?
- ¿Cómo supieron que era esa la cantidad que les pedí?

Variantes. El rol de tendero y cliente podrá ser desarrollado - por diferentes alumnos según sea su elección?

Estos son sólo algunos ejemplos de actividades que podemos--implementar en la diaria labor educativa mediante juegos. No --son de ninguna manera los únicos que podemos emplear, el ingenio la creatividad del maestro apoyados en la espontaneidad de los --niños dará la pauta para un número inimaginable de juegos.

CAPITULO V

EVALUACION DE LA PROPUESTA

V. EVALUACION DE LA PROPUESTA.

Después de las actividades propuestas en el programa de actividades lúdicas desarrolladas en el capítulo anterior; se mencionan a continuación las observaciones y conductas advertidas en los alumnos. Los juegos utilizados en la propuesta implican, un gran trabajo y disposición por parte del maestro; estos juegos deben estar sujetos a un programa, con objetivos que promuevan el desarrollo de la atención de los niños, así como de los contenidos en estudio; estas actividades de juego es todo un proceso, desde inicio del curso (septiembre a junio), en el cual los alumnos conocen desde un principio el material que utilizan en cada uno de los juegos, hasta la realización de los mismos. No se trata de que el maestro diga, "hoy vamos a jugar..."; es todo lo contrario, deben ser actividades novedosas, estructuradas de tal forma que tengan relación con el objeto de conocimiento y así poco a poco los niños se integran con agrado al proceso enseñanza aprendizaje, jugando.

Para la realización del programa de actividades lúdicas anteriormente expuesto, se consideraron los intereses lúdicos y psicológicos de los alumnos. Ya se conocía cada uno de los juegos. Se respetó el tiempo señalado para cada una de estas actividades. Se contó con un lugar amplio, ventilado, e iluminado. Y por último el material siempre estuvo a tiempo, disponible y acorde para cada uno de los juegos, siendo éste, sencillo y fácil de conseguir o adquirir.

Uno de los primeros juegos realizados es el de "La tienda" en este juego se le presentan actividades de construcción creativa, colocándolo en situaciones, en donde desarrollará su pensamiento matemático. Hubo participación en la mayoría de los alumnos, se centraron muy bien en el valor de cada "paquete y cada elemento suelto", emplearon con agrado los números del cero al noventa y nueve; resolviendo problemas de adición, sin exceder a más de cien. Objetivo bien definido y logrado acorde al programa vigente en la educación primaria; se observó, cómo el fue construyendo los números y valores en la compra y venta de

sus productos, en el juego de la tiendita. Por otra parte este juego concluyó en un ambiente agradable y de gran compañerismo, dispuesto a una nueva actividad.

En el juego No. 2 que se describe en la propuesta, titulado "Los tabiques", es una de las actividades empleadas constantemente al inicio del ciclo en 2o. grado, ya que su coordinación no está totalmente desarrollada y se practica; con la finalidad de que adquiera habilidades que requieren una nueva orientación lateral, manteniendo una sola posición en un período más prolongado; utilizando así el brazo dominante, tenemos en este juego un material fácil de obtener, en el que el niño manifiesta espontáneamente su habilidad en sus extremidades superiores.

Al pasar su "tabique" al compañero que le corresponde, con la restricción de que sólo se utiliza una mano. Se advierte claramente la facilidad con la que el niño participa con su brazo dominante y de hacerlo con la otra, se le dificulta llevar el ritmo indicado. El mismo concluye diciendo: -"Puedo mejor con la derecha", -"Se me caen, si lo hago rápido" (En el caso de los niños zurdos). Posteriormente al realizar el dibujo indicado, el niño mostró gran esfuerzo por ilustrarlo, colorearlo con su brazo dominante, realizándolo con gusto.

El juego de "La paletería", es de los de mayor importancia, puesto que en este juego se pretende que el alumno construya el proceso de multiplicar, a partir de la adición abreviada. En este juego los niños mostraron atención, seriedad y participaron todos los niños del grupo. Se observó cómo los niños fueron construyendo su propio conocimiento de la multiplicación, mediante la suma abreviada; en un ambiente agradable para ellos, confrontando sus respuestas. Todo esto, con base en un razonamiento lógico y natural, en el desarrollo de su capacidad. Se logra el objetivo en un 100%.

En el juego de "La lotería", se maneja una continuidad del conocimiento anterior; ya que se trata de la resolución de problemas en donde se implica la multiplicación. Se conduce al niño a una situación en la cual se verá en la necesidad de dominar sus tablas del 2,3,4 (previamente estudiadas y analizadas con el

maestro). Ya que si él termina y logra hacer lotería en el menor tiempo posible, ganará un punto a su favor. De esta manera el niño se ve motivado y hace un gran esfuerzo por estudiar las tablas de una forma agradable para él. Surgiendo la interacción muy estrecha con sus compañeros y su maestro. Porque él asegura ganar y hacer lotería.

Se escucharon algunos comentarios de los alumnos como: -"Te voy a decir la tabla del dos"

- "Ahora yo te digo la del 3"
- "No, no, mejor tu pregúntame".
- "Estudié mucho para hacer lotería".

Se observa un cambio en los educandos, de la buena disposición por estudiar en el salón o en casa sus tablas de multiplicar".

Este juego sirve para manejar de diversas formas las tablas (2,3,4,5,6,7,8, y 9), y después de que el niño logra la construcción de las tablas. Se tiene el material disponible (tarjetitas como a continuación se muestra).

En este juego el niño compete con varios compañeros entre 3 ó 5 y con el hecho de participar, exponiendo en el pizarrón sus cartas y al anotar sus resultados en el menor tiempo, presta toda su atención concretándose a dar resultados correctos, de lo contrario su equipo perderá un punto. De esta manera el niño motiva a su compañero a repasar, estudiar, juntos sus tablas. Realmente se logran óptimos resultados en su interés por aprender y dominar las tablas de multiplicar. Es importante mencionar que en su mayoría los educandos se mantuvieron interesados en el tiempo previsto.

En el juego de "Los títeres", se pretende que el escolar exprese sus pensamientos y sentimientos en forma oral y escrita; que desarrolle su capacidad de comprensión de la lectura. En esta actividad se observa la interacción con sus compañeros y maes

tro en un ambiente de armonía, favoreciendo su relación social- el niño revela una creciente conciencia tanto de sí mismo, como de los demás. Hubo mucha participación y realmente se centraron a un personaje inventando o improvisando un pequeño diálogo. Se confrontaron a una situación mediante la cual su lenguaje hablado se desarrolló al tratar de realizar la tarea encomendada.

Al realizar el juego del "Banco", se pretende introducir - al educando con algunas nociones de lingüística que coadyuven a iniciarlo en el proceso de comprensión del funcionamiento de la lengua hablada; es decir en este juego el niño manifiesta gran empeño en no equivocarse al pedir al "banquero" la grafía que -- necesita para construir sus enunciados. Se logró que los alumnos en su mayoría lograran identificar por medio del "banco", -- las grafías respectivas a cada enunciado; respetando las normas de disciplina establecidas.

El juego "El capitán ordena" es muy usual; hubo participación de la mayoría de los alumnos, se observó interés y entusiasmo para localizar las figuras ordenadas por el capitán. Su atención se mantuvo en objetos que reunían las características deseadas y como en esta etapa de 7 a 9 años, la coordinación no está totalmente desarrollada, logra adquirir habilidades de posición lateral durante un período más prolongado, mediante esta actividad, claro realizándolo continuamente. A su vez logra identificar en su 100% los triángulos, cuadriláteros y círculos.

El juego de las adivinanzas, difiere un poco, de como lo hemos conocido; ya que este juego se realiza por medio de gestos, señas o mímica. Se observa cómo su pensamiento intuitivo empieza a ser reemplazado por características lógicas; es decir, es reflexivo y estructura las funciones de espacio, tiempo, casualidad, movimiento, cantidad y medida; esto se observa en la realización de esta dinámica, por tratar de descubrir lo que el compañero trata de decirle en un lenguaje corporal. Identificando y diferenciando a su vez los elementos de la naturaleza y los elaborados por el hombre. Al finalizar, se percibe gran disposi---

ción por trabajar en su cuaderno.

El juego de "La tiendita II". Se maneja constantemente y sobre todo al manejar cantidades de dos o tres cifras, al empa-car las "galletas", el alumno se encontrará en la situación de - identificar sus centenas, decenas y unidades sueltas, al darle - valor a cada uno de sus paquetes. De esta forma se le facilita - asimilar el sistema posicional de los números, ya que en este -- período, todavía tiene inclinación a tocar todo lo que ve y mani- pularlo, y así aumenta su capacidad para establecer relaciones y comentar esta actividad planteando innumerables preguntas, sir- - viéndole de retroalimentación. Una de las observaciones que des- taca, es que en su mayoría los niños se ubican en el empleo de - los números del 101 al 999.

A lo largo de toda nuestra labor podemos encontrar infini-- dad de juegos de muy diversas características que podemos imple- mentar o adecuar a las necesidades de aprendizaje, pero el juego "solo para matar el tiempo", no es válido, el valor radica en la medida que sirve para la construcción del conocimiento al con- - frontar respuestas y dar cabida a la retroalimentación, es aquí- donde verdaderamente el maestro debe TRABAJAR, encauzando, resol- viendo dudas ó confrontando hipótesis que los alumnos dan, de -- tal manera que propicia un ambiente de verdadero aprendizaje al- establecer las relaciones con el "objeto de conocimiento". Es - entonces, sin lugar a dudas, el juego el lenguaje que los docen- tes debemos dominar de manera que sea más fácil la comunicación- con nuestros alumnos; sabemos que no existen límites a la imagi- nación y por lo tanto a los juegos que podamos implementar y que dependerá del maestro el encontrar ese gran tesoro que podemos - aprovechar y que es "la actividad lúdica" en el proceso enseñan- za aprendizaje.

CONCLUSIONES.

En base a los datos presentados anteriormente se puede concluir que el papel más importante y donde cae mayor responsabilidad para un buen logro de resultados en el proceso enseñanza --- aprendizaje; es indiscutiblemente el educador; éste debe poseer actitudes de confianza, entusiasmo y seguridad así como de una --- continua preparación, para conocer a sus alumnos y lograr una --- atinada conducción de los pequeños en su aprendizaje. Al conocer a nuestros alumnos nos percatamos de sus intereses, necesidades y etapas en las que se encuentran; así podemos llegar a que, al considerar las actividades lúdicas en nuestra planificación --- de actividades docentes, el niño mostrará disposición por participar en su aprendizaje, "jugando". Ya que es una actividad natural y espontánea, que el educador puede aprovechar en la planificación de sus actividades en cuanto a contenidos y que el alumno acepta fácilmente, con agrado de que su maestro se vea inmerso en su lenguaje.

Cabe mencionar que en el desarrollo de los niños de 7 a 9 --- años de edad; es una de sus inquietudes más destacadas, "el juego"; en éste, al incluirlo como medio en los contenidos por --- aprender, se observa que al niño le interesa, ya que adquiere experiencias significativas para él, obteniendo un alto aprovechamiento escolar.

Como se puede observar, en el contenido de la Propuesta Pedagógica, se puede afirmar que en el aprendizaje el sujeto adquiere destrezas o habilidades, incorpora contenidos informativos, y que es la conducta que realiza el educando a través de la cual se comprueba si se ha producido el aprendizaje, partiendo --- de un cambio de conducta se concluye que si al niño se le presentan ciertas experiencias para su aprendizaje con actividades lúdicas existirá mayor participación en dicho proceso.

En el programa de actividades lúdicas, se pueden apreciar; --- objetivos, actividades, material, consideración de tiempo, así --- como también normas de disciplina, y con estas características --- se logró llevar a cabo juegos organizados, y al momento de con---

conflictuarlo y confrontarlo con sus compañeros (jugando); se le invita al niño a una reflexión, proporcionando así respuestas -- acertadas.

Es importante señalar que las actividades lúdicas fueron -- planificadas con el fin de que el aprendizaje del niño se dé, en armonía y con buenos resultados de adquisición de conocimientos; considerando los intereses lúdicos y psicológicos de nuestros -- alumnos.

Con lo que respecta al material utilizado en cada juego, es necesario que el niño, desde inicio, se familiarice con él, sepa manejarlo y no le parezca extraño; es decir, el maestro debe tenerlo listo, disponible, empleándolo en el transcurso del año escolar; no se trata de utilizar el juego, como medio para el -- aprendizaje, sólo una, dos, o tres veces; todo lo contrario, son actividades que el maestro debe aprovechar y emplear a diario, -- ya que realmente es sencillo, el material es fácil de elaborar -- por el educador y/o ayuda de sus alumnos, o en pocas ocasiones, -- se recurre a la ayuda de los papás, con material de deshecho, -- crayolas, marcadores, cartulina, tela, semillas, botes, arena, -- es fácil de obtenerlos, ya sea dentro de la institución o fuera -- de ella. De esta manera se logra que el alumno esté contento, -- al manipular su material para "jugar", centrando su atención en -- lo que realiza. Es necesario mencionar que el valor del mate -- rial, reside en el uso que el maestro le dé.

En lo que se refiere al lugar en donde se llevaron a cabo -- los juegos, facilitó el desarrollo de las actividades, ya que se cuenta con salones amplios, con buena iluminación y ventilación.

De acuerdo a las observaciones de los alumnos, se advierte -- cómo el niño participa en su aprendizaje, ya que el juego está -- presente en sus actividades, le permite tomar decisiones, en don -- de tuviera que clasificar, relacionar objetos, encontrar errores -- identificar analogías y diferenciar, resolver crucigramas, reco -- nocer texturas, tamaños, formas, colores; obteniendo una retroa -- limentación de los contenidos; ya que el alumno se esfuerza por -- centrar su atención al momento de conflictuarlo, dando así res -- puestas correctas ya sea en forma oral o por escrito.

Se pudo percibir las experiencias y sensaciones de los niños, al participar en estas actividades; así como: - "fíjate, - fíjate bien"... - "No, no así no".... - "Estudias las tablas para que ganemos otra vez"... - "Me divierto y aprendo"... "Me ayuda a pensar"...; estas y otras expresiones se escuchaban a los pequeños durante las actividades lúdicas en la planificación de las actividades, organizadas y bien dirigidas que nos ayudan a fomentar hábitos de atención. Y esta se da en el niño alrededor de lo significativo, y el docente debe de hacer que sus actividades realmente lo sean y a través del juego se logra.

BIBLIOGRAFIA

1. CEPEDA CARDENAS, G. El juego de pelota. Editorial I.N.A.H. México, D.F. 1972.
2. DECROLY Y BOON. Iniciación General al Método Decroly. Editorial Lozada. S. A. México, D.F. 1972.
3. DIREC. GRAL. DE EDUC. PRIM. El Sistema de Numeración. México, D.F., 1990.
4. FINGERMAN, Gregorio. El Juego y sus Proyecciones Sociales.- Editorial Ateneo. Buenos Aires. 1970.
5. LOPEZ AGUSTIN, Alfredo. Juegos Rituales Aztecas. Cuaderno-Serie Documental. México, D.F. 1976.
6. LOWENFELD, Margaret. El Juego en la Infancia. Editorial La Nueva Italia, 1962.
7. MATEOS HIGUERA, Salvador. El Juego de los Mexicanos. Editorial. A. Minjarez y Hnos. México, D.F. 1983.
8. MILLAR, Susanna. Psicología del Juego Infantil. Editorial - Fontanella, Barcelona. 1972.
9. MONTESSORI, María. Ideas Generales sobre mi Método. Editorial. Lozada, S.A. Buenos Aires. 1983.
10. PATRIGDGE, E. BUHLER Ch. La Recreación Infantil. Editorial Paidós. Buenos Aires. 1975.
11. PIAGET, J. E INHELDER. Psicología del Niño. Editorial Morata. Madrid. 1984.
12. SANCHEZ CEREZO, Sergio. Diccionario de las Ciencias de la -- Educación. Publicaciones Diagonal , Para Profesores. Santillana México, D.F. 1985.
13. VIGOTSKI. La Prehistoria del Lenguaje Escrito. Editorial -- Grijalbo. Barcelona. SEP/UPN. 1979.