



SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

UNIDAD 144



**"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLOGICA PARA ACCEDER A LA
LECTO-ESCRITURA EN PRIMER GRADO DE EDUCACION PRIMARIA"**

VICTORIA ARANDA GARCIA

ANTONIO CEJA HERNANDEZ

JOSE MIRAMONTES CASTANEDA

MARIA GUADALUPE REYES GUTIERREZ

SONIA SOSA MARTINEZ



DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

CD. GUZMAN, MPIO. DE ZAPOTLAN EL GRANDE, JAL., MAYO 28 DE 1997.

C. PROFRA. VICTORIA ARANDA GARCIA.
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, titulado: " EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLOGICA PARA ACCEDER A LA LECTO-ESCRITURA EN PRIMER GRADO DE EDUCACION PRIMARIA " opción investigación documental a propuesta del asesor Profr. HECTOR NICOLAS FLORES AGUIAR 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.

A T E N T A M E N T E



SECRETARIA DE EDUCACIÓN
DEL ESTADO DE JALISCO

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL UNIDAD No 144
CIUDAD GUZMAN

LIC. AGUSTIN FRANCO GALLEGOS
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN No. 144

BDU05 NOV 2001

DEDICATORIA

A nuestros familiares que fueron un apoyo constante, al esfuerzo realizado para la culminación de este trabajo.

A nuestros asesores que supieron guiar con certeza el largo camino recorrido.

A la niñez mexicana que son el motivo de la superación permanente del docente.

INDICE

Pág.

INTRODUCCION	10
I DELIMITACION DEL OBJETO DE ESTUDIO	12
1.1 Antecedentes	12
1.2 Definición del objeto de estudio	13
1.3 Justificación	15
1.4 Objetivos	16
II MARCO TEORICO CONCEPTUAL	18
2.1 El juego como estrategia metodológica	18
2.1.1 Definición del concepto juego	18
2.1.2 El juego desde el punto de vista histórico	20
2.1.3 El juego desde el punto de vista psicológico	25
2.1.4 El juego desde el punto de vista pedagógico	29
2.2 El juego en la educación	35
2.2.1 Criterios acerca del juego	35
2.2.2 Principios teóricos de la psicogenética	40
2.3 Características del juego	52
2.3.1 El juego como dinámica de animación	53
2.3.2 El juego como técnica de integración	55
2.3.3 El juego como medio del proceso enseñanza-aprendizaje	57
2.4 Clasificación del juego	59

2.5	Objetivos del juego	63
2.5.1	Motivación	64
2.5.2	Socialización	68
2.5.3	Psicomotricidad	72
2.5.4	Tipos de juego	76
2.5.4.1	Juegos de mesa	78
2.5.4.2	Juegos físicos	78
2.5.4.3	Juegos artísticos.....	79
2.6	El juego como evaluación	79
 III METODOLOGIA.		82
 IV RESULTADOS		86
 V CONCLUSIONES		91
 VI SUGERENCIAS		93
 VII BIBLIOGRAFIA		95
 VIII ANEXOS		100
8.1	Juegos aplicables en primer grado de educación primaria	100
8.2	Glosario	115

INTRODUCCION

Al encontrarse en los umbrales de un cambio educativo a fondo, se hace necesario reflexionar y formular nuevas estrategias metodológicas en donde el maestro deberá jugar un papel muy importante.

Cuando vino a la mente la idea tan maravillosa de escribir acerca del juego, se experimentaron varias emociones, ya que es un tema al que no siempre se le dá la importancia que en realidad tiene, pues el juego forma parte de la vida cotidiana de todas las personas, en todas las culturas. En los niños el juego es un componente fundamental de su vida real.

Por medio de esta investigación puede darse cuenta del proceso evolutivo del juego desde los remotos antepasados hasta estos días, en los principios de la democracia, y que es patrimonio de todos la convicción de que la vida no tiene que ser “ un valle de lágrimas donde se gime y se llora ” sino un campo de superación y una cruzada para el éxito y mil anhelos de felicidad y autorealización; ahora que se sabe que el ser humano tiene derecho de vivir una vida interesante, serena, agradable y exitosa, el postulado de que ”no se vive para trabajar sino se trabaja para vivir”, se hace necesario colocarse frente a la tarea de promover en grande las actividades lúdicas.

Con el análisis y reflexión de la información se conoce cómo por medio del juego el niño descubre sus habilidades, hábitos, destrezas, grado de integración social, sistema de valores y adaptación emocional a ellos mismos y a los demás. Muchos juegos son ayuda valiosa para la enseñanza de la lecto-escritura, la ortografía, las matemáticas, etc. También a través de ellos los alumnos darán salida a su exceso de energía y hallarán el reposo necesario durante las horas de trabajo. Además los maestros pueden emplear éstos para fomentar un ambiente más sano, agradable y amistoso dentro del aula.

La institución docente logrará el pleno potencial de sus alumnos ofreciendo espacio para todo género de trabajo creador.

Para estimular el esfuerzo creador de los niños, el profesor tiene que llegar a ser personalidad de realización plena. Para conseguirlo tiene que participar en los procesos de pensamiento original, esforzarse por eliminar los modelos bien establecidos de pensamiento convencional y negativo y actuar con un conocimiento más operante de las divergentes experiencias de la enseñanza.

Es imprescindible que el profesor sea flexible en su pensamiento, método y presentación del contenido puesto que, los niños aprenden mejor lo que se presenta en forma grata y como descubrimiento personal.

I. DELIMITACION DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1 Antecedentes

Pocas actividades tan universales en el tiempo y en el espacio como el juego. Si se quisiera echar una mirada a las antiguas civilizaciones, se encontraría no solo indicios de juegos más o menos enraizados en la cabalística, sino aún juegos tan simples y tan complejos a la vez como una muñeca, un caballo o una cuadrícula grabada en el suelo para jugar a los dados o al pie cojuelo o a la rayuela.

Parece como si el juego estuviera en la entraña misma del hombre y la impulsara en los albores de la humanidad y desde los primeros momentos de su vida.

Se han escrito multitud de libros sobre el juego y se ha intentado definir el juego como actividad esencial del ser humano o como ejercicio de aprendizaje o como desarrollo de la actividad ulterior.

El juego es una actividad inherente del ser humano. Durante toda su historia el hombre a recurrido al juego para expresar sus emociones, sus sentimientos y sus fantasías así como explorar y conocer el mundo que lo rodea.

El acto del juego implica el uso del intelecto y del cuerpo como dos recursos inmediatos de gran potencialidad en cualquier persona, y especialmente, en los niños.

Es común ver como un niño despliega con el juego, toda su imaginación y su creatividad en el juego más interesante, al transformar y hacer uso de los más variados objetos.

Con el juego el niño adopta actitudes decisivas, de las cuales dependerá su vida futura, ya que le permite expresar sus propias experiencias y sus capacidades creativas.

En el libro EL JUEGO Y LOS JUGUETES, Hildegard Hetzer dice: el juego de los niños es un hecho que los pedagogos no pueden pasar por alto, sea cual fuere su opinión al respecto, deben enfrentarlo.

A través de la larga historia de la pedagogía, el juego ha sido valorado de maneras muy diversas. En consecuencia cambiaron también los fundamentos de la pedagogía del juego, sobre todo se intentó y se sigue intentando todavía descubrir qué significa el juego para el niño en el desarrollo, más allá del momento en que se divierte jugando.

Del apoyo y esfuerzo del maestro depende en gran medida, que los niños puedan aprovechar plenamente las posibilidades que el juego les ofrece para su desarrollo.

1.2 Definición del objeto de estudio

Al atender alumnos de primer grado de nivel primario, el Profesor debe tener en cuenta el interés lúdico del pequeño de seis años, sus rasgos psicológicos, intereses, necesidades y por sobre todas las cosas la manera como interpreta el mundo. Esto conduce a la reflexión y se concluye que el juego es su característica esencial, y el medio por el cual descubre y construye su conocimiento desarrollando sus habilidades y actitudes logrando así, una formación integral.

Ahora bien, definir EL JUEGO resulta difícil pero se quiere especificar que se tomará como estrategia metodológica para acceder a la lecto-escritura con el fin de que sea utilizado en todo momento de la actividad escolar y no solamente como técnica de motivación o relajación.

El juego se asocia a una infinidad de conceptos y valoraciones y en él se encasillan distintas funciones: puede ser un medio para resolver conflictos, o un espacio para lograr objetivos escolares; se asocia a la diversión, al desarrollo de habilidades sociales o a una manera de ocupar el ocio. Esta diversidad crea dificultades para definir con precisión el juego.

Hay que tener en cuenta que el juego constituye una faceta importantísima del desarrollo general del niño y que el proceso de aprendizaje normal debe respetar la sucesión de estadios en la evolución de la capacidad intelectual infantil.

Para que un niño cuando llegue a la edad de escolarización (seis años) esté preparado para iniciar el aprendizaje de la lectura y de la escritura, es necesario que haya alcanzado previamente un adecuado desarrollo psicomotor, que tenga una buena orientación espacio-temporal y que se haya definido como derecho o zurdo, es decir que haya adquirido una buena lateralidad. A todo ello favorece el ejercicio de juego. Se sabe que a través de él, el niño practica actos necesarios como son agarrar, empujar, subir, deslizarse, etc. consiguiendo el dominio de sus músculos y sus reacciones nerviosas y psíquicas.

La iniciación de todo juego requiere de los niños la ejecución de ciertas acciones. Primero los niños deben aprender muchas de esas actividades para luego perfeccionarlas mediante el ejercicio. Jugar y aprender constituyen una unidad inseparable. Si los niños pueden aprender los juegos de su agrado y reconocen que el aprendizaje es necesario para el buen éxito de los mismos, estarán bien dispuestos a aprender jugando.

Las características del juego son entre otras:

- a) La acción que está de acuerdo con las propias necesidades
- b) El despliegue de iniciativa

- c) La búsqueda de soluciones novedosas
- d) El desarrollo de la creatividad
- e) La oportunidad permanente de aprender algo
- f) El entrenamiento consigo mismo, con los otros y con el mundo de objetos que le rodea
- g) La estrategia metodológica idónea para que los niños del primer grado accedan de manera acorde a su edad y necesidad al aprendizaje de la lecto-escritura.

1.3 Justificación

Se piensa que existe una teoría basada en la idea de que los niños están involucrados en su propio aprendizaje. Para el pequeño el juego es esencial, por medio de él descubre, analiza, comprueba y finalmente aprende a interpretar lo que le rodea.

Sin embargo, existen circunstancias que obstaculizan el aprendizaje cuando no es tomado en cuenta el niño como ser, con intereses propios a su edad. Este es el motivo principal por el cual deseamos investigar el tema: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLOGICA PARA ACCEDER A LA LECTO-ESCRITURA EN PRIMER GRADO.

Como docentes frente a grupo y en base a la experiencia adquirida a través de la práctica cotidiana se ha observado:

- a) Desinterés por parte de los alumnos de primer grado para realizar actividades propuestas por el profesor
- b) Manifestación de los niños de regresar al preescolar porque les fascinó aquel mundo (diferencia metodológica)
- c) Desconocimiento por parte del profesor de primer grado del programa de preescolar y por ende de la manera como se abordan los contenidos en ese nivel, además de la secuencia de grado que llevan

- d) Desconocimiento por parte del profesor de diversos juegos, su utilidad y alcance como estrategia metodológica
- e) Fatiga del profesor de primer grado que no logra motivar a los niños pequeños de manera natural a su edad.

De manera concluyente:

Desvinculación de metodología utilizada en los niveles de preescolar y primaria.

Por lo tanto se considera necesario una investigación de tipo documental sobre el tema, dada la importancia que este tiene para el profesor que compartirá con los pequeños la construcción de los cimientos de su educación elemental.

1.4 Objetivos

Una vez dados brevemente los señalamientos anteriores se plantea como objetivos de la presente investigación los siguientes:

- a) Hacer más ameno el trabajo escolar, tanto para los alumnos como para el Profesor
- b) Dejar el testimonio de que el juego como estrategia metodológica en primer grado de educación primaria es una alternativa viable y efectiva para los niños, ya que de esta manera accederán alegremente al aprendizaje de la lecto-escritura
- c) Dar a conocer los diferentes juegos que se pueden utilizar específicamente en primer grado de educación primaria.

Intentando que el trabajo de colaboración constante con los alumnos, sea placentero.

Si se quiere expresar en toda su frescura y su espontaneidad la vida misma del niño, es indispensable la participación en su vida, que el profesor se someta a las normas de la sociedad

infantil, que se viva, se hable, se trabaje con los alumnos, como ellos asombrarse, aprender, reír, jugar.

II. MARCO TEORICO CONCEPTUAL

2.1 El juego como estrategia metodológica

2.1.1 Definición del concepto juego

El juego es una necesidad vital, contribuye al equilibrio humano. Es a la vez actividad exploradora, aventura y experiencia; medio de comunicación y de liberación bajo una forma permitida, el juego es un proceso de educación completa, indispensable para el desarrollo físico, intelectual y social del niño.

El juego aporta la alegría del movimiento y satisfacciones simbólicas a la realización de sus deseos: satisface las necesidades de su imaginación. A menudo asume un papel de sustitución, puede reemplazar al adulto y corregir lo real. Para escapar a la presión de la realidad y para interiorizar poco a poco el mundo que lo rodea, el niño necesita del juego.

Es oportuno hacer referencia del significado etimológico del término juego, que es el siguiente:

“ juego: del latín jocus: gracia, chiste, donaire, diversión, de manera más amplia: es cualquier ejercicio creativo, actividad física o mental a que recurre el niño o el adulto, sin más objetivo que encontrar entretenimiento y solaz”.⁽¹⁾

La palabra juego muchas veces sugiere cierta idea de orden, de clasificación.

(1) RODRIGUEZ Estrada, Mauro. "Creatividad en los juegos y juguetes". p. 9.

Es interesante señalar un uso lingüístico al respecto: durante el imperio romano el profesionalista que hoy se llama “maestro de primaria” se llamaba “ludimagister” (literalmente maestro de juego), visto desde esta perspectiva y como docentes con más de diez años de servicio frente a grupo, se considera necesario señalar que los maestros de estos tiempos retomen el significado que antiguamente se manejaba (ludimagister), e incluirlo en la práctica docente cotidiana.

El juego es un tipo de actividad, y como tal, es afín al trabajo no a la ociosidad; y además, es natural, espontáneo y tiene carácter agradable.

Maestro de juego es una acepción ambiciosa, no se hará nada en favor del juego si los maestros no se interesan por ello directamente. Implica preparación y la decisión de realizar actividades escolares con base en la necesidad de juego del niño, sobre todo enlazando la técnica de juego como es utilizado en el nivel preescolar para lograr una armónica continuidad en estos niveles básicos en la formación del alumno.

Se defiende la postura de la utilización del juego por las experiencias vividas al trabajar con el primer grado, pues se a podido observar que con el juego el aprendizaje es más agradable y significativo para el niño, a diferencia de la manera tradicional en la que se obligaba al pequeño a una pasividad exasperante, que coartaba su libertad obligándolo a tomar las cosas con demasiada rigidez.

Conviene manifestar como características del juego, las que a continuación se mencionan:

- a) El juego es placentero, divertido. Aún cuando no vaya acompañado por signos de regocijo, es evaluado positivamente por el que lo realiza

- b) El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos. De hecho, es más un disfrute de medios que un esfuerzo destinado a algún fin en particular. En términos utilitarios es inherente, improductivo.
 - c) El juego es espontáneo y voluntario. No es obligatorio, sino libremente elegido por el que lo practica
 - d) El juego implica la participación activa por parte del jugador
 - e) El juego guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego
- Aunado a lo anterior el juego es decididamente:
- f) La descarga de impulsos y emociones
 - g) Actividad que proporciona el goce de la creación
 - h) Actividad que colma la fantasía
 - i) Medio que sirve para realizar todo lo que es vedado en el mundo del adulto: .

"Como comentario final de este apartado se especifica que el juego es el único modo de conducta que puede desarrollar la inmadurez del niño"; es como dice Arnulf Russel.⁽²⁾

2.1.2 El juego desde el punto de vista histórico

La ciencia moderna nos habla de nuestros muy remotos antepasados construyendo un mundo de simios que saltan entre la vegetación de los bosques y comen hierbas y frutas, sin más abrigo que los largos pelos de su piel y sin más refugio que las cavernas naturales.

El proceso evolutivo, a través del lento desarrollo del sistema nervioso, los llevó a un creciente dominio sobre la naturaleza, y hace 50,000 años existían ya formas intermedias de

 (2) MUÑIZ, Ma. Luisa, "Educación preescolar métodos, técnicas y organización". p. 86

simio-hombre, tales como el *pithecanthropus erectus*, todavía sumergidos en las tinieblas de una vida animalesca. Poco a poco, la postura erecta (bípedos), al liberar a las extremidades anteriores del contacto habitual con el suelo, permitió el surgir de los homínidos. Y así tenemos el *homofaber*, *homo sapiens* y *homo ludens*: el *faber*; fabricante de toscos utensilios de piedra, el *sapiens*; manifestando la sabiduría de la razón, y el *ludens*; expresando intereses lúdicos, es decir, relativos al juego. Por supuesto, más se trata de tres aspectos de una realidad, que de tres realidades distintas entre sí. No cabe duda que uno de los distintivos más claros de la racionalidad o inteligencia es el juego. Se nos muestra como un destello del espíritu, como un florecer de la mente sobre la materia bruta. No concebimos a los animales inferiores (una lombriz, una mosca, una araña, un piojo) jugando, haciendo travesuras o contando chistes. Admitimos, eso sí, que animales superiores en la escala biológica tienen ocasionalmente actitudes que se asemejan a juegos rudimentarios del hombre.

A través de los siglos, uno de los campos más extensos, más variados y más ricos de la actividad humana ha sido y es el juego: juegan los chicos y los grandes, los hombres y las mujeres, los ricos y los pobres, los primitivos y los civilizados, los cultos, los ignorantes, los inteligentes y los tontos, los sanos y los enfermos, los buenos y los malos.

Hubo de esperar, sin embargo, la reflexión científica del siglo XX para desentrañar los secretos fascinantes del juego, descubrir y seguir los hilos y los resortes que ligán el juego con el desarrollo psicológico; el juego con la salud mental; el juego con la creatividad; el juego con el trabajo; el juego con los valores sociales; el juego con la paz y el progreso de los pueblos.

Por fortuna, ahora empieza a entenderse el juego como una proyección del ser humano y capitalizarse como un inapreciable y confiable diagnóstico de su personalidad: dime como juegas y te diré quien eres. Se sabe que el juego es una excelente cátedra de psicología del aprendizaje y de psicología de la maduración además de un arsenal de conocimientos sobre el

niño y el adolescente, en general, y sobre la cultura de un pueblo y la historia y devenir de la humanidad.

Confrontarse con el fenómeno “juego” es reencontrar una de las dimensiones más fascinantes de la vida, dimensión, muchas veces desconocida, olvidada o subvaluada.

El tema adquiere una nueva importancia ahora que hemos separado muchas formas de esclavitud que negaban para las masas los aspectos lúdicos, que les escamoteaban los derechos a jugar y a divertirse; ahora que por lo menos a nivel de cátedra, se han aceptado los principios de la democracia y que es patrimonio de todos la convicción de que la vida no tiene que ser “un sendero de penurias y desalientos” sino un campo de superación, y una cruzada por el éxito y mil anhelos de felicidad y de autorrealización: ahora que los vientos democráticos impregnan el ambiente con el mensaje de que todo hombre y no solo las minorías privilegiadas, tienen derecho de vivir una vida interesante, serena, agradable y exitosa ahora que las mismas legislaciones laborales y la praxis generalizada de la semana inglesa y de las vacaciones en lugares de recreo, liberan buena parte del tiempo y de las energías de los ciudadanos, el postulado de que no se vive para trabajar, sino se trabaja para vivir nos coloca frente a la tarea de promover en grande las actividades lúdicas. Paradójicamente podría decirse que estudiar el tema del juego no es cosa de juego; es una actividad social y cultural de trascendental relevancia.

Todo el mundo habla de innovaciones y de cambios: las artes, las ciencias, la tecnología, las costumbres sociales, la política, la religión misma, han pasado a ser verdaderas cajas de sorpresas.

Y siendo el juego un elemento esencial del existir humano y del desarrollo, enfocarlo creativamente es vivir a la altura de las circunstancias, mientras que no hacerlo es hundirse en un imperdonable anacronismo.

Se debe aprender a valorar el juego como palestra del desarrollo psíquico personal: verlo como el gran aliado del crecimiento humano en sus tres líneas: cognoscitiva, emotiva y social. Adquirir una visión integral y profunda y al mismo tiempo amena y accesible, de este fenómeno bio-psico-social que es el juego: cubrir sus aspectos históricos, antropológicos, psicológicos, sociales, educativos y tecnológicos.

Es indispensable integrar el fenómeno juego, no sólo con el proceso de maduración, sino englobarlo también con el otro gran campo de la acción humana: el trabajo.

Muchos de los juegos proceden de los primeros tiempos de la civilización. Un viajero y buen averiguador de estas cosas, Yrjo Hirn, llega a decir que la religión cristiana a bordado un dibujo sobre un viejo fondo pagano y dado a los juegos un sentido nuevo, y a veces más profundo que el sentido primitivo.

Lo que es importante señalar es la universalidad de los juegos, esto es, de su tendencia a viajar y difundirse. Dudley Kidd encontró en el interior de Africa recreos infantiles iguales a los europeos, que esos pueblos se habían apropiado directamente al entrar en contacto con gentes civilizadas, o las habían recibido por intermedio de otras tribus, admitiéndose la posibilidad de que sea ello una herencia venida desde las antiguas civilizaciones.

Ha de notarse así mismo que el contacto gozoso de los juegos se halla facilitado por la natural tendencia de los niños a la imitación, que los lleva a fingir guerras en calles y plazas cuando los mayores luchan sangrientamente en los campos de batalla -y por disposición de los

humanos a enriquecer la experiencia y a satisfacer una curiosidad siempre alerta en la infancia normal. Por otra parte puede decirse que los niños son los conservadores más fieles de éste tesoro folklórico: el juego.

Stanley Hall, afirma que solamente podrá llegar a ser un buen soldado y líder de su pueblo el individuo que en la niñez haya podido divertirse con aquellos juegos que en su país forman una corriente popular y tradicional.

Cabe decir que todos los juegos han tenido como origen algo más que la pura distracción infantil. El juego es algo tan natural al niño, que por fuerza ha debido tener su aparición en los días matinales de la vida social humana.

Los juegos tradicionales, se mantienen puros unas veces, otras modificadas; las más, han perdido su integridad y los niños mexicanos dan testimonio de la presencia de los peninsulares en nuestras ciudades y en el campo y de la persistencia de la cultura hispánica implantada en nuestro suelo.

"Lo mismo en la ciudad que en el campo, a las puertas de las casas o en los patios, a lo largo de las calles o en las plazas; unas veces durante las horas de recreo en las escuelas, otras por la tarde, ya cumplidas sus labores, al atardecer la mayoría de veces cuando la hora adquiere el prestigio de lo misterioso o de lo sublime; en las primeras horas de la noche, cuando la luna en su plenitud envía su luz plateada, los chiquitines, casi siempre agrupados por edades y por sexos, ejecutan juegos en forma tradicional, fragmentarias las más veces, denotando con esto una gran antigüedad; otras ocasiones, nuestros niños introducen en ellos interpretaciones imprevistas, de acuerdo con el ingenio y la espontaneidad infantil".⁽³⁾

Empiezan por los más favoritos, continúan con los menos usados y terminan con los más raros y difíciles o que requieren un grado más alto de entusiasmo, o bien con los de reciente importación.

(3) RODRIGUEZ, ESTRADA, Mauro. "creatividad en los juegos y los juguetes". p. 28.

Algunos juegos se mantienen íntegros y sin modificación; otros han sufrido la absorción de nuestro ambiente, adquiriendo rasgos característicos mexicanos.

Dos juegos: “ María la pastora ” y “ Matarilerileró ” provienen de la tradición francesa y nos llegaron por mediación de España. Otros temas declaran por si mismos su antigüedad, como el de “ Doña Blanca ”, que deriva de aquel otro español llamado “ Doña Sancha ”.

2.1.3 El juego desde el punto de vista Psicológico

A través del tiempo y de las investigaciones científicas de la psicología, el concepto ha ido evolucionando desde que se le considera al niño como un adulto en miniatura hasta la concepción actual que se da importancia al niño tomándolo como un ente biopsíquico con características y estructura definida y propia. Además es un ser en crecimiento, dado que lentamente se van delimitando o formando nuevas estructuras y cambios en el nivel y en la eficiencia de las funciones, así como los cambios en la dimensión.

El niño es una unidad que reacciona como una totalidad funcional que no es posible separar. Cuando se analiza la conducta de un niño, se hace por unidades simbólicas pero considerando al organismo como un todo. Así se puede investigar la percepción, aprendizaje, emoción o recuerdo.

El niño vive su vida en un medio que no es simple ni unificado y que está actuando sobre él de manera que influye tanto en su comportamiento como en su desarrollo.

Desde ese medio ambiente en que se desenvuelve diario constantemente le llegan estímulos que él selecciona rechazando o aceptando, de acuerdo a sus intereses.

Algo común a todo ser humano es que nace lúdico, ya que el juego es una de las pocas cosas que no necesitan enseñarse.

¿Por qué se juega?, ¿Para qué se juega?, ¿Por qué todo el mundo juega, a menos que su vitalidad ande ya por los suelos?

Una respuesta superficial e incompleta sería: distraerse, para divertirse, para pasar el tiempo.

Es imposible y deseable ver la cosa desde una panorámica más amplia, y aquí, más bien que recurrir a citas eruditas, apelamos a la experiencia de quien observa atentamente a los niños en sus juegos. Un poeta dijo que hay dos cosas que no aburren jamás al hombre inteligente: ver correr el agua y ver jugar a los niños.

Se ha constatado lo que este poeta menciona, pues aún personas ajenas a la docencia disfrutan al observar la inagotable actividad de los niños en los diferentes parques y jardines donde la niñez se reúne a dar rienda suelta a su energía, mostrando rasgos de su futura personalidad.

De una forma o de otra en los juegos se puede encontrar:

- a) ejercicios de la libertad
- b) ensayo de lo posible e inédito
- c) descubrimiento de siempre nuevas facetas del cosmos
- d) intento y modelo de relaciones cambiantes con el medio ambiente y con el cosmos en general
- e) contacto gozoso-corporal y espiritual con la realidad externa
- f) estímulo para una más fina percepción sensorial
- g) aprendizaje surgido “ desde adentro ” del sujeto

- h) oportunidad de soltar las mejores y más personales energías y potencialidades
- i) proceso de creación del individuo en la recreación de la realidad
- j) afirmación del poder personal en el dominio y control de las cosas
- k) vivencia del orden y de la capacidad de ejercerlo sobre la realidad
- l) manejo dialéctico, sumamente creativo, de la presencia y de la ausencia (el juego transforma las ausencias en presencias, los deseos en realidades, las fantasías en acción).

El juego es ensayo, aprendizaje y aculturación, muchísimos juegos reflejan e imitan al mundo de los adultos: los roles familiares, la producción industrial, las profesiones, el comercio, la vida cívica, el gobierno, la guerra, la tecnología, la historia. Sin considerarse los juegos que pueden ser individuales y ocasionales, sin pensar específicamente en los organizados.

Si se quiere relacionar con el desarrollo psíquico los juegos de reglas, aparecen otros valores: la disciplina, el respeto a los colegas, el espíritu de cooperación, el espíritu de lucha, de esfuerzo y de superación, la vivencia de la convivencia, la capacidad de estrategia, etc.

Veamos el juego como la participación íntima y dinámica del individuo en su mundo físico y humano; como el puente de plata que lo saca de la cárcel de su yo; como la esencia exquisita de la vida que es imaginación, expresión, expansión y autorrealización. Los hombres hablamos más con lo que hacemos que con lo que decimos. En cuanto que es proyección psíquica, el juego es un lenguaje más completo que el solo lenguaje verbal; es lenguaje de acción, lenguaje integral. “Su orientación expresiva se manifiesta, entre otras cosas, en que el niño suele acompañar su acción lúdica con palabras: casi no hay juego infantil completamente mudo; desde el soliloquio o lenguaje artístico del pequeño que se divierte sólo con sus juguetes hasta la comunicación formal de los juegos organizados ”. (4)

(4) RODRIGUEZ, ESTRADA, Mauro. “Creatividad en los juegos y juguetes” p. 13.

¿ qué dicen los juegos?

Pueden decir muchas cosas. Dicen fantasía, animismo, curiosidad, entusiasmo, diseño de estrategias, deseo de poder, intento de interpretar, sorpresa, esfuerzo, anhelo de convivencia, búsqueda de catarsis. A veces hablan de sentimientos de inferioridad, impotencia, hostilidad, inhibición, agresión; tal vez conflictos con el medio familiar; tal vez rabia contra los adultos, quizás agresividad hacia el padre o el jefe.

“ Desde el siglo XIX se tuvieron los elementos necesarios para ubicar el juego como una de las manifestaciones de la función semiótica, que a las alturas de nuestros conocimientos actuales, discurre por cinco causas:

- a) la imitación diferida
- b) el juego simbólico
- c) el dibujo
- d) la imagen mental
- e) el lenguaje verbal (5)

Los cambios en cuanto a la forma de juego, reflejan la capacidad de una nueva adquisición y están asociados con el curso del desarrollo y la maduración normales. “Si el juego no evoluciona, haciéndose más complejo y diferenciado, ello indica con frecuencia la presencia de problemas relativos al desarrollo”.(6)

Se ha observado que desde el seno familiar se dan los inicios de la interpretación del mundo dependiendo del concepto que tengan los padres sobre el juego y su evolución. Presentándose el caso en que lejos de ayudarles les obstaculizan la acción al privarlos del juego.

Los niños cuando juegan, manifiestan o representan un conocimiento de su mundo social y material que no pueden verbalizar explícitamente o demostrar.

(5) *Idem.*

(6) MUÑIZ, Ma. Luisa. "Educación preescolar, métodos, técnicas y organización". p. 89.

Si el docente es lo suficientemente intuitivo podrá aprovechar dichas manifestaciones para darles un cause apropiado y utilizarlo en beneficio de los educandos. A través del estudio psicológico de los juegos infantiles vemos la relación entre el juego y la naturaleza del niño. Como el comportamiento lúdico verdadero guarda estrecha relación con la personalidad.

“La búsqueda de la afirmación de su `yo´ se manifiesta por la atracción del mayor que se considera el motor esencial de la infancia. Esto nos hace comprender la importancia del juego en la vida del niño. El estudio del juego permite percibir todo el niño a la vez, en su vida afectiva, motriz, social o moral, al pretender buscar en todo motivos, donde lo más frecuente es que estos motivos se manifiesten claros y conscientes”.⁽⁷⁾

Es importante que el docente sepa interpretar el caudal de información que los pequeños dan a conocer sobre ellos, a través del juego, ya que se puede partir del punto donde se encuentra el niño y no pretender que el alumno es un ser que llega a la escuela primaria sin ningún conocimiento.

2.1.4 El juego desde el punto de vista pedagógico

La entrada a la escuela, a primer grado de educación primaria, es un acontecimiento trascendente en la vida del niño.

Por ello se cree necesario que los docentes estemos preparados para colaborar al protagonizar con ellos ese acontecimiento.

Aparece un nuevo mundo del cual él es un descubridor y explorador.

Si el docente conoce podrá guiar en forma acertada las actividades que lo llevarán a lograr una interpretación de todo lo que le rodea.

(7) Idem.

La transición de la casa de los padres (hogar) a la escuela deja rastros imborrables en la vida del niño.

La escuela no debe sustituir al hogar; allí el niño comenzará a liberarse de los vínculos emocionales primarios, que lo unen a la familia, logrando una paulatina madurez desde "un estado de dependencia hacia otro de autonomía".

Es ahí donde el maestro juega un papel muy importante, pues debe buscar las estrategias adecuadas que lo lleven sutil y gradualmente hasta lograr que se integre al nuevo círculo de convivencia.

Cabe mencionar la importancia de que los padres de familia comprendan que el niño de seis años está en posibilidades de iniciarse hacia la vida de independencia, si esto se diera así, los resultados del aprendizaje serían mejores y el alumno actuaría en forma espontánea, segura, desenvuelta.

El profesor es quien debe sentirse responsable de este proceso; para ello su actitud debe ser tan cordial y afectuosa como seria y segura de sí misma. Por ello el docente que deberá atender el grupo de primer grado se sugiere que reúna las siguientes características:

- a) Paciente
- b) Carácter afable
- c) Cariñoso con los niños
- d) Comprensivo con los padres
- e) Capacidad técnica
- f) Profundos conocimientos de psicología infantil
- g) Cualidades de adaptación para jugar y reír con sus pequeños
- h) Excelente narrador y artista

- i) No debe apresurar el proceso intelectual "lento pero constante"
- h) Gran equilibrio y estabilidad emocional

El juego es, de un alcance pedagógico inmenso. Ocupa un lugar importante en los nuevos métodos de educación, ya se trate de juegos educativos ya de una manera más general del juego como medio de expresión en sí. El Juego es un medio para el profesor teniendo siempre en cuenta que no es un fin sino uno de los medio más eficaces para educar al niño.

Al conocer lo que dice al respecto Ma. Luisa Muñiz en su libro “ Educación preescolar métodos, técnicas y organización ”, respecto al juego, nace la inquietud de tomarlo como una estrategia indispensable para el proceso de la adquisición de la lecto-escritura, ya que se ha comprobado que el niño aprende mejor jugando, lográndose la vinculación (tan importante para que se de continuidad) necesaria entre el nivel preescolar y primaria.

Es de vital importancia para el profesor definir el tipo de juego que debe emplear para que los alumnos alcancen el pleno desarrollo de sus potencialidades, su independencia funcional, la alegría de acción, el pleno disfrute de la salud y el equilibrio emocional, que son fundamentales.

Tomando en cuenta lo anterior es necesario conocer los distintos tipos de juego y sus finalidades.

Necesitamos juegos variados y diversos tipos para poder establecer una graduación en los ejercicios que a través de ellos queremos que realice el niño.

El juego educativo no solo significa avances en la creatividad, sino también en la asunción de otras perspectivas, en el desarrollo y riqueza del lenguaje, así como en el logro de la conversación, la cooperación y el control de los impulsos.

La participación de los maestros o adultos en general a menudo enriquece la calidad del juego y resulta benéfica en muchos sentidos.

Antes de efectuar la intervención del adulto se recomienda tener en consideración las siguientes variables:

- a) Los maestros y los padres deben hacer saber a los niños que el juego es valioso y digno, mostrándole su interés en esa actividad. Dicho interés puede ser comunicado más frecuentemente y convincentemente cuando los adultos participan en el juego.
- b) La confianza. La participación en los juegos de los niños es una excelente manera para los padres y maestros proporcionar confianza, a los menores, lo cual redundará en una atmósfera, de amistad, respeto e interés en la escuela o en su casa. Estas condiciones pueden mejorar también las relaciones del maestro con sus estudiantes. Cuando el profesor baja al nivel del niño y se une a los juegos, éste aprende que aquél es más un ser humano que una autoridad irracional.
- c) Cuando los adultos participamos en el juego, debemos actuar como moderadores evitando las distracciones que pueden interrumpirlo. Esto da como resultado episodios más ricos y prolongados del juego.
- d) El juego en la escuela permite potenciar niveles elaborados, que como consecuencia tiende a aumentar el desarrollo cognoscitivo y social en el menor.
- e) Los padres y maestros deben estar conscientes de que con el juego los niños desarrollan sus potencialidades, y tienden también a desarrollar el nivel de conocimiento.

Si se está convencido de que el juego es una estrategia indispensable, lo que falta es que el docente sea creativo y capaz de aplicar en el momento oportuno el juego que ayude a lograr los contenidos programáticos.

El juego de un niño aparece espontáneamente, de incitaciones instintivas que expresan necesidades de su evolución.

Es un ejercicio natural y placentero que tiene fuerzas de crecimiento y al mismo tiempo prepara para la madurez.

En ninguna circunstancia, el juego deja de ser la ocupación más importante del niño.

Para satisfacer las necesidades básicas del desarrollo, la naturaleza implanta señaladas inclinaciones al juego en todo niño que se manifieste normal.

La educación dirige y orienta los juegos para convertirlos en métodos y formas de trabajo para canalizar los intereses y propiciar aprendizajes.

El juego profundamente absorbente, parece ser indispensable para el crecimiento normal (mental).

Los niños capaces del juego intenso, entretenido, interesante, serán seguramente los que tendrán mayores facilidades para manejarse y tendrán eficientes resultados cuando emprendan su vida de adultos.

A medida que se cumple el proceso de crecer se van graduando los intereses y motivos de los juegos. En el juego de la arena el niño adquiere una rica experiencia motriz, táctil y

visual y un concepto de dominación que forma su crecimiento mental. Sus juegos futuros serán más completos pero tendrán el mismo efecto evolutivo que los anteriores. A medida que pasa el tiempo, el niño combina y completa el juego con la arena, modela torres, montañas, canales y toda suerte de trabajo creador, mezclando la arena y el agua, el niño hace volar su imaginación y enriquece un campo de imágenes.

Todo esto se puede lograr con cualquier juego cuando se está capacitado, y hacer de nuestra labor educativa algo agradable, diferente, atractivo, formando alumnos que puedan enfrentarse a las necesidades actuales que la sociedad exige.

Los niños son por naturaleza curiosos y están deseosos de aprender. Quieren tocar, saborear, oler, ver y oír cuanto les rodea. Todo su juego es una experiencia de aprendizaje que les enseña cosas acerca de su mundo y de las personas y objetos que contiene. La función del profesor debe ser la de estimular a los niños para que descubran y prueben ese mundo con la seguridad de la presencia y participación del adulto.

Si el docente aprovecha acertadamente esta curiosidad del niño encauzándola en el momento preciso, el ambiente en el aula será favorable a todo tipo de aprendizaje, ya que las actividades serán acordes al interés del pequeño.

El juego es como una área donde se adquieren experiencias acerca de la propia intervención modificadora en el medio, con lo cual uno llega a comprenderse a sí mismo como un yo actuante y experimenta la comprensión del rendimiento y la satisfacción por la realización de las tareas que se ha propuesto. Si hoy en día hablamos de la educación para el rendimiento corremos el riesgo de que se nos oponga todo lo que, con razón, cabe objetar a las aberraciones de nuestra sociedad de rendimiento. Si se da a los niños la oportunidad de rendir a través del juego eso no quiere decir, que los enseñemos a ser pasivos ante los demás o a buscar

de su propia capacidad de rendir. A través del juego los niños se encuentran a sí mismos, aprenden a valorar los resultados de su intervención en el medio, a comprender su actuar, a planificar más allá del momento, a exigirse a sí mismos. Esto difiere mucho de aceptar de una manera fatalista lo que sucede y satisfacerse con reacciones efectivas en vez de tratar de cambiar el mundo circundante.

El hecho de que, desde un principio, cuando los niños ejecutan los movimientos experimentales preformados, el juego constituya una intervención ordenadora y creadora, señala la posibilidad de una promoción cognoscitiva de los niños a través de la actividad lúdica. El comportamiento lúdico está íntimamente relacionado con el estado de desarrollo cognoscitivo. En el juego, los niños no sólo aprenden a actuar, sino traducir su actuar en imágenes, palabras y conceptos.

Cuando el juego es guiado en forma correcta por el docente, y utilizado por los pequeños, estos no se darán cuenta de lo que el maestro pretende lograr con ello, además los alumnos serán capaces de enfrentarse a una serie de situaciones con más facilidad.

2.2 El juego en la educación

2.2.1 Criterios acerca del juego

El juego es una actividad de verdadera importancia a través de toda la vida, ya que "es como la participación íntima y dinámica del individuo en su mundo físico y humano; como el puente de plata que lo saca de la cárcel de su yo; como la esencia exquisita de la vida que es imaginación, ex-presión, ex-pansión y autorrealización".⁽⁸⁾

(8) RODRIGUEZ ESTRADA, Mauro. "Creatividad en los juegos y juguetes". p. 13.

Es universal y existe en todas las culturas conocidas.

Esta actividad es vital para el desarrollo normal del niño; el aprende más por medio del juego que por cualquier otra vía, ya que al jugar, aprende porque está comprometido de manera personal en lo que para él vale la pena y, en consecuencia, el conocimiento que adquiere es mas valioso, puesto que lo obtiene de su propia experiencia.

Se puede decir que aprende a ser creativo, constructivo e independiente. El niño se encuentra en constante actividad en un espacio en el que impone formas y significados que implican su evolución mental. El juego es un medio de autoexpresion. Le permite descargar tensión y dar salida a su destructividad de modo aceptable. Por medio del juego puede explotar, experimentar y probar ideas.

Cuando un niño juega averigua cosas acerca de la gente y aprende a vivir con ello.

Así, cuando más se compromete un niño en diversas actividades estimulantes. mayor será su desarrollo mental y físico, enriquecido por ocupaciones absorbentes y satisfactorias. El niño aumenta su conocimiento experimentando cosas en una forma activa, manipulando, tocando, gustando, viendo, escuchando y produciendo sonidos. Su curiosidad hace que se interese en todo. Se debe estimular a que toque, examine y describa, tanto si atañe a sus nuevas estampillas como a los cinturones de seguridad del coche del padre. El niño que ha tenido una amplia gama de experiencias sensoriales estará bien agrupado más tarde, en su vida escolar, para manejar el arte de la escritura creativa, donde el compromiso personal es el factor importante.

Es aquí donde el docente interesado, puede ayudar al niño a sacar el mejor partido de sus años formativos, es importante estar disponible para impulsarlos a hacer observaciones cuidadosas, responder a sus preguntas, sugerir actividades nuevas y ampliar sus horizontes.

Se comprenderá así que la educación no es un proceso limitado, sino que se proyecta a las actividades sensoriales y motoras que son los estímulos, que producirán el equilibrio entre el desarrollo y la madurez.

Los autores no se ponen de acuerdo sobre la definición del juego porque parte de distintos puntos de vista y enfocan el problema bajo diferentes aspectos.

Algunas definiciones desde el punto de vista de varios autores, que podrán servir de base son:

- 1.- Decroly afirma que el juego es un instinto, una disposición innata que estimula acciones espontaneas, bajo la influencia de estímulos adecuados. Instinto que como todos los demás, provoca un estado agradable o desagradable, según sea o no satisfecho.
- 2.- J.L. Stone y J.C. Church, dicen que el “juego” es término que usamos para referirnos a cualquier cosa que hagan los niños y que no pueda ser incluida entre los asuntos serios de la vida; dormir, comer, evacuar el vientre, vestirse, desvestirse etc.
- 3.- Alton Patridge lo define así: recreación designa toda clase de distracción fuera del trabajo para cualquier edad. Las actividades recreativas infantiles se denominan juegos.
- 4.- Juy Jacquin caracteriza el juego contraponiéndolo al trabajo, El trabajo es utilitario, aunque juegue a que se es ebanista o carpintero, el juego del niño no es utilitario. El trabajo del adulto es interesado; el juego del niño no se realiza con miras a un fin extrínseco, lleva su finalidad en si mismo, aunque el niño no tenga conciencia de ello. El trabajo del adulto no siempre es placer, incluso cuando para su realización sufra molestias e incomodidades.
- 5.- Arnulf. Russel considera que la actividad lúdica se escapa a una definición determinada pero dice: El juego es mas juego cuando mayor es la naturalidad, la ausencia de esfuerzo y la habilidad con que se realiza.
- 6.- Chateau acepta 3 principios:
 - Jugar es gozar;

- Es llamada a lo nuevo, y

- Es amor al orden.

- 7.- Buytendinjk afirma que el juego es una forma de exteriorización de lo infantil.
- 8.- Charlotte Bunder define el juego como un movimiento con relación al placer de adueñamiento, por lo que podemos decir que el juego es el lugar donde se aplica la intención a un principio fundamental de la vida.
- 9.- Claparade afirma: “ El Juego es el trabajo del niño, es el bien, es el deber, es el ideal de su vida. Es la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar y en consecuencia puede actuar”. Y medio por el cual crecen el alma y la inteligencia.
- 10.- Hermine Von-Hermuth en la primera, mitad de este siglo, descubrió que el juego podría ser una equivalente de la asociación libre, ya que por medio de él, se expresan, sin duda, contenidos inconscientes.
- 11.- Melaine Klein adopto la técnica del juego en su trabajo terapéutico con niños, aplicó la interpretación a las secuencias y contenidos del mismo de manera semejante a como se aplicaba a las asociaciones libres de los adultos.
- 12.- Las explicaciones que el niño puede añadir a sus juegos son considerados como valiosos materiales que pueden enriquecer las aportaciones lúdicas. Froebel, percibe las ventajas intelectuales y morales del juego del niño, así como su importancia en su desarrollo físico, planifica el juego del niño, como un desarrollo fundamental en la educación integral del educando. Utiliza la tendencia espontánea del alumno al jugar, como punto de apoyo para el adiestramiento, teniendo siempre en cuenta la libertad del alumno.
- 13.- Freud, el juego del niño es reemplazado en el curso del desarrollo por la fantasía, que se transforma en actividad creativa subordinada al principio de realidad. A un mas, el juego, ayuda al niño a determinar la ansiedad a través de la acción y una característica es su repetitividad (el imperativo de repetir) lo que le permite elaborar los sucesos que le han resultado traumáticos. Incluso los seguidores de la teoría del aprendizaje admiten que el juego es un medio de salida en relación con previas frustraciones.

- 14.- Stern. Afirma que el juego en el niño cumple la importante visión de ser un inconsciente como preliminar autodidáctico para futuras actividades más difíciles.
- 15.- Stanley Hall el juego es la mas pura expresión de herencia motora.
En términos biológicos se ha definido al juego como el agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida.
En términos psicológicos el juego es considerado como una actividad necesaria y espontanea del niño.
- 16.- Montessori. Su concepción pedagógica del juego es original; lo concibe como un factor; para el desenvolvimiento de los sentidos y de las facultades intelectuales, y su fin es ser autoeducativo. Existe un vínculo muy estrecho entre el juego y el trabajo: No hay frontera alguna entre uno y otro.

La imaginación creadora debe partir de lo real. Debe habitar en los límites de las figuras reales, esta forma es la que da fuerza a la creación del espíritu.

Cada objeto del material educativo cumple una función precisa y proporcionan al niño un conocimiento del mundo. Al explotar el amor natural del orden y de lo determinado se logra hacer progresar en el niño, el conocimiento y la verdadera imaginación con raíces en la realidad.

Su pedagogía se apoya en los juegos, capaces de ayudar en el desarrollo y en la construcción de la inteligencia y de la verdadera imaginación.

Montessori atribuye relevante importancia al perfeccionamiento de los sentidos.

El objetivo del juego educativo no se centra en la ocupación del niño, a toda costa debe despertar la curiosidad, la imaginación. la capacidad gestual y, sobre todo, llevarlo por el buen

camino que le hará llegar a la adolescencia y a la vida adulta. Finalmente el juego es realmente educativo, pero sin que el niño tome conciencia de que se le enseña algo.

2.2.2 Principios teóricos de la psicogenética

Todos tienen una teoría personal acerca de la naturaleza humana, pero no todos cuentan con la objetividad necesaria para juzgar si corresponde o no a la realidad.

Hay varias teorías que tratan de hallar una interpretación del juego y situarlo en el contexto del pensamiento del niño.

En base a la experiencia como docentes es necesario que se profundice en el conocimiento de una teoría para tener los elementos esenciales que ayuden a realizar con mayor eficiencia los contenidos del curriculum escolar.

Los planes y programas que actualmente se manejan tienen como propósito organizar la enseñanza y el aprendizaje de contenidos básicos, para asegurar que los niños:

1º Adquieren y desarrollan las habilidades intelectuales que les permitan aprender permanentemente y con independencia, así como actuar con eficacia e iniciativa en las cuestiones prácticas de la vida cotidiana.

A la escuela primaria se le encomiendan múltiples tareas. No solo se espera que enseñe más conocimientos, sino también que realice otras complejas funciones sociales y culturales. Frente a estas demandas se considera que la teoría que más responde a estas necesidades es la “psicogenética” del epistemólogo, Jean Piaget. Piaget es uno de los psicólogos más influyentes y políticos de la educación del siglo XX. En su juventud tuvo dos grandes intereses; la biología

y la epistemología; una rama de la filosofía que tiene por objeto definir el conocimiento humano.

Toda la vida la consagro al estudio de esto último; recurrió a la psicología para llenar la brecha entre la biología y la filosofía.

Parece en líneas generales, que las tesis de Piaget son aplicables a la educación en un doble sentido. En primer lugar, su visión del mundo en que se interaccionan el intelecto y el medio: proceso de adaptación, influencia de las acciones físicas en las cosas, cooperación social y lenguaje. Esta parte de la psicología, sería relevante para con los métodos de instrucción y la organización de las situaciones de aprendizaje.

En segundo lugar, se tiene la secuencia piagetiana del desarrollo, con la adscripción a cada uno de los estudios de los modos del pensamiento y las aportaciones ambientales.

Esta parte de la psicología sería relevante con respecto al contenido de las lecciones y a la organización de los cursos en las diferentes edades.

Cabe, desde luego que la práctica educativa siguiendo los puntos de vista piagetianos no determine ni constituya una verdadera innovación. Hay profesores que, por su larga experiencia o por sus mismas cualidades, han venido aplicando en sus clases los conceptos de este autor sin prestar al asunto mayor consideración, es decir, sin tener conciencia de haber estado aplicándolas. En casos tales, la obra del suizo epistemólogo sirve de apoyo sistemático a algo entendido intuitivamente, con antelación. Lo normal, sin embargo, es que la valiosa obra de Piaget sirva de explicación a muchos y diversos problemas de la educación.

Su punto de partida para definir la inteligencia es el biológico. Toda conducta, ya se trate de un ciclo realizado en el exterior, o interiorizando en forma de pensamiento (afirma), es una adaptación. El individuo actúa cuando se rompe momentáneamente el equilibrio entre el medio y el organismo. La acción tiende a restablecer dicho equilibrio, o sea a readaptar el organismo. Una conducta es, entonces, un caso particular de intercambio entre el mundo exterior y el sujeto.

La inteligencia, como la vida, es adaptación y la acomodación, un equilibrio de los intercambios entre el sujeto y los objetos.

Así como el organismo asimila (incorpora) y se transforma bajo la presión del medio (esto en términos biológicos), la inteligencia asimila los datos de la experiencia, los modifica sin cesar y los acomoda a los datos provenientes de nuevas experiencias. La organización y la adaptación, con sus dos extremos de asimilación y acomodación, constituyen el funcionamiento de la inteligencia, funcionamiento que es capaz de crear estructuras variadas en el transcurso del desarrollo, definiendo los diferentes estadios o etapas.

Piaget separa el desarrollo de la inteligencia en tres fases:

Etapa de la inteligencia sensorio-motriz, de 0 a 2 años, que comprende seis sub-estadios.

Etapa de preparación y organización de la inteligencia operatoria concreta, de 2 a 12 años, con cinco sub-estadios.

Etapa de la inteligencia operatoria formal, de 11 o 12 a 16 años, con dos sub-estadios.

Inteligencia sensorio-motriz

En el desarrollo de la inteligencia, la asimilación perceptiva y motriz caracteriza desde el comienzo las conductas del bebé, y cuando éste sobrepasa los montajes puramente hereditarios, que son los reflejos, adquiere hábitos en función de la experiencia.

Desde los limitados recursos del recién nacido, Piaget señala cómo rápidamente, incluso ya que en las primeras horas de vida, se dan modificaciones de acomodación de los reflejos; el bebé muestra progresos al distinguir y localizar el pezón en relación con las otras zonas del pecho que lo circundan. Es éste el comienzo de la asimilación generalizadora y con capacidad de discriminación de situaciones: así si el niño está chupando su dedo o cualquier otro objeto, lo abandonara rápidamente al serle ofrecido el pecho. Esto implica un reconocimiento, aunque en su forma mas primaria, de aquello que se puede chupar y alimentar. En suma esta etapa es solo un preámbulo del proceso evolutivo del niño.

Los siguientes sub-estadios de esta etapa sensorio-motriz son designados por Piaget, en orden progresivo, como reacción circular y esquema primario (de uno a cuatro meses y medio de edad), correspondiente al segundo sub-estadio; el tercero, reacción circular y esquemas secundarios (de cuatro meses y medio a ocho-nueve meses); el cuarto, coordinación de esquemas secundarios y su aplicación a nuevas situaciones; el quinto, reacción circular y esquemas terciario (once a doce-dieciocho meses); el sexto, combinación mental de los esquemas (de un año y medio a dos años).

La reacción circular es, según Piaget, un ejercicio funcional adquirido que prolonga al ejercicio reflejo heredado: vale decir, una forma más evolucionada de asimilación. En cuanto al esquema, quiere significar con ello un conjunto de conductas que caracterizan a un determinado

momento del desarrollo. De este modo pues, la asimilación hace posible la formación de esquemas primarios, a partir del esquema reflejo, y la integración de éste en aquellos.

La observación directa de las conductas de los bebés, tal y como las describe Piaget en sus mínimos detalles, muestra la rapidez con que se van produciendo los progresos desde la forma poco diferenciada del comienzo, en el que, para este autor, no hay aún un "Yo" capaz de tomar conciencia del objeto ni del tiempo, sino únicamente conciencia de actitudes, de emociones, o impresiones de hambre y satisfacción.

En el tercer sub-estadio (cuatro meses y medio), surgen nuevas conductas, tales como el comienzo de la coordinación entre la visión y la presión, que señalan la transición entre el hábito simple y la inteligencia. Ejemplo típico es el de un bebé en su cuna, en la que hay suspendido un cordel; al atrapar éste, el efecto obtenido es sacudir un sonajero al que se halla unido. Sorprendido, el bebé busca nuevamente el cordel y repite la experiencia un buen número de veces. Se trata de una reacción circular secundaria.

En el nivel (ocho-diez meses), las cosas se precisan más, pero aún no hay descubrimientos de nuevos medios conocidos a circunstancias imprevistas.

El nivel siguiente, o sea el quinto sub-estadio (once-doce o dieciocho meses), se caracteriza, en cambio, por la utilización de la experiencia. Lo nuevo entereza en si mismo y hay una finalidad en la acción. Las conductas tienen, entonces, características de inteligencia. Por ejemplo: atraer hacia sí un objeto alejado que esta colocado sobre una alfombra. Por medio de tanteos, el bebé consigue descubrir que, tirando de la alfombra, aproxima hacia si el objeto deseado.

Por último, en el sexto sub-estadio (un año y medio a 2 años), el niño, ante una situación nueva, no procede por tanteos dirigidos al aprendizaje, sino por el descubrimiento brusco de la solución. Existe, entonces, una coordinación interior rápida de procedimientos aún no conocidos por él. Es éste el punto en que se consuma y perfecciona la inteligencia sensorio-motriz, del mismo modo que se llega a la construcción del objeto, es decir, la permanencia aunque no sea visible.

En definitiva, este periodo sería el de la construcción de la inteligencia motriz preverbal.

Inteligencia operatoria concreta

Con el pasaje de la etapa anterior a esta nueva, hay una aceleración del acto intelectual y una toma de conciencia de sus pasos. El hecho de ser operatorio es una característica del pensamiento lógico, es decir, la capacidad de prolongar la acción.

Según dice Piaget, simplificando y esquematizando, se distinguen cuatro periodos que siguen al precedente. De un año y medio a dos, con la aparición de la función simbólica y el lenguaje, comienza un periodo que se extiende hasta los cuatro años, en que se desarrolla el pensamiento simbólico y preconceptual.

Entre los cuatro y siete-ocho años, se constituye, en continuidad con el anterior, un pensamiento intuitivo, cuyas articulaciones conducen progresivamente al umbral de la operación. De siete-ocho años a once-doce años, se organizan las operaciones concretas.

En el caso del pensamiento simbólico y preconceptual, un objeto o un gesto pueden representar para el sujeto algo diferente de lo que percibe. Por ejemplo, en sus juegos, el niño puede manipular y designar como alimento un trozo de plastilina, o hacer dormir un muñeco.

Es de este modo como, a través de un juego, un objeto se convierte en un símbolo. La imitación, precursora de los significados, y la simbolización son las primeras señales lingüísticas que adquiere el niño de su ambiente. Según Piaget una palabra como mamá significa (entre otras cosas, dependiendo del contexto), simplemente que el niño quiere algo.

En ese periodo el niño es, además, egocéntrico, lo que se demuestra en su relativa incapacidad para tener en cuenta a la otra persona. Esto se puede apreciar, por ejemplo, en relación con el lenguaje y la comunicación (entre los tres y cinco-seis años), ya que el niño muestra escasos o nulos esfuerzos por adaptar su lenguaje a la necesidad del que le escucha. Hay, además, frecuente ecolalia, y monólogos que no buscan comunicación social.

Gradualmente, las palabras son usadas por el niño de un modo más representativo, diferente de los comienzos en que, como se ha señalado, son un simple acompañante de la acción. Y las palabras, si bien son de gran importancia en la formación de conceptos, muestran que el pensamiento conceptual no se halla presente cuando el niño aprende a hablar.

Más adelante, el niño usa las palabras como nombres o representaciones de objetos y acontecimientos, lo que se hace posible con la aparición de la memoria y el recuerdo verbal de hechos pasados.

Otra característica del pensamiento en este período es el animismo, o sea la tendencia a considerar los objetos como dotados de vida, de intención o de conciencia. Ello es consecuencia, según Piaget, de una confusión, o falta de disociación, entre el mundo interior o subjetivo y el universo físico.

El pensamiento intuitivo

Después de los años, y hasta los siete o los ocho, hay una conceptualización creciente que, de la fase simbólica o preconceptual, conduce al comienzo de las operaciones. Pero esta inteligencia sigue siendo prelógica, y es el pensamiento del niño a esta edad, en los que se demuestra cómo la imagen mental le sirve para predecir, aunque de modo limitado, los efectos de determinados cambios en la experiencia a la que se halla sujeto. Pero los conceptos aún no están coherentemente organizados, de imágenes dominadas por el punto de vista del sujeto.

Por ejemplo, en lo que se refiere a los movimientos físicos, para el niño de esta edad son el producto de una fuerza interna y tienen una finalidad. Así, si se le pregunta a un niño de unos siete años qué es lo que hace avanzar a las nubes, dirá que lo hacen por sí solas, sin que pueda precisar cómo. Alrededor de los ocho años, dirá que es el viento el que las empuja, pero un viento nacido de ellas mismas. Es hacia los nueve años cuando hallará la explicación correcta. Para entonces, la inteligencia ya ha avanzado hasta alcanzar las operaciones concretas, que han de completar su organización hasta los once-doce años. Y son las operaciones lógico-aritméticas y espacio-temporales aquellas que caracterizan este momento del desarrollo del pensamiento.

A la imaginación que procede por tanteos, propia del estadio anterior, le sigue, a veces bruscamente, un sentimiento de coherencia y de necesidad; la satisfacción de llegar a un sistema a la vez cerrado e indefinidamente extensible. Los estudios hechos por Piaget, en base a pruebas a realizar por los niños de siete-ocho años a once-doce años, atienden no solo a la clasificación, sino a la evolución de los conceptos de cantidad, tiempo, velocidad, espacio, geometría, juicio moral, etc. Las diferencias cognoscitivas entre el niño de edad preescolar y el de edad escolar son, algunas, obvias, y otras sutiles. El niño de más edad posee, en este período, una base sólida, plástica y flexible al mismo tiempo, con la cual puede estructurar el

presente en base al pasado, sin tendencia a caer en contradicción, como aquel otro en edad preescolar.

Cerca de los ocho años, las relaciones de orden temporal (antes y después) se coordinan con las de duración (más o menos tiempo). Y éstas engendran la noción de un tiempo que es común para poder valorar, por ejemplo, distintas velocidades.

Operación lógico-aritmética

Piaget designa a este proceso como una operación lógica-aritmética, que junto con la estructuración del espacio, caracterizan este período de operaciones concretas, lejos aún de constituir una lógica formal tal como se da en la adolescencia. Las operaciones concretas siguen ligadas a la acción. A un niño se le presentan dos trozos de plastilina de la misma forma, dimensión y peso; luego se modifica uno de ellos, por ejemplo, adelgazándolo (y, por lo tanto, alargándolo) hasta constituir una especie de fino cordel. Seguidamente, se le pregunta si ambos tienen la misma cantidad de plastilina y, a continuación, si tienen el mismo peso. A los siete-ocho años, reconoce que ambos poseen la misma cantidad de plastilina (conservación de la materia), pero que el peso disminuye en la más delgada como consecuencia del peso, pero, en lo que respecta al volumen, su conservación no es reconocida hasta los once-doce años. (La experiencia acerca del volumen se realiza en dos vasos de agua, en los que se sumergen los dos trozos de plastilina, observando al mismo tiempo cómo se eleva el nivel del agua.)

La conclusión, en base a este ejemplo, es que el niño, en este caso, no reflexiona mediante teorías o con razonamientos hipotético-deductivo, como lo hace el adolescente entre doce y dieciséis años. Sólo a través de la experimentación (la acción en curso) llega a nociones que el de mayor edad puede extender a muchas otras situaciones en abstracto por medio de hipótesis y de deducción, sin necesidad de experiencias concretas o de remitirse a la realidad.

Es de éste último modo como se establece el pensamiento formal y la lógica formal. El adolescente, al contrario que el niño, es un individuo que reflexiona fuera del presente y elabora teorías sobre todas las cosas, satisfaciéndole en particular aquellas consideraciones que no son actuales. Es éste el pensamiento puro, independiente de la acción que opera sobre un material simbólico y sobre sistemas de signos convencionales tales como el lenguaje o el simbolismo matemático. Y la propiedad general de esta forma de pensamiento concierne a lo real frente a lo posible.

Ante un problema, el adolescente comienza por considerar en mente todas las combinaciones o relaciones posibles que pueden ser ciertas o valederas y, luego, intenta experimentar analizando esto de modo lógico, tratando de hallar cuales de entre estas posibilidades es la cierta. Es decir, primero ha hecho hipótesis, y luego deduce.

Por último Piaget no descarta la influencia de los factores sociales en el desarrollo de la inteligencia, si bien sus conceptos se centran en establecer los elementos intrínsecos que determinan los cambios en las estructuras cognoscitivas descritas. Sirva como ejemplo, en este sentido, su valoración con respecto a la evolución del pensamiento; la lógica comporta reglas o normas comunes; es una moral de pensamiento impuesta y sancionada por los otros. De ahí que la obligación de no contradecirse no sea simplemente una necesidad interna, sino también un imperativo moral exigido por (y para) el intercambio intelectual y la cooperación. El niño busca evitar la contradicción frente a los otros.

Se considera oportuno hacer referencia en forma esquemática de las características esenciales de la teoría piagetana. Por lo que se presenta el cuadro siguiente:

Cuadro número 1

J. Piaget

Período sensorio -motriz

- Tres estadios:

- 1) Reflejos
- 2) Reacciones circulares: organización de las percepciones y hábitos.
- 3) Inteligencia sensorio-motriz: construcción de un universo objetivo.

Inteligencia representativa preoperatoria:

- a) Pensamiento egocéntrico y sincrético.
- b) Realismo intelectual sin razonamiento.
- c) Intrincación afectiva e intelectual.

Tres estadios

1) de 2 a 4 años:

- Aparición de la función simbólica.
- Interiorización de los esquemas de acción y representación.

2) de 4 a 7 años:

- Organizaciones representativas fundadas sobre configuraciones estáticas y conjuntos de acciones.

3) de 5 a 7 años:

- Organización de la función representativa de formas mentales semirreversibles.

Inteligencia concreta.

Constitución de los esquemas operatorios:

- Operaciones simples.
- Conclusiones de sistemas de conjuntos coordinados.
- Construcción de los números, de los objetos.
- Primeras ejecuciones de la ley de causalidad.

Características de este estadio:

- a) Carácter concreto de las operaciones intelectuales.
- b) Constitución de un sistema de valores relativamente fijos (reglas del juego, código aceptado...)⁽⁹⁾.

(9) Grupo editorial Océano "Consultor de psicología infantil y juvenil". p. 183

Según Piaget, el estudio del juego y de la imitación sirve como introducción a la formación de símbolos. Y, una vez establecida la función simbólica, es posible la adquisición del lenguaje, o sea, el sistema de signos colectivos. Como señala el propio Piaget, todo es juego durante los primeros meses de existencia, exceptuando el acto de nutrirse o los momentos de miedo o rabia ... Cuando el bebé mira por mirar, manipula por manipular y balancea sus manos y los brazos, con esto realiza acciones centradas sobre ellas mismas, como en todo juego de ejercicios, y que no corresponden a acciones impuestas por otros o por las circunstancias externas.

Piaget (tal como lo hizo con el desarrollo de la inteligencia) clasifica el juego de los niños en tres grandes categorías que se corresponden con etapas del desarrollo, las cuales se dividen a su vez en subetapas. Las esencias de las respectivas categorías son: el ejercicio, el símbolo, y la regla. De ello resultan, en orden cronológico. Los juegos de ejercicio simple, los juegos simbólicos, y los juegos con reglas.

Previo a esto, el juego nace, como se ha indicado, con la continuidad de las reacciones circulares primarias y secundarias. A los dos meses, después de haber descubierto la posibilidad de hacer balancear un objeto que pende sobre su cuna, el bebé observa atentamente el resultado, a veces sonriendo; a partir de los cuatro meses, las expresiones de alegría que acompañan a estas conductas son evidentes. Todos los procedimientos para hacer durar un espectáculo interesante son una actividad lúdica. Así algo que es simultáneamente agarrado, mirado y chupado es algo que progresa hacia la objetivación.

Después de analizar las aseveraciones descritas por Piaget con respecto a las etapas del desarrollo del niño se tienen más posibilidades de adecuar el juego a las características de estadio que el niño atraviesa, en primer grado de educación primaria.

Así también, se puede encauzar a los pequeños para que las actividades llevadas a cabo en el salón de clases tomen un curso natural acorde a las necesidades e intereses lúdicos de los infantes, lográndose la adquisición de conocimientos en un ambiente agradable.

2.3 Características del juego

La forma de aprender mas rápida es hacer.

El aprendizaje entonces se transforma en una actividad y el niño se compromete y, en el curso de esta experiencia y de su observación, tiene lugar una comprensión más amplia. Es el hacer lo que torna tan valioso el juego

Para lograr establecer una relación acorde entre los intereses lúdicos del niño, el nivel de maduración y el objetivo curricular que se pretende, es importante conocer las características de los juegos para poder diseñar las actividades idóneas, con las cuales se puede ayudar a los niños a desarrollarse armónicamente como seres integrales.

Conociendo las características se puede planear los materiales, el lugar, el momento de iniciar el juego; sin embargo conviene dejar abiertos el modo de realizarlo y la duración. Al jugar se olvidan las tensiones y las “prisas” por ello la planeación debe hacerse a olfato, sin rigidez, no olvidar que si el juego se dirige en demasía, entonces se pierde la oportunidad de la experimentación y se inhibe el ingenio de los pequeños.

Algunas características relevantes son entre otras, la acción que está de acuerdo con las propias necesidades, el despliegue de iniciativas, la búsqueda de soluciones novedosas y el desarrollo de la actividad creadora.

2.3.1 El juego como dinámica de animación

El juego como medio de liberarse de las tensiones que nos producen las preocupaciones cotidianas, cuando únicamente de lo que es imprescindible para la conservación de la vida, es incluso para el adulto, un enriquecimiento necesario de la vida.

Por naturaleza, el niño busca los estados placenteros y resuelve muchos problemas a través del juego. Intenta pasar del estado de alerta al de relajación. En estado de tensión, de preparación para la acción, al aumentar los latidos del corazón fluye la sangre al cerebro y se mejora la agudeza mental. Ese estado permite encontrar la solución deseada. "El niño en general, es mas espontáneo para salir de esos estados, necesita encontrar placer en actividades mentales, en la formación de conceptos originales y en la búsqueda de nuevos problemas". (10)

Para el niño el juego es una aventura de la mente y un esfuerzo por descubrir. Por ejemplo: ¿Qué es lo que produce un sonido?, ¿Por que se mueven las cosas? y ¿Por que se quedan quietas?. Para él, el juego es un ciclo que al terminar da inicio a uno nuevo. Porque siempre se produce novedades que él advierte.

Hay juegos que hacen que los niños desarrollen más creatividad, porque incluyen diversos estímulos que permiten más combinaciones como son los juegos con música, con versos, con danza.

Los niños y las niñas más creativas son los que saben jugar mejor. Terminan un juego de ciclo para entrar de inmediato a otro nuevo, más divertido y más interesante. Son niños bien adaptados a las circunstancias de espacio y de tiempo, y a sus compañeros de juegos.

(10) LEWIS, Davis. "Como potenciar el talento de su hijo". p. 41.

2.3.2 El juego como técnica de integración

"Los niños vienen en tamaños, pesos y colores surtidos.

Se les encuentra donde quiera, encima, debajo, dentro, fuera, trepando, colgando, corriendo, saltando.

Les desagradan las visitas, la escuela, los libros sin láminas, las lecciones de música, las corbatas, las peluquerías, los abrigos, los adultos y la hora de acostarse.

Nadie más puede embutirse en el bolsillo un corta plumas oxidado, una fruta mordida, medio metro de cordel, dos caramelos, veinte centavos, una resortera, un trozo de substancia desconocida y un auténtico anillo supersónico con un compartimiento secreto".⁽¹¹⁾

El profesor debe aceptar lo que el niño hace a fin de ensanchar el fundamento de donde procede lo que hace y desenvolver sus aptitudes. Esto significa que tiene que esforzarse por lograr un ambiente que incite al trabajo creador, presentar problemas con amplio espacio de tiempo para explorarlos, fomente las interrogantes críticas en todas las etapas de modo que los niños puedan descubrir su propia aptitud creadora, procurar la práctica frecuente del empleo de la imaginación e idear métodos con los cuales evaluar y premiar el trabajo creador.

La persona creadora no surge repentinamente. Su evolución es gradual y sólo tiene lugar en un clima que le facilite expresarse. El profesor debe abstenerse de forzar el desarrollo creador y contentarse con crear las condiciones que abren camino a lo creativo,

Investigadores y profesores están de acuerdo en que los niños aprenden mejor lo que se presente en forma grata y como descubrimiento personal. Por tal razón el docente está obligado a utilizar las técnicas participativas de la educación, tomando en cuenta que el solo hecho de utilizarlas, no significa, ni garantiza, que se este haciendo educación.

Las técnicas de juego como integración se usan para que los alumnos participen, se animen, desinhiban o integren como participantes; o para hacer más sencillos y comprensibles

(11) Tomado de "Soy tu hijo". publicación de la SEP. p. 13

los temas o contenidos que se quieren tratar. Sobre todo estos deben usarse como herramientas dentro de un proceso que ayude a fortalecer la organización y la concientización.

Con la práctica de estas técnicas se logra que el alumno entienda el significado de estos términos y su utilidad, pues en el aula es necesario en diferentes actividades la organización y la concientización de lo que se esta haciendo o lo que se va a hacer.

Pero ¡Cuidado! dichas técnicas no son herramientas aisladas, aplicables mecánicamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo, pues se puede caer en:

- a) Un uso simplista de las técnicas o en un “Dinamiquerismo”.
- b) Generar conflictos y tensiones en el grupo.
- c) No lograr los objetivos esperados.
- d) Crear diversionismo.
- e) No fortalecer la organización.

Una sola técnica o “Juego”, por lo general, no es suficiente para trabajar un tema, por lo que se debe de estar acompañada de otras técnicas u otros recursos didácticos que permitan un proceso de profundización ordenado y temático.

Se debe tener como punto de partida lo que el grupo hace, sabe, vive, y siente; es decir, su contexto o realidad objetiva.

El objetivo de los juegos como técnica de integración es: desarrollar la participación al máximo y crear un ambiente fraterno y de confianza.

Se debe utilizar en las sesiones de clase:

- * Al inicio de la jornada, para permitir la integración de los participantes.

- * Después de momentos intensos y de cansancio para integrar y hacer descansar a los participantes.
- * El abuso en las dinámicas puede afectar la seriedad de la sesión, por lo que el profesor debe tener siempre claro el objetivo para el cual utiliza éstas técnicas.

2.3.3 El juego como medio del proceso enseñanza-aprendizaje

Un niño es la verdad con la cara sucia, la sabiduría con el pelo despeinado.

Tiene el apetito de un caballo, la digestión de un traga espadas, la energía de una bomba atómica, la curiosidad de un gato, los pulmones de un dictador, la imaginación de Julio Verne, la timidez de una violeta, la audacia de una trampa de acero y el entusiasmo de una chinampina.

Les encantan los dulces, las navajas, las sierras, la navidad, los libros con laminas, el chico de los vecinos, el campo, el agua en estado natural, la tierra, los animales grandes, los carros de bomberos.

"Los niños son.... criaturas mágicas. Material esencial del trabajo de un profesor. Son un despliegue de movimiento, imaginación y actividad lúdica que favorece la construcción de una mente científica, empeñada en arriesgar la certeza y descubrir conocimientos nuevos. Con el juego el infante ubica el espacio real y los objetos, produce una actitud abierta, hambrienta de aprendizaje y dispuesta a arriesgar la duda antesala del conocimiento.⁽¹²⁾

El juego debe encauzarse de manera determinante hacia el aprendizaje de la ciencia, la tecnología y el arte, el juego y el trabajo escolar deben complementarse uno al otro e incluso fundirse en una sola actividad.

(12) Op. Cit. Publicación de la SEP. p. 14

La iniciación de todo juego requiere de los niños la ejecución de ciertas acciones. Primero, los pequeños deben aprender muchas de esas actividades para luego perfeccionarse mediante el ejercicio. Jugar y aprender constituyen una unidad inseparable. Si los niños pueden escoger los juegos de su agrado y reconocen que el aprendizaje es necesario para el buen éxito de los mismos, estarán bien dispuestos a aprender jugando.

No hay contradicción alguna entre jugar y aprender, todo profesor sabe que aquello que los niños aprenden mediante el juego y por su propia iniciativa constituye un importante aporte para sus clases. ¡Cuántas cosas extraídas de su juego, donde aprenden sin ninguna dirección pedagógica, los niños llevan a la clase!

Aún siendo justificadas estas formas de aprendizaje, se piensa que el alumno aprende mejor por medio del juego, pues este surge de manera espontánea. Mientras que en la forma sistemática aprende contenidos especificados en el curriculum.

Es importante que se le proporcione al niño, diversas oportunidades de expresarse en forma creativa. Se le debe permitir desarrollar sus ideas y hacer contribuciones originales. Mientras no posea un talento artístico especial y sólo se le impulse en sus juegos, se le debe dejar descubrir y desarrollar cualquier campo donde tenga interés o habilidad particular, con ello descubrirá por si mismo si su actividad tiene o no valor.

Ahora bien cualquier juego que presente nuevas exigencias al educando se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje. El niño es el que determina, en cierto modo, el alcance de estas oportunidades del juego libre.

Mediante el juego, los niños aprenden con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se

dedican con placer. Además, tienen mucha disposición para aprender todo aquello que les garantice el éxito en un juego. El hecho de que los niños aprendan con gusto y buenos resultados a través del juego convierte a éste en un medio de educación importante.

En realidad, el valor didáctico de un juego depende de los siguientes factores:

- La intención del educador de beneficiar a los niños de una determinada manera.
- El interés que el juego despierte en los niños, el cual es una condición para que aprendan.

En la práctica, esas posibilidades de acción suelen considerarse como oportunidades de aprender.

Para que el profesor pueda aprovechar ciertos juegos en beneficio de la educación, es necesario que efectúen un análisis detenido de las actividades lúdicas.

En el juego en el que ningún educador guía al niño, éste aprende de manera diversa que en la enseñanza sistemática dirigida por el profesor. Ambas formas de aprendizaje se justifican.

2.4 Clasificación del juego

Si la naturaleza del juego es tan variada y abarca toda la naturaleza del niño, si por medio del juego se desarrolla física, psíquica y moralmente, es natural que una clasificación del juego se puede hacer bajo muy distintos aspectos y modalidades.

A causa de esta variedad es difícil clasificarla sistemáticamente. A pesar de ello se debe tratar de obtener una cierta visión de conjunto de las formas de juego diferenciables. Estas formas ofrecen al niño diversas posibilidades de desarrollo y todas ellas son aprovechadas.

Existen varias clasificaciones de los juegos, sin embargo el presente texto se evocará a la teoría de Jean Piaget, ya que se considera después de conocer sus investigaciones al respecto, que ha tomado en cuenta a varios autores y su clasificación no excluye las otras teorías, sino por el contrario le sirvieron para complementar su estructura.

En la evolución del juego desde el punto de vista funcional, se encuentran tres grandes tipos de estructura que caracterizan los juegos infantiles:

- a) El ejercicio (funcional)
- b) Juegos simbólicos
- c) Juego de regla

Los juegos de construcción, constituyen la transición entre los tres y las conductas adaptadas.

a) El ejercicio (funcional). Sensorio-Motor. Se refiere a simples ejercicios que ponen en acción un conjunto variado de conductas. Tienen como fin el placer mismo del funcionamiento, o del placer de tomar conciencia de sus nuevos placeres. Es el primer juego en aparecer, no requiere pensamiento, ni ninguna estructura representativa especialmente lúdica.

Es importante aclarar que este tipo de juego, puede aparecer durante toda la infancia, cada vez que un poder nuevo se adquiere, durante su fase de construcción y adaptación actual, y tiende a desaparecer cuando su objetivo ya no da ocasión a ningún aprendizaje.

b) Juegos simbólicos. Comienza aproximadamente a los 18 meses. El Simbólico implica la representación de un objeto ausente. El Simbolismo empieza por las conductas individuales que hacen posible la interiorización de la imitación (de cosas y personas) también encontramos en el juego simbólico que el niño utiliza objetos sustituidos para representar el objeto ausente.

Los juegos simbólicos en su mayoría (salvo las construcciones puramente imaginativas) ponen en acción una serie de movimientos y actos complejos, por lo que se consideran al mismo tiempo sensorio motores y simbólicos, pero Piaget los denomina simbólicos “cuando el simbolismo se integra a los otros elementos”.

Entre los cuatro y los siete años los juegos simbólicos tienden a desaparecer, no disminuyen en número ni en intensidad efectiva, si no conforme el niño va aproximándose a la realidad, el símbolo llega a perder su carácter de deformación para convertirse en una representación imitativa de la realidad.

c) Juego de regla. Aparece entre los cuatro y cinco años, pero predomina entre los siete y once años. Es la tercera categoría y a diferencia del símbolo, la regla implica relaciones sociales o interindividuales. El juego de reglas puede representar, tanto el ejercicio sensorio-motor (Juego de canicas) como la representación simbólica (Adivinanzas) pero representa un nuevo elemento, la regla.

En cuanto a las reglas es necesario distinguir dos tipos:

- a) Las reglas transmitidas
- b) Las reglas espontáneas

Podemos concluir que los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio-motoras (carreras, boliche, canica) o intelectuales (ajedrez, damas chinas, cartas) con competencia de los individuos (para que la regla sea útil) y regidos por un código transmitido de una generación a otra o por acuerdos improvisados o espontáneos entre los participantes.

El juego de construcción no caracteriza un estado entre los otros si no que señala una transformación interna de la noción del símbolo en el sentido de la representación adaptada, o sea cuando el niño en lugar de representar un barco con un trozo de madera, construye realmente un barco que contiene las mínimas características que lo integran. Piaget nos dice al respecto lo siguiente:

“La cuestión que entonces se plantea es la de saber si esta construcción es un juego, una imitación o un trabajo espontáneo y este problema no es específico de tales conductas de pretensión si no que interesa en general el campo del dibujo el modelado y todas las técnicas de representación material. Por lo mismo cuando el juego de papeles se convierte en creación de una escena de teatro o de una comedia entera salimos del juego en la dirección de la imitación y del trabajo. Así pues se consideran las tres grandes clasificaciones del juego, de ejercicio, de símbolo y de reglas como correspondientes a tres niveles, entendiéndose que estos niveles están caracterizados por las diversas formas sucesivas sensoriomotora, representativa y reflexiva de la inteligencia, es evidente que los juegos de construcción no definen un nivel entre los otros, si no que ocupan una posición situada a medio camino (en el segundo y sobre todo en el tercer nivel) entre el juego y el trabajo inteligente o entre el juego y la imitación”.⁽¹³⁾

Después de haber expuesto la evolución funcional del juego de acuerdo a Jean Piaget, se considera necesario continuar la investigación para representar la evaluación social en el juego. De lo cual se concluye que la mayoría de los autores abordan básicamente los siguientes:

- a) Juego solitario. Es cuando el niño juega totalmente solo, una de sus características rechaza la intervención de cualquier otra persona ya sea niño o adulto.
- b) Juego paralelo. Característico de la edad preescolar. Es cuando se juega aparentemente dentro de un grupo, pero cada uno representa su propio papel sin interactuar con los demás.

Un ejemplo claro de esto es cuando están jugando “ A la casita ” pero cada uno está por separado representando su papel (papá se fue a trabajar, mamá se fue al mercado, el hijo se quedó jugando), y no existe una participación conjunta. Este tipo de juego implica una rudimentaria aceptación de una función o papel social, pero todavía no está totalmente integrada al grupo.

 (13) PIAGET, Jean. "La formación del símbolo en el niño". p. 163

- c) Juego colectivo. En éste tipo de juego se requiere necesariamente la participación de otros por que se caracteriza por la competencia (juego de damas chinas, carrera de obstaculos, ajedrez, etc.) y tiene como finalidad ascender a un rango superior y afirmar la voluntad de perder.
- d) Juego Socializado. Es cuando existe socialización propiamente hablando, aquí el niño esta dispuesto a ceder su poderio, en beneficio de un bien común (Juego de Fut-bol, Voli-bol, y todos aquellos juegos por equipo).

2.5 Objetivos del juego

Para que el juego sea efectivo y eficaz se deben evocar ciertas motivaciones que sostenga el interés del niño como:

- a) Clase adecuada donde el niño encuentre un ambiente acogedor para su evolución. Debe ser un lugar atractivo, amplio que compense las deficiencias de su casa, así como un buen patio en donde pueda realizar ejercicios y juegos que desarrollen sus músculos sensoriales.
- b) Material suficiente para “trabajar” jugando con cajas, bloques, objetos naturales como: piedras, hojas, agua, trozos de madera, corcho, tela, de forma que se acostumbren a los diversos materiales y objetos de la vida cotidiana, a la vez que desarrollen los musculos grandes y su final.
- c) Material de juegos abundantes y ricos, que suscite en el niño intereses nuevos y variados a la vez que desarrollen su imaginación.
- d) Dentro del aula se debería crear unas zonas en las que se efectuaran otras tantas actividades como lo son la:
- casita de muñecas,
 - el rincón de la naturaleza,
 - bibliotecas,
 - zona de dramatizaciones,

- zona de actividades artísticas,
- zona de actividades instrumentales,
- el rincón de los cuentos,
- zona de las tiendas, la cocina, el consultorio, etc.

En todas ellas debe haber un elemento común: la amplitud, ya que debe tenderse a que se asocien en grupos más o menos reducidos.

El profesor debe de ser auténtico y propiciar una relación personal y sincera con el niño para crear lazos de afecto, confianza, aceptación y así favorecer la interacción positiva. Las actividades del profesor se fundamentan en el respeto. Se debe tener presente que el éxito del aprendizaje depende, en gran parte, de un conductor que establezca las mejores condiciones para favorecer el acto educativo, que reconozca y estimule los logros de los niños: que propicie un ambiente abierto al diálogo, la espontaneidad y la comprensión, con objeto de que el niño participe, descubra, investigue y ejerza su capacidad crítica, elección y creación. El maestro es por consiguiente un orientador, un guía, un facilitador que crea un clima de seguridad física y psicológica.

En suma, el educador responsable y un ambiente estimulante son la condición básica para alcanzar las metas.

2. 5.1 Motivación

Desde el nacimiento hasta los seis años de edad, los niños pasan por un período muy importante de su vida. Es el momento del aprendizaje más rápido, cuando se desarrollan las actitudes y se forman los modelos. Durante estos años se establecen sus sentimientos básicos hacia sí mismos, las otras personas, el juego, el aprendizaje y la vida en general. A los

profesores corresponden proporcionar las experiencias positivas y el apoyo tan necesario durante estos primeros años.

Los niños son por naturaleza curiosos y están deseosos de aprender. Quieren tocar, saborear, oler, ver y oír cuanto les rodean. Todo su juego es una experiencia de aprendizaje que les enseña cosas acerca de su mundo y de las personas y objetos que contiene. La función del profesor es la de estimularlos a distribuir y probar ese mundo con la seguridad de su presencia y participación.

Existen una amplia variedad de actividades básicas y juegos diseñados para ayudar a los niños a desarrollar habilidades y conceptos que les facilitarán la transición a conocimientos de mayor dificultad como la lecto-escritura.

Algunas de las áreas de habilidades en lo que los niños deberían participar y que han de conocer básicamente antes de pasar a leer y escribir son:

- * Vocabulario básico: palabras de acción (construir, sentarse, correr, seguir), colores y formas (rojo, azul, círculo), nombres de objetos (estufa, libro, juguete).
- * Hablar en oraciones y formular preguntas.
- * Hablar con claridad para que los otros puedan comprenderles.
- * Escuchar atentamente (saber lo que se les dice), conocer la diferencia entre voz alta y voz baja.
- * Desarrollar la coordinación óculo-manual y la destreza de los dedos.
- * Cumplir instrucciones sencillas.
- * Comprender los conceptos de similitud y diferencia; clasificar, agrupar y emparejar.
- * Aplicar el campo de la atención, la memoria y la concentración.
- * Ordenar cosas en una secuencia según los intereses y habilidades de los niños, también se puede estimular el desarrollo de las siguientes áreas.

- * Desarrollo de habilidades rítmicas y sensibilidad musical.
- * Uso de palabras relacionadas con la vista, el gusto, el olfato, el oído y el tacto.
- * Resolución de problemas.
- * Compresión del concepto de tiempo (hoy, mañana, luego, en seguida, etc).
- * Capacidad para completar una tarea o actividad.
- * Utilización de herramientas sencillas (tijeras, crayones).
- * Compresión de algunos fenómenos básicos del mundo que les rodea: como y porque suceden las cosas.
- * Compresión de la relación de ellos mismos con los otros.
- * Capacidad para identificarse (con los otros), simpatía, cuidado de animalitos, compartir etc.
- * Capacidad para pronunciar las letras del alfabeto, reconocerlas y escribir algunas de ellas, particularmente las de su propio nombre.

Sin embargo la confianza en sí mismo es más valiosa que el desarrollo de cualquier habilidad concreta. Es muy importante ofrecer a los niños tareas simples que puedan realizar con facilidad, especialmente durante sus primeros años. Cuando aprende a realizar tareas más difíciles y comprender conceptos más complicados, su seguridad crecerá en la misma medida que sus capacidades.

Se puede lograr que los niños se sientan a gusto con una actitud positiva, relajada, de apoyo. Se puede hacer que los momentos de actividad sean períodos de diversión y de compartir cosas, momentos en que el profesor y los niños aprendan y jueguen juntos.

Es importante tener un buen lugar donde trabajar. Un ambiente agradable hará sentir simpatía por el salón de clases y proporcionará al alumno la alegría de contemplar con satisfacción los problemas de la vida.

Los juegos se deben planear de los simples a los más complejos teniendo en cuenta que algunos se les debe realizar sólo cuando los niños ya han tenido experiencias suficientes con tareas más simples de naturaleza similar. Es preciso guiarse por los propios niños. Si pierde el interés rápidamente, la actividad puede ser demasiado simple o haberse repetido con demasiada frecuencia. Si no comprenden o no pueden realizar la actividad con éxito, haciendo un pequeño esfuerzo, puede ser demasiado difícil. Es mejor comenzar con actividades más simples y avanzar muy lentamente hacia áreas más difíciles, para que los niños no se frustren ante el fracaso.

La variedad, también es importante para mantener el interés de los niños. Cuando se preparen varios juegos (actividades) para determinado día, debe elegir algunos de cada área. Por ejemplo, se pueden mezclar de mesa, con actividades físicas y trabajos manuales. Los niños pequeños tienen un campo de atención reducido. No se espere que se queden sentados quietos durante largos períodos de tiempo. Es mejor interrumpir una actividad antes de que canse o aburra. Al hacerlo se debe advertir primero a los niños, preferentemente algunos minutos antes del momento de dejar las cosas. Es importante terminar el juego correctamente, dejando el tiempo necesario para limpiar. Resulta provechoso que los niños ayuden tanto como sea posible, dándole cada vez más responsabilidades a medida que puedan asumirlas.

Escuchar a los niños y permitirles hablar todo lo posible, los estimula, encaminándolos hacia nuevos aprendizajes. En lugar de esperar a que realicen todos los juegos tal como se da la indicación, es preciso dar cierto margen para la variación. Pueden tener ideas o intereses que en ese momento son más significativas que en la actividad original estimulándolos para que creen palabras, sonidos, canciones, etc.

Es pertinente ofrecer a los niños a la par que al profesor el tiempo suficiente para relajarse y disfrutar de cada juego.

Como resultado de este apartado es oportuno citar: "innumerables psicólogos, pedagogos, pediatras y profesores, afirman que el juego es la mejor actividad del niño y se le considera en las distintas etapas:

De cero a cinco años, la única actividad.

De cinco a diez años, lo más importante.

De diez a quince años, necesaria.

De quince en adelante, conveniente".(14)

2.5.2 Socialización

"Desde que nacemos nos encontramos envueltos en relaciones interpersonales. En todo momento nuestro desarrollo está marcado por una asociación directa e íntima con los demás".(15)

Estas palabras ponen de manifiesto la importancia del ambiente y el papel extraordinario que juega en el desarrollo de la personalidad, en efecto los dos más importantes condicionantes son la herencia y el medio, así como las interacciones que se dan entre ambos.

El ambiente consiste en la suma total de estímulos que el individuo recibe desde el momento de la concepción hasta el de la muerte. Para el niño la mayor parte de los estímulos ambientales viene canalizado a través de la familia y de la escuela.

En sus intentos de afirmación el niño choca con la realidad, choque del que se salva

(14) BOSCH, Juan Vicente. "Biología, psicología y sociología del niño en educación preescolar". p. 19.

(15) LEHNER, G.I.L. y Ella, Kube: "La dinámica del ajuste personal". p. 39.

gracias a las funciones de representación mediante las que el deseo y, las vivencias con cargas efectivas son expresadas mediante el pensamiento simbólico. El niño representa a su modo lo vivido personalmente por conjuntos de símbolos, por la imitación, el juego y el dibujo, sin necesidad de entrar en conflictos con el mundo real que lo rodea.

El juego es una disposición innata en el niño, la función de la actividad lúdica en el primer grado de la educación primaria, está en que por medio de ella el niño puede dar rienda suelta a las negaciones que le impone el mundo adulto, descargar sus impulsos, exteriorizar pensamientos, imitar a los demás, explorar y descubrir aspectos del mundo, los niños que juegan ensayan e intentan, imaginan, fantasean, adaptan, combinan, sueñan despiertos, desarrollan sus percepciones, su inteligencia, sus tendencias a la experimentación, sus intentos sociales, etc. Por eso el juego es una palanca de aprendizaje.

En términos sociales, el juego es un laboratorio de colectividad, ahí se fijan reglas grupales, se acotan reglas, se derrumban o se modifican cuando en lugar de enriquecer el juego, lo limpian. El niño comienza a hacerse social precisamente cuando entra en las instituciones escolares. El ingreso a la escuela representa un paso importante en el proceso de socialización que continuará toda la vida.

A partir de los seis años el niño ya está preparado previa asistencia al preescolar para entrar en contacto con los demás en un sentido positivo, por ello se debe estimular que el acercamiento del niño al otro sea natural y de apertura, esto será la base de un desarrollo social adecuado. El niño ha de aprender a conocer a los otros y adoptar una actitud positiva en sus relaciones con las personas.

Ya dentro del aula, (primer grado de primaria) es el momento, en que a través de juegos infantiles y de toda clase de actuaciones, el profesor presentará al alumno ante sus compañeros de forma muy grata para que la aptitud social se desarrolle perfectamente.

No se puede olvidar el desarrollo de la personalidad que implica el de todas las facetas y aptitudes que existen en la persona. Para un perfecto desenvolvimiento de la personalidad del niño, debe procurarse que todas las facetas de aquellas puedan modelarse y éstos se consiguen solamente con la cobertura de todos los objetivos educacionales obtenidos a base de trabajo y juego.

Los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela se realizan dentro de un contexto social en grupo de iguales.

El rasgo distintivo para conocer si un pequeño grupo esta realizando un trabajo cooperativo no es un tamaño, sino los objetivos de las participantes se hallan vinculados de tal modo que cada cual solo puede alcanzar sus objetivos, sí y solo sí los demás consiguen los propios. El verdadero reto del trabajo en grupo no estriba en las formás de control de la situación o en la ausencia de conflictos interpersonales, sino en hallar la organización de tareas y una configuración de los recursos que lleve a los alumnos a modificar sus puntos de vista, llegar a un compromiso o a establecer acuerdos. Los criterios que se siguen para la configuración de los pequeños grupos oscilan entre la necesidad de acomodar las diferencias en aprendizaje y rendimiento y la de favorecer las relaciones afectivas entre los alumnos.

De acuerdo con Piaget, la cooperación es una fuente de transformación del pensamiento individual en un triple sentido: como desencadenante de la reflexión y conciencia de sí mismo,

como fuente de objetividad al desdoblarse lo subjetivo de lo objetivo y como fuente de regularizaciones.

Para que el trabajo en situación de grupo permita la producción de nuevas coordinaciones cognoscitivas, no es suficiente el promover cualquier tipo de interacción, sino que hay que organizarla de acuerdo con ciertos requisitos.

Es importante prestar atención a los mecanismos sociales de regularización en el interior del pequeño grupo, dado que puede ocasionar bloqueos en la comunicación y en la participación de todos y cada uno de los componentes.

Algunas reflexiones que pueden ser útiles son:

- * El trabajo cooperativo supera en rendimiento a las modalidades de trabajo competitivo e individualizado.
- * Se percibe una mejora general en el clima de clase y en las relaciones interpersonales en el seno del gran grupo.
- * El trabajo cooperativo por medio del juego; en pequeños grupos, como procedimiento de enseñanza y aprendizaje debe ser dominado por parte del profesor que lo aplica.
- * Es necesario tener paciencia y constancia.
- * Es importante no pretender explotar esta Metodología más allá de las posibilidades reales del profesor.

A manera de conclusión:

Cuando en la escuela y en la clase reinen el clima adecuado, disminuirá los temores y facetas agresivas del niño, surgirá la confianza y con ella la seguridad y el sentimiento de satisfacción propia.

2.5.3 Psicomotricidad

Las actividades Psicomotrices proporcionan al educando un sin número de experiencias significativas que lo llevan a adquirir madurez emocional, adaptación social, autonomía y un mayor desarrollo de sus capacidades intelectuales. Los recursos de que se vale son: la acción motriz y el desarrollo de habilidades físicas básicas; es decir, el incremento de las posibilidades de acción corporal.

La actividad física está incluida en toda acción del sujeto, cualquiera que sea la naturaleza de su actuar, refleja sus ideas, sentimientos, inquietudes y pensamientos; es el elemento que permite hacer evidentes todos aquellos procesos internos de maduración y desarrollo, así como enriquecer su experiencia por medio del contacto con todo aquello que le ofrece el mundo externo.

El potencial receptivo y expresivo de la persona se constituye desde muy temprana edad, a partir de la evolución de factores internos y externos. Los primeros incluyen procesos físicos, genéticos de crecimiento y receptivos. Los segundos son los mecanismos de relación y expresión que se establecen en la interacción con los objetos, espacio, tiempo y personas. Todo ello por el intermediario de la acción de la experiencia corporal.

El niño, desde su nacimiento hasta antes de los tres años desarrolla adquisición de habilidades motoras que lo conducen a un control progresivo de su actividad corporal y a la exploración de posturas fundamentales: acostado, sentado, hincado, de pie, suspendido, con todas sus variantes.

El descubrimiento de un gran número de posibilidades de desplazamiento le permite sentir seguridad, goce y satisfacción al manejar su cuerpo, al experimentar el equilibrio y desplazamiento propios.

Esta etapa dirigida hacia sí mismo, lo lleva a asumir la acción como principio de su autonomía física suceso que le permite iniciar la posibilidad de relacionarse en dos sentidos el individual y el social.

Entre los tres y cuatro años la independencia corporal y su seguridad para desplazarse, permiten que el intercambio con el espacio, objetos y personas, aumente gradualmente, por lo que se enriquece su bagaje de experiencias sensoriomotrices, y la adaptación de su acción a situaciones nuevas. Su expresividad refleja mayor seguridad.

Mediante la actividad motriz continua y repetitiva, el niño estructura el juego presimbólico, que le permite apropiarse del mundo externo y adquirir una permanencia mental de todo aquello con lo que tuvo contacto, lo cual constituye el antecedente para la formación de símbolos y conceptos.

Las posturas y movimientos adquiridos le sirven para interactuar, para relacionarse con mayor intensidad y palpar la amplia gama de formas, texturas, colores y para la ubicación de lo que llama su atención. Se apropia de cada elemento al manipularlo con sus manos, con su boca,

con todo su cuerpo; lo destruye y reconstruye física y emocionalmente, lo organiza con un placer excepcional.

Entre los cuatro y cinco años comienzan a constituirse en forma concreta los procesos de pensamiento preoperacional, la secuencia iniciada por medio de la acción adquiere un sentido profundo para el niño, refleja sus emociones en lo que representa por medio del juego simbólico-corporal, palabras, construcciones físicas y producciones prácticas; la acción pura se incrementa, el niño busca vivir las experiencias con intensidad, así aumenta sus habilidades espontáneamente y encuentra sus posibilidades y límites corporales. Al ser más independiente en el aspecto sensoriomotriz y más autónomo en sus actos, se expresa con mayor seguridad y se incrementa su deseo de participar en el ambiente escolar.

Realiza proezas físicas, crea movimientos cada vez más rápidos y amplios, con los que alcanza su deseo de hacer parte de sí al espacio y los objetos. Integra un cúmulo de sensaciones, nociones y experiencias, memoriza, recuerda y posteriormente exterioriza con palabras, dibujos y modelados.

A los cinco años el juego simbólico espontáneo es la vía para expresar sensaciones guardadas, recuerdos de experiencias vividas en contextos como el familiar, escolar o social. Dicho juego le permite momentos de relación e intercambio, así como las nociones adquiridas a través del mismo.

Los primeros conceptos y nociones básicos se estructuran mediante la actividad sobre el espacio y los objetos porque su acción es pensamiento y éste se representa mediante conceptos.

El niño es capaz de plastificar, de graficar todo aquello que ve y siente. Esto constituye un signo con el cual se consolida el ciclo de desarrollo “ De la acción a la representación ”.

Las habilidades motrices se deben desarrollar en dos aspectos:

a.- Organización del esquema corporal, permite la integración de las posibilidades de movimiento y relación con el espacio, tiempo, objetos, personas, mediante el desarrollo de sus capacidades perceptuales, sus contenidos son:

- * Estructuración del esquema corporal
- * Ubicación, Espacio-Tiempo
- * Coordinación de ejes corporales
- * Lateralidad

b.- Rendimiento físico, propicia el desarrollo e incremento de las habilidades físicas mediante su práctica continua, las cuales dan una mayor calidad a la producción motriz, estas son:

- * Coordinación
- * Fuerza
- * Equilibrio
- * Flexibilidad
- * Agilidad
- * Velocidad
- * Resistencia

En el primer momento es aconsejable estimular al niño para que realice todo tipo de proezas físicas, de acciones sensoriomotrices, entre ellas: saltos desde diferentes alturas, rodadas, giros, balanceos, desequilibrios, y todo tipo de desplazamiento que le brinden sensaciones físicas.

El segundo momento de aceptación de producciones simbólicas se presentan a consecuencia de que el niño repite incansablemente acciones motrices físicas y después de la euforia comienza a asociar estas acciones con imágenes mentales o con recuerdos; así la acción motriz pura se convierte en generadora del juego simbólico espontáneo.

El niño aparentemente destruye, pero si se le permite vivir estos momentos, se observará como, poco a poco, accede a una segunda fase de organización-reconstrucción.

2.5.4 Tipos de juego

La variedad en el tipo de juego es importante para mantener a los pequeños motivados. ¡No hay un espacio y momentos específicos para el juego!.

En el juego se da la tensión de la víspera, de espera, de estar alerta y guardar el salto del otro para atender a su movimiento y responderle. En el juego se aprende a resistir la tensión, a desechar lo cierto, a esperar lo incoherente, lo sorpresivo, lo súbito y a recibirlo de igual a igual con imaginación y sin esquemas de comportamiento prefijados con respuestas nuevas.

Por ello resulta oportuno hacer un intento de esquematización de tipos de juego (categorías), para que el profesor una vez que halla trazado el objetivo a lograr, considere las habilidades que necesita a desarrollar o bien los juegos que le son de utilidad para arribar al cumplimiento del contenido planeado.

Una alternativa de esquema es la siguiente:

“ El juego como estrategia metodológica para acceder a la lecto-escritura”.

Categorías:

- * Juegos de socialización-integración-animación
- * Juegos de Mesa
- * Juegos físicos
- * Juegos artísticos
- * Juegos de Socialización

Se pueden llamar también juegos de: “El niño en su mundo”, desarrolla la comprensión de los niños, de sí mismos y de su ambiente, e incluye proyectos científicos simples.

Sirven tanto para integrar a los niños en pequeños equipos de trabajo como, para animar a los alumnos, en aquellos momentos en que la actividad se ha tornado cansada o difícil.

Son pues actividades que ayudan a relajar la tensión del trabajo que exige concentración. Con ello regresará a la clase; la alegría, algarabía y vivacidad tan características en los infantes.

Además con ellos se puede explorar, preguntar y descubrir el ambiente y las personas que le rodean.

Benefician la ampliación de vocabulario, desarrollo de la personalidad, relación con sus semejantes, conocimiento de sí mismos y los demás, la comunicación, la capacidad de aprender y enseñar a otro, de organizar el trabajo, etc.

2.5.4.1 Juegos de Mesa

Los niños aprenden mucho al jugar con otros. Por ejemplo , los juegos enseñan a controlar los impulsos, la capacidad de compartir y de esperar su turno. Este control no es fácil de aprender para un niño. Se logra con la experiencia y es necesaria la paciencia para ayudarles y estimularles a jugar lo mejor posible y limpiamente.

Los juegos que se ofrece en el anexo son simples, se pueden ampliar o modificar para responder a las necesidades de cada grupo.

Es importante señalar que los juegos de este tipo pueden servir para: visualización, ubicación, lateralidad, motricidad, memoria, identificación, relación, lenguaje, etc.

Algunos de ellos son: memoramás, loterías, caminitos, crucigramás, completar dibujos, alfabeto móvil, etc.

2.5.4.2 Juegos físicos

Estos juegos como los de mesa, enseñan al niño a controlar sus impulsos a confiar en sí mismo a ser buen deportista. Además, le enseña a coordinar. La coordinación física básica y el desarrollo de los grandes músculos son esenciales para que el niño esté bien preparado para la enseñanza básica y el desarrollo. A menos que tenga alguna limitación física, la mayoría de los niños disfrutan al correr, trepar, saltar, brincar y realizar otras actividades físicas.

Nos ayudan a desarrollar las siguientes habilidades: coordinación, comprensión de derecha a izquierda, de pie y sentado, arriba y abajo, adelante y atrás, equilibrio, desarrollo de

los grandes músculos, a escuchar, comprender, desarrollo de: atención y memoria, andar, correr, saltar, deslizarse, brincar, etc.

De todos los tipos de juego antes citados se explican de manera concreta algunos ejemplos en el anexo. Dichos juegos pueden ser adaptados para los grupos según sean las características del mismo.

2.5.4.3 Juegos Artísticos

Las habilidades y conceptos básicos que se desarrollan en el curso de los juegos artísticos o artesanales son: destreza manual, observación, y comprensión de como y por que suceden las cosas, experimentación, imaginación, auto-expresión, creatividad, coordinación, óculo-manual, sentido del equilibrio, uso de herramientas, memorias, concentración y perseverancia, medición, dibujo, clasificación, comprensión de colores, formás, tamaños y relaciones, identificación de objetos y desarrollo del vocabulario, sensibilidad del arte y la belleza, auto-confianza, resolución de problemás.

La intervención oportuna del profesor dependerá de la habilidad del niño. Es necesario dejarlo hacer solo, todo lo que pueda. No importa que el producto terminado sea imperfecto.

Es importante que el alumno tenga la experiencia y orgullo que resultan de producir algo con su propio esfuerzo.

2.6 El juego como evaluación

Los juegos forman parte de la vida cotidiana de todas las personas, en todas las culturas. En el caso de los niños, los juegos son un componente fundamental de su vida real. Un

buen juego permite que se pueda jugar con pocos conocimientos pero, para empezar a ganar de manera sistemática, exige que se construyan estrategias que implican mayores conocimientos.

Al jugar, quien participa en el juego sabe si ganó o perdió, no necesita que otra persona se lo diga. Más aún en muchos juegos el jugador puede saber al terminar de jugar, por qué perdió o por qué ganó que jugadas fueron malas, o fueron buenas. Esto es lo que permite al niño jugar cada vez mejor, construir poco a poco mejores estrategias para alcanzar la meta, es decir, le permite ir aprendiendo.

Los juegos pueden ser una buena solución para resolver los numerosos casos en los que los alumnos se enfrentan en su cotidianeidad dentro del proceso de aprendizaje.

La evaluación del aprendizaje es un proceso sistemático mediante el cual se recoge información acerca del aprendizaje del alumno y permite en primer término, mejorar ese aprendizaje y en segundo, proporcionar al maestro elementos para formular un juicio acerca del nivel alcanzado o de la cantidad del aprendizaje logrado y de lo que el alumno es capaz de hacer con ese aprendizaje.

Sin lugar a duda el juego proporciona elementos útiles que permiten valorar los conocimientos que los alumnos han adquirido a través de un tiempo determinado. Esta valoración será el instrumento que permitirá saber, hasta qué punto se han cubierto nuestras expectativas. No interesa una evaluación en la que sólo se valore si los alumnos han aprendido, como lo han asimilado, porqué hay errores, como avanzar desde el punto donde nos encontramos y por lo tanto, que cambios se deben plantear, para mejorar los resultados. Es importante tomar en cuenta el tipo de juego que se pretende utilizar para evaluar un área del conocimiento, en este caso el de la lecto-escritura en primer grado, pues como se a mencionado

ya, el alumno no debe darse cuenta mientras juega que está siendo evaluado. Se está convencido de que en la educación primaria debe existir una evaluación que permita:

- Valorar si las secuencias de aprendizaje durante el juego están bien elaboradas.
- Revisar si la selección y organización de los contenidos ha sido la adecuada.
- Realizar los cambios necesarios en relación a los ámbitos anteriores.
- situar a los alumnos a su propia evaluación y en relación al grupo al que pertenece.

La evaluación constituye uno de los elementos esenciales del proceso de enseñanza aprendizaje. Esta representa un medio elemental para que maestro y alumnos tomen conciencia de los avances y de las dificultades que se presentan durante el trabajo en torno a los contenidos de la asignatura. Durante las actividades lúdicas que realizan los alumnos, ellos mismos se apropian del conocimiento, así mismo se dan cuenta de cuánto han aprendido. Visto así, el juego como evaluación es una actividad permanente tanto del maestro como del alumno.

“Algunos juegos pueden ser útiles para evaluar, tal es el caso del crucigrama, la sopa de letras y el memorama. Utilizar juegos para evaluar favorece que los niños de manera individual o en equipo se sientan motivados para resolver situaciones o preguntas que presentadas de manera impertinente no sería de su interés. Estas situaciones permiten al maestro dar un enfoque dinámico a la evaluación y fomentar un ambiente de confianza y libertad, evitando así que los niños se sientan presionados al sentir que su ejecución está siendo calificada”(16)

Al evaluar la situación del niño que juega, se debe tomar en cuenta que éste debe tener oportunidades que estén de acuerdo con su edad, de entregarse a numerosas y distintas formas de juego. Las posibilidades de ocupación brindadas por el juego constituyen; ocasiones de aprender, si bien es cierto que el aprovechamiento de tales posibilidades depende del niño que juega.

En el anexo se incluyen ejemplos de algunos juegos (actividades) que el profesor que atiende a un primer grado, puede tomar en cuenta para desarrollar su actividad docente.

(16) SEP. "Ciencias Naturales, sugerencias para su enseñanza". p. 31.

III. METODOLOGIA

El desempeño como docente en un primer grado de educación primaria es definitivamente comprometido, dinámico, lleno de alegría, ilusión y esperanzas, pero sobre todo de un alto grado de dificultad (sin menospreciar los demás grados), por todas aquellas habilidades, destrezas, hábitos y aprendizajes que se deben alcanzar a lo largo de un ciclo escolar. Aunado a lo anterior se encuentran las expectativas de los padres de familia que presionan constantemente al profesor.

Si el profesor desconoce tanto al niño (dentro de su desarrollo y maduración), como las diversas técnicas, métodos, medios de enseñanza (sustentados por la pedagogía), el trabajo escolar se complica y termina por aburrir a cualquier participante.

En el transcurso de la docencia de los autores del presente trabajo, se ha podido constatar que el alumno aprende mejor cuando se le presente algo agradable, ameno y divertido.

Después de hacer este tipo de reflexiones un equipo de cinco entusiastas profesores del nivel de educación primaria, se comprometieron a realizar una tesis de tipo "documental" con el tema: "el juego como estrategia metodológica en primer grado", con las características de relevancia, porque responde a una necesidad real y concreta, vigente por que se toma en cuenta la información más reciente y congruente al pertenecer al campo de conocimiento propio de la docencia.

Una vez definido claramente el tema se realizó un esquema en el que se tomaron en cuenta las partes indispensables para conformar un todo que mantuviera la unidad de la información, quedando éste como a continuación se describe:

I El Juego como estrategia metodológica

- 1.1 Definición del concepto juego.
- 1.2 El juego desde el punto de vista histórico
- 1.3 El juego desde el punto de vista psicológico
- 1.4 El juego desde el punto de vista pedagógico

II El juego en la educación

- 2.1 Criterios acerca del juego
- 2.2 Principios teóricos de la psicogenética

III Características del juego

- 3.1 El juego como dinámica de animación
- 3.2 El juego como técnica de integración
- 3.3 El juego como medio del proceso enseñanza-aprendizaje

IV Clasificación de los juegos

V Objetivos del juego

- 5.1 Motivación
- 5.2 Socialización
- 5.3 Motricidad
- 5.4 Tipos de juego

VI El juego como evaluación

Inmediatamente se procedió a definir lo siguiente:

Investigación bibliográfica

- Fuentes de información. Se rescató información en fuentes muy diversas como: Libros de texto, (UPN), psicología, didáctica, planes y programás, libros para el maestro, enciclopedias, diccionarios, etc. Lográndose acumular aproximadamente 39 fuentes, incluyendo los ficheros que actualmente se manejan en la práctica docente.

- Procedimiento para recolectar la información. Se seleccionaron los textos que contenían información apropiada tomando en consideración el tema, nivel educativo, grado de profundidad, actualización del texto y el autor, todo con miras a obtener datos precisos. Se realizaron las lecturas de los textos llevándose a la par el trabajo de fichero. Se redactaron fichas: de comentario, textuales, de resumen, bibliográficas, pasando a integrarlas en el fichero en estricto orden especificando en el esquema que previamente se estructuró. Una vez organizado el material resultó más práctico el trabajo de redacción para dar cuerpo a la tesis propiamente dicha.

El presente trabajo contiene los dos tipos de escrito, que son: narrativo y descriptivo. Ya que en algunas partes del mismo se narra lo que significa el juego en el ser humano. Y en otras se describen las características de este tema.

En cuanto a la distribución de tiempo y acciones se especificó un cronograma con fechas tentativas pero flexibles para desempeñar las tareas propuestas.

Quedando como se mencionan enseguida:

Cuadro número 2

ACCIONES	ETAPAS	TIEMPO	
		1996	1997
Marco Teórico	Investigación Lectura y Fichero	Julio Agosto Septiembre Octubre	
Inicio del cuerpo del trabajo		Noviembre	
Redacción total		Diciembre	
Revisión			Enero
Corrección y entrega			Febrero

IV. RESULTADOS

El juego es uno de esos asuntos de la vida que por totales, transparentes y eternos piden el privilegio de no ser definidos. Las definiciones enmarcan, circunscriben, detiene, concretizan y objetivizan lo que nombran, lo cual es útil, conveniente, práctico y seguro. Pero resulta ser que las palabras útil, práctico o seguro, así como lo enmarcable y definible, habitan precisamente los territorios opuestos al universo lúdico. El reino del juego está poblado por lo azaroso, prescindible, inatrapable y efímero y nada tiene que ver con resultados eventuales o productos. Lo lúdico existe en un espacio misterioso y aparece en tiempos mágicos que no son ni aprehensibles, ni medibles, ni comunicables por medio de palabras, límites o definiciones. El juego comparte los espacios del arte o la metáfora.

Hasta hace relativamente poco tiempo los juegos parecían ajenos a la educación. Un criterio tan formalista como absurdo delimitaba con toda precisión las fronteras entre actividades educativas y los juegos. Se pensaba, cuando mucho que algunas actividades lúdicas resultaban educativas si eran empleadas como un complemento o una reafirmación de los conocimientos adquiridos mediante los recursos formales.

En los establecimientos de educación preescolar, ante la evidencia de una necesidad vital de juegos en los niños, esto llegó a interpretarse, en la práctica, como un recurso para el desarrollo de las facultades motoras o un medio para la asimilación de ideas preconcebidas por el educador y sus programas de trabajo pedagógico. Tal costumbre condujo a la mecanización de las actitudes infantiles mediante patrones de conducta que resultaban más útiles para el control y la autoridad que para el desenvolvimiento personal del niño. Los juegos eran utilizados como una dádiva, una gratificación a la obediencia infantil.

Todo parecía indicar que las finalidades de la educación preescolar no podían rebasar el marco general de un proceso de adaptación a la vida convencional y a los patrones de conducta, que teniendo un carácter infantil eran no obstante, establecidos por la tradición y el criterio de los educadores adultos.

“La discriminación de los juegos como actitud -adulta- es el primer síntoma de involución y decadencia en la vida del hombre moderno. La educación escolarizada adquiere una supuesta importancia académica en la medida en que ignora que los juegos son una necesidad vital del ser humano en todas las etapas de su desarrollo”.(17)

Los juegos, en su espontaneidad, preceden a la experiencia objetiva y son asimilados por la conciencia para convertirse en formás anticipadas de conocimiento.

Cuando el juego se repite hasta el cansancio, cuando se convierte en una gimnasia, en un simple ejercicio o se hace motivo de mecanización, cuando se ignora sus límites y compromete sus finalidades, es solamente un recurso tenso, desesperado y muchas veces fallido de reafirmación que desconoce la libertad y se llama adiestramiento.

Los adultos hemos sido adiestrados en una cultura verbalista que dirige nuestros pensamientos y que ha llegado a deformar la naturaleza biológicamente útil de nuestras percepciones. El intelecto y la lógica del sentido común destruyen sistemáticamente la intensidad y la frescura de toda experiencia que no tenga un sustituto en el lenguaje, así como la riqueza de nuestro contacto sensible con la naturaleza pudiera contenerse en una enciclopedia.

Por ello, las visiones de los juegos creativos no resultan comprensibles para la sociedad organizada como civilización.

(17) PACAEP. "Modulo lenguajes artísticos". p. 83.

Los maestros cuya formación profesional es específica para la docencia, podrían considerar que hablar o reflexionar con respecto al niño en el medio escolar constituye la repetición innecesaria de un tema bien conocido.

Sin embargo, es precisamente en la escuela, ahí, donde los educadores conviven cotidianamente con los niños para promover el desarrollo de su personalidad y contribuir a prepararlos para un mejor desempeño en la sociedad, donde, en ocasiones, se produce el mayor distanciamiento entre nuestros alumnos.

¿Cómo? Haciéndolos participar involuntariamente en un mundo de intereses y conceptos ajenos a ellos.

Partiendo de la idea de que el niño es un ser incompleto, insensible e ignorante. Involucrándolo en programas y estructuras educativas rígidas y burocratizadas, sin consultarlo; soslayando aspectos tan fundamentales como: ¿Que significan sus formás y modos de expresión? ¿Cómo interpreta el niño los elementos de su entorno cotidiano? ¿Cuales procesos lo vinculan a la sociedad y a la cultura en general? ¿Cómo estructura su personalidad? ¿De qué manera se integra al medio? ¿Que función desempeña para con la sociedad a la que pertenece? ¿Qué efecto ejerce sobre él los medios de comunicación másiva? ¿Cómo lo impactan los programás y sistemás educativos?

Ante la situación, debemos plantearnos algunas preguntas más: ¿Verdaderamente sabemos, acerca de los niños, tanto como pretendemos saber?. Este conocimiento, si es que lo tenemos, ¿Parte de una visión de niños o de adultos? ¿Sabemos, realmente, como son los niños o los vemos como queremos que sean? ¿Por qué, con nuestros hechos, negamos ante los niños y ante nosotros mismos, nuestra infancia?

El juego ocurre cuando existen espacios, tiempo, libertad, compañía y muchas veces, juguetes. Estos elementos, indispensables para los niños están en manos de nosotros los que podemos darlos o negarlos.

Conseguir para los niños espacios y tiempos lúdicos parece volverse cada día más difícil, pues nos descubrimos inválidos por prisas y espacios aislados y reducidos que, además, se encuentran ocupados por televisión, ataris, tareas, alfombras preciosas o vecinos inconformes con el ruido. Conseguir compañía se vuelve difícil en las ciudades repletas de ejes viales y unidades habitacionales verticales.

Confundimos artefactos comerciales con juguetes y compramos a los niños objetos que ordenan “aprieta”, “voltea”, “acelera”, “apaga”, en lugar de ofrecerles objetos versátiles que se transformen al golpe de la voluntad lúdica en aviones, monstruos o camiones y reciban las ordenes de los niños. Y finalmente, estamos tan adaptados a la obediencia sumisa, que nos asusta la libertad aun para nosotros mismos. Así el juego pierde espacio y se ve avasallado por rutinas, deportes, asuntos escolares y distracciones prefabricadas. El juego languidece ante nuestros ojos adultos y, aunque no lo queramos ver, somos responsables por ello.

Proponemos algunas estrategias que reviertan este proceso de pérdida. Ante todo, los adultos tendríamos que jugar para recuperar la risa gratuita, la juventud, la capacidad de riesgo, la posibilidad de concebirnos pequeños, frágiles y valientes. Al jugar, los adultos tal vez comprenderíamos la profundidad del juego y su carga de fuerza y esperanza.

Tendríamos que arrebatarnos para el juego de todos, sin esperar a que nos lo concedan. Nadie va a venir a ofrecerlo. Tendríamos que robarlo a lo que hoy llamamos urgente, prioritario o condensado, con valor y firmeza.

Tendríamos que construir espacios nuevos y recuperar los antiguos: parques, plazas, patios, camellones, a los que se añaden ahora estacionamientos o azoteas al servicio del juego. Tendríamos que limpiar nuestras casas, las casas de los niños, de artefactos que disfrazados de juegos, enajenan las mentes, amordazan las voces, infectan ojos y oídos y tendríamos también que ofrecer a los niños verdaderos juguetes: gises, pelotas, antifaces, zancos, cubos, aros....

Tendríamos que dejar de temer a la libertad y de predecir el futuro, para empezar a imaginarlo con incertidumbre pero con esperanza. Tendríamos que tener la lucidez de vivir con madurez en los actos pero con mucha infancia en nuestras proyecciones. Tendríamos que recuperar a ese niño que nos empuja a vivir cada nuevo día con la capacidad de compromiso y concreción que nos da nuestro adulto. Recuperar el juego de los niños redundará en el bien de todos: de ellos, porque podrán ejercer su derecho a crecer, a crear, a aprender, a imaginar, a ser felices; de nosotros, porque tendremos el privilegio de contemplar y escuchar su risa.

V. CONCLUSIONES

Los propósitos que están escritos en la presente tesis se escribieron pensando en algo que debería suceder, y que todos maestros y alumnos, queremos que empiece a suceder “aprender jugando”.

Y es que siempre que vemos un libro de juego le echamos una ojeada y comentamos “esta muy bien” pero no la ponemos en practica porque nos da miedo atrevernos a cambiar, a equivocarnos, a ser diferentes de los demás compañeros que integran nuestra escuela.

Rara vez se nos ocurre que podemos ver más allá, en los libros que nos proporcionan diferentes estrategias para tener un cambio en nuestra labor docente, nos da miedo jugar con los libros por que pensamos que son algo demasiado serio como para atrevernos a jugar con el contenido que éste lleva dentro.

Cuando maestros y niños empecemos a jugar con las palabras y el conocimiento, sucederá lo que tanto deseamos, los escritos, las letras, la lectura pasaran a ocupar un lugar entre las cosas cotidianas de la vida.

Probando nuevas maneras de trabajar en el salón de clases los alumnos cambiaran su actitud ante la vida, pues ésta será más alegre y divertida en la escuela, ya que las actividades serán novedosas y sobre todo con calidad educativa al realizarse con vivo interés.

El juego permite al niño vivir en un mundo más amplio, donde lo irreal cobra cierta realidad, es la válvula de escape social, mental y emocional, origina actividades superiores y motiva a descubrir y utilizar independientemente la inteligencia, experiencia y ambiente.

A través del juego el niño realiza todos los ejercicios necesarios para el desarrollo muscular y psíquico, favorece actividades de socialización, compañerismo dominio de sí mismo, modestia en los triunfos, magnanimidad en las derrotas.

Si se analiza lo anterior es posible darse cuenta de que el juego es fundamental en la vida del pequeño y no sólo representa diversión.

En base a lo expuesto se puede concluir que el juego es:

- a) Una necesidad porque cuando el niño tiene una ruptura entre su organismo y el ambiente, su medio como válvula de escape para buscar su equilibrio es a través de la actividad lúdica.
- b) Un interés porque el niño enfoca su atención sobre objetos, personas o hechos para realizar sus juegos, además de que intervienen el deseo, la emoción, la curiosidad, la voluntad, etc. para satisfacer una necesidad.
- c) Una tendencia porque el niño persiste en su conducta lúdica a pesar de la variedad de condiciones estimulantes. El juego es característico de la especie y perdura en el hombre durante toda su vida como un medio de recreación y para lograr la catarsis, quizá Schiller pensó en todo cuando afirmó: “El hombre es verdaderamente hombre sólo cuando juega”.

Para finalizar se concluye que el profesor debe tener profundos conocimientos de psicología infantil, pero además, ha de dominar las técnicas didácticas específicas del período de educación en donde ubica su práctica docente.

VI. SUGERENCIAS

El juego es un factor determinante en la vida infantil, y para reafirmarlo se presentan algunas sugerencias, producto de la reflexión llevada a cabo a lo largo de esta investigación.

- a) Concebir el juego como un medio indispensable para el aprendizaje infantil, no como un fin en si mismo.
- b) Respetar en la medida de lo posible los juegos infantiles.
- c) Brindar durante las actividades de recreo, algunos materiales que pudieran enriquecer en mayor medida el juego infantil.
- d) Propiciar el juego donde se necesite la participación de otros: dominó, lotería, etc.
- e) Permitir que los niños aporten sugerencias en cuanto a la ejecución de juegos.
- f) Analizar conjuntamente con los niños la elección de reglas.
- g) Participar en el mundo de fantasía del niño, jugando con él, tratando de no acentuar rasgos de irrealidad.
- h) Elaborar como grupo algunos materiales para jugar: loterías, memoramás, etc.
- i) Valerse del juego como medio para lograr aprendizajes que en ocasiones, por sí mismos pueden resultar fastidiosos y cansados.
- j) Cuidar que el juego no se convierta en la única aspiración infantil que los desvinculen de un sin fin de aprendizajes.
- k) Propiciar en la medida de lo posible actividades prácticas que tengan utilidad operativa para el niño.
- l) Nunca dejar de vigilar el juego libre del niño.
- ll) Concebir el juego no sólo como una actividad encaminada hacia el logro de objetivos motrices o sociales, hay que recordar que el juego es una de las actividades más completas que existen por lo que nos aporta multitud de fines educativos encaminados hacia todas las áreas de desarrollo.

- m) Pensar muy bien antes de dejar a un niño sin recreo.
- n) Informar a los padres de familia, acerca de la evolución del juego infantil, ya que esto contribuirá a un verdadero respeto de la etapa evolutiva por la que atraviesan.
- ñ) Dejar sentir nuestra presencia en los juegos, evitando el intervenir o participar directamente.
- o) Tratar de brindar materiales que desencadenen espontáneamente el juego y la creación infantil.
- p) Hacer reflexionar a los padres de familia, el que en las épocas que así lo requieran, compren juguetes ingeniosos que realmente brinden aprendizaje a los niños.
- q) Respetar en la medida de lo posible el juego que el niño, está realizando llevándolo a finalidades de participación, socialización, integración.

VII BIBLIOGRAFIA

- ALONSO, María Teresa. "La afectividad en el niño". México, Ed. Trillas, 1985 (c 1985) 124.p.
- BENITO, Cano Teresa. "Escuela para padres". México, Ed. Limusa. 1987 (c 1987) 72.p.
- BODD, Gerd. "Requisitos para el desarrollo de la comprensión infantil". Educar.1 México, 1992 131 p.
- BOSCH, Juan Vicente. "Biología, psicología y sociología del niño en edad preescolar". 2ª ed. España, Ed. CEAC. 1980. 185 p.
- BOWEN, James y Peter R. Hobson. "Manual del Maestro, Teorías de la educación". 6º ed. Tr. Manuel Arbolí y Gascon, México, Ed. Limusa 1993 (c 1993) 443. p.
- BUSTILLOS, de Nuñez Graciela, Laura Vargas Vargas. "Técnicas participativas para la educación popular". 2a. ed. México, Ed. IMDEC, 1990, 265 p.
- CABRERA, A Antonio. "El juego en educación en preescolar, Desarrollo social y cognitivo del niño". México, Ed. Dirección de difusión y Extensión Universitaria, UPN, 1995, 147 p.
- CAJITA, de Sorpresas. "El juego infantil, El niño y el trabajo manual". v. 4 España, Ed. Océano, 1983. 240 p.
- CASTILLO, Cebrian Cristina. "Educación preescolar, métodos, técnicas y organización". 4a ed. Barcelona, España. Ed. CEAC 1981 (1981), 254 p.

CRAIG, Grace J. "Desarrollo Psicológico". 4a ed. Tr. Rosa María Rosas Sánchez. de. Prentice-hall Hispanoamericana, S.A. México, 1988 (1988) 683 p.

CRATTY, Bryant. J. "Juegos Didácticos Activos". tr. Orlando Espinoza de los Monteros y Macias, México, Ed. Pax-México 1987 (1972) 184 p.

CRATTY, Bryant. J. "Juegos Escolares que Desarrollan la conducta". tr. Beatriz Romero, México Ed. Pax-México 1982 (1975) 273 p.

DIRECCION, General de Materiales y Métodos Educativos de la Subsecretaria de Educación básica y Normal. "Español, sugerencias para su enseñanza, primer grado". México Comisión Nacional de los libros de Texto gratuitos 1995 92 p.

DIRECCION, General de Materiales y Métodos Educativos de la Subsecretaria de Educación básica y Normal, "Español, sugerencias para su enseñanza segundo grado". México Comisión Nacional de los libros de Texto gratuitos 1995, 92 p.

DIRECCION, General de Materiales y Métodos Educativos de la Subsecretaria de Educación básica y Normal, "Ciencias Naturales, sugerencias para su enseñanza quinto y sexto grados". México. Comisión Nacional de los libros de Texto gratuitos 1994 (1994) 65 p.

DIRECCION, General de Materiales y Métodos Educativos de la subsecretaria de Educación básica y Normal "Avance Programativo primer grado". Ed. SEP México 1994 (1994) 114 p.

- EDGREN, Henry D. y Joseph J. Gruber. "Juegos Escolares para primarias". Tr. Anna Muria, México, D.F. Ed. Pax México, 1986 (1963) 208 p.
- ENCICLOPEDIA, para la integración familiar, pedagogía y psicología infantil. "El periodo Escolar". Biblioteca práctica para padres y Educadores. Méx. 1987 200 p.
- GARCIA, Manzano. Emilia, et al. "Biología Psicología y sociología del niño en edad preescolar". 4ª ed España, Ed. CEAC. 1981 (1978) 187 p.
- GOBIERNO, del Estado de Jalisco, Departamento de Educación Publica. "Evaluación del aprendizaje en la Educación primaria". México, Sub-jefatura técnica del D.E.P. 1986 (1986) 172 p.
- GRUPO, Editorial Océano. "Consultor de Psicología Infantil y Juvenil". España. Ed. Océano 1987 (1985) 262 p.
- HETZER, Hildegard. "El juego y los juguetes". tr. Juan Jorge Thomás, Buenos Aires, Argentina, Ed, Kapelusz, 1978 (1978) 111 p.
- MIRA, Emilio y López. "Psicología Evolutiva del niño y del adolescente". 19ª ed México, Ed. El Ateneo, 1982 (1981) 252 p.
- O. DECROLY, E Monchamp. "El juego Educativo, Iniciación a la actividad intelectual y motriz". 2ª ed, Madrid, España Ed. Morata, 1920 (1986) 184 p.
- OSORIO, Bolio de Saldivar Elisa. "Ritmos, Cantos, y Juegos". 4ª ed, Ed. Consejo Nacional Técnico de la Educación 1986 México (1978) 272 p.

PACAEP, Módulo pedagógico. "El proceso educativo: un puente entre escuela y comunidad".
4ª ed. México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Dirección
General de Culturas Populares 1996, 180 p.

PACAEP, Módulo lenguajes Artísticas. "Danza, teatro, Literatura, Música y Artes plásticas". 4ª
Ed. Consejo Nacional para la cultura y las artes, Dirección General de
culturas populares 1996, 296 p.

PACAEP, Modulo "El Mac y la práctica Docente". 4ª ed. México Ed. Consejo Nacional para la
cultura y las artes, Dirección General de Culturas populares 1996, 191 p.

PIAGET, Jean. "La información del símbolo en el niño". tr. José Gutiérrez, México de Fondo
de Cultura económica México 1986 (1961) 401 p.

PIAGET, Jean. "Psicología y Pedagogía". tr. Ed. Ariel S.A. Esplugues de Llobregat, Barcelona
Ed. Especial SEP/1981 210 p.

RODRIGUEZ, Estrada Mauro, Martha Ketchum. "Creatividad en los juegos y juguetes". Ed.
Pax México 1992 (1992) 215 p.

SEP. "Libro para el maestro primer grado". México SEP, 1980, (1980), 381 p.

SEP. "La guía para el maestro primer grado educación primaria". México Ed. SEP 1992
(1992) 200 p.

SUBSECRETARIA, de Educación Básica y Normal. "Fichero de Actividades didácticas
Español primer grado". México Ed. SEP 1995 (1995) 81 p.

SUBSECRETARIA, de Educación elemental. "Actividades Psicomotrices en el jardín de niños". México 1991 40 p.

T. MENDOZA, Vicente. "Lírica Infantil". de México Letras Mexicanas 2ª ed México Ed. impresora Azteca 1983 (1980) 214 p.

TURNER, Judy. "Juegos Creativos". tr. Marta S. Doctorovich, Argentina Ed. Médica Panamericana S.A. 1978 (1978) 77 p.

ZAPATA, Oscar A. "Juegos y Aprendizaje Escolar, Perspectiva Psicogenética". México D.F. Ed. Pax México.

ZEITLIN, Tactzoch Sandra y Taetzch Lyn. "Juegos y Actividades preescolares". 4ª ed. España, Ed. CEAC, 1982 (1978) 158 p.

VIII ANEXOS

8.1 Juegos aplicables en primer grado de educación primaria

Rompecabezas

Objetivo: Que los alumnos establezcan la relación entre la pauta sonora y su representación escrita.

Material:

Cuatro tijeras de cartoncillo de 7.5 x 12 cm, un sobre y pegamento para cada niño. Recortes de revistas o estampas que representen un sólo objeto o en las que destaque uno de manera clara. Las imágenes pueden ser dibujos de los propios niños.

- 1.- Se traza una línea a lo largo de cada una de las tarjetas. Se deja un área más grande que otra, para que en una aparezca la ilustración y en otra la escritura del nombre que alude a la imagen.
- 2.- Se entregan varias tarjetas a cada niño y se pide que peguen una imagen o hagan un dibujo sobre el área más grande de cada tarjeta, sin sobrepasar la línea divisoria. Es conveniente que el dibujo o la imagen ocupe la mayor parte de la superficie libre de la tarjeta.
- 3.- Conforme van terminando, el maestro escribe, frente al niño, el nombre del objeto representado en la tarjeta con letra grande. Por ejemplo, el maestro escribe *vaca* y le dice al niño: “ Aquí dice *vaca*, ahora leelo tú ”.
- 4.- Cuando un niño terminó cuatro tarjetas, el maestro hace cortes de manera que la palabra quede dividida en sílabas. Los niños guardan los rompecabezas en su sobre.

5.- Cuando todos tengan sus rompecabezas, intentan armarlos y leer las palabras formadas. El maestro pregunta:

¿ Cómo sabes que ahí dice vaca ? ¿ Con cuántas letras se escribe vaca ? ¿ Con qué letra comienza vaca ?

El maestro prosigue con el análisis de las otras palabras de los rompecabezas.

6.- Los niños copian en su cuaderno las palabras escritas en sus tarjetas, luego las leen ante el grupo. Guardan los rompecabezas en el sobre para jugar con ellos en otra ocasión.

5.- Cuando todos tengan sus rompecabezas, intentan armarlos y leer las palabras formadas. El maestro pregunta:

¿ Cómo sabes que ahí dice vaca ? ¿ Con cuántas letras se escribe vaca ? ¿ Con qué letra comienza vaca ?

El maestro prosigue con el análisis de las otras palabras de los rompecabezas.

6.- Los niños copian en su cuaderno las palabras escritas en sus tarjetas, luego las leen ante el grupo. Guardan los rompecabezas en el sobre para jugar con ellos en otra ocasión.

Platico contigo

Los niños utilizan la charla como un medio para obtener información.

- 1.- En los primeros días de clase el maestro platica con los niños sobre la importancia de conocerse unos a otros, en tanto van a compartir mucho tiempo en la escuela.

Les sugiere que por parejas platiquen sobre aspectos familiares, gustos y preferencias personales, así como de sus expectativas escolares y situaciones o actividades que les desagradan de la escuela o de sus compañeros.

- 2.- Cuando el maestro observa que la mayoría de las parejas tuvo el tiempo suficiente para conversar, les pide que cada alumno presente a su compañero y comente lo más interesante que éste le haya dicho.

- 3.- En el caso de que algunos niños tengan dificultad para presentar a su compañero, el maestro les ayuda haciendo preguntas, por ejemplo: “¿No te dijo tu compañero cuántos hermanos tiene? ¿Te comentó lo que hace por las tardes? ¿Sabes por donde vive? ¿Qué cosas de la clase le desagradan a tu amigo?”

- 4.- El maestro comenta con los niños sobre la importancia de la comunicación entre las personas, pues en una forma de relación entre los humanos. Les dice, por ejemplo, que ahora ya sabe que a muchos alumnos les desagrada que en ocasiones no revise la tarea, por lo que procurará cumplir con esa actividad; o les propone formar un equipo de beisbol, puesto que a muchos niños les agrada ese deporte.

Es conveniente que el maestro propicie la conversación a lo largo del año escolar con los temas que sean de interés para los niños.

Palabras con letras móviles

Que los alumnos escriban palabras y revisen su escritura.

- 1.- El maestro conversa con los niños sobre un tema que se preste para hacer una lista de palabras, como los ingredientes de la receta de su platillo favorito, la lista de los útiles escolares o las prendas de su guardarropa.
- 2.- Forma pequeños grupos con los niños y proporciona un juego de letras móviles a cada uno de los integrantes. Les dice que dictará las palabras de la lista que eligieron para que las formen con las letras móviles.
- 3.- Estimula a los integrantes de cada equipo para que intercambien opiniones y se ayuden en la escritura. Cada niño forma las palabras como puede, de acuerdo con sus concepciones sobre el sistema de escritura.
- 4.- En cada equipo el maestro pide a los niños que comparen sus escrituras y conversa con ellos para escuchar sus justificaciones; favorece la confrontación de las ideas de los niños cuando se presentan diferencias en las escrituras.
- 5.- El maestro solicita a los niños que le dicten las palabras de la lista y las escribe en el pizarrón, lee una por una y pide a los alumnos que las copien en sus cuadernos.

Adivina qué es

Que los alumnos adviertan la necesidad de proporcionar información precisa y suficiente cuando se hace una descripción.

1.- Se reparten las tarjetas con ilustraciones de animales y se indica a los niños que las deben esconder, pues el juego consiste en que los demás adivinen de qué animal se trata a partir de la información que cada quien proporcione al describirlo. Ganarán los niños que más rápido consigan que sus compañeros adivinen.

2.- Un niño pasa al frente y con la tarjeta oculta, da a sus compañeros la descripción del animal que deben adivinar. Si los compañeros fallan, agrega información y así continúa hasta que adivinen.

En el pizarrón se anota el nombre del niño que hace la descripción y se va registrando la cantidad de veces que agregó información.

3.- Se repite el juego. Otro niño pasa al frente para hacer la descripción.

4.- Se hacen comentarios sobre la cantidad o tipo de información que debe proporcionarse al hacer una descripción.

Las adivinanzas

Que los alumnos conozcan la estructura de las adivinanzas.

- 1.- El maestro pide a los niños que abran su libro de texto en una página donde aparezcan adivinanzas. Uno de ellos lee alguna en voz alta, mientras los demás siguen la lectura en silencio. Entre todos contestan cada adivinanza leída.
- 2.- El maestro entrega a cada niño una papeleta con una adivinanza. Las leen por turnos para que sus compañeros las adivinen.
- 3.- Pide a los niños que inventen adivinanzas. Conforme terminan de escribirlas, las leen a sus compañeros para que las resuelvan. El maestro las escribe en el pizarrón y hace preguntas o comentarios para centrar a los niños en las características de las adivinanzas (dan información incompleta de lo que se adivinará, algunas tienen rima, se escriben en versos cortos, con una distribución gráfica especial, etcétera).
- 4.- El maestro pide que se organicen por equipos para escribir otras adivinanzas que enviarán, en la siguiente carta, a los amigos que tienen por correspondencia. Cuando terminan, las revisan en equipo para hacer los cambios o las correcciones pertinentes; cada niño copia una en su cuaderno para usarla como referencia cuando escriba su carta.
- 5.- Se eligen algunas de las adivinanzas para incluirlas en el libro que están formando con sus trabajos. El maestro solicita a algunos niños que, como ellos puedan, transcriban las adivinanzas y las ilustren.

Rompecabezas

Los niños utilizan la charla como un medio para obtener información.

- 1.- En los primeros días de clase el maestro platica con los niños sobre la importancia de conocerse unos a otros, en tanto van a compartir mucho tiempo en la escuela.

Les sugiere que por parejas platiquen sobre aspectos familiares, gustos y preferencias personales, así como de sus expectativas escolares y situaciones o actividades que les desagradan de la escuela o de sus compañeros.

- 2.- Cuando el maestro observa que la mayoría de las parejas tuvo el tiempo suficiente para conversar, les pide que cada alumno presente a su compañero y comente lo más interesante que éste le haya dicho.
- 3.- En el caso de que algunos niños tengan dificultad para presentar a su compañero, el maestro les ayuda haciendo preguntas, por ejemplo: “¿No te dijo tu compañero cuántos hermanos tiene? ¿Te comentó lo que hace por las tardes? ¿Sabes por donde vive? ¿Qué cosas de la clase le desagradan a tu compañero?”
- 4.- El maestro comenta con los niños sobre la importancia de la comunicación entre las personas, pues en una forma de relación entre los humanos. Les dice, por ejemplo, que ahora ya sabe que a muchos alumnos les desagrada que en ocasiones no revise la tarea, por lo que procurará cumplir con esa actividad; o les propone formar un equipo de beisbol, puesto que a muchos niños les agrada ese deporte.

Cambia una letra en la palabra

Que los alumnos se den cuenta de que al cambiar alguna letra en una palabra se modifica su significado.

1.- El maestro invita a los alumnos a jugar y les dice:

“Voy a formar una palabra con letras móviles y ustedes tienen que pensar en otras palabras que se formen al cambiar una sola letra cada vez. Para que no se repitan ni se nos olviden, las escribiremos ”.

2.- Forma la primera palabra: casa, y pide a los alumnos que la lean, después dice: “ Si yo cambio la letra s por m, ¿cómo dice? (cama) invita a un niño para que pase a cambiar otra letra (cambia m por r), entonces pregunta: “¿ cómo dice? ”. El niño la lee: cara; y luego cambia e por a, y care: El maestro pregunta: “¿qué quiere decir? ” si el niño no sabe, le pregunta al grupo y espere la respuesta; si no saben, el maestro dice: “Esta palabra no tiene significado. ”

3.- Invita a otro niño a que continúe el juego: “Ahora te toca a ti cambiar u por a, ¿qué dice? El niño lee: curo; después realiza otro cambio (m por c).- El maestro pregunta: “¿qué dice? (muro) ¿qué quiere decir? si los alumnos no saben, el maestro consulta en el diccionario y lee la definición.

4.- Los alumnos pueden proponer una nueva palabra para seguir la actividad.

Es importante que cada vez que se forme una palabra todos la lean y escriban en su cuaderno.

¡Lotería!

Que los alumnos avancen en la comprensión del sistema de escritura por medio del análisis de palabras del tarjetero.

- 1.- Se organizan equipos de cuatro o cinco niños y se entrega una tabla de lotería por equipo (si el grupo es reducido, el juego se hace por parejas o individual).
- 2.- El maestro explica a los niños que va a leer la palabra del tarjetero y las va a mostrar para que todos las vean. Puede decir, por ejemplo: “Voy a sacar una palabra del tarjetero y la voy a leer en voz alta; ustedes van a buscar esa palabra en su tabla y si la encuentran ponen una ficha encima. El equipo que llene primero su tabla gana, pero los demás siguen jugando hasta que todos completen sus tablas”.
- 3.- Los niños que aún no sepan leer pueden encontrar las palabras en su tabla atendiendo a las características de las mismas que el maestro señale; por ejemplo, pueden centrarse en cómo inician las palabras. Los que puedan leer, escuchan la lectura de las palabras y las localiza en su tabla; incluso algunos pueden ayudar a sus compañeros que leen despacio o inician su proceso lector.

Los trabalenguas

Que los niños realicen análisis de las partes que se tienen que escribir al producir un texto poco común.

- 1.- Se propone a los niños leer y aprender un trabalenguas que pueda servir de modelo para inventar otros. Puede ser:
Perejil comí,
Perejil cené,
¿Cuándo me desemperejilaré? (El trabalenguas será escrito por el maestro en el pizarrón)
- 2.- Una vez que los niños lo pueden repetir de memoria se pide inventen otros. Se puede ayudar a los niños sugiriendo que cambien “perejil” por otro alimento (manzana, pera, platano, etcétera).
- 3.- Cuando el nuevo trabalenguas ha sido construido oralmente se pide a los niños que lo escriban, mencionando que del trabalenguas escrito en el pizarrón pueden utilizar las partes que no cambian (comí, cené, cuando me).
- 4.- Con los trabalenguas construidos y escritos por los niños se elabora un libro, al que se le puede dar toda la formalidad de un libro “verdadero”; contendrá los nombres de los autores, índice, portada, ilustraciones, fecha de la edición y de ser posible será escrito a máquina por los mismos niños.

Otra variante de esta actividad es el trabajo con Coplas. Los niños pueden escribir coplas con base en otra que sirva de modelo. Por ejemplo:

Un zapatero fue a misa,

no encontrando que rezar,
gritaba por todas partes:
¡ zapatos que remendar !

Los niños pueden sustituir zapatero con: carnicero, peluquero, maestro, etcétera, y formar así una nueva copla.

Hago una piñata

Que los alumnos conozcan la importancia de la claridad y la precisión en la comunidad escrita y avancen en su desarrollo lector.

1.- El maestro pregunta: “¿Quieren hacer una piñata? ¿Quién sabe cómo hacerla?” El maestro elige a un niño para que lea al grupo el texto con los pasos a seguir para construir una piñata.

Piñata “cabeza de payaso”

Instrucciones:

a.- Untar engrudo a una olla de barro y cubrirla con pedazos de papel periódico. Atravesar una cuerda por los agujeros de cada lado de la olla.

b.- Cuando seque el periódico, untar nuevamente engrudo y cubrir con pedazos de papel de China de colores,. Para formar el pelo del payaso se pegan tiras de papel alrededor del cuello de la olla.

c.- Dibujar en cartoncillos los ojos, las cejas, y la boca; recortarlos y pegarlos.

d.- Partir a la mitad la pelota o la bola de unicel, forrarla con papel rojo y pegarla como nariz.

e.- Decorar con un sombrero y corbata hechos con papel de China y cartoncillo.

2.- El maestro pregunta:

“¿Creen que la piñata se pueda hacer con facilidad? ¿Qué van a hacer primero? ¿Que al final? ¿Para que se corta el papel periódico? ¿Como se hace la nariz? ¿Cuando se le pone el pelo? Si en el texto que leímos no dice cuando poner el engrudo, ¿se podrá hacer la piñata? ¿qué pasara si no seguimos las instrucciones?” Cuando hay duda, el maestro lee la instrucción correspondiente.

3.- Después de los comentarios de los alumnos, el maestro menciona la importancia de la claridad y precisión que deben tener los escritos. Señala que el texto con las instrucciones para hacer una piñata estará en la biblioteca del salón y se podrá consultar cuando los alumnos lo requieran.

4.- Hacen la piñata en equipo, y mientras trabajan el maestro pregunta:

“¿Comprendieron las instrucciones? ¿Siguieron todos los pasos? ¿Falta hacer algo?” En algún festejo se invita a los alumnos a romper la piñata.

Juego y aprendo a dar instrucciones

Que los alumnos formulen instrucciones de manera organizada.

- 1.- El maestro propone a los niños organizar sesiones de diversión que les permitan aprender nuevos y divertidos juegos. Para ello es necesario que un niño prepare un juego y solicite los materiales con anticipación a la fecha acordada para la sesión.

- 2.- El alumno responsable de la actividad da oralmente las instrucciones precisas para su realización, así como las reglas del juego. Por ejemplo:
“Vamos a jugar ‘Serpientes y escaleras’. Este juego requiere de una lamina con casillas numeradas hasta el 100, un dado y una ficha para cada jugador. Se tira el dado por turnos y se avanza tantos lugares como lo marque el dado. En caso de que una ficha quede colocada en el extremo inferior de una casilla de una escalera, se ascenderá por ella hasta el extremo superior; cuando la ficha se coloque en la cola de una serpiente se descenderá hasta la cabeza de la misma. Gana el jugador que llegue primero, con el numero exacto de puntos marcados por el dado, a la casilla número 100.”

- 3.- En caso de que el juego no se desarrolle correctamente por errores en las instrucciones, el maestro hará las preguntas pertinentes, por ejemplo:
“¿Por que será que no funciona este juego? ¿Qué podemos hacer para resolver el problema? ¿Será necesario revisar las instrucciones que nos dieron?”
Seguramente surgirán diversas respuestas; el maestro procurara que los niños reconozcan la conveniencia de ser precisos en las instrucciones que se dan a otra persona, para facilitar la comprensión del mensaje.
Esta actividad se realiza tantas veces como el maestro lo considere conveniente, asegurándose de la participación de diferentes niños en cada ocasión.

Medio: Lo que puede servir para determinar un fin.

Necesidad: Impulso irresistible de actuar.

Pedagogía: Arte de enseñar o educar a los niños.

Proceso: Modo como se verifica un cambio. Acción de ir hacia adelante.

Razonamiento: Proceso mental que reconoce uniformidad en un conjunto de observaciones, formando reglas o leyes científicas que describen las características de las observaciones puestos en manifiesto por las condiciones especificadas.

Simbólico: Sistema de símbolos con que se representan ciencias, conceptos y sucesos.

Socialización: La acción que el niño realiza para integrarse al desarrollo.

Subjetivo: Relativo a nuestro modo de pensar o sentir, y no al objeto en sí mismo.

Técnica: Conjunto de procedimientos y recursos de que se sirve una ciencia o un arte.

Teoría: Ley o sistema de leyes que se deducen de la observación de ciertos fenómenos y sirven para relacionarlos o explicarlos científicamente.