SECRETARIA DE EDUCACION PÚBLICA

UNIDAD 144

APRENDER JUGANDO

JACOBO GUERRA ENEDINA CECILIA

TESINA (ENSAYO)

Que presenta para obtener el Título de Licenciado en
Educación Primaria.

CIUDAD GUZMAN, MPIO. DE ZAPOTLAN EL GRANDE, JAL. FEBRERO DE 1999.

DEDICATORIAS

A MI HIJO CARLOS EDUARDO:

El cual hizo que me vida tomara la carrera más noble, ser madre.
Gracias a su amor, comprensión y paciencia puedo brindarle lo que hasta hoy he podido alcanzar.

A MI MADRE:

Que siempre estuvo cerca de mi, apoyándome en cada paso de mi vida, cada decisión e imponiendo siempre en mí su bendición.

A DIOS:

Por haberme dado el don más hermoso que pueda existir, *La vida*.

CONTENIDO

I. Introducción

II. Desarrollo

2.1 El juego

2.2 Características evolutivas del niño de primaría

2.3 El papel del juego en el desarrollo del niño

2.4 El papel del maestro como conductor del proceso

2.5 Utilización del fichero

III. Conclusiones

IV. Bibliografía

I. INTRODUCCION

A través de mis años de trabajo docente, me ha tocado vivir tantos retos como alumnos he tenido. Al analizar las lecturas de algunos teóricos del desarrollo del niño, he podido algunas veces, ubicar sus concepciones con mis experiencias frente al grupo y, de esa manera entender la necesidad de abordar estrategias que permitan; al alumno apropiarse del conocimiento de una manera más libre y dinámica, acorde a los intereses de su edad, a mí, facilitarme abordar los contenidos programáticos de una forma más eficiente y divertida, que me permita sobretodo lograr esa interacción alumno - contenido - profesor.

Esto fue motivo que me planteara varias interrogantes y de ellas jerarquizar de acuerdo a mis aspiraciones de ayuda, tanto a mis intereses como a los de mis alumnos, una que englobara mis necesidades por los que en este trabajo parto del siguiente cuestionamiento: ¿los niños aprenden mejor cuando juegan?

Para encontrar la respuesta a esta interrogante ha sido necesario efectuar una investigación documental que agrandes rasgos describo:

Nuestros alumnos no están aislados, sino que viven en una comunidad que influye de manera decisiva en su educación, desarrollo y comportamiento social.

El lugar donde trabajo, es una comunidad grande, la escuela primaria atiende una población de 140 alumnos, y por el medio social en que viven son muy despiertos, vivarachos, inquietos, por esta razón debemos buscar alternativas para encauzar esa energía de manera positiva al estudio.

Yo tengo 8 años trabajando en esa comunidad del municipio de Zacoalco de Torres, Jalisco, y tengo bien definido como debo trabajar con ellos, es por eso que este trabajo, está enfocado a como debemos utilizar el juego dentro del aula.

Afortunadamente viven en un medio rural donde las escuelas son amplias y cuentan con suficiente espacio libre de contaminación, el ambiente en muy favorable para practicar, fomentar y disfrutar el deporte, así como implementar juegos educativos, recreativos y populares que se han ido perdiendo en la tradición del pueblo.

Si fomentamos el juego con los infantes obtendríamos resultados muy favorables como; un desarrollo físico y mental más armonioso y saludable, y al mismo tiempo rescataría valores que se están perdiendo y que son parte de nuestra cultura.

Debemos encausar el juego como socializador e integrador, orientar el interés lúdico del niño en situaciones de aprendizaje, educar es transformar y nos corresponde a los maestros inducir esa energía vital del niño hacia el aprendizaje y desarrollo.

Los educadores poseemos un gran potencial lúdico que no hemos explotado de manera positiva y cuando decidamos hacerlo, convertiremos nuestra práctica docente, en una actividad interactiva, significativa, placentera y de gran calidad humana.

Utilizar el juego como recurso didáctico resulta muy favorable para el aprendizaje de los alumnos en la escuela primaria, por que hace más ameno su interés hacia el aprender cuando ésos juegos son encaminados aun fin, que es el objetivo que nos trazamos en nuestra planeación.

Mi trabajo está fundamentado en la pedagogía operatoria que desde el punto de vista de Jean Piaget, se basa en la idea del individuo como autor de sus propios aprendizajes, a través de la actividad, el ensayo y el descubrimiento.

Al practicar el juego, en el aula, se pretende que el maestro sea más dinámico en sus clases, y propicie en sus alumnos una actitud más socializadora, agilizando sus destrezas motrices, mentales, creativas y comunicativas logrando con ello motivar al niño para que con gusto acuda a la escuela.

II. DESARROLLO

2.1 El juego.

Es una de las actividades que permite al niño favorecer su adaptación al grupo social al que pertenece y desarrollar procesos de integración y apropiación de su cultura.

> Sin embargo cuando tratamos de conceptuar el juego, nos encontramos ante una gran diversidad de conceptos y posturas teóricas, por ejemplo. "Koffka, considera el juego como el otro mundo del niño"; "Claparade, lo considera como un reparador de fuerzas, un elemento para recrearse, para volver a crear".[1]
>
> Piaget ve en el juego (sobre todo en el juego simbólico), la expresión del egocentrismo infantil y destaca la significación especial del juego en la construcción del pensamiento".[2]
>
> "Chateau, que sigue la corriente de Piaget, pero que también hace su aporte enriqueciendo las otras teorías del juego, además de ayudarnos en la construcción del pensamiento, es el elemento indispensable del aprendizaje. Chateau nos dice que el juego ennoblece al hombre, lo dignifica. El juego aparece en el niño por un lado, por que es sano y quiere crecer, y en forma permanente se pone a prueba para realizar actividades y acciones cada vez un escalón un poco más complicado y de estructuras difíciles".[3]

El juego ofrece la oportunidad de desplegar su iniciativa, de ser independiente, de realizarse así mismo, de conocer a los demás, de expresar su agresividad, para dominar su angustia, etc. , los niños adquieren también hábitos, valores y actitudes de colaboración,

---

[1] VIGOTSKY, L. V. "El juego en el desarrollo del niño", en la obra. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. pp. 155.
[2] MEDINA, Ramón E: y Vega Mabel C: "El juego en el aprendizaje constructivo". pp. 16 - 17.
[3] MEDINA, Ramón E: y Vega Mabel C: "El juego en el aprendizaje constructivo". pp. 16 - 17.

ayuda, respeto y solidaridad, cuando el niño avanza a través de la actividad lúdica, sólo en ese sentido puede considerarse al juego como una actividad conductora que determina la evolución del niño dándole confianza para que se exprese y comporte espontáneamente.

Necesariamente el juego va de la mano de la creatividad, si nos ponemos a reflexionar en torno a la creatividad, nos daremos cuenta que el hombre creativo nace no sólo para resolver los problemas con los cuales se enfrenta a lo largo de su vida sino para plantearse nuevas preguntas que le permitan encontrar nuevas áreas de solución.

Al respecto Kopp afirma: "Las respuestas pueden cambiar, sólo las preguntas son eternas". Para esto resulta muy importante fomentar no solo un pensamiento creativo en los integrantes de nuestros grupos sino también una actitud favorable hacia la creatividad. Esta debe caracterizarse por la flexibilidad, originalidad y productividad en nuestro trabajo y por respeto a las ideas creativas de nuestros alumnos ya que en ocasiones nos pueden parecer locas o descabelladas.

> Es decir, con nuestra actitud debemos fomentar una atmósfera de confianza y tranquilidad psicológica para crear, donde la no - evaluación inmediata de las ideas, la receptibilidad y la espontaneidad acompañada de la máxima libertad sean fortalecidas. "El grupo tiene una flexibilidad de espíritu muy superior a la que tiene una sola e idéntica persona, y cuenta con la diversificación de aptitudes y cualidades intelectuales propias de los creadores excepcionales".[4]

La creatividad es un don del ser humano, algo tan maravilloso que sólo necesita la confianza y tranquilidad en sí misma para manifestarse en cada uno de los actos, con todo ese cúmulo de experiencias y expresiones estimulantes que llevan al individuo a disfrutar y manifestar a plenitud su personalidad, en su más amplia expresión, es decir, a través del juego.

---

[4] BETANCOUR, Morejón Julian. Creatividad grupal; una necesidad de nuestro tiempo. En la obra "Psicología y Creatividad; apuntes y reflexiones". pp. 101.

Los niños son felices por que son creativos, ¿no sería la falta de creatividad de los adultos la que nos dificulta la convivencia y productividad en el quehacer diario?

Todos los maestros hemos sido alguna vez tradicionalistas, esta práctica seguida todavía por algunos, frena los impulsos de los niños , obligándoles a aprender conocimientos de memoria limitando su participación en clase, esto está comprobado, sin embargo, otros profesores hemos aprendido que la educación que se ofrece actualmente de integración maestro-alumno, brinda muchas facilidades para hacer de nuestra clase una hora de convivencia y de participación donde las estrategias que emplear son tan variables y dinámicas que hasta nosotros los maestros llegamos a emocionarnos cuando descubrimos qué tan ameno puede resultar aprender.

La creatividad en los niños se fundamenta en la espontaneidad, sin complejos, sin presiones y son ellos mismos en sus más autenticas manifestaciones de su personalidad, cosa que los adultos no podemos desarrollar por permanecer sujetos a prejuicios que venimos arrastrando de tiempo atrás.

Vigotsky, defiende la importancia del juego para la actividad creativa, por que en esté el niño no solo reproduce lo vivido, sino que tiende a transformar de manera creativa las impresiones vividas, a combinar lo nuevo con lo viejo ya organizar éstas, para la formación de una nueva realidad que responda a las exigencias e inclinaciones del propio niño.

> "La actividad creadora de la imaginación se encuentra en relación directa con la riqueza y la variedad de experiencia acumulada por el hombre, por que esta experiencia es el material con el que erige su edificio de fantasía".[5]

El niño es un ser imaginativo en todo su esplendor, si ponemos límites a sus juegos, su imaginación se verá empobrecida, y miles de oportunidades de creación de habrán perdido irremediablemente.

---

[5] VIGOTSKY, L. V. "Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores" pp. 29.

Los juegos dan formación integral a nuestra personalidad son ensayo, aprendizaje, aculturación y todo esto es aplicable a las distintas facetas de la vida.

Los juegos les permiten a los niños estar activos, sobre todo mentalmente, así jugando se vuelven más ágiles de cuerpo y pensamiento; aprenden por ejemplo, cual es el resultado de sus acciones, si corres con rapidez no te atraparán, en cambio si te distraen es posible que sí lo hagan, o te equivocas en las acciones, si sigues con todo cuidado las reglas del juego, tienes mayor oportunidad de ser un triunfador.

Todas las experiencias que viven los niños van enseñándoles y demostrándoles el poder que tienen, para controlar sus acciones y por eso buscan con tanto ahínco la calidad en los resultados.

> El juego se constituye como una herramienta operativa que brinda amplias posibilidades ala práctica educativa, como un elemento renovador de la enseñanza y como medio para el aprendizaje que posibilita el desarrollo integral del niño. "El juego es una actividad formativa bio – psico - social fundamental para el niño, tanto en la educación espontánea de la vida cotidiana como en la educación formal".[6]

En consecuencia el juego se constituye en sí mismo por su propio valor, en un recurso indispensable en el trabajo docente, sin embargo no siempre sucede así, ya que por desconocimiento del enfoque que se le puede dar, o a la aplicación en el proceso educativo, desaprovechamos muchas oportunidades de facilitar el aprendizaje.

2.2 Características evolutivas del niño de primaria

Para hablar del niño en edad escolar, siempre resulta insuficiente el espacio, pues es tan extenso lo que podemos conocer y decir de él, que se nos escapan detalles que pueden ser tan importantes para su desarrollo, y que por eso no tomamos en cuenta a la hora de

[6] ZAPATA, A. Oscar. "Aprender jugando en la escuela primaria" pp. 11

hacer la planeación de nuestras clases.

Un aspecto muy importante en el desarrollo del niño es la educación psicomotriz; que se centra en el cuerpo y en el movimiento como medio para conseguir un mejor desarrollo de la personalidad y una mejor relación y comunicación del individuo con el mundo que lo rodea, el papel de la psicomotricidad está en función de las etapas del desarrollo en el niño, en un primer momento jugará un papel central en cuanto constituye el fundamento del posterior desarrollo intelectual, más tarde mantendrá una estrecha relación con diversas actividades escolares, con las que concurrirá simultáneamente al desarrollo de todos los aspectos de su personalidad.

Las edades promedio de los niños de primaria son entre siete y once años, se encuentran en lo que Piaget llama estadio de las operaciones concretas, donde el niño se hace cada vez más lógico, a medida que adquiere y perfila la capacidad de efectuar las operaciones mentales basadas en las reglas de la lógica, con ayuda de apoyos concretos.

Procesa la información de una manera más ordenada, analiza percepciones, advierte diferencias entre los elementos de un objeto o acontecimiento, y puede establecer una diferencia entre la información relevante y la irrelevante en la solución de problemas.

> "Las conductas características de este período en cuanto al desarrollo cognitivo; son capaces de conservar de un modo constante, de clasificar y ordenar cosas rápidas, y fácilmente de experimentar de un modo cuasi - sistemático. A partir de las nuevas habilidades del niño para descentrar y de seguir transformaciones e invertir operaciones se desarrolla una capacidad para conservar de modo constante en tareas cada vez más complejas, sin embargo casi nunca dominan la conservación de la superficie, del peso y del volumen antes de alcanzar el estadio de las operaciones concretas".[7]

[7] PIAGET, Jean. Desarrollo Cognitivo. Estadio de las operaciones concretas. Psicopedagogía. p.9 D

Otras características importantes en este periodo es la experimentación cuasi - sistemática, donde muestra una mayor conciencia de los aspectos que deben tomarse en cuenta en una situación dada de resolución de problemas y es más lógico en la exploración de relaciones.

Las limitaciones cognitivas que se destacan son: que los niños dependen en gran medida de las manifestaciones físicas de la realidad, no pueden manejar lo hipotético, ni tampoco afrontar con eficacia lo abstracto, no comprenden el papel de los supuestos y no pueden resolver problemas que requieran el uso del razonamiento proporcional, su uso de la lógica se limita a situaciones concretas. Sin embargo es esta misma experiencia con lo concreto es lo que le permite desarrollar sus capacidades intelectuales de una forma plena.

Las habilidades de conservación y las capacidades de clasificación, ordenación y resolución de problemas lógicos con objetos concretos no son simples productos de la maduración y acomodación de experiencias pertinentes.

Considero que desde el punto de vista educativo, el papel de la psicomotricidad está en función de las etapas de desarrollo del niño, en un primer momento jugará un papel central en cuanto constituye el fundamento del posterior desarrollo intelectual, más tarde mantendrá una estrecha relación con diversas actividades escolares con las que ocurrirá simultáneamente al desarrollo de todos los aspectos de su personalidad.

La psicomotricidad está en estrecha relación con el juego, pues de ella depende que el niño logre controlar los movimientos de su cuerpo y llegue a conocerse así mismo tanto mental como físicamente.

El tipo de juego que debemos fomentar en el grupo debe estar encaminado a un contenido, no se deben tomar sólo para entretener al niño cuando está inquieto, se usa para llegar a un fin; al favorecer el desarrollo de ciertas funciones mentales, para la iniciación de ciertos conocimientos. Un juego se puede repetir las veces que sea necesario, según la capacidad de atención y comprensión del niño.

Los juegos deben acompañarse y luego ser seguidos de actividades dirigidas a cosas reales, cuando se pretende lograr un objetivo, el juego que podemos emplear deber ser afín, por ejemplo; para la noción de millar, en el 4° grado, se hace un conteo de lentejas, irlas separando, primero una decena, juntar diez decenas para una centena, después diez centenas para un millar, es divertido por que lo hacen en equipo y hay competencias por ser el primer equipo en completar un millar.

Podemos utilizar juegos de destreza, movimientos que implican coordinación, lateralidad, de atención espacio - temporal, de motricidad motora gruesa y fina, de movimientos con fluidez, gracia y equilibrio.

La psicomotricidad conlleva en la mayoría de los casos una actividad volitiva e intencional, progresa a medida que el niño madura física y psíquicamente según unas etapas predecibles normativas.

Estos movimientos coordinados se adaptan a las necesidades espaciotemporales que el niño capta gracias a su propia imagen corporal.

Durante los primeros años de la infancia, este desarrollo de las funciones motoras se realiza en estrecha dependencia con el de las funciones psíquicas. La evolución intelectual del niño puede medirse por el grado de desarrollo que ha alcanzado su conducta motora.

> "En el desarrollo psicomotor, la afectividad juega un papel muy importante ya que modela la personalidad del niño en sus manifestaciones peculiares; mímica, actitudes, posturas (adaptación especial), y los gestos que éstas conllevan".[8]

La afectividad es el aspecto más fundamental de la psíquica y base a partir de la cual se forman las relaciones interhumanas y todos los lazos que unen al individuo con su

---

[8] BETANCOUR, Morejón Julian. Creatividad grupal; una necesidad de nuestro tiempo. En la obra "Psicología y Creatividad; apuntes y reflexiones". pp. 101.

medio. Es el acompañante inescrutable de la conducta humana.

Los maestros sentimos un cierto afecto por todos los alumnos de nuestro grupo, y ellos sienten cuando son queridos y corresponden a ese cariño, dando lo mejor de sí, tal vez por el miedo a defraudar la confianza que se deposita en ellos o tal vez por que están necesitando un poco de atención y cariño, que en su casa no reciben o por que lo deben compartir con sus hermanos, cuando se da esa relación afectiva maestro - alumno se puede garantizar una mayor disposición al aprendizaje, y esto nos debe motivar a mejorar en nuestro desempeño docente.

Esta afectividad nos favorece mutuamente, por que el niño logra integrarse al grupo, es capaz de proponer reglas y acatarlas, se responsabiliza de sus acciones, mejora sus modales sociales y aumenta sus propios valores de justicia.

La afectividad es imprescindible en el grupo escolar, pues con ella logramos mejorar notablemente la conducta de los alumnos, y a nosotros como maestros el trabajo en ambiente armónico nos motiva a realizar nuestra labor docente con entusiasmo, y así contribuimos al desarrollo psicológico normal del niño, ya que la afectividad es uno de los factores básicos del equilibrio y del bienestar emocional de la persona.

2.3 El papel del juego en el desarrollo del niño

Si no somos capaces de comprender el carácter especial de estas necesidades, no podemos entender la singularidad del juego, como forma de afectividad.

El juego se ha definido como una actividad que tiene el fin en sí mimo, oponiéndola así a otras actividades que tienen un objetivo exterior, como conseguir algo, resolver un problema. Individuos jóvenes dedican más tiempo a esa actividad, tiene una función adaptativa importante.

Según Bruner el juego está ligado ala etapa de inmadurez, al convertirse la propia actividad en un fin en sí mismo el joven no necesita alcanzar el fin externo y se satisface con la propia acción; le va a servir de preparación y de entrenamiento para la actividad posterior.

El período sensorio - motor no surge de golpe sino progresivamente y viene precedido por comportamientos que resulta difícil decir si son propiamente juego o no.

El juego de ejercicio que caracteriza el período sensorio - motor, el juego simbólico que tiene su apego durante la etapa preoperatorio y el juego de reglas que comienza hacia los seis o siete años y el comienzo de la adolescencia.

El juego de ejercicio

A lo largo del período sensorio - motor observamos frecuentemente que el niño realiza una acción con un objeto, por ejemplo, patalea para quitarse una manta que tiene encima, observa sus pies y continúa haciendo el mismo ejercicio no ya para lograr el objetivo de quitarse la manta, ya que ha conseguido, sino por el placer de continuar el ejercicio.

El final del período sensorio - motor el niño empieza a hacer como si estuviera realizando una acción pero haciéndolo únicamente por el placer que ello le proporciona, esto es ya el comienzo del siguiente tipo de juego.

El juego simbólico

Según Piaget el juego y sobretodo el juego simbólico, permite transformar lo real por asimilación a las necesidades del yo, y desde este punto de vista desempeña un papel fundamenta porque proporciona al niño un medio de expresión propia y le permite además resolver mediante de él conflictos que se plantean en el mundo de los adultos.

Los ritmos de su vida están determinados por los adultos sin que sus deseos se tengan en cuenta, solo, o con otros niños, construye un mundo a la medida de sus necesidades.

El juego simbólico tiene un papel esencial en el desarrollo del niño durante una etapa que transcurre entre los seis - siete años, en la que las posibilidades de insertarse en el mundo adulto y de adaptarse a la realidad son todavía muy reducidas. Los símbolos que el niño utiliza pueden estar construidos por él.

El juego de reglas

De los seis - siete años del niño empieza un tipo de juego que es puramente social, al que se denomina juego de reglas que va a desempeñar un importante papel en la socialización del niño. Se caracterizan precisamente por estar organizados mediante una serie de reglas que todos los jugadores deben de respetar.

Relaciones entre los tipos de juego

La importancia educativa del juego es enorme y puede decirse que el niño que no juega es un niño enfermo. A través del juego el niño puede aprender una gran cantidad de cosas en la escuela y fuera de ella y el juego no debe desperdiciarse como una actividad superflua ni establecer una oposición entre trabajo serio escolar y el juego, sino todo lo contrario.

> "El juego desempeña un papel tan necesario en el desarrollo, la educación debe aprovecharlo y sacar de él el mayor partido. El niño debe sentir que en la escuela está jugando ya través de ese juego podrá aprender una gran cantidad de cosas. No podemos relegar el juego a los momentos extraescolares o al patio de recreo sino que tenemos que incorporar el juego en el aula, los denominamos juego de simulación".[9]

[9] DELVAL, Juan. "Crecer y Pensar". Pág. 138.

El juego satisface muchas necesidades en la vida de un niño; la necesidad de ser estimulado y de divertirse, de expresarse natural, de satisfacer su curiosidad, de explorar y de experimentar en condiciones exentas de riesgo.

Favorece el crecimiento de las capacidades sensoriales y de habilidades, brindando muchísimas oportunidades de ejercitar y ampliar las capacidades intelectuales recién descubiertas.

El juego, además, es diferente de cualquier otra clase de actividad. Según Catherine Garvey (1977), es algo que:

1) Se hace simplemente por placer;
2) Se hace por su valor intrínseco;
3) Es elegido libremente por los jugadores;
4) Exige que estos "participen activamente" en él;
5) Se relaciona con otras áreas de la vida, es decir, favorece al desarrollo social y la creatividad.[10]

Además de favorecer el crecimiento de las capacidades sensoriales y físicas, el juego favorece el desarrollo cognoscitivo en muchas áreas. En el juego con el movimiento, el niño llega a conocer la velocidad, el peso, la gravedad, la dirección y el equilibrio.

En el juego con objetos, se da cuenta de que éstos tienen usos y propiedades comunes y apropiadas, en su juego con otro, practica los conceptos y roles sociales, aprendiendo además algunos aspectos de su cultura.

Los juegos educativos se utilizan para favorecer el desarrollo de ciertas funciones mentales, como iniciación a ciertos conocimientos, pero nos ayudan a nosotros los maestros al permitir una relación con la capacidad de atención, retención y comprensión del niño.

---

[10] GARBEY, C. "Una descripción concisa de las formas del desarrollo en el juego infantil" de la obra desarrollo del pensamiento y acción. Psicología y desarrollo. pp. 287.

Los juegos se pueden realizar en diversos lugares y diferentes posiciones, ejemplo; el salón, el patio de recreo, sentados en el piso, de pie, y los materiales que se pueden utilizar no deben ser costosos, ni peligrosos, atractivos por su diseño y colores, que no necesiten mucho espacio, etc.

2.4 El papel del maestro como conductor del proceso

Ser maestro implica mucha responsabilidad, pues tiene en sus manos el compromiso de crear hombres y mujeres preparados para enfrentar las adversidades que nos deparan en la vida futura. Ése debe ser nuestro compromiso. Sin embargo no todos pensamos igual, quizá cuando recién egresamos de la Normal estábamos llenos de ideas, queríamos plasmar lo que aprendimos en nuestros alumnos, pero la realidad era muy distinta a lo que esperábamos, pues encontramos dificultades para llevar a cabo lo pensado.

La educación ha cambiado, se basa en la idea del individuo como autor de sus propios aprendizajes, a través de la actividad, el ensayo y el descubrimiento, donde el pensamiento surge de la acción, la creación intelectual, la cooperación social y el desarrollo afectivo armónico son los tres objetivos considerados prioritarios por la pedagogía operatoria.

Nuestras autoridades educativas se han preocupado por la educación del pueblo mexicano, se han implementado cursos de actualización para los maestros, periódicamente se han reestructurado los planes y programas de estudio y se han actualizado los libros de texto.

El maestro actual que en su mayoría somos gente joven, gustamos de más libertad en el aula, buscamos estrategias, métodos, participamos con el alumno de vivencias, salimos al campo, conocemos su entorno, y se le enseña lo que necesita para enfrentar su mundo, adecuamos los contenidos a las necesidades del alumno.

Una parte importante de nuestro trabajo es la planeación de las actividades, sin ella caemos en la improvisación, tan frecuente en algunos maestros, que piensan que con los

años de servicio que tienen no necesitan hacerla, esto es falso, por que ni los niños son los mismos, ni las necesidades de aprendizaje tampoco.

A través de mis años de servicio he descubierto lo importante que es hacer una clase dinámica, que motive al aprendizaje, que haga interactuar a niños y maestros, en una hora de convivencia y donde resulte el aprender tan fácil y divertido.

> "Lo importante en esas actividades, es el valor que debemos a la integración del juego y el conocimiento, pues significa para el niño una experiencia fundamental de entrar en la intimidad del conocimiento, de construcción de respuesta por un trabajo lúdico, simbólico y operatorio integrado".[11]

El objetivo del juego, es mejorar las deficiencias descubiertas durante el juego, no olvidemos que un juego se puede repetir las veces que sea necesario.

El papel del maestro frente al juego, es variado; dinamiza el grupo, participando como un simple jugador, organiza y proporciona material variado que los induce a la noción de las reglas de juego.

Los juegos son lo más importante para el niño, pero el papel del maestro es guiar o presentar distintos tipos de juegos que ayuden al niño a razonar; a sentir inquietud por aprender, ayudarlo a mejorar su actitud frente a sus compañeros, pero sobre todo, ante sí mismo.

Pienso que no es lo mismo cuando éstos juegos los dirige cualquier adulto, ya sea sus padres o algún familiar, ya que por lo general no se sienten con la confianza suficiente para refutar los resultados del juego, también por que los adultos disponen de tan poco tiempo para compartir con los hijos un rato de juego, en cambio el maestro sabe que dispone de cuatro horas diarias para compartir con él, disfrutar esos momentos de esparcimiento.

---

[11] UPN. Antología" "El niño aprendizaje y desarrollo". Punto de vista pedagógico sobre el juego. pp. 179

"El maestro empieza a dar cabida al juego, incluso antes de buscar la manera de integrarlo a su pedagogía, utilizamos medios discretos que favorecen el juego sin confrontarlo, limitándose aun sentimiento tácito, al que los niños se muestran sensibles cuando perciben que el adulto o el maestro no se mezclan en sus juegos, pero están contentos de verlos jugar".[12]

Esto resulta un tanto contradictorio, pues cuando inicia un juego de niños, especifica que sólo deben hacerlo los niños, no quieren aceptar al adulto por que anticipan que él será el ganador, y sienten entonces el que va a jugar es el maestro no ellos, pero al darse cuenta de que puede hacerlo bajo sus reglas, y que no hace trampa para ganar siempre, comienzan a aceptarlo, ya integrarlo en sus juegos.

"Desde el punto de vista pedagógico sobre el juego, autores como Quintiliano, están de acuerdo en que la función del juego es auto educativo; pues el profesor debe reconocer en el juego un medio para conocer al niño, tanto en el plano de la psicología individual, como en los componentes culturales y sociales".[13]

Cada profesor puede diseñar una forma diferente de propiciar el aprendizaje, de acuerdo con el análisis de las diversas variables que determinan la situación particular de docencia que vive.

El maestro debe conducir el proceso cuidando la interacción grupal, ya que en un elemento propiciador del éxito del proceso.

¿Cómo hacer para recuperar el sentido del juego en la escuela? Nosotros los maestros y/o adultos tenemos que soportar una escuela menos seria, en el sentido negativo del término, tenemos que olvidar un poco ese valor instrumental de las cosas y que, por eso, está abierto a tantos intereses de clase.

---

[12] MACEDO, de Lino, Educar. La importancia de los juegos de reglas para construcción del conocimiento en la escuela. pp. 31

[13] UPN. Antología "El niño aprendizaje y desarrollo". Punto de vista pedagógico sobre el juego. pp. 179. 1978.

"Cuando un niño realiza una actividad que llama su atención, comparte con otros compañeros su entusiasmo, y repite esa acción varias veces hasta que descubre todas las variantes que le es posible, entonces deja de entusiasmarse con ese juego, y busca otro, a cada juego le imprime toda la intensidad de que es capaz y en cada uno va aprendiendo algo".[14]

2.5 Utilización del fichero

Cuando inicia un nuevo ciclo escolar, todos nos sentimos emocionados, los niños por recibir sus libros nuevos, los maestros por conocer su nuevo grupo y estamos pensando en que cosas vamos a poner más énfasis, vienen también las pruebas diagnósticas, para saber todos esos datos, planear las actividades de la semana.

Afortunadamente los maestros contamos con material de apoyo, como son los libros del maestro para todas las áreas, el programa, el avance, los libros del Rincón de Lecturas, y por último el fichero de actividades.

El fichero de actividades es un apoyo para los maestros en las áreas de español y matemática, no sustituye el trabajo del libro de texto, lo complementan, al ofrecer una amplia gama de actividades que favorece la construcción de conocimientos de los alumnos y el desarrollo de habilidades.

El maestro debe analizarlas con cuidado, preparar con anticipación el material y organizar al grupo antes de ponerlas en práctica, es necesario contar con el material recortable y con material de desecho o de fácil elaboración.

En el avance programático de los seis grados, vienen señalados en que aspecto o contenido se debe aplicar, hay actividades que se deben realizar antes o después que en el libro de texto.

---

[14] Antología; El niño; "Aprendizaje y desarrollo". pp. 181.

Lo mejor es que el maestro las puede adecuar a las necesidades de aprendizaje de sus alumnos y de los medios disponibles en la comunidad.

Cuando nos trazamos objetivos, ya sean personales o laborales, los enfocamos a una meta, y hacemos lo imposible por lograrlo, así de esta manera debe ser nuestro trabajo docente buscando diversas formas de lograr los objetivos propuestos en los programas escolares.

Uno de los aspectos que más debemos tomar en cuenta es la motivación que le vamos a ofrecer al alumno para que alcance el objetivo, no podemos hacer mucho para transformar la conducta de las personas si no comprendemos que es lo que las pone en acción, si conseguimos descubrir lo que origina ciertas conductas en los niños, tendremos una esperanza de resolver los problemas que encontramos constantemente en clase, por ejemplo; de que manera acabar con la apatía, aumentar la atención, despertar el interés.

Las actividades y los materiales lúdicos constituyen los mejores medios de que dispone el niño para expresarse y los mejores testimonios a partir de los cuales el adulto puede intentar comprenderle; esas actividades yesos materiales que pueden servir de fundamento de las técnicas y los métodos pedagógicos que se pueden emplear en el aula, reforzándolos con actividades propuestas en los ficheros.

> El juego es ante todo un excelente medio para conocer al niño, tanto en el plano de la psicología individual, como de los componentes culturales puede ayudar al educador en consecuencia, a conocer la manera de pensar, las creencias, las experiencias y las aspiraciones de los niños que se le han confiado, ya partir de ahí a elaborar las estrategias pedagógicas.[15]

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

---

[15] GORDILLO, José. Lo que el niño enseña al hombre. México, CEMPAE. pp. 47

Para el sujeto que juega, niño o adulto, que participa en actividades creadoras todo tiene la asombrosa novedad del descubrimiento, cuando se realiza en caminada aun objetivo, cuando aprende y se siente motivado por lo que le resulta fácil y atractivo, le da una valoración especial sin procedentes.

> "Los juegos llegan así a ser comprendidos como una forma del pensamiento humano, donde las percepciones quedan purificadas de condicionamientos artificiales o extraños, los juegos en la forma natural de la educación, son el camino más corto hacia lo temporalmente inaccesible de la experiencia humana".[16]

Cuando hacemos la planeación de las actividades y buscamos la ficha que nos apoye en ese contenido, ya estamos pensando la manera vincular el juego con el objetivo trazado, quién ha trabajado con los ficheros puede decir que tan ameno se vuelve el aprender, siempre y cuando se le imprima creatividad y entusiasmo en el desarrollo de las mismas.

III. CONCLUSIONES

Después de analizar este trabajo y combinar la práctica con la teoría, en la cuestión de incluir el juego en las actividades pedagógicas, de haber leído a tantos autores y tratar de comprender su punto de vista, puedo decir que los maestros desaprovechamos la energía lúdica del niño, por que a ellos les gusta jugar, no pueden estar quietos, y es nuestra obligación propiciar situaciones de aprendizaje, en las que el niño juegue y disfrute su infancia.

El material que proporciona la SEP., como apoyo a los docentes está diseñado para que los maestros seamos más dinámicos y amenos en la impartición de sus de sus clases, desgraciadamente existe mucha apatía entre los compañeros maestros para incluir estos materiales, como los ficheros de español y matemáticas en todos los grados, los libros del Rincón de Lectura que también son un apoyo en las áreas académicas, no son apreciadas a

[16] GORDILLO, José. Lo que el niño enseña al hombre. México, CEMPAE. pp. 47

pesar de que sus contenidos son significativos en la materia educativa.

Es tan abundante el cúmulo de alternativas que se sugieren para dinamizar nuestras actividades diarias, que bien vale la pena revisar que nos puede facilitar el conocimiento en este día, al hacer la planeación ya sea por semana o diaria los avances de cada grado, en cada bloque nos proporciona información sobre que fichas nos sirve para ese contenido.

Los libros del maestro, están tan bien integrados que se coordinan con los temas, paginas, etc. para que las aprovechemos como mejor se adapte a las necesidades del grupo.

Muchas de las veces, los mismos niños buscan estrategias para hacer más interesante esa actividad, es muy importante que los maestros seamos más cálidos con nuestros alumnos, en el trato que les demos debemos de expresar que nos importan, que lo que hacen, bien o mal no modificará la estimación que nos inspiran, que ésos tropiezos que ellos tienen algunas veces les ayuden a superarse.

Los niños aprenden mejor cuando juegan, si todos hiciéramos un esfuerzo por comprender lo que los niños necesitan, lo que esperan de nosotros, como maestros, como persona, y nos bajáramos a su nivel jugar con ellos, sabríamos lo que el niño piensa de su entorno, entenderíamos que no ha llegado su momento de tomar las cosas en serio, de preocuparse por cosas que no pueden resolver, pero que le preocupan y que es en la escuela donde deja salir esa energía que tiene dentro.

Si el juego llega a convertirse en una parte importante de su existencia, ¿qué esperamos nosotros para ayudarle? Yo me hago una pregunta cuando algunos compañeros se niegan a implementar juegos educativos, tal vez por desconocimiento de sus funciones o porque tienen miedo de cambiar su manera de trabajar. ¿Somos los maestros que queremos para nuestros hijos? Si respondiéramos con toda honestidad, nos daríamos cuenta que para ellos (nuestros hijos) queremos el mejor maestro, con títulos rimbombantes, la mejor escuela, pero ¿por qué con nuestros alumnos no somos así?

Yo les hago una invitación a todos mis compañeros maestros para que intentemos un cambio en la rutina del desarrollo de nuestro trabajo docente, incluyendo por su puesto, un juego afín al contenido que se verá ese día, verán que divertidos y entusiasmados se vuelven sus alumnos, que tan ameno resulta jugar con ellos, si al mismo tiempo les enseñamos algo que les facilite su convivencia con los demás.

IV. BIBLIOGRAFIA

Antología; El niño; "Aprendizaje y desarrollo". pp. 181.

BETANCOUR, Morejón Julian. Creatividad grupal; una necesidad de nuestro tiempo. En la obra "Psicología y Creatividad: apuntes v reflexiones". pp. 101.

DELVAL, Juan. "Crecer y Pensar". Pág. 138.

GARBEY, C. "Una descripción concisa de las formas del desarrollo en el juego infantil" de la obra desarrollo del pensamiento y acción. Psicología y desarrollo. pp. 287.

GORDILLO, José. "Lo Que el niño enseña al hombre". México, CEMPAE. pp. 47

MACEDO, de Lino, "Educar. La importancia de los juegos de reglas para construcción del conocimiento en la escuela". pp. 31

MEDINA, Ramón E: y Vega Mabel C: "El juego en el aprendizaje constructivo". pp. 16-17

PIAGET, Jean. "Desarrollo Cognitivo". Estadio de las operaciones concretas. Psicopedagogía. p.9 D

UPN. Antología "El niño aprendizaje y desarrollo". Punto de vista pedagógico sobre el juego. pp. 179. 1978.

VIGOTSKY, L. V. "El juego en el desarrollo del niño", en la obra. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. pp. 155.

VIGOTSKY, L. V. "Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores" pp. 29.

ZAPATA, A. Oscar. "Aprender jugando en la escuela primaria" pp. 11