



UNIVERSIDAD  
PEDAGÓGICA  
NACIONAL



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD 098 ORIENTE D.F.

**EL JUEGO COMO ELEMENTO  
INTEGRADOR PARA LOS PROCESOS DE  
APRENDIZAJE**

**PROYECTO DE ACCIÓN PEDAGÓGICA  
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:  
LICENCIADO EN EDUCACIÓN**

PRESENTA:

**JORGE MENA SÁNCHEZ**

**LE. 94**

ASESOR: PROFR. MARCELINO MARTÍNEZ NOLASCO

MÉXICO, D.F.

MAYO 2001

## DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

México D.F. a 4. de abril del 2001.

**C. PROFR. (A): JORGE MENA SANCHEZ**  
**P R E S E N T E .**

En calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado de análisis realizado a su trabajo intitulado “ **EL JUEGO COMO ELEMENTO INTEGRADOR PARA LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE**”

Opción: **PROYECTO DE INNOVACION-INTERVENCION PEDAGOGICA**  
Plan: **94** , Lic. **EDUCACIÓN**, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorable su trabajo y se le autoriza a proceder a la impresión así como presentar su examen profesional.

**ATENTAMENTE**  
**“EDUCAR PARA TRANSFORMAR”**

**PROFR. GONZALO A. GONZALEZ LLANES**  
**PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION**



## INTRODUCCIÓN

Dentro de los procesos planteados en el currículum de la Licenciatura en Educación Plan 1994 de la Universidad Pedagógica Nacional se pretende que los alumnos desarrollemos un proyecto enfocado a mejorar nuestra práctica docente; el cual se va conformando a lo largo de varios semestres y apoyados de diversas materias.

Después de varias aproximaciones decidí abordar el juego como elemento integrador para los procesos de aprendizaje porque considero que puede ser un medio muy útil para mejorar mi práctica diaria en el aula, con lo que pretendo no sólo mejorar mi acción docente sino además elevar el aprovechamiento académico de mis alumnos partiendo de la problemática ¿cómo utilizar la herramienta "el juego" tan accesible y tan atractiva para los niños como elemento integrador de los procesos de aprendizaje?; para lo cual nos apoyaremos en los modelos centrados en el análisis donde "aprender" significa formarse y adquirir constantemente.

Este proyecto consta de tres capítulos; el primero enfocado principalmente a describir el medio en el que nos encontramos, como la comunidad, la escuela y el aula; tanto en su configuración física como de interacciones y funciones, para de esta manera identificar la o las problemáticas y partir hacia un proyecto de acción

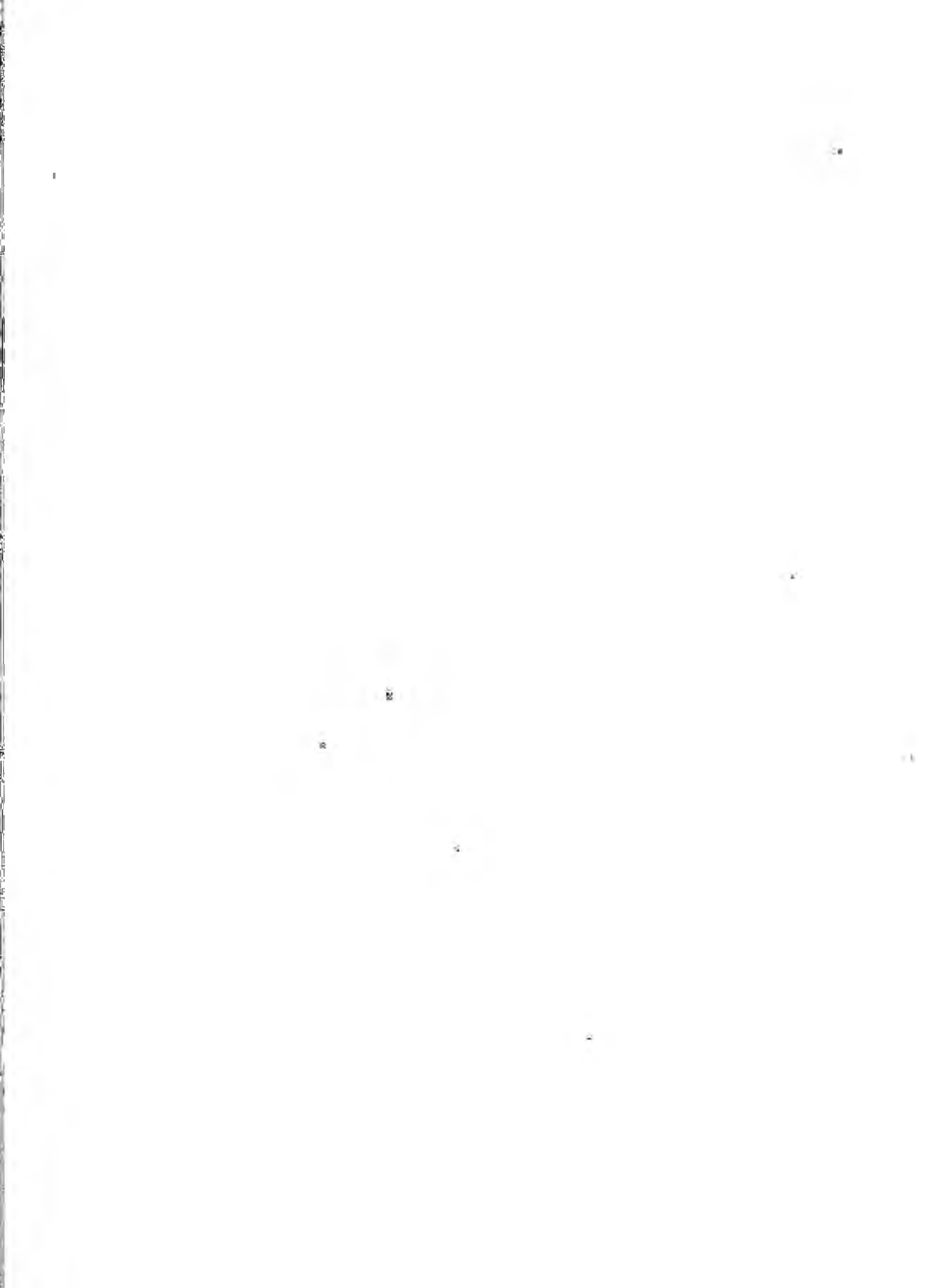
a nivel micro que nos lleve a desarrollar criterios de innovación en la práctica cotidiana y realizar cambios de tipo cualitativo más que cuantitativos.

En el segundo capítulo abarcamos los elementos teóricos que dan base a nuestra propuesta, rescatamos elementos interesantes para reforzar el supuesto del juego como una actividad que permite la construcción del conocimiento en el niño y no simplemente una acción recreativa. En estos apartados retomamos los sustentos de la teoría psicogenética donde "el juego" es una condición y expresión del desarrollo, madurando con ello los procesos esenciales del aprendizaje y principalmente lo analizamos como actividad cognoscitiva y cómo éste nos facilita la acción pedagógica y observamos nuestro papel como docentes inmersos en este proceso.

Finalmente en el último apartado consideramos la puesta en práctica del proyecto de innovación, describimos la herramienta y valoramos la funcionalidad de la estrategia así como algunas otras alternativas viables acordes a la acción innovadora.

Con este trabajo deseamos proyectar una alternativa de acción clara, sencilla y concreta que de solución a una problemática real y cotidiana a la que nos enfrentamos "¿cómo mejorar nuestra práctica docente y al mismo tiempo apoyar a los alumnos en sus aprendizajes escolares diarios?".

Presentamos este proyecto como un aporte interesante que favorece nuestra práctica cotidiana como docentes y mejorar los aprendizajes en los alumnos, pero sobre todo sólo es un elemento de los muchos que debemos considerar y tomar en cuenta en este amplio campo de la innovación educativa.



# ÍNDICE

## **CAPÍTULO I. "El juego y el medio"**

	Pág.
1.1 La comunidad .....	14
1.1.2 El grupo escolar .....	16
1.1.3 La problemática en el aula.....	18
1.1.4 La importancia de conocer y reconocer los problemas.....	21
1.2 ¿Qué es el juego?.....	22
1.2.1 Los Proyectos de acción docente.....	25
1.2.2 La relación entre el juego y el proyecto de acción.....	27
1.3 El juego: aspecto integrador.....	30
1.3.1 Objetos y aspectos de estudio.....	32
1.3.2 Los objetivos.....	34

**CAPÍTULO II. “El juego como elemento integrador de los  
procesos de aprendizaje”**

2.1	El juego.....	37
2.1.1	El niño se entrega incondicionalmente al juego .....	38
2.1.2	El juego y el ambiente.....	42
2.2	Piaget y el juego.....	44
2.2.1	Piaget y los estadios de desarrollo.....	47
2.2.2	Los juegos en el proceso de maduración escolar.....	53
2.3	El juego en el aprendizaje significativo .....	54
2.3.1	El juego y su actividad cognoscitiva.....	62
2.3.2	La pedagogía del juego.....	69
2.3.3	El papel del Profesor en el proceso de aprendizaje.....	75



**CAPÍTULO III “La importancia de la innovación en la acción docente”**

3.1	El juego una estrategia que debe darse a conocer.....	81
3.2	La innovación, una herramienta válida dentro del aula.....	84
3.2.1	El patio de la escuela.....	91
3.2.2	El proceso de apropiación de la estrategia y el juego como estrategia de integración.....	93
3.3	El juego; accesible o inaccesible para integrar los procesos de aprendizaje.....	101
3.3.1	Valoración y evaluación de la aplicación.....	106
3.3.2	Alternativas viables acordes a la estrategia de innovación.....	111

**CONCLUSIONES**

**BIBLIOGRAFÍA**

**GLOSARIO**



**“EL JUEGO COMO ELEMENTO INTEGRADOR PARA  
LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE”**

## **CAPÍTULO I**

## CAPÍTULO I "El juego y el medio"

### 1.1 La comunidad

La escuela, además de cumplir con una función oficialmente estipulada, juega necesariamente un papel importante en la comunidad. La escuela es un elemento que afecta las interrelaciones de la comunidad total, la escuela entra en interrelación con la comunidad no sólo a través de los alumnos, a los cuales atiende directamente, ni de los mecanismos formales con los que cuenta para entablar relaciones con los padres de familia, sino a través de un sinnúmero de mecanismos informales de interacción y convivencia con la comunidad.

*"La escuela funge como un agente mediador entre el individuo y la sociedad, en cuanto que transmite normas y valores sociales de convivencia".<sup>1</sup>* El concepto de comunidad se utiliza para nombrar unidades sociales con ciertas características específicas que le dan una organización dentro de un área delimitada, se alude a unidades sociales más o menos amplias, que tienen uno o varios rasgos o elementos en común.

<sup>1</sup> U.P. N. Escuela, comunidad y cultura local en... 1995, México

Puede considerarse también comunidad a un grupo de personas que se encuentran sometidas a las mismas normas para elegir algún aspecto de su vida.

Para el caso específico de este estudio consideraremos a la comunidad de una forma dinámica y funcional, como un núcleo de población con unidad histórico-social, con autonomía y estabilidad relativas, cuyos miembros están unidos por una tradición y normas formadas en obediencia a las leyes objetivas del progreso, que comprenden un pasado común, un territorio delimitado, y que satisface necesidades básicas.

En nuestro campo de trabajo como docentes nos enfrentamos a diversos problemas, pero a nuestra manera de ver, la mayoría de ellos son ocasionados por el total desconocimiento de la población o comunidad en que laboramos. Y si no conocemos el medio ¿cómo podemos actuar para abordar las diferentes problemáticas? Es por eso que ahora nos damos a la tarea de conocer y describir la comunidad en que laboramos.

Para comenzar quiero hacer un estudio descriptivo de la comunidad donde trabajo: la escuela pertenece a un medio urbano donde cuenta con todos los servicios, en su mayoría pagan renta y habitan viviendas con pocas habitaciones, también en su mayoría tienen poco tiempo de residencia en la colonia; esta comunidad urbana presenta muchos problemas de índole social como drogadicción, pandillerismo, alcoholismo y robos sobre todo.

### **1.1.2 El grupo escolar**

La función de la escuela primaria por su propia definición tiene una función específica que cumplir, cualquiera que sea el medio en el que opere. Esta función puede definirse, en términos más simples, como la de proporcionar, de manera más eficiente, los elementos necesarios para la adquisición de una cultura básica tal y como ha sido definida por las autoridades

El edificio se encuentra enclavado sobre la avenida Sur 16 de la colonia Agrícola Oriental, es un edificio con más de cincuenta años de haberse construido, las aulas son grandes pero muy frías, con poca luz y ventilación, el mobiliario también es viejo y las bancas para los alumnos son binarias teniendo poco espacio para moverlas o acomodarlas de otra manera que no sean hileras, existen dieciséis grupos de primero a sexto, tres módulos para las áreas de dirección, supervisión y conserjería respectivamente, el patio de la escuela es amplio y tiene jardines alrededor, pero no se puede tener acceso a ellos, por lo que las áreas de juego de los niños se limitan a una cancha de basquet bol y juegos colectivos pintados en la superficie del patio.

Mi grupo de tercer año concretamente se compone de 29 alumnos, 14 de ellos hombres y 15 mujeres, es el primer año que trabajo con ellos, son un grupo homogéneo y sus edades en promedio abarcan los ocho años, con calificaciones buenas entre los ochos y nueves; son participativos, despiertos, imaginativos, creativos, dispuestos, trabajadores, organizados y ordenados, han aprendido a trabajar en equipo y en realidad hay pocos niños que se aíslan, pero resulta fácil incluirlos en las actividades grupales.

Durante las horas de recreo se reúnen en grupos máximo de ocho para jugar, comer o platicar, los grupos se forman casi siempre de niños del mismo sexo, es difícil que un grupo de niños acepte niñas en él o viceversa, solamente hay un grupito que le gusta reunirse con niños mayores de otro grado para jugar. En las actividades de Educación Física se integran fácilmente y no les cuesta trabajo hacer equipos aún teniendo que integrarse niños y niñas, yo creo que esto se debe a la dinámica tan activa que presenta el profesor en sus clases.

Los padres de los alumnos son jóvenes y tienen relativamente pocos hijos, en su mayoría casados y de religión católica, con una preparación escolar variada, quienes no tienen preferencias específicas en sus actividades de esparcimiento y en su mayoría no realizan actividades deportivas. El poco tiempo que comparten



con sus hijos es para ver televisión y en pocas ocasiones salir al parque. La economía con que cuentan las familias es poca con relación a los gastos que tienen que realizar, no llevan una alimentación balanceada ni cuentan con servicios médicos.

### ***1.1.3 La problemática en el aula***

A lo largo de mi práctica docente he podido darme cuenta que para que los alumnos aprendan lo que nosotros les queremos transmitir o para que construyamos juntos el conocimiento se requiere de gran interés tanto de los alumnos como del mismo maestro, frecuentemente caemos en el tedio y la repetición incesante de técnicas ya sostenidas que nos concretamos a adaptar a nuestras condiciones y que a lo largo de nuestra tarea sólo cansan más al alumno y nos desmoralizamos en nuestro trabajo diario, quizás esto provocado por la falta de conocimiento de técnicas innovadoras e interesantes.

He podido valorar la importancia que tiene el juego dentro del aula para los alumnos, ya que cuando la usamos para MOTIVAR, RELAJAR, REPASAR,

EVALUAR o RECREAR siempre funciona y de una manera muy satisfactoria para todos; nos proporciona elementos que de una manera sencilla, libre, espontánea, divertida, nos lleva a concretar tareas que se han vuelto difíciles, tediosas, pesadas o mortificantes.

Par el niño, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, formas de explorar el mundo que lo rodea, etcétera. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Siempre es motivo de alegría y aprendizaje.

El juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es más que nada un aprendizaje para la vida adulta.

El juego es imprescindible para el crecimiento físico, intelectual, social y afectivo del niño. Hace algunos años que el juego viene sufriendo un grave reduccionismo debido a:

- ***Reducción de espacios de juego debido al crecimiento de pueblos y ciudades.***

- *Reducción de los tiempos de juego debido a la poca valoración de los mismos.*
- *La pérdida de tradiciones populares debido a los fuertes movimientos migratorios.*
- *La falta de creatividad, debido a la pasividad ambiental.*
- *La creciente influencia de la televisión, debido a la falta de estímulos lúdicos y culturales.*
- *La presión de la publicidad, debido a la industrialización en la fabricación de juguetes.*
- *La comodidad familiar que no gusta de crear espacios de juego dentro del propio hogar.*
- *El propio desconocimiento del valor educativo del juego.*

Para analizar la problemática me di a la tarea de aplicar unas entrevistas a algunos compañeros de mi escuela, donde de manera general afirman que el juego es algo importante para los niños, además les cuesta trabajo interesarlos en cada una de las actividades de clase; por otro lado revisando mis guías de observación me percaté de que en las actividades que he desarrollado con los

alumnos las que me han resultado mejor han sido en las que se han implementado actividades lúdicas.

#### **1.1.4 La importancia de conocer y reconocer los problemas**

A lo largo de mi práctica docente me he enfrentado a muy diversos obstáculos para que los alumnos aprendan lo que les quiero enseñar, considero que alguno de éstos obstáculos es la motivación con la que interesamos a los niños en las actividades escolares, en lugar de que se las presentemos como algo atractivo lo hacemos de manera tediosa y repetitiva, cansándolos y predisponiéndolos a que fácilmente abandonen la actividad y pierdan el interés. Por lo anterior planteo como principal pregunta: **¿Cómo utilizar “el juego” como elemento integrador de los procesos de aprendizaje?**

En el presente estudio se trata, primeramente, de resaltar la importancia que tiene el juego en el desarrollo del niño, cómo es que éste influye en su aprendizaje, basados en una guía de observación de clases propio y de algunos otros compañeros, también se han elaborado encuestas donde se recogen afirmaciones

tales como “los niños sólo se la quieren pasar jugando” “a los niños sólo les interesa jugar”, esto al preguntarles cuáles son las principales problemáticas a las que se enfrentan para desarrollar sus clases.

Es en este apartado donde planteamos la problemática diagnosticada y mi personal interés por lograr la motivación de los alumnos en el trabajo dentro de las aulas, también deseo integrar a algunos compañeros para apoyarlos con mi propuesta y favorecer el aprendizaje sustentado en teorías del juego y presentar didácticas específicas e innovadoras utilizando la problemática detectada “la motivación” para lograr nuestro objetivo: que los alumnos se interesen en las actividades escolares y les sean significativas de acuerdo a sus intereses.

## **1.2 *¿Qué es el juego?***

La teoría psicogenética considera al juego como la expresión y la condición para el desarrollo infantil del niño. Cada etapa del desarrollo infantil se encuentra estrechamente ligada con cierto tipo de juego; pueden existir modificaciones producto de la sociedad, la cultura o ciertos momentos históricos, pero el juego es

universal en la vida del niño y la sucesión del tipo de juego es siempre la misma, de igual forma que las etapas del desarrollo mental cumplen una sucesión rigurosa y precisa.

*"El juego cumple un rol esencial en la formación de la personalidad y es de gran importancia para el desarrollo de la inteligencia. Es también un equilibrador de la afectividad y permite al niño su socialización y la incorporación de su identidad social. Por todas estas razones el juego lúdico se constituye como una herramienta operativa que brinda amplias posibilidades a la práctica educativa; por un lado, como elemento renovador de la enseñanza, y por otro lado, como medio para el aprendizaje que posibilita el desarrollo integral del niño".<sup>2</sup>*

La evolución del juego está íntimamente relacionada con todo el desarrollo evolutivo del niño. El juego es función de estímulo y formación del desarrollo infantil porque para el niño es un instrumento de afirmación de sí mismo, que le permite ejercitar sus capacidades físicas e intelectuales, pero también le ayuda a plantear y resolver sus problemas cotidianos de desarrollo y convivencia.

<sup>2</sup> Piaget, Jean. El nacimiento de la inteligencia en el niño. Madrid, 1969.

Todo juego supone un proyecto pues no se puede intentar alguna acción o actividad si antes no se puso un objetivo y por consiguiente ciertas reglas, puesto que para alcanzar la meta es necesario que se establezcan, se acepten y se respeten algunas normas. Es indudable que cuando se dice "se vale todo" para el logro del objetivo, también se están marcando reglas del juego.

El juego siempre está relacionado con el éxito actual, con la proeza presente. Por medio del juego el niño conforma la base de la futura personalidad y a la vez es el mejor elemento de equilibrio psíquico en la infancia.

El juego es una actividad que transforma y modifica imágenes, esto se debe a que el juego del niño puede prescindir de accesorios, de objetos concretos o juguetes. La demostración concreta de esto en la escuela es el patio de recreo, no existe un lugar más vacío y frío, los característicos y siempre iguales patios de recreo de las escuelas. La acción y la alegría que despliegan los niños en estos lugares testimonian que lo único importante para que el juego se pueda realizar es la actividad misma.

El juego es una proyección exterior del mundo interior en los niños, es una actividad creadora o recreadora de determinadas situaciones intrínsecas o extrínsecas que producen placer. Estas características identifican al "juego" y a "lo lúdico"; personalmente no he encontrado diferencias entre ambos términos o bibliografía que sustente cambios radicales entre ellos, incluso hay autores que los utilizan como sinónimos. Para el presente estudio utilizaremos indiferentemente estos términos sin caer en la afirmación tajante de considerarlos sinónimos, pero si como términos incluyentes de las mismas características.

### ***1.2.1 Los proyectos de acción docente***

Mi proyecto se encuadra dentro de los modelos centrados en el análisis donde formarse significa adquirir y aprender continuamente, es siempre un proceso cuyas implicaciones son complejas, donde los efectos formadores y deformadores son parciales. La pedagogía del análisis puede definirse por su objeto, que es el de adquisición: saber analizar, que en este caso se trata de un aprendizaje privilegiado, aquel que organiza todos los otros.



Saber analizar es estar dispuesto a determinar los aprendizajes que se deben realizar en tal o cual momento. No es exactamente ""aprender a aprender"" es aprender a decidir que es lo que conviene enseñar, es jugar el doble juego del actor y el observador. Analizar significa definir los componentes de un conjunto, sus interacciones, sus disposiciones en torno a la manera de aprehender su estructura y/o su funcionamiento.

*"La pedagogía centrada en el análisis fundamenta su formación en una articulación entre la teoría y la práctica, donde el tipo de beneficio que aporta es de regulación, en donde el formador interviene aquí constantemente no en un segundo sino en tercer grado, su preocupación ya no es la de hacer adquirir un dispositivo para inducir un proceso determinado, donde cada maestro debe estar preparado para elaborar sus propios instrumentos de su práctica y los medios de su formación".* <sup>3</sup>

Para este modelo la adquisición de saberes y de saberes-hacer, experiencias más o menos controladas y analizadas son los tres elementos que figuran en toda acción de formación, que les confieren significaciones y alcances diferentes.

<sup>3</sup> De la Garza Toledo Enrique. Hacia una metodología de la construcción. México, 1988

Es necesario en toda formación tener conocimiento de la realidad en la cual se va a trabajar. Para el enseñante consiste en reunir todo tipo de información sobre el sistema escolar, la energía movilizadora por la ejecución de una tarea o de un proyecto sólo tendrá efectos transferenciales duraderos cuando se lleve a cabo un trabajo de elucidación que de lugar a tomas de conciencia, a una movilización de representaciones y de expectativas; dicho de otra manera: la pedagogía centrada en el análisis fundamenta su formación en una articulación entre la teoría y la práctica, donde el tipo de benéfico que aporta es de regulación, esto es, que la práctica no es formadora por sí misma, sino es objeto de una lectura con ayuda de un referente teórico, de esta manera la teoría tampoco tendría un valor formador si se le restringe de la práctica.

### ***1.2.2 La relación entre el juego y el proyecto de acción***

¿Por qué utilizar el proyecto de acción pedagógica para la realización de mi investigación? Primeramente porque es una herramienta teórico-práctica que se utiliza para conocer y comprender un problema significativo de la docencia, propone una alternativa docente de cambio pedagógico donde se consideran las condiciones concretas donde se encuentra la escuela, expone las estrategias de acción mediante la cual se desarrolla la alternativa, presenta la forma de someter

la alternativa a un proceso crítico de evaluación, para su constatación, modificación y perfeccionamiento, además favorece con ello el desarrollo profesional del profesor (investigador participante).

Este proyecto nos permite pasar de la problematización de nuestro quehacer cotidiano a la construcción de una alternativa de cambio, que permita ofrecer respuestas de calidad al problema en estudio, esta problematización surge de la práctica y es pensado para ella misma. Por lo que un requisito indispensable para la realización de éste tipo de proyectos es que los profesores estén involucrados en el problema. Porque somos quienes mejor lo conocemos y sabemos de los recursos y posibilidades que se tienen de resolverlos.

Este proyecto ha de desarrollarse en un nivel micro donde la propuesta alternativa se desarrollará en corto tiempo para llegar a las innovaciones de tipo cualitativo más que cuantitativo. Hay que aclarar que estos proyectos no son de tipo ambicioso ni de grandes pretensiones o transformaciones educativas.

Lo más importante de este tipo de proyectos es el criterio de innovación de la práctica docente propia, que consiste en lograr modificaciones a la práctica cotidiana en la que se han detectado problemas mediante un diagnóstico previo, por lo que es necesario emplear al máximo nuestra creatividad e imaginación.

Ser creativo no es ser innovador: La innovación es creatividad aplicada. Para ser creativo e innovador es necesario que vayamos más allá del proceso creativo. La innovación tiene relación directa con la implementación. **"Creatividad es pensar cosas nuevas, innovar es hacer cosas nuevas. La prueba del valor de las ideas está en su implementación."**<sup>4</sup>

Cuando entramos en acción, la creatividad se convierte en innovación. En las innovaciones hay individuos creativos e individuos innovadores, pero a veces es la misma persona. Existen innovadores que toman ideas de otros y las llevan a la práctica. El individuo innovador se basa en la teoría de que el cambio es algo normal y saludable, lo ve como un enemigo contra el cual tiene que luchar. Adoptar la innovación implica una búsqueda continua y sistemática del cambio con el propósito de adaptar estrategias y los planes a la nueva realidad.

<sup>4</sup> Ponte, Jorge. Lo lúdico en la escuela primaria. Santiago de Chile, 1996

Después de interpretar los cuestionarios aplicados a mis compañeros, sondear con los alumnos y revisar mi historia laboral decidí rescatar lo lúdico como elemento integrador de los procesos de aprendizaje, ya que el juego es algo intrínseco en los niños, favorece el desarrollo de la inteligencia, la socialización, es práctico y atractivo para los niños.

### **1.3 El juego: aspecto integrador**

El juego no es solamente una manera de liberarse de las tensiones cotidianas, es también una oportunidad permanente para el aprendizaje.

Cuando el niño juega representando personajes y situaciones puede conocerse más, establecer un mejor contacto con los demás y resolver problemas de imaginación.

Para los niños cualquier objeto puede ser un juguete, hasta que los padres, la televisión y la escuela les enseñe lo contrario.

Mediante el juego físico activo los niños aprenden control corporal. La capacidad para arrojar y atrapar una pelota por ejemplo, mejora en general a medida que los pequeños crecen y repiten sus esfuerzos. Los niños necesitan muchas oportunidades para correr, saltar, trepar, deslizarse y demás. Las actividades de este tipo promueven el desarrollo de los músculos grandes y pequeños.

Los niños son dueños del ambiente en que se encuentran, allí ejecutan actividades que tienen significado y son reales. A medida que el pequeño experimente el éxito por medio del juego, su confianza, sensación de poder e iniciativa se fortalecen. Esto se advierte en la expresión del niño. Esta confianza ganada puede transferirse al aula motivando al niño a trabajar en otros campos del aprendizaje.

El juego ofrece la oportunidad de adquirir conceptos. La autoactividad y la experimentación por cuenta propia son todavía los mejores medios de que dispone el niño para aprender a tomar contacto de hechos y adquirir conceptos. Los datos concretos y los conceptos se comprenden y se retienen mejor cuando se utilizan.

El juego es una actividad creadora en la que se valora tanto el proceso, como el resultado; en las actividades creadoras, los niños aprenden a pensar, se expresan, desarrollan habilidades, investigan y se vuelven más independientes.

El juego es un instrumento privilegiado para el desarrollo de las capacidades que se pretende alcancen los niños, por el grado de actividad que comporta, por su carácter motivador, por las situaciones en que se desarrolla que permiten al niño globalizar y por las posibilidades de participación e interacción que propicia, entre otros aspectos.

¿Por qué incluir el juego como parte fundamental de una estrategia educativa? Para que los niños vayan adquiriendo un progresivo conocimiento de sí mismos y de la realidad en que viven. La práctica reiterada de un juego permite interiorizar el esquema de lo que regula y así, apropiarse de la estructura completa de la actividad y llegar a ser capaz de anticiparla.

### ***1.3.1 Objetos y aspectos de estudio***

El juego no es el rasgo predominante de la infancia, sino un factor básico en el desarrollo. Es totalmente incorrecto considerar al juego como el prototipo de la actividad cotidiana de un niño, así como su forma predominante.

*"Aunque la relación juego-desarrollo pueda compararse a la relación instrucción-desarrollo, el juego proporciona un marco mucho más amplio para los cambios en cuanto a necesidades y conciencia. La acción en la esfera imaginativa, en una situación imaginaria, la creación de propósitos voluntarios y la formación de planes de vida reales e impulsivos volutivos aparecen a lo largo del juego, haciendo del mismo el punto más elevado del desarrollo preescolar".<sup>5</sup>* El niño avanza esencialmente a través de la actividad lúdica. Sólo en este sentido puede considerarse al juego como una actividad conductora que determina la evolución del niño y es por ello que elegimos el siguiente objeto de estudio.

### **Objeto de estudio:**

El juego en 3er. Grado de educación primaria

La esencia del juego es la nueva relación que se crea entre el campo del significado y el campo visual; esto es, entre situaciones imaginarias, que solamente existen en el pensamiento, y situaciones reales.

<sup>5</sup> Vigotsky, Lev S. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona.1992



Superficialmente el juego tiene poca semejanza con la forma compleja y mediata del pensamiento y voluntad a la que nos remite. Solamente un análisis interno y profundo permite determinar el curso de sus cambios y su papel en el desarrollo.

#### **Aspecto de estudio:**

El juego como elemento integrador del aprendizaje en alumnos de 3er. Grado de educación primaria

#### **1.3.2 Los objetivos**

Los objetivos que se pretenden lograr con la realización del presente estudio, se alcanzarán en la medida que se investiguen los sustentos teóricos por una parte y la otra se referirá a la puesta en práctica de la estrategia o práctica innovadora que aquí se propone:

- a) Lograr la integración en los procesos de aprendizaje a través de una práctica innovadora "el juego".

- b) Realizar una investigación bibliográfica para conocer y reconocer el juego como elemento importante para el aprendizaje significativo.
  
- c) Realizar una investigación bibliográfica alterna para conocer los sustentos teóricos que refuerzan al juego como elemento integrador y de acceso apropiado para el aprendizaje de los alumnos.
  
- d) Identificar los elementos adecuados para poner en práctica actividades lúdicas dentro del aula para los alumnos de acuerdo a su edad y grado.
  
- e) Verificar que la actividad innovadora que se propone es viable y aporta resultados satisfactorios para la asimilación de aprendizajes.

## CAPÍTULO II

## CAPÍTULO II “El juego como elemento integrador de los procesos de aprendizaje”

### 2.1 El juego

El niño, sobre todo en sus primeros años, gusta a menudo de “divertirse”, pero siempre siente bien la diferencia entre “divertirse” y jugar. El juego es serio, posee muy a menudo reglas diversas, comporta fatiga y a veces hasta conduce al agotamiento. El juego constituye un mundo muy aparte, que no tiene lugar en el vasto mundo de los adultos. No puede desprenderse del juego porque se desprendería de sí mismo. *“El mundo del juego es una ampliación del mundo de las ocupaciones serias, el juego realiza un adiestramiento involuntario. El juego prepara para la vida. El juego puede concebirse como un rodeo que prepara para la vida seria. El niño conquista esa autonomía, esa personalidad y hasta esos esquemas prácticos que necesitarán la actividad adulta. No los quiere frente a cosas concretas y difíciles de manejar, sino frente a situaciones imaginarias.”*<sup>6</sup>

<sup>6</sup> Chateau, Jean. Por qué juega el niño. Buenos Aires. 1987

Con el juego el niño crea sus propios espacios lejos del mundo ordinario, sólo recreo es lo interesante para mí. Decir que el juego es serio es una de sus características esenciales. Y por esta ambigüedad de su seriedad, el juego se aproxima a la vez al trabajo que copia por su aplicación y al sueño al que se aproxima por la limitación del campo cognoscitivo.

La mayoría de los pedagogos (independientemente de la corriente a la que pertenezcan) están de acuerdo en que la mejor manera de aprender es aquella donde la actividad es tan agradable y satisfactoria para el que aprende, que éste no la puede diferenciar del juego o la considera como una actividad integrada: juego-trabajo.

### ***2.1.1 El niño se entrega incondicionalmente al juego***

El juego es una actividad placentera con una finalidad intrínseca. No hay juego si no hay actividad, aunque ésta no tiene que ser siempre física. Lo habitual es que haya actividad física y mental con predominio de una u otra según el tipo de juego. El juego es una actividad placentera. A ella se entrega el niño, movido desde

hondas raíces biológicas y en ella encuentra una gran gama variada de gozo; el de la pura acción, de realización de objetivos prefijados, la afirmación de sí mismo, de relación con los demás.

Al referirnos a la finalidad intrínseca, deseamos significar que el juego no responde a un fin externo, no se somete a intereses o metas ajenas, es decir no se juega para conseguir objetivos utilitarios que finalmente lo mediatizarían. Por ello, sus características principales son: libertad, seriedad y semirrealidad.

Cuando el niño juega a lo que quiere y como quiere, perfila claramente la necesidad de libertad. Es cierto que en sus juegos existen reglas, pero éstas son aceptadas como requisito necesario para que pueda llevarse a cabo y para disfrutarlo más. Y manteniéndose dentro de las reglas, respira una clara sensación de libertad, más cuando dichas normas dejan un amplio espacio a su iniciativa e imaginación.

La seriedad se percibe cuando los niños están entregados en cuerpo y alma al juego que realizan, lo que no impide la alegría, las risas y el humor.

Al jugar el niño se sumerge en otro mundo en el que todo es posible. En el que el tiempo, el espacio y los objetos toman nuevas formas según los deseos de su voluntad. En el que las potencias se amplifican y el yo se transforma.

La ausencia de trabas, propias del mundo del juego, en donde los deseos y la facilidad de transformar las situaciones depende de la voluntad infantil, propician una actividad creativa que resulta muy positiva para la mente y la personalidad del niño.

En todo juego infantil existe cierto apasionamiento que puede llegar a ser muy intenso en algunos momentos. Esta tensión se proyecta hacia el logro del propósito del juego, que una vez alcanzado, pasa a la relajación, al gozo del triunfo obtenido. Como en las "escondidillas", donde el que busca, como el que se esconde, viven una intensa emoción, hasta el encuentro que marca la entrada de un periodo de relajación. En el juego el niño alterna fases de actividad y reposo, tensión y distensión, sin la presión de factores externos como ocurre en el caso del trabajo o de las tareas.

Es importante considerar otra característica frecuente en muchos juegos: el apego a ciertos objetos o cualidades de los mismos. Este apego afectivo tiene raíces muy

variadas: identificación, proyección, insatisfacción de alguna necesidad, posibilidad de ejercer sobre esos objetos alguna capacidad que no halla satisfacción en el mundo real. El osito o la muñeca con los que juega y duerme porque calman el miedo a la soledad, los múltiples objetos que guarda en sus bolsillos o en su mochila porque contribuyen a su seguridad y bienestar.

Para Piaget, el juego infantil se estructura en tres grandes grupos según el grado de complejidad mental:

- ***El juego de ejercicio. Cuando el niño repite actividades por puro placer. (El niño que corretea obtiene placer de su propia capacidad motora).***
  
- ***El juego simbólico. Cuando el niño ya es capaz de interiorizar esquemas que le permite un simbolismo puro. (Una caja puede ser un coche o un avión).***
  
- ***El juego reglado. La confrontación del juego simbólico con la realidad física y social, modifica la percepción de la actividad lúdica y acrecenta los intercambios recíprocos entre los niños, lo cual señala la disposición de aceptar las normas del grupo y, por lo tanto el cambio del juego hacia pautas de conducta social.***



El juego reglado sigue también una evolución hacia formas de mayor cooperación y respeto por las normas de juego. Subsiste en el adulto y se desarrolla durante toda su vida. La razón de esta doble situación de aparición tardía y supervivencia más allá de la infancia es simple: "El juego de reglas es la actividad lúdica del ser socializado". (Piaget, 1946)

### **2.1.2 El juego y el ambiente**

Los niños realizan juegos muchas veces influidos por el ambiente, por el medio en el que se encuentran; allí ejecutan actividades que tienen significado y son reales. A medida que el pequeño experimenta el éxito por medio del juego, su confianza, su sensación del poder y su iniciativa se fortalecen. Los niños que adquieren buena destreza física parecen mejorar su confianza en sí mismos. Esa mayor confianza, ganada en tal forma, puede transferirse al aula y con frecuencia motiva al niño a trabajar más en otros campos del aprendizaje. Por medio del juego los niños aprenden a discriminar, formular juicios, analizar, sintetizar y resolver problemas.

El juego proporciona a los niños una forma de manejarse con sus emociones, el miedo, la ansiedad, la alegría y la esperanza pueden ser recreados por igual en las experiencias del juego.

*“La autoactividad y la experimentación por cuenta propia son todavía, a los cinco años, los mejores medios de que dispone el niño para aprender, tomar contacto con hechos y adquirir conceptos. Los datos concretos y los conceptos se comprenden y se reiteran mejor cuando se utilizan”.<sup>7</sup>*

La evolución del juego está íntimamente relacionada con todo el desarrollo evolutivo del niño. El juego es función, estímulo y formación del desarrollo infantil; porque para el niño es un instrumento de afirmación de sí mismo, que le permite ejercitar sus capacidades físicas e intelectuales, pero también le ayuda a plantear y resolver sus problemas cotidianos de desarrollo y convivencia.

Al respecto Garven afirma:

- 1. El juego es placentero y divertido. Aun cuando no vaya acompañado por signos de regocijo, es evaluado positivamente por el que lo realiza.**
- 2. El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son intrínsecas y no se hayan al servicio de otros objetivos, de hecho es**

<sup>7</sup> Ramsey M.E., Bayles K.M. Valores y propósitos del... México. 1989

más un disfrute de medios que un esfuerzo destinado a algún fin en particular. En términos utilitarios es inherente improductivo.

**3. El juego es espontáneo y voluntario. No es obligatorio sino libremente elegido por el que lo practica.**

**4. El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.**

El juego es el terreno de experimentación de los niños. Aprenden tanto niveles cognoscitivos como afectivos, los papeles que la colectividad espera que asuma. El juego revela las relaciones humanas entre edades, clase y sexo, así como las interrelaciones entre sujeto y medio.

## **2.2 Piaget y el juego**

Piaget considera al juego como una actividad que permite la construcción del conocimiento del niño, y en especial en las etapas sensorio-motrices y preoperacionales, pero tiene valor para el aprendizaje en cualquier etapa. La psicología genética ha demostrado que el juego espontáneo de la infancia es el

medio que posibilita que se ejercite la iniciativa y se desarrolle la inteligencia en una situación donde los niños están naturalmente motivados por el juego.

*“Jugar es crear sistemas en lo real, recrear lo real en términos ajenos a la ley y funciones en la práctica de un grupo social dado. Los juegos se caracterizan por reproducir, con las modificaciones pertinentes al sistema imaginario, lo real inmediato. El juego puede también evadirse de esa realidad y convertirse en visionario. Jugar es ante todo imaginar. En su concepción más amplia, el juego es una actividad que si bien puede ser originada por lo real inmediato, se agota dentro de límites que le son propios. El juego por mandato no es juego: se caracteriza en forma general, por una gratitud de actos que lo sitúan fuera de lo utilitario.”*<sup>8</sup>

Los juegos son espejos de la sociedad. De aquí se desprende que cada actividad produce los juguetes que le permiten su espacio cultural.

<sup>8</sup> Reboredo A. El juego, México. 1983

Para Piaget, el juego *“es la expresión y el requerimiento de desarrollo del niño: a cada estadio del desarrollo corresponde un tipo de juego y, aunque la categoría del juego pueda aparecer a diferentes edades según la sociedad de que se trate”, Piaget afirma que “el orden de aparición será siempre el mismo”. El juego es esencialmente asimilación y en primer momento es simple asimilación reproductora: la utilización de cosas para una actividad que tiene su finalidad en ella misma”.*<sup>9</sup>

Actualmente ya no existen dudas respecto al papel fundamental del juego en la educación. El juego integra actividades verbales y actividades donde se relaciona el conocimiento del mundo de los objetos y de los seres vivos con un alto contenido de afectividad.

El juego es un elemento básico en el desarrollo cognoscitivo del niño: en la construcción de espacios, de tiempo, de la imagen propia. Los juegos reflejan simbólicamente los valores centrales de una sociedad. Esta traducción de los símbolos en juegos permite y/o facilita la integración cultural.

<sup>9</sup> Valdez A. E. El sentido del juego en el niño. México. 1994

### ***2.2.1 Piaget y los estadios de desarrollo***

Los diferentes estadios se conforman por el orden de sucesión de las adquisiciones y aunque éste se logre en distintas edades, no tiene importancia, lo esencial consiste en que el orden de la adquisición es constante. Las edades de los logros en los momentos evolutivos son aproximaciones.

Los estadios tienen un carácter integrativo. De esta manera, los logros de los estadios anteriores no se pierden sino que se quedan incorporados a la nueva estructura, conformando un sistema más amplio. Así, el juego funcional o juego ejercicio se integra en el juego simbólico y estos dos se van a incorporar a la estructura del juego reglado.

Cada estadio se distingue por una estructura de conjunto que se puede explicar en términos de estructura lógica o por un modelo lógico. Para la inteligencia concreta el modelo lógico es el agrupamiento.

En cada estadio se puede hablar de un periodo de preparación y otro de acabamiento. En el primer momento se van construyendo las estructuras y en el segundo se consolidan.

Para la etapa escolar que nos interesa corresponde como preparación el periodo preoperatorio y el de acabamiento de las operaciones concretas.

Piaget encuentra en los juegos infantiles tres grandes tipos de estructuras que permitan caracterizarlos y, por lo tanto, clasificarlos: el ejercicio, el símbolo y la regla. Al considerar que los juegos de "construcción" son una especie de frontera que relaciona los diferentes juegos con las conductas que dejan de ser lúdicas, con el caso del trabajo o actividades de la vida cotidiana, concluye Piaget, que los juegos de construcción constituyen la transición entre los tres tipos de juegos y las conductas adaptativas.

Según este autor, la inteligencia finaliza en un equilibrio entre la asimilación y la acomodación; mientras que la imitación, por ejemplo, prolonga la acomodación; el juego consiste, esencialmente, en asimilación o, por lo menos, es más asimilación

que acomodación. Además considera que el pensamiento lógico es la acumulación del desarrollo psíquico que se configura por medio de una construcción activa y de un compromiso con el exterior.

El carácter integrativo de los estadios, para lograr la inteligencia formal, implica integrar y pasar por la inteligencia concreta y la sensoriomotriz. Es en los niños de escuela primaria entre los 7 y 12 años, aproximadamente, cuando se desarrollan las operaciones concretas. Aquí podemos distinguir tres fases: 1. La inteligencia sensomotora (desde el nacimiento hasta el año y medio o dos años); 2. El pensamiento objetivo simbólico (entre los dos años y los seis y medio, aproximadamente), y 3. El pensamiento lógico concreto.

El comportamiento sensomotor de la primera infancia constituye la base de la formación del conocimiento. Paralelamente con el desarrollo de las funciones del conocimiento se desarrolla la vida afectiva, y también es el resultado de una construcción psíquica activa. Tanto el afecto como la cognición son indisolubles en el sujeto, lo afectivo emocional suministra la energía del comportamiento y el aspecto cognoscitivo proporciona la estructura.



De estas dos funciones, esenciales en la fase del pensamiento objetivo simbólico, surge una tercera función que Piaget denomina de representación y que corresponde al lenguaje, al dibujo, la imitación y al juego, es decir, las formas como el niño representa, a su modo, lo que vive. Esta última función se encuentra unida de manera estrecha a las otras dos y va a interaccionar constantemente, de forma que cada periodo o etapa de cualquier función, se corresponde directamente con las otras de modo evolutivo.

La educación por medio del juego permite responder a una didáctica activa que privilegia la experiencia del niño, respetando sus auténticas necesidades e intereses, dentro de un contexto educativo que asume la espontaneidad, la alegría infantil, en el sentido de libertad y sus posibilidades de autoafirmación y que en lo grupal recupera la cooperación y el equilibrio afectivo del niño en el grupo.

*“Las educadoras perciben el juego del niño como una parte fundamental de la formación de éste, mientras que los maestros de primaria perciben el juego del niño como un recurso didáctico. Esta diferente percepción le da al proceso lúdico, al interior del aula, dimensiones totalmente disimbólicas, que marcan una separación, tajante entre los dos niveles, pues mientras en el preescolar no se desfasa al niño de su esencia psicogenética y se sitúa ésta como epicentro del*

*cultivo de la integridad del ser. En primero de primaria el juego del niño debe tener cabida cuando la lógica del adulto lo cree necesario para el desarrollo de algún contenido programático.”<sup>9</sup>*

No existe continuidad en la manera de trabajar el juego en el preescolar, con respecto de su utilización en primero de primaria, se entiende como una realidad consecuente de dos procesos pedagógicos distintos, pues mientras que en el preescolar su objetivo es formar, en primero de primaria su objetivo es informar, pero mutilando la naturaleza del ser, ignorando su substancia bio-psico-social.

Lo anterior requiere de un nuevo tipo de maestro que, con mayor solidez teórica, asuma y se responsabilice de la tarea de educar, bajo esta premisa, el juego del niño en el ámbito escolar, tendrá que ser redimensionado por vertientes que incidan en el juego, como elemento vital de la procreación del niño.

El maestro debe ser consciente de que el niño necesita recuperar espacios en la escuela para la manifestación y el cuestionamiento de las ideas, tanto de la

<sup>9</sup> ibidem. 189

propias como de aquellas que se imponen, y uno de estos espacios vitales es el juego, función que psicogenéticamente ubica al yo en la relación con los otros, pero que socialmente también le proporciona márgenes de libertad para vencer aquello que se le opone, es decir, que el niño forja.

Considerando que la conducta es todo aquello que el niño realiza, siente y piensa, la conducta implica manifestaciones de la mente, el cuerpo y del mundo externo (Bleger 1986), y que toda modificación de alguna de las tareas produce un fenómeno similar sobre las otras, por ejemplo cuando por medio del juego infantil el maestro trabaja sobre el área del cuerpo, simultáneamente está modificando y operando educativamente en el desarrollo cognoscitivo y transformador de manera positiva las relaciones afectivas y sociales del grupo de los niños.

Para la teoría psicogenética, el desarrollo consiste en la construcción de estructuras progresivamente más equilibradas o sea, que el sujeto logra un mayor grado de adaptación a su medio ambiente, entendiendo por adaptación un estado de equilibrio de la organización biológica en su medio. Desde el enfoque de la conducta, es un estado de equilibrio entre la asimilación y la acomodación: por lo que la adaptación se compone de esta interrelación: asimilación-acomodación.

### ***2.2.2 Los juegos en el proceso de maduración escolar***

La teoría psicogenética considera al juego como una condición y expresión del desarrollo infantil, cada etapa evolutiva está indisolublemente ligada a cierto tipo de juegos. Los diferentes juegos correctamente organizados y sistematizados permiten al niño madurar los procesos esenciales en el aprendizaje de las disciplinas escolares, por ejemplo, la estructuración correcta del esquema corporal y la formación de los esquemas de organización espacio-temporales y de dominancia lateral.

Los investigadores reconocen que la lectura, la escritura y el cálculo exigen la combinación de imágenes visuales y auditivas. Se sabe que cuando existe alteración del esquema corporal, genera diferentes síntomas al ingresar a la escuela primaria, el niño tendrá trastornos de aprendizaje como dislexia, disgrafía, acalculia, etcétera.

### **2.3 El juego en el aprendizaje significativo**

El juego permite enriquecer, si es necesario corregir, las formas lingüísticas y aumentar el vocabulario; desarrollar la coordinación visomotora y afirmar y orientar la lateralidad. La experiencia demuestra que cuando un niño ingresa a la escuela con estos problemas será un alumno fracasado y repetidor si no se atiende pronto. El juego, por ser una actividad natural en el niño, lo predispone a desarrollarse positivamente en la escuela y al convivir con su grupo de juego permite la adaptación (socio-emocional) necesaria para el aprendizaje escolar.

Producto de la integración del organismo con su medio ambiente emerge el conocimiento, en un proceso bipolar, ya que por un lado se produce a) la construcción de los instrumentos del conocimiento, es decir, las estructuras cognitivas, y por el otro b) una estructuración o interpretación gradual espacio-tiempo y las relaciones causales.

Los maestros tienen que considerar que los efectos de sus enseñanzas sobre los alumnos van a estar regidos y condicionados por el nivel de desarrollo operatorio

con que cuenten, es decir su competencia cognitiva general: cada etapa del desarrollo cuenta con una forma de organización mental, conformando ciertas características de aprendizaje y razonamiento que el maestro tiene que conocer y respetar. Asimismo, es necesario tomar en cuenta que cuando el niño llega a la escuela tiene una gran cantidad de conocimientos previos, no llegan "en blanco", por el contrario, lleva un gran bagaje de experiencias y aprendizajes espontáneos, que constantemente se renueva en la vida diaria.

En el aprendizaje intervienen una gran variedad de factores, que se pueden clasificar de muchas formas, pero que podemos llegar a resumir como factores cognoscitivos y factores afectivo-sociales, a la vez que hay que tener en cuenta que existen diferentes clases de aprendizaje: repetitivo, memorístico, significativo, verbal y no verbal, aprendizaje por solución de problemas y por descubrimiento, etcétera. Para el presente estudio interesa considerar el aprendizaje significativo y las posibilidades que brinda con respecto a las actividades lúdicas.

El juego es una actividad que no tiene consecuencias frustrantes para el niño, aunque se trata de una actividad seria. Es, en cierto modo, una actividad para uno mismo y no para los otros, y por ello es un medio excelente para poder mejorar.

La actividad lúdica se caracteriza por una pérdida de vínculos entre los medios y los fines. No está excesivamente vinculado con los resultados.

A pesar de su riqueza el juego no sucede al azar o por casualidad, al contrario, se desarrolla más bien en función de algo a lo que se ha llamado un "escenario".

*"El juego es una proyección del mundo interior y se contrapone al aprendizaje, en el que se interioriza el mundo externo hasta llegar a hacerlo parte de uno mismo, en el juego transformamos el mundo exterior de acuerdo con nuestros deseos, mientras que en el aprendizaje nos transformamos nosotros para conformarnos mejor a la estructura de ese mundo externo, es una actividad sumamente importante para el desarrollo."*<sup>10</sup>

El juego proporciona placer. Presenta retos que a menudo nos producen un gran placer cuando logramos superarlos. Los obstáculos suelen ser necesarios en este sentido.

<sup>10</sup> Bruner, Jerome. Juego pensamiento y lenguaje. México. 1986

La pedagogía del juego tiende a crear dos zonas en la vida y el comportamiento de los individuos: la zona seria y constructiva, que incluye la generalidad de los actos normales y funcionales especialmente del trabajo bajo todas sus formas, con sus múltiples obligaciones la mayoría de las veces exigentes y penosas, y la zona de la distracción, destinada a compensar la tensión que necesita la vida, zona privilegiada del juego.

Estos trabajos-juegos deberán:

- *Estar planeados a la medida del niño por los gestos que precisan, el esfuerzo que supone, la fatiga que entrañan, el ritmo con el que ejecutan, hacer intervenir de forma normal y armoniosa los diversos músculos, así como los sentidos y la inteligencia, con el fin de producir un cansancio natural que no es nunca agotamiento, sino simplemente satisfacción relajante de una necesidad*
- *Responde a las tendencias esenciales del individuo: necesidades de avanzar, de enriquecerse materialmente, moralmente e intelectualmente, aumentar continuamente su facultad de triunfar en la lucha por la vida, necesidades de alimentarse y protegerse contra la intemperie, de defenderse también contra los elementos, los animales, los demás hombres, necesidades de agruparse.*
- *No hay que cometer el error de atenderse sin otra consideración a la relación social de trabajo y plantear esta relación como una condición*



- *Indispensable al menos en primer grado. Esta relación puede ser virtual y no inmediata. Precisemos pues, para disipar cualquier mala interpretación al respecto, que si un trabajo resulta atractivo para el niño, si satisface sus necesidades esenciales, es un trabajo-juego deseable, aunque no proporcione inmediatamente un producto directamente útil a la sociedad.*<sup>11</sup>

La vida nos plantea problemas constantemente, en cierto momento suscita menos problemas a los niños pequeños porque siempre cuentan con alguien que piense por ellos y así, de ese modo, les niega la necesidad de resolverlos por sí mismos.

Pepler (1985) indica que existen tres temas comunes que ligan la resolución de problemas y el pensamiento y que son:

- ◆ *Una exploración específica que proporcione información inicial sobre los objetos*
  
- ◆ *La naturaleza experimental y flexible del juego*

<sup>11</sup> Freinet, Celestine. El equilibrador mental del niño. México. 1988

- ◆ *El juego con objetos simbólicos que podría facilitar la transición del pensamiento concreto al abstracto. El primero postulado por Bruner en 1972 y el último por Vigotsky en 1977.*

El primero estableció correlaciones positivas entre las calificaciones de los profesores sobre el comportamiento lúdico de los niños y sus destrezas del pensamiento divergente; el segundo afirma que el juego de asimilación y fantasía lleva a los niños, tras un periodo lúdico libre, a ser capaces de lograr mayores posibilidades de "uso alternativo" de los objetos con que jugaron que las que contiene un grupo de control.

Vandenberg considera el juego de los niños un recurso natural potencialmente valioso si se utiliza en el desarrollo de individuos creativos que serán fuente de una innovación tecnológica tan necesaria para nuestra supervivencia económica; y sugiere el empleo del juego de los niños como base para atender a las futuras demandas de la sociedad, demandas sobre las cuales sólo podemos especular pero de las que cabe tener la seguridad de que, en gran medida, necesitarán adaptabilidad y flexibilidad.

Para resolver los problemas matemáticos prácticos necesitamos ser capaces no sólo de operar dentro del código formal sino también de efectuar traducciones fluidas entre las representaciones formales y concreta del mismo problema.

La dotación de ocasiones lúdicas deliberadas, libres y exploratorias brinda a los niños un aprendizaje activo a través del cual se hallarán los números "preliminares" de la capacidad de entender y resolver problemas como:

- 1. La oportunidad de identificar, reconocer y conseguir una comprensión de la propiedades de los materiales y un entendimiento de la naturaleza, de la función y de los atributos de elementos familiares y no familiares, incluyendo los táctiles y cinestéticos.**
- 2. El descubrimiento y la distinción de los elementos y características semejantes y diferentes, similares y distintos y su emparejamiento, selección y clasificación.**
- 3. Debatir con un grupo de compañeros sus exploraciones y aprender con y de otros niños y adultos cooperadores.**
- 4. El uso y la descripción de objetos de diferentes maneras.**

5. La representación de cosas de diferentes formas y estructuras y la observación y anticipación de transformaciones y cambios.
6. Encajar y separar cosas
7. Ordenar y reordenar materiales dentro de un espacio determinado y experimentar su disposición y secuencia.
8. Aprender sobre las capacidades propias, gustos y aversiones.
9. Aprender a hacer frente a las frustraciones cuando las cosas no se desarrollan como se había planeado.
10. Aprender que se necesita tiempo para plantear y concluir la tarea deseada.

El juego es la experiencia de confirmar o negar las conexiones que establecemos con nuestro mundo y la que de semejante modo queda confirmada o negada en la interpretación de ésta. Puede así ocurrir, en muchos y en cada uno de los niveles que comprenda y opere algo que no se hubiera podido comprender ni realizar de ningún otro modo.

### **2.3.1 El juego y su actividad cognoscitiva**

La actividad del niño es una de las fuentes principales del proceso de apropiación del conocimiento, adquiere un carácter realmente constructivo en la medida en que a través de la acción y de la experimentación expresa sus intereses y motivaciones y descubre propiedades y relaciones con los objetos.

El juego es un elemento privilegiado para el desarrollo de las capacidades que se pretende que alcancen los niños, por el grado de actividad que comporta, por su carácter motivador, por las situaciones en que se desarrolla y que permiten al niño globalizar, además de las posibilidades de participación e interacción que propicia, entre otros aspectos.

Esta actuación del niño sobre la realidad comporta un proceso de construcción de significados que es la clave de su desarrollo y que se realiza con el curso de sus experiencias y conocimientos previos en la medida en que se siente motivado a implicarse en tal proceso.

Por ello es muy importante que el maestro conozca cuáles son los conocimientos previos que poseen los niños -los significados que han construido- para partir de ellos y facilitar este proceso de construcción y de reconstrucción continua de significados. Un ejemplo muy sencillo para los dos primeros grados de educación primaria es la investigación docente para conocer cual es la noción que sus alumnos poseen sobre la familia, ya que el significado que cada uno ha podido construir es diverso porque está condicionado por las características de los miembros de su familia o por las de su estructura familiar.

Otra cuestión que el educador debe tener presente es que para que este proceso de construcción se dé, el niño debe sentirse motivado por participar en él. En este aspecto también es básica la aportación del docente para tomar en cuenta las motivaciones y propuestas de los niños y articularlas con secuencias didácticas que les ayuden a aprender constructivamente. Por ello, el diagnóstico elaborado es la base que le ha permitido situar con precisión las características, las necesidades educativas y potencialidades de los niños de su grupo.

Como principio general, el docente al programar sus actividades debe evitar ser artificial, recordando que el aprendizaje no se produce por la suma o acumulación

de nuevos conocimientos, se trata más bien de establecer relaciones y con base en ellas, propiciar la construcción de significados más amplios y diversificados.

Todo este proceso no lo realiza el niño en forma aislada, sino en continua interacción con los adultos y con los demás niños que constituyen otra fuente de experiencias determinantes para su desarrollo. Por esta razón el maestro debe posibilitar que las relaciones entre los niños sean paulatinamente enriquecedoras y constructivas y sobre todo, reflexionar en los procedimientos que le permitirán utilizarlas como recursos metodológicos básicos para organizar una buena parte de las experiencias y actividades educativas, en torno a ellas, es decir cómo jugar para aprender.

---

En su programación, el maestro prevé distintas formas de organizar al grupo en función de la actividad a realizar; toma en cuenta los conocimientos previos, organiza el ambiente para que la relación entre los niños sea fructífera y programa otros elementos que le ayudan a aprovechar toda la potencialidad educativa de la interacción entre éstos; por ello es recomendable que la programación incluya el juego como parte central de la estrategia.

¿Por qué el juego como parte fundamental de la estrategia educativa? Para que los niños vayan adquiriendo un progresivo conocimiento de sí mismos y de la realidad en que viven es imprescindible la relación con sus padres, ya que a medida que crecen el juego reiterativo va siendo sustituido por actividades lúdicas de carácter grupal.

Tomemos por ejemplo los juegos simbólicos o sociodramáticos, donde los niños viven simbólicamente situaciones, características de la vida social de su entorno inmediato.

Son juegos que le llevan a vivir experiencias que de otra forma les estarían vedadas por ser privativas de los adultos y ellas les permiten vivenciar una misma situación desde perspectivas distintas y contrastar la experiencia del niño con el adulto. A través de los juegos el niño puede ir experimentando nuevas perspectivas, deseos, sensaciones, sentimientos, actitudes, valores que les sirven para modular y consolidar su propio mundo interior, siempre dentro de una matriz cultural que corresponde a una delicada y discreta intervención docente que va formando una identidad social que tiene como referencia los modelos culturales vigentes.



Los juegos de construcción son aquellos en los que los niños manipulan y actúan sobre determinado material para indagar sus posibilidades de modificación en busca de resultados interesantes o de la reproducción de modelos ideados previamente.

La potencialidad de aprender aumenta si el juego se realiza conjuntamente con otros niños. La necesidad de coordinar la propia acción con base en los demás le obliga a tener que explicar las propias propuestas, a esforzarse por comprender las de los demás y anticipar el conjunto. Así su participación en el equipo le permite apropiarse por imitación de los esquemas de acción de los compañeros y reorganizar los propios de manera más eficaz.

Es común que del juego de construcción surja de manera espontánea el juego simbólico, ya que el niño al utilizar los objetos puede conferirles un significado e improvisar cualquier guión. El desarrollo del guión puede convertir el juego individual en colectivo, si los otros compañeros están dispuestos a participar con él. Esta actividad diversifica las posibilidades de aprendizaje, si recordamos que el juego simbólico suele ser una reproducción de escenas vividas en el entorno del niño.

Los juegos tradicionales que se han transmitido, casi inalterables de generación en generación, están estructurados con una forma lógica de organizar nuestra cultura: habitualmente se hacen turnos o se repiten secuencias de actividades o ritmos, existe la distribución por equipos, se establecen correspondencias entre parejas o grupos para realizar tareas conjuntas o de correspondencia, de clasificación y de seriación, y por supuesto para que esta bella tradición continúe ha generaciones venideras.

Jugando se pueden aprender casi todos los contenidos programáticos, con la enorme ventaja de realizarlos a través de una práctica que tiene sentido para los niños.

El juego es una forma de aprendizaje globalizado. Los contenidos a aprender, sean de cualquier asignatura, pueden presentarse mediante el juego, con procedimientos y formas habituales de nuestra cultura. El juego reúne todas las condiciones para que los niños puedan realizar aprendizajes significativos, funcionales, interesantes para el desarrollo de las habilidades, capacidades y actitudes que necesitan para integrarse a la vida social y sobre todo porque sienta bases idóneas para aprender a aprender.

### 2.3.2 La pedagogía del juego

Gilford identifica y analiza las capacidades que pueden contribuir específicamente a un comportamiento creativo. Cita las siguientes capacidades: *"fluidez, el número de ideas que pueden ser producidas en un periodo dado; flexibilidad, el número de categorías distintas de solución a un problema; originalidad, el carácter único de soluciones; y elaboración, la extensión de las ideas. Estas capacidades se determinan así: la fluidez, calculando el número de ideas producidas, sin duplicidad; la flexibilidad, calculando el número de categorías en las que pueden clasificarse las respuestas; la originalidad, teniendo en cuenta las respuestas singulares; la elaboración, por la complejidad de las respuestas"*.<sup>12</sup> Una parte importante de la educación creativa en los programas para la formación de docentes consiste en aumentar las propias capacidades creativas mediante ejercicios específicos preparados para el efecto. Pero aparte de proporcionar, recompensar y conocer las características de personalidad del profesor para estimular la creatividad, que ha surgido más o menos por sí misma, ¿se puede hacer algo para incrementarla en todos los seres humanos mediante la educación, el entrenamiento o experiencias adecuadas poco usuales!

<sup>12</sup>Díaz Infante, Josefina. Revista Mexicana de Pedagogía No. 34. Suplemento Didáctico. 1998

Esta es el principal identificador para que nuestro proyecto funcione “si el profesor no sabe crear o si considera un entrenamiento inútil compartir los intereses de los estudiantes”, no se logrará nada. Es importante reconocer y estimar su propia creatividad, aceptar las limitaciones, así como saber comportarse ante la fatiga, los fracasos, la ansiedad y el miedo.

Aunadas a los aspectos anteriores, las actitudes juegan un papel importante en el aspecto creativo, ya que son disposiciones emocionales aprendidas para reaccionar favorable o desfavorablemente hacia las personas, objetos o ideas. Las actitudes que más contribuyen al desarrollo y a la enseñanza creativa son aquellas que motivan al individuo a reaccionar positivamente ante las ideas nuevas e innovadoras y lo estimulan a tener un comportamiento imaginativo, espontáneo y original.

Una de las fases más importantes de la educación de los profesores debería ser la formación de las actitudes concernientes a la creatividad, el pensamiento y al proceso creativo.

Las actitudes favorables hacia nuevas combinaciones de ideas y el esfuerzo de respuestas imaginativas pueden fomentarse con técnicas que contengan preguntas para crear nuevas ideas.

Las características de personalidad del profesor autoritario son la antítesis de la actitud creativa. Ésta, en efecto, se caracteriza por la variedad y riqueza de la percepción. Todo aquello que produce estrechez y rigidez representa un importante factor de reducción de la creatividad. Actitudes características del autoritarismo parecen ser típicas de una serie de creencias y predisposiciones sociales que desarrollan los estudiantes, creencias que influyen en su comportamiento y guardan relación con el desarrollo de la actitud creativa.

Es difícil imaginar una clase que no brinde al profesor innumerables oportunidades para dar muestra de su respeto ante las preguntas e ideas de los alumnos o para permitirles la práctica de determinadas destrezas, sin sometimiento a una evaluación formal. Sin embargo, el profesor consciente de tales oportunidades estará suficientemente familiarizado con ellas, como condición previa para su identificación. Por otra parte, aun cuando un profesor conozca la clase de situaciones que pueden brindarle ocasión para manifestar su respeto por el pensamiento

creativo de los alumnos, deberá además prestar atención a que ocurran estas situaciones, lo cual implica que deberá ser receptivo a las ideas que los definen.

El profesor tiene la responsabilidad de abrir la puerta que libere el poder creativo del sujeto y de proporcionar ambientes y experiencias con las que se fomente la creatividad.

Desde la dimensión de las capacidades de creación, el perfil del profesor incluye los siguientes rasgos:

- *Identificar al alumno que es curioso, inquisitivo y observador, que sugiere una explicación o conclusión que expresa una opinión, que describe o que únicamente dice algo.*
- *Fomentar la creatividad del estudiante y guiarlo en la expresión de las ideas creativas.*
- *Crear un clima en el que la creatividad puede florecer dentro de los límites de un comportamiento razonable.*

- *Proporcionar experiencias en un estado de tranquilidad emocional, alegría de crear y goce en la ejecución.*
- *Valorar igual el proceso y el producto*
- *Estimular la creatividad con las técnicas de preguntas y de soluciones del problema.*
- *Preparar actividades que estimulen a los estudiantes a utilizar al máximo sus capacidades mentales y creativas.*
- *Percibir el potencial creativo tanto de los alumnos con alto como bajo aprovechamiento escolar.*
- *Estimular a los sujetos para que encuentren su camino más satisfactorio para la creación y animarles a crear cada vez más.*
- *Utilizar algunos de los problemas y preguntas de diversas investigaciones elaboradas para estimular el pensamiento creativo.*

El perfil anterior, aunque presenta una personalidad amplia y con bastas áreas de conocimiento, se resume como una actitud de ser diferente e innovador, es decir

con actitud de cambio positivo. Cada profesor desarrolla su personalidad y su estilo de enseñanza propio, pero para este caso se podría mencionar un núcleo común: todos ellos son sensibles, con gran energía, flexibles, imaginativos, deseosos de salir de los caminos trillados. Su secreto reside en su dedicación a la creatividad como parte esencial de la realización del individuo y en la gran confianza que tienen en sus propias características.

Por lo anterior no pretendemos presentar una receta del "cómo" se debe aplicar la propuesta pues caeríamos en limitaciones de carácter práctico que chocarían con lo que estamos exponiendo en este proyecto que es la "creatividad", la "innovación", la "iniciativa", la "imaginación", etcétera. Pero si se pretende que la puesta en práctica del proyecto se realice de manera sistemática y con ciertas características que la hagan identificable fácilmente como una práctica diferente y apropiada. Características que daremos a conocer y explicaremos a detalle en el siguiente capítulo. Tampoco pretendemos que los maestros que se animen a trabajar con el proyecto cumplan con todas y cada una de las características enumeradas anteriormente, simplemente quisimos hacer notar que es importante reconocer, valorar y tener presente estas circunstancias que nos abren el panorama de trabajo y nos proyectan una actitud de avances o triunfos anticipados a la puesta en práctica.



### **2.3.3 El papel del profesor en el proceso del trabajo**

Si los padres y educadores son capaces de darse cuenta de la importancia que tiene el juego para la vida del niño, se empezará a ver el juego de una forma distinta a su creencia de que éste es pura diversión.

Según la edad, los niños juegan con diferentes elementos y disfrutan diversos juegos variando el tiempo que dedican a cada uno de ellos. También al jugar van conociendo sus posibilidades de cuerpo, de imaginación, de destreza mental, de sus intereses, etcétera.

Sin embargo, debido a la diferencia excluyente entre trabajo y juego en el sistema escolar tan común en nuestra sociedad, los maestros y padres de familia pueden con ello tener una herramienta didáctica esencial para el desarrollo de la infancia.

La psicología genética ha demostrado que el juego voluntario y espontáneo de la infancia es el medio que posibilita que se ejercite la iniciativa y se desarrolle

la inteligencia en una situación en donde los niños están naturalmente motivados por el juego.

El profesor desempeña una tarea crucial cuando:

- ❖ ***Supervisa los acontecimientos***
  
- ❖ ***Aconseja sobre acciones o materiales***
  
- ❖ ***Permite el desarrollo del procedimiento de ensayo y error***
  
- ❖ ***Proporciona nuevos materiales, formación o aprendizaje cuando es necesario***
  
- ❖ ***Alienta el interés y la motivación***
  
- ❖ ***Escucha y responde en forma adecuada a las explicaciones de los niños***
  
- ❖ ***Confía en que los niños “vencen” cualquier obstáculo***
  
- ❖ ***Asegura la intervención de todos los niños independientemente de cual sea su nivel de capacidad***

- ❖ *Proporciona una retroalimentación, elogios y estímulos cuando es preciso*
  
- ❖ *Dispensa un entorno con los recursos apropiados en donde los niños disfruten de autonomía*
  
- ❖ *Conserva su sentido del humor, manteniendo las cosas en su proporción debida, tanto por lo que a éstas se refiere como en lo referente a los niños.*

La dirección pedagógica en el proceso del juego tiene sus particularidades: contribuye al desarrollo de ideas, a la ampliación del contenido, a la precisión de las acciones lúdicas, de los roles, a la manifestación de relaciones benevolentes. Los educadores deben esforzarse porque estas relaciones se consoliden y lleguen a ser verdaderas relaciones infantiles fuera del juego.

La dirección del juego no debe ser en modo alguno insistente, ni provocar en los alumnos protesta o el deseo de salir del juego, las preguntas, los consejos, las recomendaciones deben ser oportunas.

La influencia educativa y desarrolladora de los juegos de construcción se alcanza solamente cuando, la dirección bien orientada e instructiva de los profesores, se combina correctamente con la actividad de los niños. Para esto los maestros deben realizar las siguientes tareas:

- ◆ *Ampliación de los conocimientos y direcciones de la sensibilidad de los niños hacia el trabajo de los constructores y la técnica utilizada por ellos.*
- ◆ *Familiarización con los materiales de construcción, educación y desarrollo de la independencia, de la actividad del pensamiento y de las capacidades constructivas.*
- ◆ *Formación de un espíritu laborioso, desarrollando las interrelaciones correctas de los niños y su agrupación en colectivos amistosos.*

*“La estimulación del juego como medio de aprendizaje y el mantenimiento de la motivación y del interés a través del juego constituyen estrategias que equivalen a dirigir la instrucción.*

*“Si el papel del profesor es el de iniciador y propiciador del aprendizaje y el de dispensador del marco dentro del cual los niños pueden explorar, jugar, planear y asumir la responsabilidad de su propio aprendizaje, las cosas revisten un aspecto muy diferente, este enfoque permite a los profesores dedicar más tiempo a la exploración del aprendizaje y de la comprensión de los niños”,<sup>13</sup>*

En toda situación de docencia se produce una constante interrelación entre dos factores: los contenidos de la enseñanza y la forma como se trabaja. Muchas veces existen aprendizajes esenciales que no están directamente implicados en los contenidos, como los vínculos humanos y con el maestro; las dificultades para trabajar en grupo o los aprendizajes referidos a la socialización, etcétera.

Todas las posibilidades se dan en la forma en que el maestro imparte las sesiones de juego, estos aprendizajes tienen mucho que ver con sus posibilidades; los vínculos que éstos establezcan con sus alumnos van a tener un valor esencial para el aprendizaje. El desarrollo de la formación de los alumnos se produce por la capacidad del profesor para estimular y orientar eficientemente las actividades de aprendizaje. La comunicación que pueda desarrollar el profesor con sus alumnos promueve un resultado superior en los procesos de elaboración y creatividad.

<sup>13</sup> Moyles J.R. El juego en el currículum. Madrid. 1990

### **CAPÍTULO III**

## **CAPÍTULO III "La importancia de la innovación en la acción docente"**

### ***3.1 El juego: una estrategia que se debe dar a conocer***

Para reconocer el terreno donde estamos trabajando, me di a la tarea de revisar los avances programáticos de mis compañeros y el propio con el simple fin de conocer cuántas actividades relacionadas con el juego manejábamos en el ciclo escolar, de qué tipo son estas actividades y cómo es que se implementan y si tienen relación con los procesos de aprendizaje de alguna área específica, si son generales y son simplemente actividades aisladas que se implementan como parte de las programadas en el área de Educación Física.

Al hacer la revisión me encontré que de los trece avances que estuvieron en mis manos (incluyendo el mío) sólo se anotan actividades lúdicas en cinco de ellos, éstas son actividades tomadas tal cual aparecen en las sugerencias didácticas

para los profesores o en los ficheros de actividades de las áreas de Español y Matemáticas, que sí están relacionadas con procesos de aprendizaje.

Profundizando un poco en el porqué de esta situación y haciendo una entrevista con los compañeros respondieron abiertamente que los juegos los utilizan como actividades de recreación, esparcimiento, relajación y hasta de distracción; pero no las anotan en sus avances porque no las consideran de relevancia y mucho menos las integran como actividades de aprendizaje o se relacionan con procesos de adquisición de conocimientos.

También comentan que prefieren trabajar directamente y de lleno con las actividades académicas y enfocarse a la adquisición de los conocimientos, pues los planes y programas manejan muchos contenidos de aprendizaje que por lo corto del tiempo no les sería posible cubrir.

También reportan que los juegos los manejan los maestros de Educación Física y ellos los incluyen en sus avances de clase y que no se les dan a conocer; por lo tanto no se enteran de las actividades que realizan sus alumnos en estas horas,



de lo poco que han observado en estas clases se han dado cuenta que los juegos no tienen relación con actividades de aprendizaje; sino mas bien con integración, recreación o motricidad en el desarrollo físico de los niños.

Al conocer todas estas condiciones y reconocer que de manera personal no ocupamos los juegos como procesos de adquisición de los conocimientos académicos, me di a la tarea primero, de exponer la problemática a mis autoridades y posteriormente a mis compañeros, ésta problemática estaba acompañada de una alternativa de acción docente **"el juego como elemento de integración de los procesos de aprendizaje"** (posteriormente ampliaremos la propuesta en otro apartado), principalmente para hacer notar que el juego no solamente es una actividad recreativa o de esparcimiento, sino que se puede manejar en muchas formas y de diversas maneras, y principalmente para integrar los procesos de adquisición de conocimientos, cualquiera que éstos sean.

También se hizo notar que estas actividades no limitan o reducen el tiempo de trabajo en las áreas académicas, más bien se incluyen y desarrollan dentro de las mismas para reforzarlas o apoyar los conocimientos con actividades atractivas y divertidas tanto para los niños como para los profesores. Se les hizo saber que no

se requiere de gran conocimiento en esta actividad sino de disposición y actitud de cambio y visión positiva hacia las actividades nuevas e innovadoras.

Después de presentarles el proyecto a los compañeros sólo una maestra del mismo grado decidió ponerla en práctica junto conmigo y con anuencia de las autoridades se procedió a dar a conocer el proyecto a los padres de familia, quienes estuvieron de acuerdo en que se iniciara una nueva forma de trabajo con sus hijos. Me parece importante que se diera a conocer pues como son actividades que fácilmente se confunden con la recreación y la pérdida de tiempo y no siempre son actividades que se desarrollan dentro del aula, los padres podrían asumir una actitud un tanto desfavorable para el desarrollo del proyecto. Alternamente se habló con el otro compañero de grado para poder hacer comparaciones laterales con su grupo y con los que manejamos la propuesta.

### ***3.2 La innovación, una herramienta válida dentro del aula***

Como lo mencionamos anteriormente innovar es "hacer cosas nuevas", y es aquí donde nos damos el espacio para explicar nuestra propuesta de innovación "el

**juego como elemento integrador para los procesos de aprendizaje”**. Para que ésta se pueda dar.

**Primero**, debe haber una situación de aprendizaje significativo; en este aspecto vamos a considerar cualquier momento de adquisición del conocimiento, es decir; en la motivación (preparación para recibir o adquirir el conocimiento) desarrollo o adquisición del conocimiento propiamente dicho (explicación, exposición, descubrimiento, investigación, lectura, cuestionamiento o situación problemática), evaluación (explicación de conocimientos adquiridos, aplicación a situaciones problemáticas, explicación o reproducción del conocimiento, valoración cualitativa del conocimiento, sea cual fuere el medio que se utilice para medirlo).

**Segundo**, se requiere de una actividad lúdica o juego acorde a los intereses de los niños, y que el profesor(a) conozca, invente, cree o adecue a la situación requerida, ésta puede ser utilizada en cualquier momento, como ya explicamos antes y es sumamente sencillo aplicarla.

No pretendemos hacer un recetario o compendio de todas las actividades realizadas en la puesta en práctica, pero para concretizar un poco la explicación

expondremos tres actividades desarrolladas en diferentes días y diferentes situaciones como ejemplificación de lo desarrollado.

- a) **Actividad:** valoración sobre la adquisición del conocimiento "Relación Estados-Capitales de la República Mexicana". **Fecha:** jueves 24 de octubre de 1998, 11:15 horas. **Actividad previa:** se habían localizado Estados y Capitales en un mapa y se habló sobre la importancia de retener en la memoria y en el conocimiento su respectiva capital, cada tercer día anotábamos en el pizarrón 5 Estados y Capitales, los localizábamos en el mapa y ellos de manera personal se los aprendían al estarlos visualizando o escribiéndolos en su cuaderno, de esta manera se procedió con todos hasta completarlos. **Actividad innovadora:** para esta sesión, que era especialmente de evaluación, nos sentamos en círculo en el patio de la escuela y con una pelota el Profesor se puso al centro y adaptando la versión ya conocida del "navío, navío cargado de..." se lanzaba la pelota a un alumno con la frase: "había un navío, navío cargado de <Jalisco>", el niño al atrapar la pelota respondía <Guadalajara>, en caso de haber error o titubeo con la respuesta se iban saliendo y formaban otro círculo. Con estos niños que ya se tenían identificados en la actividad anterior se reforzó el conocimiento en los días posteriores y se procedió a hacer una segunda valoración por medio de otra actividad lúdica "el rompecabezas de la República Mexicana"; este rompecabezas es un material didáctico que ya venden elaborado y que se utilizó con buenos resultados, se revuelven los estados en un recipiente, el niño pasa y toma uno sin saber cuál es, dice el

Estado y Capital y lo coloca en el lugar que le corresponda, y así se continúa con todos los niños y todos los Estados hasta que se completa el rompecabezas. Ésta es una forma fácil y rápida de identificar a los niños que tienen problemas con este conocimiento y además cuáles son a los que se les dificultan más, para apoyarlos sin ejercer presión.

- b) **Actividad:** "Identificación de palabras con difícil ortografía". **Fecha:** lunes 7 de noviembre de 1998, 9:30 horas. **Actividad previa:** se les pide a los niños que elaboren letras de cartón en su casa para formar palabras. **Actividad innovadora:** se meten las letras en bolsas, de manera que las letras formen palabras de difícil ortografía, se forman binas y se colocan cartulinas o papel en la pared del salón, se le entrega una bolsa a cada equipo y se le pide que en parejas formen una palabra de difícil ortografía, en la bolsa hay otras letras que sobran para dificultar la elaboración, las pegan en una hoja de papel previamente colocada en la pared y abajo inventan una oración donde se pudiera utilizar dicha palabra. Se exponen al grupo las respuestas y se corrigen los errores que se pudieran dar.

- c) **Actividad:** "Simplificación de operaciones aritméticas". **Fecha:** miércoles 9 de noviembre de 1998. **Actividad previa:** Conocimiento de operaciones simples: suma, resta, multiplicación y división. **Actividad innovadora:** "De cuántas maneras". Es una actividad que se les explicó a los niños de la siguiente forma: se escribe una cantidad numérica en el pizarrón (ejemplo: "80") y se les pregunta "¿de cuántas maneras puedo representar esta cantidad?" y los niños en lluvia de ideas responden  $<40 + 40>$ ,  $<40 \times 2>$ ,  $<20 + 20 + 20 + 20>$ ,  $<160 / 2>$ , etcétera. Al concluir todas las respuestas posibles se les pregunta "¿cuál fue la manera más sencilla de representarlo?, ¿por qué?". Al entender el mecanismo se forman dos equipos al azar con la misma cantidad de integrantes, se divide el pizarrón en 2 y se coloca una cantidad en cada una "50" y "70", por ejemplo; se pide que cada integrante pase a escribir una operación lo más simplificada que les sea posible y que de como resultado esa cantidad y lo hagan lo más rápido que puedan, el equipo que termine primero y con el menor número de errores será el triunfador. Al concluir se revisan todas las operaciones, se detectan los errores y se corrigen. Posteriormente se procedió a construir en grupo una definición de "operaciones simplificadas", su aplicación y su uso cotidiano; se procedió de manera individual con otras cantidades en su cuaderno para reforzar el conocimiento.

Como acabamos de exponer, en estas actividades demostramos que las propuestas lúdicas no son exclusivas de un momento del aprendizaje, sino más bien las podemos utilizar en cualquier momento, sea necesario o no, presentamos una herramienta sencilla y adecuada para utilizar con los niños; parte de sus intereses surge de su mundo y de sus deseos.

Al iniciar este tipo de actividades nos enfrentamos al desequilibrio de los alumnos, ya que no están acostumbrados a salir al patio "a tomar una clase", tampoco es común que se les evalúe con una "pelota" o "rompecabezas", como tampoco están familiarizados a trabajar en parejas o en equipos, a escribir en la pared o a competir por resolver una operación. Pero son situaciones a las que los niños se adaptan fácilmente, somos los adultos y en este caso los maestros, los que nos resistimos a trabajar de una manera "diferente", principalmente porque no volteamos a ver los intereses y deseos de nuestros alumnos. Nos enfrascamos en lo extenso de nuestros programas y tratamos de cumplirlo poniendo en operación prácticas ya comprobadas que nos darán resultado, sin revisar otras opciones que nos pueden brindar mejores resultados y posiblemente no tengamos que esforzarnos demasiado en planear, las actividades surgen de las ideas e intereses de los niños, basta con acercarnos a ellos y dejarnos llevar e "inventar algo" que sirva para los fines que perseguimos.

La propuesta es simple y a veces notamos que es tan sencilla que no le damos el valor que se merece, por eso como **Tercer** punto consideramos que lo más importante de esta propuesta es no perder de vista que es un proceso; es decir, una serie de pasos sucesivos que nos llevan a alcanzar una meta y en este mismo proceso se van a ir integrando los acercamientos al aprendizaje, por lo que también es posible que éstos sean interiorizados en los alumnos antes de llegar a la meta o en la culminación de la actividad; en este punto es importante resaltar y sobre todo no perder de vista los elementos cognitivos o de apropiación que se están manejando, ya que fácilmente se pueden confundir los elementos recreativos con los elementos de integración de los aprendizajes, pero en esto profundizaremos más adelante.

**Cuarto**, el profesor debe ser extremadamente explícito en las indicaciones o instrucciones, porque algún mal entendido nos llevará a la indisciplina, se deben planear acciones cortas acordes al tiempo que el niño puede prestar atención y participar activamente, también debe estar pendiente al desarrollo de la actividad, porque puede presentarse que no se desarrolle conforme a lo planeado y su intervención puede levantar el ánimo modificando o cambiando la actividad.



### **3.2.1 El patio de la escuela**

Sin duda el patio de la escuela es uno de los pocos lugares donde los alumnos pueden moverse a su antojo, es el espacio donde se encuentran con sus amigos para contarse lo que han hecho, lo que soñaron o lo que piensan hacer, es la oportunidad de platicarse el secreto más oculto, el último regaño de mamá, en donde se prestan los carritos y las estampas que adquirieron la tarde anterior o esa misma mañana antes de llegar a la escuela: en fin, donde comparten sus vivencias y disfrutan del bullicio en un lugar abierto.

El patio, fue quizá, el primer sitio que visitó el niño en la escuela antes de llegar al salón de clase, antes de conocer a su maestra, antes de conocer a sus compañeros: fue el testigo de aquellas lágrimas derramadas o de aquella sonrisa de júbilo del primer día de clases, fue el sitio que le permitió visualizar la inmensidad de la escuela, que al compararla con el tamaño de su casa lo hizo sentirse un poco perdido.

En el patio se celebran las ceremonias cívicas, en ocasiones se celebran las grandes fiestas de la escuela, donde les toca bailar, cantar, actuar o declamar, les embarga el sentimiento de bienestar y de triunfo.

En el patio, la mayor parte del tiempo, realizan las actividades de Educación Física, la gran clase tan esperada quizá porque los niños encuentran el espacio para desahogar toda la energía que llevan guardada y trabajan con un profesor que les conduce al gozo de intereses y variadas actividades.

En fin, si el patio de la escuela es parte importante en la vida de los educandos, entonces, ¿por qué la mayor parte del tiempo está desocupado?, ¿se puede aprovechar cotidianamente para abordar de una manera diferente los contenidos programáticos?, ¿podemos convertirlo en una extensión muy atractiva de nuestros salones de clase?

Con la puesta en práctica de esta propuesta tratamos de identificar los lugares que a los niños les llaman la atención como los prados, pasillos y patios de recreo, y en ellos trabajar las actividades que teníamos programadas, muchas de ellas se realizaron formando equipos o trasladándonos a otros sitios, pegar, correr, brincar, acostarse, etcétera; esto no lo podíamos hacer dentro del aula de clases, el

espacio es reducido y hay mobiliario que nos impide trabajar libremente, también tratamos de que los niños conozcan otros espacios y los hagan suyos, el aula es un sitio muy encerrado y limita las posibilidades de conocer, recrear o imaginar cosas diferentes que es lo que pretendíamos al trabajar las actividades fuera de ella.

### ***3.2.2 El proceso de apropiación de la estrategia y el juego como estrategia de integración***

Ya hemos hablado mucho sobre el juego y el aprendizaje de manera separada, es más, hemos hablado de la estrategia de innovación pero no hemos dicho de qué manera o cómo es que ambas se relacionan; y para explicar o darle solución a este sencillo problema nos hemos basado en la posición teórica de que **el aprendizaje es desarrollo**, esta identidad es la esencia de un grupo de teorías de muy diverso origen.

Una de dichas teorías se basa en el concepto del reflejo, una noción esencialmente vieja que últimamente ha vuelto a surgir. Tanto si se trata de la

lectura, la escritura o la aritmética, el desarrollo se considera como el dominio de los reflejos condicionados; esto es, el proceso de aprendizaje está completa e inseparablemente unido al proceso de desarrollo. Dicha noción fue elaborada por James, quien redujo el proceso de aprendizaje a la formación de hábitos, identificándolo como el desarrollo.

Las teorías de los reflejos tienen por lo menos una cosa en común con las teorías como las de Piaget: todas ellas conciben el desarrollo como la elaboración y sustitución de las respuestas innatas. Tal como afirmó James *"La mejor descripción que puede darse de la educación es definirla como la organización de hábitos adquiridos y tendencias de comportamiento"*. El desarrollo se reduce básicamente a la acumulación de todas las respuestas posibles. Cualquier respuesta adquirida se considera o un sustituto o una forma más compleja de la respuesta innata.

No obstante, a pesar de la similitud entre otras posiciones teóricas, existe una diferencia sustancial en sus presupuestos acerca de la relación temporal entre los procesos evolutivos y de aprendizaje. Los teóricos que sostienen el primer punto de vista aseguran que los ciclos evolutivos preceden a los ciclos de aprendizaje; que la maduración precede al aprendizaje; y que éste y el desarrollo

coinciden en todos los puntos, del mismo modo que dos figuras geométricas idénticas coinciden cuando se superponen.

Algunas investigaciones muestran que la mente no es una red compleja de aptitudes generales como la observación, la atención, la memoria, el razonamiento, etcétera, sino un conjunto de capacidades específicas independientes en cierta medida las unas de las otras y cuyo desarrollo es también autónomo. El aprendizaje es más que la adquisición de la capacidad de pensar; es la adquisición de numerosas aptitudes específicas para pensar en una serie de cosas distintas.

El aprendizaje no altera nuestra capacidad de centrar la atención, sino más bien desarrolla numerosas aptitudes para centrar la atención en una serie de cosas. Según este punto de vista, un especial entrenamiento, materiales y procesos son similares en los distintos terrenos; el hábito nos gobierna.

Todo ello conduce a la conclusión de que, debido a que todas las actividades dependen del material con el que operan, el desarrollo del conocimiento es, a su

vez, el desarrollo de un conjunto de capacidades independientes y particulares o un conjunto de hábitos particulares. La mejoría de una función del conocimiento o de un aspecto de su actividad puede afectar al desarrollo de otra únicamente en la medida en que existan elementos comunes a ambas funciones o actividades.

No se concibe el aprendizaje como algo limitado a un proceso de adquisición de hábitos y destrezas, la relación entre el aprendizaje y el desarrollo no es el de una identidad, sino la de una relación mucho más compleja. Una vez que el niño ha aprendido a realizar una operación, asimila a través de ella unos principios estructurales cuya esfera de aplicación es distinta de las operaciones a partir de las que asimiló dichos principios. Por consiguiente, al avanzar un paso en el aprendizaje, el niño progresa dos pasos en el desarrollo, es decir, el aprendizaje y el desarrollo no coinciden.

La influencia del juego en el desarrollo del niño es enorme. La raíz de las limitaciones situacionales impuestas al pequeño reside en un factor básico de conocimientos característicos de la primera infancia: la fusión de los impulsos y la percepción. A esta edad la percepción no suele ser un rasgo independiente sino más bien integrado a la reacción motora. Toda percepción es un estímulo para la actividad. La acción en una situación imaginaria que señala al niño para guiar su

conducta no sólo a través de la percepción inmediata de objetos o por la situación que le afecta de modo inmediato, sino también por el significado de dicha situación. Para los niños es casi imposible separar el campo del significado del campo visual, porque existe una íntima fusión entre el significado y lo que perciben visualmente.

Cuando le pedimos al niño que nos represente un caballo en su mundo infantil "un palo de escoba" sería suficiente para representarlo. Un símbolo es un signo, pero el palo no funciona como signo de caballo para el pequeño, quien retiene las propiedades de las cosas pero cambia su significado. Éste en el juego se convierte en el punto central y los objetos se mueven desde una posición dominante a una subordinada.

Durante el juego el niño opera con significados separados de sus objetos y acciones acostumbradas; sin embargo, surge una interesante contradicción en la que funde las acciones reales y los objetos reales. Esto caracteriza la naturaleza transicional del juego; es un estadio entre las limitaciones puramente situacionales de la temprana infancia y el pensamiento adulto, que puede estar totalmente libre de situaciones reales.

Cuando el palo se convierte en el punto de partida para separar el significado de "caballo" de un caballo real, el niño hace que un objeto influya sistemáticamente en otro. El pequeño no es capaz de desglosar el significado de un objeto; o una palabra de un objeto, si no es a través del hallazgo de un trampolín en otro objeto. La transferencia de significados se facilita por el hecho de que el niño acepta una palabra como la propiedad de una cosa; lo que en realidad ve no es la palabra, sino lo que ésta designa.

Así para un niño, la palabra "caballo" aplicada a un palo significa "aquí hay un caballo", porque mentalmente ve al objeto tras el término que lo designa. Un importante estadio transicional en la operación con significados se produce cuando el pequeño actúa primero con significados que con objetos. Más tarde lleva a cabo estos actos conscientemente. Este cambio se interpreta en el sentido de que antes de que el niño adquiriera el lenguaje gramatical y escrito, sabe perfectamente cómo hacer las cosas, pero ignora que lo sabe. No domina las actividades de modo voluntario. Durante el juego, el niño utiliza espontáneamente esta actividad de separar el significado de un objeto sin saber lo que está haciendo, al igual que ignora que está hablando en prosa, pero sigue hablando sin prestar atención a las palabras. De este modo, a través del juego el niño accede a una definición funcional de los conceptos u objetos, y las palabras se convierten en partes integrantes de una cosa.



La creación de una situación imaginaria no es un hecho fortuito en la vida del pequeño, sino más bien la primera manifestación de su emancipación de las limitaciones situacionales. La primera paradoja del juego estriba en que el niño opera con un significado alineado en una situación real. La segunda es que en el juego el pequeño adopta la línea de menor resistencia -hace lo que más le apetece, porque el juego está relacionado con el placer- y, al mismo tiempo, aprende a seguir la línea de mayor resistencia sometiéndose a ciertas reglas y renunciando a lo que desea, pues la sujeción a las reglas y la renuncia a la acción impulsiva constituyen el camino hacia el máximo placer en el juego.

Por su parte, el juego plantea demandas al niño constantemente para evitar el impulso inmediato. A cada paso el niño se enfrenta a un conflicto entre las reglas del juego y aquello que le gustaría hacer si de improviso pudiera actuar espontáneamente. En el juego actúa de modo contrario al que le gustaría actuar. El mayor autocontrol de que es capaz un niño se produce en el juego. Alcanza el mayor despliegue de poder cuando renuncia a una atracción inmediata en el juego. Generalmente un niño se subordina a las reglas renunciando a algo que desea, pero aquí la subordinación a una regla y la renuncia a una acción impulsiva inmediata constituyen los medios para alcanzar el máximo placer.

Así pues el atributo esencial del juego es una regla que se ha convertido en deseo, respetar las reglas es una fuente de placer, una regla vence porque es el impulso mas fuerte. Una regla de este tipo es una regla interna, una regla de auto-limitación u auto-determinación, como dice Piaget, y no una regla que el niño obedece como si se tratara de una ley física. En pocas palabras, el juego brinda al niño una nueva forma de deseos. Le enseña a desear relacionando sus deseos en un "yo" ficticio, a su papel en el juego y sus reglas. De este modo se realizan en el juego los mayores logros del niño, logros que mañana se convertirán en un nivel básico de acción real y moralidad.

Al pensar actúa. La acción interna y externa son inseparables: la imaginación, interpretación y voluntad son procesos internos realizados por la acción externa. Todo lo que hemos dicho de la separación entre el significado y los objetos es igualmente aplicable a las situaciones del niño. Del mismo modo que el operar con el significado de las cosas nos lleva al pensamiento abstracto, el desarrollo de la voluntad y la capacidad de llevar a cabo elecciones conscientes se producen cuando el pequeño opera con el significado de las acciones. En el juego una acción sustituye a la otra, al igual que un objeto reemplaza a otro.

### ***3.3 El juego; accesible o inaccesible para integrar los procesos de aprendizaje***

Como vimos en el apartado anterior el proceso de apropiación de la estrategia es mucho más sencilla de lo que pudiéramos imaginar, parece ser y hemos comprobado con la puesta en práctica de la estrategia de innovación que el aprendizaje nos envía directamente a un desarrollo que favorece la adquisición de conocimientos en todas las formas en que éstos se presenten.

Hemos podido recuperar los espacios que anteriormente estaban vetados para los niños e incluso para los maestros, hemos explorado lugares como los patios y los pasillos para realizar actividades de interés, hemos trabajado con materiales extraños o poco usuales, hemos adquirido nuevos puntos de vista para abordar los aprendizajes en los niños, hemos adoptado posiciones diferentes en torno a los retos que nos marcan los planes y programas, nos ha sido posible incluir en nuestros avances programáticos actividades que no hubiéramos pensado o que no se incluyen en los libros para el maestro.

Hemos entendido que partir de los intereses de los pequeños nos facilita mucho las cosas en el campo de la simbología para la adquisición de los conocimientos porque hemos podido trasladar los significados a los objetos y a su vez traspolar el significado a situaciones nuevas que nos han llevado a desarrollar conceptos o a apropiarnos de los conocimientos y de esta manera desarrollarnos en todos los aspectos. Éstos son elementos que hemos conocido y que hemos ido integrando a nuestra nueva vida, tanto maestros como alumnos, pero qué han adquirido o qué les hemos podido proporcionar a los niños con esta práctica innovadora, en qué se han beneficiado ellos de manera particular:

- ✓ *Hemos respondido a sus intereses particulares, proporcionándoles la oportunidad de identificar, reconocer y conseguir una comprensión de la propiedad de los materiales y un entendimiento de la naturaleza, de la función y de los atributos de los elementos familiares y no familiares, incluyendo los táctiles y cinestéticos.*
- ✓ *A debatir con el grupo sus exploraciones y aprender con y de otros niños.*
- ✓ *Apropiarse por imitación de los esquemas de acción de los compañeros y reorganizar los propios de manera más eficaz.*
- ✓ *Hacer frente a las frustraciones cuando las cosas no se desarrollan como uno espera.*

- ✓ *A planear y anticipar situaciones reales o imaginarias en situaciones dadas.*
- ✓ *A romper con el hermetismo y la negativa de participar en clase.*
- ✓ *A trabajar en equipo, apoyar y apoyarse de los compañeros para resolver problemas y darle solución de diversas maneras.*
- ✓ *A involucrarse en las situaciones de aprendizaje tanto dentro como fuera del aula, expresando situaciones nuevas que le sean de interés particular.*
- ✓ *A desarrollar su sentido de investigación y búsqueda tanto en la escuela como fuera de ella.*
- ✓ *A ser abierto y espontáneo con sus comentarios y sus participaciones.*
- ✓ *A reorganizar sus pensamientos de manera práctica y encontrarle sentido a su trabajo.*
- ✓ *A utilizar el sentido del humor y la recreación en la adquisición de conocimientos.*
- ✓ *A formar un espíritu laborioso, desarrollando la interacción.*

- ✓ ***A construir sus aprendizajes y resolver sus propias problemáticas partiendo de una colectividad y de un esquema general.***

Todos éstos y algunos más son elementos que hemos podido integrar a las nuevas vidas de los niños, como ya mencionamos antes; pero en dónde encontramos las evidencias de que estas cosas se dieron y que la práctica innovadora influyó en ello.

Primeramente en los registros que llevamos de las actividades desarrolladas en cada sesión, en ellos anotábamos lo más que se podía de la actividad, desde su planeación hasta su culminación, y obteníamos registros de los niños como "hagámoslo otra vez", "ahora lo hacemos de esta manera", "yo primero", "yo también quiero participar", "mi hermano me dice que si puede venir al grupo cuando hagamos estas cosas", "yo empiezo", "ahora yo digo el juego", "por que no empezamos como ayer"; en fin, y de los comentarios que obteníamos al finalizar la actividad: "me gustó mucho", "así si me gusta participar", "el tiempo se va muy rápido", "entendemos más fácil lo que tenemos que aprender".

Todos ellos son indicadores que nos muestran el interés en la actividad, nos dan elementos para suponer que hemos captado su atención, que hemos partido de lo que les gusta, que se han involucrado, que han participado con deseos propios, en una palabra que les gusta.

También pudimos hacer comparaciones con las actividades que se hacían con la práctica innovadora y las que no se hacían de esta manera, y pudimos obtener que con la práctica innovadora las calificaciones de los niños eran más homogéneas; es decir, el grupo avanzaba más como tal, no encontramos variaciones notables entre calificaciones (de manera general) pero si notamos que las participaciones y las respuestas eran más acertadas, que les era más sencillo resolver problemas, que cometían menos errores y que las instrucciones las entendían con mayor facilidad.

Tal vez los registros que llevamos no tengan la validez necesaria para reforzar nuestros supuestos, pues se requeriría de un mayor control que nos lo afirmara, pero consideramos que la práctica innovadora ha sido válida en el sentido de que cambió la actitud tanto de los alumnos como de los propios maestros, ahora ya conocemos una manera diferente de "aprender" y sabemos que no es la única y que en cualquier momento podemos recrear otra acción innovadora o perfeccionar

ésta. Pero de la evaluación hablaremos más adelante, por el momento lo importante es resaltar que **"el juego como elemento integrador de los procesos de aprendizaje"**, ha sido una herramienta sencilla y accesible que se puede poner en práctica en cualquier momento para la adquisición de los conocimientos, que no se requiere de mucho conocimiento en el tema sino más bien de una disposición abierta para recrear cosas nuevas, que no se requiere de materiales complicados o costosos, partimos del entorno, de lo que tenemos o de lo que podemos inventar, que no se requiere de tiempo extra ni de espacios determinados, que se requiere de planeación (como en cualquier otra actividad), y en general nos proporciona muchos beneficios en nuestra práctica docente; por todo lo anterior concluyo que lo lúdico es una herramienta accesible para integrar los procesos de aprendizaje.

### **3.3.1 Valoración y evaluación de la aplicación**

Considero que éste es el apartado más importante y el más difícil de desarrollar, intenta retomar los elementos que nos han sido favorables o desfavorables en la planeación o la puesta en práctica de nuestra actividad sin perder la congruencia o la objetividad del proyecto. Por lo que comenzaré por el primer momento del proyecto "la planeación", este punto fue importante pues de él dependía



primeramente la aprobación y posteriormente el funcionamiento, considero que todos los elementos que se trataron en la descripción fueron tratados de manera general y profunda, se consultó con las autoridades, con los padres, con los niños y con los compañeros maestros, todos fueron avisados y puestos en conocimiento de lo que se pretendía realizar, se obtuvo su aprobación y en algunos casos sugerencias y puntos de vista, esto nos permitió corregir alguna deficiencia del proyecto, siempre hay cosas que no se contemplan y que con la participación y conocimiento de la gente se solventan.

La participación de mis compañeros no fue muy activa, pues se sentían desinteresados en el tema y la actitud de las autoridades fue aceptable pero no de apoyo en ningún momento, hasta la fecha no se han interesado en saber los resultados obtenidos ni se han acercado a mí para saber más acerca de la propuesta, a pesar de que les entregaba los reportes periódicos de las actividades desarrolladas.

Los padres de familia se presentaron más interesados y participativos, consideran que los niños los contagiaron con sus comentarios, y en algunas juntas expresaron que deseaban que se siguiera con este tipo de actividades.

Los niños fueron los más expresivos en sus participaciones y en sus comentarios, tanto al final de cada actividad como al concluir el proyecto, y este tipo de evaluaciones las considero de poco valor sistemático, por carecer de control en las variables, pero siempre que tratamos con seres humanos y en especial de conductas, éste se vuelve un punto difícil, pero los comentarios en este sentido son muy importantes y su valor se acrecenta cuando éstos van acompañados de actitudes.

Se llevaba un control o registro en cada actividad que se comparaba con otras actividades que no incluían la acción innovadora y se obtuvieron resultados interesantes como: la actitud o disposición de los niños a participar e involucrarse en las actividades cuando eran nuevas o diferencia de las que ya se conocían o se desarrollaban tradicionalmente.

Esto es interesante pues en el grupo de la compañera que compartía el proyecto conmigo y sus alumnos eran del mismo grado, se observaron las mismas conductas, nuevamente considero subjetiva esta apreciación pero la evidencia del interés se muestra en la participación y en los trabajos desarrollados, pues casi

siempre se concluía con las actividades programadas y en general el grupo trabajaba al mismo ritmo y de manera integrada.

La puesta en práctica de la actividad me resultó sencilla, pues como ya se ha mencionado no se requiere de muchos elementos teóricos ni materiales sino más bien de una actitud positiva y de trabajo activo. Como educador pude rescatar muchos elementos que quizá no tomaba en cuenta o no les daba la importancia debida o que simplemente había dejado de lado; por ejemplo, corregir las formas lingüísticas, aumentar el vocabulario, desarrollar la coordinación motora en los niños, afirmar y orientar su lateralidad, aumentar su facultad de triunfar, entablar relaciones de trabajo con los niños, reconocer los conocimientos previos con los que llegan, tomar en cuenta sus motivaciones e intereses, entablar situaciones no artificiales tratando de emplear significados más amplios y diversificados, diferentes formas de organizar al grupo (equipos, binas, filas, etcétera), experimentar junto con ellos nuevas perspectivas, deseos, sensaciones, sentimientos, actitudes y valores, estimular la creatividad, alentar el interés y la motivación, supervisar los acontecimientos, aconsejar sobre las acciones, proporcionar nuevos materiales, escuchar y responder a las cuestionamientos de los niños, asegurar la intervención de "todos" los niños en las actividades, proporcionándoles retroalimentación y elogios.

En fin son tantas cosas que de manera general y aveces de una manera oculta se presentaron, tanto en mi como en mis alumnos, que quizás algunos de ellos los omita en este momento y de los cuales tal vez no existan registros, pues las cosas o los acontecimientos se dan tan rápido que no son perceptibles, puede ser que esta parte de los registros y la observación detallada de la actividad se haya quedado un poco corta, pues realmente suceden tantas cosas en el transcurso que se necesitaría un equipo de especialistas para recuperar todo lo que allí sucedió.

Reconozco que en esta parte del proyecto hace falta sistematizar los registros y apoyarnos en otros elementos para darle la validez que requiere la práctica innovadora, pero de que se obtuvieron resultados positivos eso no se puede negar y basta con observar la participación y el deseo de los niños a integrarse a este tipo de actividades que muchas veces sin saber nos proporcionan el acceso directo a la apropiación de los conocimientos y por tanto su desarrollo como individuos.

También quiero hacer notar que esta propuesta no es la única ni la más importante en el campo de la educación, pero sí es un aporte que con la mejor de las intenciones sirve para mejorar y crecer como educadores.

### **3.3.2 Alternativas viables acordes a la estrategia de innovación**

Nuestra propuesta nos proporcionó un panorama más amplio en el que podemos utilizar los juegos, mientras la desarrollábamos nos surgieron otras alternativas que no llevamos a la práctica pero que deseamos plasmar en este apartado para que sirvan de motivación a otras prácticas y no se queden sólo como ideas, sino que se desarrollen en un futuro de acuerdo a las posibilidades.

- *En grupos colegiados o reuniones de Consejo Técnico Consultivo podemos implementar de manera práctica actividades lúdicas para abordar un conocimiento que se nos dificulte abordar con nuestros alumnos, el compartir experiencias y sobre todo vivirlas, nos vuelve menos escépticos ante las cosas, estas actividades no nos llevan más de veinte minutos y fácilmente se pueden implementar con los compañeros.*
  
- *También es un momento oportuno para reflexionar sobre aquello que falta para mejorar nuestra práctica docente y sobre qué tanto puede ayudar el trabajo realizado en el patio para renovarla, ya que éste y otros espacios de la escuela ofrecen un nuevo estímulo a nuestra imaginación para diseñar nuevas y atractivas secuencias didácticas. Quizás con la aportación de todos podamos mejorar y hacer mas atractivos los espacios que tenemos abandonados en nuestros edificios.*

- *Como beneficio directo para nuestros niños recordemos el fomento de las conductas, actitudes y valores en que trabajamos y que están directamente relacionadas con todos los juegos que ellos aprenden. ¿Qué mejor oportunidad que el juego para solicitar y obtener su colaboración en beneficio de los demás y del suyo propio?, ¿qué actividades interesantes pueden guiarles al cumplimiento de las normas?, ¿podemos lograr mediante el juego que el niño eleve su autoestima como medio de contrarrestar las presiones familiares y escolares?, ¿nos podrá ayudar a la construcción de la identidad individual y de grupo?*
  
- *Para la mejor vinculación con la comunidad y para lograr que los padres comprendan el valor del juego en la educación de sus hijos podemos destacar los días de juego entre padres e hijos en el patio de la escuela, que son una magnífica oportunidad para acrecentar las relaciones entre la escuela y las familias.*
  
- *Jugar y aprender en el patio de la escuela ofrece al docente la oportunidad de conocer más a fondo a cada uno de sus alumnos, por eso se recomienda observar y participar con los niños en el patio de recreo, así como realizar sociogramas que nos objetivicen las relaciones que se establecen entre los niños y entre los diferentes subgrupos*

- *Realizar un compendio de juegos para poder después clasificarlos para las diferentes actividades sería un material muy rico y práctico que nos facilitaría nuestra actividad con los niños, y si lo hacemos de manera colectiva con nuestros compañeros lo completaríamos más rápido y sería más sencillo pues de las ideas de todos nos enriquecemos y crecemos juntos.*

En fin, son muchas las actividades que surgen cuando se pone en práctica la recreación y la invención, sirvan estos ejemplos como motivación para poner en práctica nuevas ideas y nuevos proyectos que mejoren nuestra actividad diaria como docentes.

## CONCLUSIONES

Son muchos los aspectos que quisiera integrar al concluir este proyecto, pero deseo iniciar reconociendo que es un trabajo que me ha dejado muchas satisfacciones, principalmente porque con él concluyo una parte fundamental de mi formación como docente: la actualización y la superación personal y espero que ésta sea sólo una parte de una nueva formación como profesional de la educación.

Reconocer que tenemos un problema o simplemente descubrirlo y darnos cuenta que nos enfrentamos a una problemática, es un golpe muy fuerte si pensamos que a partir de ella se desencadenan muchas más; pero éste se disuelve cuando buscamos alternativas, cuando las compartimos o las expresamos y es el caso de este trabajo.

Todos nos colocamos a diario en situaciones que nos presentan problemáticas; a veces sencillas, a veces complejas, pero si no las enfrentamos no podemos avanzar.

Con el juego el niño se reafirma y ejercita sus capacidades físicas e intelectuales, y al mismo tiempo, le ayuda a plantear y resolver problemas cotidianos de desarrollo y convivencia.



El juego no es lo más importante en el niño, pero si es un rasgo predominante en su desarrollo, con el juego el niño atraviesa del margen de lo real (lo que manipula, toca o maneja, lo concreto) al campo de lo imaginativo (lo irreal, lo abstracto, las ideas) su esencia es la relación que se establece entre el pensamiento y las situaciones reales; entre el campo del significado y el campo visual.

Para el presente trabajo hemos considerado al juego como el elemento integrativo; es decir, la actividad que nos permite la construcción del conocimiento en el niño, el juego es la experiencia de confirmar o negar las conexiones que establecemos con nuestro mundo y su interpretación, pero nos resta destacar la diferencia entre éste y lo lúdico que de manera cotidiana se manejan como sinónimos. Para nosotros lo lúdico se refiere a los intereses en los que fijamos nuestra atención, los objetos, las personas, lo que manipulamos, lo que tocamos; en fin, con lo que interactuamos de manera concreta, y lo diferenciamos de los intereses glósicos porque éstos se relacionan con la adquisición del lenguaje (expresiones, muecas, señas, gestos, etcétera). Por tal motivo para la presente investigación no hemos considerado sinónimos al juego y lo lúdico.

Mediante el juego aproximamos al niño a las actividades serias; en este sentido manejamos sus intereses lúdicos para acercarlo al campo cognitivo; lo trasladamos de su espacio de interés (mundo ordinario) al espacio del trabajo académico (mundo del conocimiento abstracto).

Es importante conocer los estadios del desarrollo, porque con base en ellos podemos inferir los intereses de los niños, realizamos acercamientos a sus deseos, a las cosas que le producen placer y a las cosas que podemos manipular para captar sus motivaciones.

Como ya sabemos, el juego es algo indisoluble en el niño, es algo que trae y que maneja en todas las oportunidades de su vida, sería un error minimizarlo de su existencia. Como profesores nos proporcionará mejores resultados si lo aprovechamos engrandeciéndolo, quizás exagerándolo y moldeándolo en las actividades académicas. No debemos ponerle barreras porque con ello sólo entorpecemos su desarrollo; conozcamos y reconozcamos al juego como una herramienta accesible para el aprendizaje en los niños.

Lo anterior nos remite a observarnos como docentes propositivos, creadores, innovadores y atentos a esta forma de concebir el aprendizaje; no se trata de "dejarlos ser", se trata de caminar con ellos y construir juntos el conocimiento.

¿Cómo es que realizamos esta tarea? Debemos estar pendientes de la planeación de las actividades, responder a sus necesidades y que al mismo tiempo nos reditue un producto directa o indirectamente útil.

El juego por sí mismo es rico en conocimiento, pero hay que orientarlo para que sus frutos caigan en el lugar correcto.

Al concluir nuestro trabajo tenemos una visión más amplia de lo que significa el juego, tanto para los alumnos, maestros, padres y autoridades. "El juego nos ofrece la oportunidad de adquirir conceptos", el juego es una actividad creadora en la que se valora tanto el proceso como el resultado; los niños aprenden a pensar, se expresan, desarrollan habilidades, investigan, se vuelven más independientes.

Con relación a los objetivos planteados, éstos superaron las expectativas que teníamos, porque principalmente se ha obtenido una herramienta, "el juego" como un aspecto que facilita la integración de los aprendizajes de los alumnos, que motiva, relaja, tonifica el ambiente; las bondades son muchas y las oportunidades en las que se pueden desarrollar lo son aún más. Se han identificado los elementos que intervienen en este proceso, cómo interactúan y cómo se les debe manejar para obtener los mejores resultados. Ahora se conocen los ingredientes y se ha aprendido a integrarlos de diversas formas para emplearlo en distintas situaciones y obtener los mejores resultados.

Se han identificado los ambientes propicios para la puesta en práctica, se han visualizado los errores y las alternativas de solución; se ha encontrado que es una herramienta que reúne todas las condiciones para que los niños puedan realizar aprendizajes significativos, funcionales, interesantes para el desarrollo de las habilidades, capacidades y actitudes que necesitan para integrarse a la vida social y sobre todo porque sienta bases idóneas para aprender.

Hemos reconocido que el papel del profesor es importante, ya que tiene la responsabilidad de abrir la puerta que libere el poder creativo del sujeto y de proporcionar ambientes y experiencias con las que se fomente la creatividad.

Apropiarnos de la estrategia es mucho más sencillo de lo que pudiéramos imaginar y sólo necesitamos un poco de creatividad y muchos deseos de cambiar, los elementos que se ponen en juego no son difíciles de adquirir, vivimos con ellos y son parte nuestra, sólo hace falta que los pongamos en acción.

El cambio lo tenemos en nuestras manos y no se encuentra en esta propuesta solamente, sino en nuestro "querer hacer" que las cosas cambien y sentirnos satisfechos con lo que hacemos; en ocasiones lo "cotidiano" se vuelve rutina y después tedio, de nosotros depende que lo cotidiano se vuelva innovación.

## **BIBLIOGRAFÍA**

**AUSUBEL, David P. PSICOLOGÍA EDUCATIVA: UN**

**PUNTO DE VISTA COGNOSCITIVO, México,**

**Trillas, 1976**

**BANDET, Abbadieu "COMO ENSEÑAR A TRAVÉS DEL JUEGO",**

**Barcelona, Fontanella, 1975**

**BERBAUM, Jean, "APRENDIZAJE Y FORMACIÓN", México, F.C.E. 1996**

**BRUNER, Jerome "JUEGO, PENSAMIENTO Y**

**LENGUAJE", Acción Pensamiento y lenguaje, Ed.**

**Alianza, México, 1986**

**COLL, César (Compilador) PSICOLOGÍA GENÉTICA Y**

**APRENDIZAJES ESCOLARES, México, Siglo XXI**

**Editores, 1983.**

**CHATEAU, Jean "POR QUÉ JUEGA EL NIÑO". Psicología  
de los juegos, Buenos Aires, Kapeluz, 1987**

**DECROLY, O. Munchamp E. "EL JUEGO Y EL TRABAJO".  
El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y  
motriz, Madrid, Morata, 1986**

**DE LA GARZA Toledo, Enrique "HACIA UNA METODOLOGÍA DE LA  
RECONSTRUCCIÓN" México, Porrúa, 1988**

**DEVAL, Juan "EL JUEGO". El desarrollo Humano, Madrid,  
Siglo XXI, 1987**

**ERIKSON, H.E. "JUEGO Y ACTUALIDAD", Juego  
y desarrollo, México, Ed. Crítica, Grijalbo, 1988**

**FREINET C, "EL JUEGO", El equilibrio mental del niño",  
México, LAIA, 1993**

**GARVEY, C. "EL JUEGO INFANTIL", Madrid, Morata, 1984**

**GESSELL, Arnold y C. Amatruda. DIAGNÓSTICO DEL  
DESARROLLO NORMAL Y ANORMAL DEL  
NIÑO. Buenos Aires, Paidós, 1966.**

**MOYLES, J. R. "EL JUEGO EN EL CURRÍCULUM"  
El juego en la educación infantil y primaria, Madrid,  
Morata, 1990**

**PIAGET, Jean, EL NACIMIENTO DE LA INTELIGENCIA  
EN EL NIÑO. Madrid, Aguilar. 1969**

**PÉREZ Oliveros, Enrique "MANUAL DE JUEGOS", Montevideo,  
Uruguay, Mosca Hnos., 1982**

**PONTE, Jorge "LO LÚDICO EN LA ESCUELA PRIMARIA",  
Santiago de Chile, 1996**

**RAMSEY, M.E. BAYLES, K.M. "VALORES Y PROPÓSITOS**

**DEL JUEGO" El jardín de infantes, programas**

**y prácticas, México, Paidós, 1989**

**REBOREDO, A. "EL JUEGO", México, 1983**

**RUSSEL, Arnulf "EL JUEGO DE LOS NIÑOS", Barcelona, Herder, 1985**

**SÁNCHEZ, Margarita A., "DESARROLLO DE HABILIDADES**

**DEL PENSAMIENTO" CREATIVIDAD, Trillas, México, 1977**

**VALDEZ, A.E. "EL SENTIDO DEL JUEGO EN EL NIÑO"**

**México, 1994**

**VIGOTSKI, Lev. S, "EL DESARROLLO DE LOS PROCESOS PSICOLÓGICOS**

**SUPERIORES, BARCELONA, Grijalbo, 1992**

**WALLON, H. LA EVOLUCIÓN PSICOGENÉTICA DEL**

**NIÑO. Buenos Aires, Psiqué, 1972**



ZHUKUSKAIA "EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA

PEDAGÓGICA", Habana Cuba Pueblo y educación, 1987

ZAPATA, Oscar A. "APRENDER JUGANDO EN LA ESCUELA PRIMARIA",

Didáctica de la Psicología Genética Psicología Genética,

Pax, México, 1995

\*\*\*\*\*

CONAFE, "APRENDER JUGANDO", México, Consejo Nacional

de Fomento Educativo, 1984

DÍAZ Infante, Josefina, Revista Mexicana de Pedagogía, No. 34,

Suplemento Didáctico, México, 1998

U.P.N. "ESCUELA COMUNIDAD Y CULTURA LOCAL EN..." México, 1995

## GLOSARIO

**Acalculia.-** perturbación de la capacidad de calcular, incapacidad para el aprendizaje matemático de seguir un razonamiento aritmético o de aprender a resolver operaciones, aparece asociado a ciertos trastornos de representación espacial, del lenguaje, etc.

**Acomodación.-** Intercambio según el cual el sujeto es influido o determinado por el objeto. Señala la influencia del medio sobre el sujeto y éste tiende a modificar su comportamiento según las exigencias del medio, al mismo tiempo que intenta incidir en el desarrollo de esas exigencias.

**Afectivo.-** La experiencia afectiva se manifiesta como un estado de difícil demarcación, dividida en sentimientos y emociones. Es un acompañante inexcusable de la conducta humana y no puede ser identificada como una emoción particular y repercute en todo el individuo.

**Alegría.-** Sentimiento de placer originado por una viva satisfacción, que generalmente se manifiesta con signos exteriores, palabras, gestos o actos que demuestran júbilo.

**Ansiedad.-** Pauta compleja de respuestas que incluye sensaciones subjetivas de agitación, malestar y tensión asociadas a cambios en la actitud fisiológica del sistema nervioso autónomo. Se habla de ansiedad facilitadora del rendimiento para designar niveles de activación favorecedores de la ejecución de una tarea.

**Autoafirmación.-** Actitud dirigida hacia el propio "yo" que busca consideraciones y reconocimiento por parte de los demás, de lo que uno vale, elogios de este valor, e incluso cuando esta tendencia está aumentada como la fama y el honor.

**Aprendizaje.-** Proceso mediante el cual un sujeto adquiere "destrezas", "habilidades", practica o incorpora "contenidos informativos" o adopta nuevas estrategias de conocimiento o acción. En una palabra formarse y adquirir constantemente.

**Asimilación.-** Incorporación de los objetos en los esquemas de conducta, no siendo tales esquemas más que la trama de las acciones susceptibles de repetirse activamente, fase de intercambio entre el sujeto y el objeto, mediante el cual el sujeto modifica o actúa sobre el objeto que ha incorporado.

**Cognición.-** Cada uno de los procesos por los cuales se llega al conocimiento de las cosas, que sean fundamentalmente, la percepción, el descubrimiento, el reconocimiento, la imaginación, el juicio, la memorización, el aprendizaje, el pensamiento, el lenguaje. Supone una doble significación: captación o representación conceptual de los objetos y la comprensión o explicación.

**Comunidad.-** Núcleo de población con unidad histórico-social, con autonomía y estabilidad relativas, cuyos miembros están unidos por una tradición y normas formadas en obediencia a las leyes objetivas del progreso, que comprenden un pasado común, un territorio delimitado y que satisface necesidades básicas.

**Conducta.-** Actividad interna o externa de un organismo, directa o indirectamente observable, medible o descriptible, ya sea elemental o compleja.

**Constructivismo.-** Los procesos cognoscitivos pueden cancelarse como reflejos o representaciones relativamente pasivas de la realidad, o bien como

construcciones eminentemente activas. Es este último punto de vista, el denominado constructivismo cognoscitivo; el niño construyendo su peculiar modo de pensar, de conocer, de un modo activo como resultado de la interacción entre sus capacidades innatas y la exploración ambiental que realiza mediante el tratamiento de la información que recibe del entorno.

**Disgrafía.-** Incapacidad de reproducir total o parcialmente rasgos escritos, sin que exista un déficit intelectual o neurológico que lo justifique.

**Dislexia.-** Trastorno del lenguaje que se manifiesta en la aparición de dificultades especiales en el aprendizaje de la lectura no existiendo deficiencias intelectuales ni trastornos sensoriales o neurológicos.

**Equilibrio.-** Piaget lo considera como una compensación de fuerzas integradas por las actividades del sujeto en respuesta a las perturbaciones exteriores. Éstas sólo pueden ser compensadas a través de las reacciones o respuestas adecuadas. Al máximo de equilibrio corresponderá no un estado de reposo, sino un máximo de actividades del individuo que compense las perturbaciones actuales. Lo importante en psicología no es tanto el concepto de equilibrio como estado sino el proceso mismo de equilibramiento, resultado a su vez de una combinación de los procesos de asimilación y acomodación.

**Estadio.-** Momento, fase o periodo dentro de un proceso de desarrollo o devenir; no se trata de un orden cronológico, sino de un orden sucesivo, las estructuras elaboradas en una edad determinada se convierten en parte importante de los años posteriores.

**Frustración.-** Estado anímico y psicológico al que se ve sometido un sujeto en una situación "sin solución", privándose de la satisfacción, de un deseo, o defraudado en sus expectativas de recompensa.

**Innovación.-** Creatividad aplicada, tiene relación directamente con la implementación. La prueba del valor de las ideas está en su implementación.

**Integrador.-** Mecanismo mediante el cual se asegura el funcionamiento y continuidad entre las partes de un sistema.

**Interés.-** Una actitud caracterizada por el enfoque de atención sobre objetos, personas o hechos, intervienen elementos de orden muy distinto, por lo que se relaciona con el impulso y el deseo, la emoción, la curiosidad, la atención, la voluntad, etc. Son producidos por una necesidad y se encuentran ligados directamente a ella. El interés constituye una disposición subjetiva muy favorable para llevar a cabo el aprendizaje.

**Intereses concretos.-** A esta edad (3 a 7 años) el niño ya posee todos sus mecanismos perceptivos y motores que necesita para su actividad, por lo que su atención e interés se centra en forma concreta en todo lo que le rodea. El medio ambiente que hasta el momento le había servido como estímulo, comienza a interesarle objetivamente, y para ello necesita hacer uso de sus funciones mentales.

**Intereses glósicos.-** Se refiere al interés que manifiesta el niño por la adquisición del lenguaje. Antes de que el niño pueda hablar, es capaz de hacer saber a los adultos lo que desea o necesita, valiéndose de movimientos expresivos, tales como gestos, muecas, señas, etc. que representa una forma primitiva del lenguaje. Posteriormente el niño va desarrollando el simbolismo del lenguaje, y se vale del mismo para interactuar con el medio circundante (3 a 6 años).

**Intereses lúdicos.-** Estos intereses son característicos de la segunda infancia(3 a 7 años) y se manifiestan a través del juego que como menciona Piaget "forman una vasta red de medios que permiten al "yo" asimilar la totalidad de la realidad,

es decir, integrarla a fin de poder vivirla, dominarla o compensarla, es decir, integrarla a fin de poder vivirla, determinarla o compensarla"

**Intereses motores.-** Se refieren al interés que manifiesta el niño por estar en constante movimiento, nacen cuando los movimientos se vuelven mas coordinados (6 meses a tres años), ya que antes de esta edad, los movimientos de los niños se debían al azar y eran casuales. Pueden convertirlo en un medio para lograr fines (aprehensión, marcha y lenguaje).

**Intereses próximos.-** Se refiere a lo inmediato, al aquí y ahora de las situaciones. El niño no comprende el futuro, por lo que busca satisfacer sus intereses en el momento que éstos se presentan (3 a 7 años).

**Interés sensoperceptivos.-** Son los primeros en aparecer en el niño (0 a 3 años)se interesa en el perfeccionamiento de la función sensoperceptiva. El desarrollar sus sentidos permite al niño establecer contacto con el mundo que lo rodea, gusta de ver, chupar, palpar, etc.

**Juego de ejercicio.-** Este tipo de juego aparece en el periodo sensorio-motriz. Es un juego de carácter individual que consiste en realizar actividades que el niño ha logrado en otros contextos para conseguir un objetivo, pero que ahora se realizan por puro placer. Estas actividades consisten principalmente en movimientos del cuerpo o de objetos que el niño tiene a su alcance. En este periodo el simbolismo aún no ha aparecido.

**Juego reglado.-** Comienza sobre los seis años y se extiende hasta la adolescencia. Es de carácter social y en él existen una serie de reglas que todos los jugadores han de respetar: tiene un papel muy importante desde el punto de vista del desarrollo social, ya que los niños deben cooperar entre ellos para llevar a cabo el juego y todos deben respetar las reglas, así como competir entre ellos,

ya que habitualmente un individuo o equipo gana o pierde. Obliga a situarse en la perspectiva del otro tratando de anticipar sus acciones para evitar que gane, por lo que obliga a coordinar diferentes puntos de vista.

**Juego simbólico.-** Es el tipo de juego dominante entre los dos o tres y los seis o siete años. Este tipo de juego utiliza un abundante simbolismo formado a través de la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real modificadas de acuerdo a sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad que realiza. El niño somete en el juego la realidad a la que él está sometido a sus deseos y necesidades. El niño desarrolla los papeles sociales en las actividades que le rodean.

**Miedo.-** Reacción emocional natural ante amenazas reales o imaginarias que tienen la función adaptativa de preparar fisiológicamente al organismo para la huida.

**Motivación.-** Conjunto de variables intermedias que activan la conducta y/o la orientan en un sentido determinado para la consecución de un objetivo. Para que tenga lugar el aprendizaje es necesario contar con la participación activa del sujeto. La motivación consta de dos aspectos; el energético (fuerza con que el sujeto se entrega a la acción) y el direccional (objetivos o motivos a los que se aplica) ambos aspectos inseparables en la práctica.

**Pedagogía centrada en el análisis.-** Articulación entre la teoría y la práctica, aportando un beneficio de regulación. Adquisición de saberes, experiencias y análisis son los tres elementos que conforman su acción de formación.

**Pensamiento convergente.-** Proceso intelectual que el organismo realiza sobre una información dada (materia prima), para producir una información (resultado), determinada por la primera información. Una única respuesta posible.

**Pensamiento divergente.-** Proceso intelectual que el organismo realiza a partir de un información dada (materia prima). Tendiente a producir variedad y cantidad de información (resultado). Partiendo de la misma fuente, es una búsqueda de alternativas lógicas.

**Proceso.-** Evolución de un fenómeno a través de varias etapas conducentes a un determinado resultado, se caracteriza por una manifestación dinámica de una situación que desemboca en una transformación sucesiva de la misma.

**Psicogénesis.-** Término que denota el origen y desarrollo de la mente y de los fenómenos mentales. Piaget les ha tratado de dar explicación a partir de los estadios de desarrollo, noción fundamental para la determinación de la evolución mental, estudiando su mecanismo propio.

**Psiquismo.-** Conjunto de funciones y procesos psicológicos (percepción, pensamiento, aprendizaje, memoria, etcétera) que constituye la actividad mental de una persona.

**Sensorio-motriz.-** Periodo que va del nacimiento a los dos años y se caracteriza por las etapas de reflejo, percepciones y hábitos e inteligencia práctica.