

RESERVA

✓ El juego como instrumento didáctico
en la enseñanza de 5º y 6º grados
de educación primaria



T E S I N A

OPCIÓN ENSAYO

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

Licenciado en Educación Primaria

PRESENTA

LILIANA LYSSETTE MEDINA ROJAS

DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACION

México, D. F., 19 de julio de 2002.

**C. PROFRA. LILIANA LYSSETTE MEDINA ROJAS
P R E S E N T E .**

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, titulado:

EL JUEGO COMO INSTRUMENTO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA DE 5° Y 6° GRADOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA.

opción T E S I N A, a propuesta de la asesora Profra. Enriqueta M. J. Martínez Palau, manifiesto a usted, que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior se dictamina favorablemente su trabajo y se autoriza a presentarlo ante el H. Jurado que se le designará al solicitar su examen profesional.

A T E N T A M E N T E

**MTRA. GUADALUPE G. QUINTANILLA CALDERÓN
PRESIDENTE DE LA COMISION DE EXAMENES
PROFESIONALES DE LA UNIDAD UPN 099, D. F. PTE.**

GGQC/arr

DEDICATORIAS.

A mis padres Guadalupe Rojas y Lázaro Medina
por su paciencia,

a la Profra. Enriqueta Martínez
por su ayuda,

a Enrique Vázquez
por su apoyo,

y a todas aquellas personas que hicieron
posible la elaboración de mi tesina,

mi más sincero agradecimiento.

INDICE

	Pág.
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1 TEORIAS DEL DESARROLLO DEL NIÑO Y SU IMPORTANCIA EN EL APRENDIZAJE ESCOLAR	3
1.1. Una definición de desarrollo	4
1.2. Teoría psicogenética de Jean Piaget	5
1.3. Teoría del desarrollo de las funciones superiores de Lev S. Vigotsky	10
1.4. Teoría del desarrollo psicosocial de Erik Erikson	12
1.5. Teoría del psicoanálisis de Freud	14
CAPÍTULO 2 LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO INSTRUMENTO DIDÁCTICO	19
2.1. Concepto y teorías del origen del juego	20
2.2. El juego en las teorías cognoscitivas	24

	Pág.
2.2.1 El juego en la teoría psicogenética de J. Piaget	25
2.2.2. El juego en la teoría histórico-cultural de Vigotsky	27
2.3. El juego en la teoría sociológica de Heller	29
2.4. El juego en la teoría del psicoanálisis	31
CAPÍTULO 3	
EL JUEGO, INSTRUMENTO DIDÁCTICO EN 5º Y 6º GRADOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA	34
3.1. Evolución de los intereses del niño	35
3.2. Características del alumno de 10 a 13 años	39
3.3. Diferencia entre juego y juguete	47
3.4. Propuesta de juegos educativos para el 5º y 6º grados de primaria	48
CONCLUSIONES	57
BIBLIOGRAFÍA	59

INTRODUCCIÓN

El juego acompaña a las personas a lo largo de sus vidas, es una parte importante para la formación individual y social del individuo, ya que mediante él puede expresarse y socializarse con los demás. Pero todavía hay quienes consideran las actividades lúdicas dentro de la educación como exclusivas tanto del nivel preescolar, como del 1º y 2º años de primaria, para posteriormente marcar un divorcio definitivo entre el juego y la enseñanza; pero la labor educativa que hemos venido ejercitando durante catorce años, nos ha permitido ver el disfrute del niño por el juego, y cómo éste ocupa un lugar primordial dentro de los intereses del niño de cualquier edad; conforme va creciendo el pequeño, van cambiando las reglas y formas de su juego, pero seguirá ocupando un lugar sumamente importante en su desarrollo y madurez.

El presente trabajo intenta comprender mejor cómo es que el juego puede intervenir positivamente en la educación de los niños, especialmente de 5º y 6º grados de primaria, que son los grados que más ha atendido la autora.

Para la elaboración de la presente tesina se recurrió a la investigación documental, a partir de la cual se estableció una comparación entre la teoría de Piaget y la teoría de Vigotsky en cuanto al desarrollo del pensamiento, y una segunda comparación en cuanto a la evolución de los intereses del niño para Piaget y Claparède; especialmente se retomó la conceptualización del juego en la corriente cognitiva y, como eje de la reflexión se partió de la experiencia laboral de la autora.

El estudio de este tema pretende facilitar y enriquecer la labor educativa de los profesores de quinto y sexto grados de primaria, marcando una congruencia entre lo que es la

teoría y lo que es la práctica, y la comprensión de la relación psicológico-pedagógica latente en los juegos infantiles.

El trabajo consta de tres capítulos, en el primero se da una breve introducción al estudio del desarrollo cognoscitivo, ya que de ahí surgen los conceptos fundamentales de la teoría psicogenética de Jean Piaget y de Lev S. Vigotsky, estos estudios son retomados para tener dos visiones respecto al desarrollo mental del niño, en especial entre 10 y 13 años de edad. También se presenta la teoría del desarrollo psicosocial de Erik Erikson quien describe la relación que hay entre las necesidades emocionales del individuo y su ambiente social y por último, para completar el capítulo se presentan algunos conceptos de la teoría del psicoanálisis de Freud.

Definir el concepto de "juego" y conocer las teorías que lo explican, son los aspectos presentados en el capítulo dos, esto es con el fin de delimitar dicho concepto, ya que es muy extenso y sólo nos atañe parte de éste para la labor educativa en la escuela. Una vez más Piaget, Vigotsky y Freud son presentados en este apartado para mostrar la conceptualización que los tres tienen del juego, así también se anexa el concepto del sociólogo Heller.

Por último, en el capítulo tres se presenta la evolución de los intereses del pequeño según los estudios de Piaget y Claparède, esto es con el fin de ubicar las aficiones de los niños con las edades antes citadas. También se presentan las características específicas de los niños de entre 10 y 13 años de edad, que es el periodo correspondiente a los cursos de 5º y 6º grados de primaria. En este punto también se hace necesario diferenciar mediante sus conceptos, lo que es el juego y el juguete. Para finalizar, se describen algunos juegos que podrían servir como propuesta de recursos didácticos valiosos para que el maestro aplique con sus alumnos, y dejen de percibir al juego como último recurso, o, incluso en el peor de los casos, como enemigo de la educación.

CAPÍTULO 1
TEORÍAS DE DESARROLLO DEL NIÑO Y SU IMPORTANCIA
EN EL APRENDIZAJE

“ El niño aspira a actuar, si le ofrecemos medios de acción. Le hacemos feliz. Si esta acción es útil, su necesidad de movimiento, en vez de crear desorden crea trabajo”.

Montessori

La labor educativa debe ser para el profesor un reto y un compromiso de superación profesional consigo mismo y con sus alumnos. El propósito de este compromiso es brindarles las herramientas necesarias para su desarrollo integral. Para dicho propósito el profesor no se encuentra solo ya que debe de estar apoyado en todo momento por las personas que lo rodean: director, compañeros de trabajo, padres de familia y en general por la comunidad escolar con la que labora y en donde se desarrollan las actividades correspondientes al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Otros puntos que debe de tomar en cuenta el profesor para dicha labor, son conocer los programas y planes de trabajo, dominar los contenidos de grado, poner en práctica su creatividad y habilidad para motivar a sus alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje y, sobre todo, tomar en cuenta las necesidades y características de los mismos.

1.1. Una definición de desarrollo

Psicológicamente hablando, el concepto de desarrollo hace referencia a “todos los cambios que se dan ordenadamente desde que nacemos hasta que morimos; dichos cambios son todos aquellos que aparecen consecutivamente y permanecen por un lapso razonablemente largo”.¹

Encontramos las siguientes divisiones del desarrollo humano:

- Desarrollo físico. Cambios en la estructura y la función corporal que se dan a lo largo del tiempo.
- Desarrollo personal. Cambios en la personalidad que tienen lugar a medida que uno crece.
- Desarrollo social. Cambios en la manera en que nos relacionamos con los demás y que se dan con el tiempo.
- Desarrollo cognoscitivo. Cambios graduales y ordenados por los que los procesos mentales se hacen más complejos y perfeccionados; son los cambios del pensamiento.

¹ Anita E Woolfolk. Psicología educativa. Págs. 24-25.

El crecimiento y la maduración provocan la mayor parte de los cambios que se dan a lo largo del desarrollo; dichos cambios se presentan de manera natural y espontánea y en gran parte están programados genéticamente.

Dentro del desarrollo físico encontramos al ambiente, el cual influye en los casos de desnutrición o enfermedad grave.

Cuando las personas se relacionan con su ambiente y ocurre un aprendizaje, este constituye una parte importante del desarrollo social del individuo.

En el desarrollo del pensamiento, muchos psicólogos concuerdan en que, tanto la maduración como las relaciones con el ambiente, son importantes, pero difieren en el énfasis que debe atribuirse a cada una.

-- Principios generales del desarrollo

Aunque los teóricos difieren notablemente en su aproximación del estudio del desarrollo, tienden a estar de acuerdo en que la gente crece a diferente ritmo, que el desarrollo es un proceso ordenado y que tiene lugar paso a paso.

1.2. Teoría psicogenética de Jean Piaget

Para Piaget, "el conocimiento del que es capaz una persona, no es absorbido en forma pasiva del ambiente, no nace en la mente del niño, ni surge de su maduración, sino que lo

tiene latente y lo va desarrollando él mismo, mediante la interacción de sus estructuras mentales con el ambiente. Por otro lado, para Piaget el desarrollo intelectual del niño es un proceso de reestructuración del pensamiento, dicho proceso inicia con una forma de pensar propia de un nivel, y si se presentara algún cambio externo dentro de una forma ordinaria de pensar, se crearían conflictos y desequilibrios. Para compensar dicha información, la persona resuelve el problema con su propia actividad intelectual. Lo anterior produce satisfacción al individuo y le crea una nueva forma de comprensión, innovando su manera de pensar y de estructurar las cosas".²

Existe un proceso de *Asimilación-Acomodación* que se da entre el medio ambiente y las estructuras internas de la persona. La *Asimilación* es la adquisición de las percepciones de nuevas situaciones, la *Acomodación* es modificar y enriquecer nuestras estructuras, lo cual es un resultado de las percepciones adquiridas. Entre dicho proceso es necesario que exista una compensación para que las interacciones del niño con el medio ambiente lleven progresivamente a niveles superiores de entendimiento. A esta comprensión intelectual activa Piaget la llama *Equilibrio*. Dicho proceso (*Asimilación-Acomodación*), se realiza simultáneamente, de manera que el niño logre progresivamente estados superiores de *Equilibrio*. Cada estructura superior es más amplia y más compleja, cada nivel se presenta más estable, pero sólo es temporal pues pasará a otro, ya que se va generando más actividad intelectual. Al irse extendiendo las posibilidades de *interacción*, el niño va asimilando más fácilmente toda la información externa. Cuando vuelve a enfrentarse con el medio ambiente, el niño adquiere nuevos *estímulos* que desarrollan sus estructuras internas. De esta manera el desenvolvimiento intelectual es un proceso continuo, una *reestructuración del conocimiento*.

² Jean Piaget. Seis estudios de psicología. Págs. 15-19.

Para el logro del desarrollo intelectual, también es necesario hablar de otros factores que aislados no podrían explicar dicho desarrollo intelectual, se refiere a la *maduración*, la *experiencia física* y la *interacción social*.

Con respecto a la maduración, en cuanto más edad tenga el niño, es más factible que cuente con un mayor número de estructuras mentales, las cuales actúan de forma organizada para alcanzar su madurez total. Es necesario que el sistema nervioso controle todas las capacidades disponibles y esto lo logra el niño al cumplir 15 ó 16 años de edad, lo mismo sucederá con sus habilidades motoras y perceptivas.

Cuanto más contacto tenga un niño con los objetos físicos de su medio ambiente y los manipule derivando con ello un conocimiento lógico, más será su experiencia física, ya que desarrollará un conocimiento apropiado de ellos.

En la interacción social, su conocimiento será más amplio, si las oportunidades que el niño tenga para actuar entre sí con sus compañeros, padres y maestros son más grandes.

La suma de estos factores, ambiente (objeto) y pensamiento (estadio), nos da como resultado el desarrollo intelectual del niño, y la equilibración entre ellos es fundamental ya que coordina a los tres. Se da una interacción continua entre la realidad y la mente del niño, éste no sólo asimila las experiencias nuevas en su marco de trabajo mental ya existente, sino que también en respuesta a su experiencia, acomoda las estructuras de su desarrollo, ya que las repetidas interacciones con el ambiente lo hacen el resorte principal de su propia evolución. A dicho papel activo del niño en la construcción de

su conocimiento –postura de Piaget- se le conoce como **posición constructivista** en la psicogenética.³

“Por último, se dará una definición del término estadio, según Piaget”.⁴ para poder pasar a las etapas de desarrollo (estadios):

- No tiene estructura cronológica, ya que se basa en una sucesión funcional.
- Las estructuras de cada edad deben de ser parte integrante de los años siguientes.
- Debe tener un nivel de preparación y otro de terminación.

Cabe señalar que para Piaget, con la psicología genética se ha profundizado esencialmente en los procesos que son propios del desarrollo cognitivo.

Piaget distingue seis estadios o periodos de desarrollo que marcan la aparición de estructuras sucesivamente construidas:

- 1º El estadio de los reflejos, así como de las primeras tendencias instintivas (nutrición) y de las primeras emociones.

³ U.P.N. Antología "Desarrollo del niño y aprendizaje escolar", Págs. 89

⁴ IBÍDEM. Págs.14-15.

2º El estadio de los primeros hábitos motores y de las primeras percepciones organizadas, así como de los primeros sentimientos diferenciados.

3º El estadio de la inteligencia sensorio-motriz (anterior al lenguaje), y las primeras fijaciones exteriores de la afectividad. Etapa del lactante hasta un año y medio o dos.

4º El estadio de la inteligencia intuitiva, de los sentimientos interindividuales espontáneos y de las relaciones sociales de sumisión al adulto. Va de los dos a los siete años y es la 2da parte de la infancia.

5º El estadio de las operaciones intelectuales concretas (aparición de la lógica) y de los sentimientos morales y sociales de cooperación. Se presenta de los siete a los once o doce años de edad, y

6º El estadio de las operaciones intelectuales abstractas, de la formación de la personalidad y de la inserción afectiva e intelectual en la sociedad de los adultos. Se le conoce como adolescencia.

Cada estadio constituye una función particular de equilibrio y la evolución mental se efectúa en el sentido de una equilibración cada vez más avanzada.

1.3. Teoría del desarrollo de las funciones mentales superiores de Lev S. Vigotsky

Vigotsky, científico soviético perteneciente al constructivismo del aprendizaje, presenta la importancia del contexto histórico-cultural en la formulación de los procesos psicológicos superiores.

Dentro de esta teoría, Vigotsky nos habla de instrumentos que funcionan como elementos que modifican la propia conducta y la transformación cualitativa de las actividades reflejas, que conducen a la elaboración de la conciencia.

En la actividad psicológica del hombre, influyen los llamados *eslabones* (producto de la vida social), dentro de los cuales encontramos al lenguaje que es el más importante, por lo que en el ser humano las leyes de la evolución biológica dan paso a las leyes de la evolución histórico-social. Los instrumentos mediadores son elementos –se incluyen en éstos los signos y los símbolos productos fundamentales de la cultura, dichos elementos provocan la acción reguladora o autorregulación al estar en contacto con el individuo. Estos signos dirigen la actividad humana de dos formas diferentes: una, las herramientas externamente, cuando se suscita un cambio en los objetos; y otra, los signos internamente, cuando se interiorizan motivando al dominio y al cambio del propio individuo. Es éste el motivo por el que la teoría vigotskyana le da importancia a la influencia de la sociedad y de los adultos, en especial de padres y educadores, ya que ellos facilitan los mediadores adecuados que al internalizarse hacen del individuo un ser social, producto y protagonista de la cultura a la que pertenece.

“El hombre significa o simboliza todos los medios materiales-objetales de la sociedad, los cuales son la encarnación de la cultura humana. Vigotsky menciona que el signo es un instrumento que se encuentra fuera del organismo y que por lo tanto al estar separado de la

persona, forma parte de un medio social".⁵ De esta manera, la actividad psicológica de los seres humanos está mediatizada por los instrumentos que, a su vez, son productos de la vida social, y como ya se mencionó al principio de este apartado, el lenguaje es el instrumento más importante.

"Vigotsky introduce el desarrollo cultural del comportamiento en el plano social del desarrollo, por lo que el desarrollo orgánico entra en un proceso biológico condicionado históricamente".⁶ Lo anterior tiene como base:

Vida social y actividad del hombre = Cultura = Signos.

Recordemos que el niño tiene a su alrededor una infinidad de objetos, mismos que han sido y son el producto de la humanidad en el transcurso de su desarrollo histórico, y para que el pequeño pueda hacer suyo ese mundo de objetos, requiere de la ayuda de los adultos. Dicha apropiación significa la reproducción en el niño de la experiencia histórico-social de todas las generaciones que han pasado, de las capacidades o formas de conducta, de las propiedades humanas formadas históricamente.

Para lograr el proceso de humanización en el pequeño, es necesario que la gente que lo rodea, establezca una relación de comunicación práctica y verbal, y ésta a su vez activará la acción del pequeño; de esta manera el niño logra el aprendizaje antes mencionado.

Vigotsky clasifica en dos las acciones de las personas: "La 1ª. Las actividades que el individuo realiza por él mismo, a la cual llama *zona de desarrollo afectivo*. La 2ª. Las

⁵ Lev S. Vigotsky. Pensamiento y lenguaje. Págs. 70-74.

⁶ IBÍDEM. Pág. 75.

actividades en las que el individuo necesita de la interacción con otros, de comunicación y ayuda, a ésta la llama *zona de desarrollo potencial*".⁷

1.4. Teoría del desarrollo psicosocial de Erikson

Durante un viaje que realizó por Viena, Erik Erkson estudió psicoanálisis, gracias a la invitación que le hiciera Sigmund Freud, posteriormente viajó a los Estados Unidos para ejercer su profesión.

Erikson, después de estudiar las formas de crianza infantil en varias culturas, llegó a concluir que "las personas tenemos las mismas necesidades básicas y de una forma u otra deben de ser satisfechas por la sociedad a la que pertenecemos".⁸

El énfasis mostrado por Erikson en la relación de la cultura y el individuo, lo condujo a proponer una teoría psicosocial del desarrollo, considerándola como una "transición por una serie de etapas, las cuales son interdependientes. En cada etapa el individuo enfrenta una crisis del desarrollo que supone un conflicto entre una alternativa positiva y otra en potencia nociva. La forma en que se resuelva cada crisis producirá un efecto duradero en la imagen que se forma la persona de sí misma y de la sociedad".⁹

A continuación se mostrarán las ocho etapas de la teoría del desarrollo psicosocial de Erikson o como él las llamaba *Las ocho edades del hombre*:

⁷ Lev S Vigotsky. El desarrollo de los procesos mentales superior. Págs. 30-138.

⁸ Anita E. Woolfolk. Psicología Educativa. Pág. 66.

⁹ Anita E. Woolfolk. Psicología Educativa. Págs. 66-64.

(Se presentará la etapa, la edad aproximada que abarca y un acontecimiento importante de ella)

- Confianza contra desconfianza. Del nacimiento a los 12-18 meses. Alimentación.

- Autonomía contra vergüenza y duda. De los 18 meses a los 3 años. Control de esfínteres.

- Iniciativa contra culpa. De 3 a 6 años. Independencia.

- Laboriosidad contra inferioridad. De los 6 a los 12 años. La escuela.

- Identidad contra confusión de roles. Adolescencia. Relaciones con los compañeros.

- Intimidad contra aislamiento. Juventud. Relaciones amorosas.

- Generatividad contra estancamiento. Madurez. Paternidad/Enseñanza.

- Integridad del y contra desesperación. Vejez. Reflexión y aceptación de la propia vida.

En cuanto a la etapa de "laboriosidad contra inferioridad", la cual abarca de los seis a los doce años de edad en la escuela, el niño tiene que manejar las demandas de nuevas habilidades o se arriesga a tener un sentimiento de inferioridad, fracaso o incompetencia. En esta etapa es muy importante la interacción que se da con sus compañeros y sus habilidades crecen al aumentar el sentido de la competencia.

1.5. Teoría del psicoanálisis de Freud

Sigmund Freud fue un médico austriaco que elaboró un sistema terapéutico psicopatológico conocido como psicoanálisis.

Psicoanálisis significa textualmente análisis de la psique, y su objeto es la investigación de lo anímico, pasando por los procesos conocidos de conciencia, para llegar al campo desconocido de lo que llamamos inconciencia; por otra parte el psicoanálisis es un modelo global de desarrollo sexual-afectivo, que toma como objeto el estudio de conductas muy significativas para los sujetos.

"El sistema metafísico de Freud, cumple con los requisitos de que es una topografía hipotética, del aparato psíquico, pero este caso hipotético, no quiere decir, que se concibe la posibilidad de que la psique este dividida en tres planos delimitados con mayor o menor rigurosidad, también se debe considerar que son fuerzas o cargas energéticas que se desplazan en cierta forma y que tienen un tipo de vibración específico, y todas van a estructurar los tres sistemas que Freud denominó y dividió topográficamente en inconsciente, preconscious y consciente. Dentro de estos tres campos, se considera la existencia de tres instancias que

actúan en distintos planos y que adquieren las características de ese nivel, de la actividad psíquica que son: el ello, el yo y el superyo".¹⁰

- El sistema inconsciente, se puede establecer por el contenido y el modo de actuar. El contenido son las manifestaciones psíquicas externas de un instinto que se expresa por modificaciones motoras y secretoria, que se viven como las emociones, decir que en el inconsciente existen elementos instintivos que se presentan traducidos al consciente. El modo de actuar del inconsciente, se le denomina proceso primario, ya que es la primera forma de actuación, es decir, la más primitiva del psiquismo.

- En el sistema preconsciente esta relacionado con la realidad externa y con el inconsciente, y ésta es la razón por la cual durante el trabajo onírico se usan sucesos reales, una idea concebida en estado de vigilia para expresar un deseo inconsciente.

- El consciente es un órgano de percepción para las impresiones que nos observan por el momento y debe ser considerado como un órgano sensorial situado en el límite de lo interno y lo externo.

Para que un acto psíquico llegue a ser consciente es necesario que recorra todos los niveles del sistema psíquico. En síntesis el aparato protector recibe el estímulo del exterior, lo amortigua y lo transmite en una forma progresiva, evitando que se perturbe el equilibrio psíquico del organismo. La localización topográfica de este amortiguador de excitaciones correspondería hipotéticamente, ya que es imposible señalar centros o zonas específicas.

¹⁰ Monografias.com/trabajo7/prapsi/prapsi.shtml Trabajo citado por Federico Rossi.

Las instancias del aparato psíquico, como ya se mencionaron son el Ello, el Yo y el Superyo; el Ello está formado por los impulsos nerviosos, los cuales tienen unas conexiones con lo biológico, de donde se extraen las energías instintivas que mediante esta instancia logra su exteriorización psíquica. Los instintos forman parte del Ello, que está totalmente sumergido en el inconsciente, y se hallan regidos por las leyes de este sistema y en particular por el principio del placer.

El Yo reproduce las primeras percepciones, posteriormente lo hace con los demás estímulos que le llegan. Otro mecanismo es el introyectar lo que es agradable y proyectar fuera lo que es desagradable; esta instancia está regida por el principio del placer. La tarea principal del Yo es descubrir y atribuir, y al mismo tiempo si lo que se percibió se encuentra en el mundo interno o en el externo.

El Superyo es lo que resulta de incorporar dentro del Yo los mandatos prohibitivos de los padres, y según Freud, es la internalización de la compulsión externa; sus funciones son las de auto-evaluación, la conciencia moral, la censura orínica, la influencia principal de la represión y el enaltecimiento de los ideales

En conclusión se puede decir que para el psicoanálisis, el término sexual denota la función general de obtener un placer.¹¹

Después de la descripción de los conceptos más utilizados por Freud, pasaremos ahora a los planteamientos fundamentales del desarrollo.

¹¹ IBÍDEM.

Si las condiciones ambientales son adecuadas, el desarrollo sigue una evolución en etapas programadas biológicamente las cuales siguen una topología corporal (oral, anal, genital).

- Etapa oral: Que va desde el nacimiento hasta los doce meses. La fuente primera del placer es la región bucal. El pequeño insiste en llevarse cualquier tipo de objeto que tenga de la mano a su boca, y su finalidad es la estimulación autoerótica y como ya se dijo, la incorporación de objetos. La zona oral es entendida en un sentido amplio, que implica boca y sistema digestivo, órganos respiratorios y de fonación, órganos de los sentidos como forma de incorporar el ambiente y especialmente, tacto dérmico.

- Etapa anal: Abarca el segundo y tercer año de vida. La zona erógena que domina en esta etapa es la región anal, la cual abarca desde los órganos de evacuación fecal, la urinaria, y también las nalgas. La mayor erogenización de esta zona y la enseñanza del control de esfínteres determinan la dinámica sexual-afectiva de este período. El fin original es la obtención del placer con la defecación, la región anal es el centro de sus experiencias gratificadoras y frustrantes. A esta etapa se le agrega la adquisición de otros logros, tales como la realización de una marcha y cierto adelanto en el área motora, lo cual señala cierta independencia; con ello empieza la socialización.

- Etapa fálica: Esta va aproximadamente de los tres a los cinco años de edad. También conocida como etapa genital. Lo nuevo de esta etapa es que la organización de la libido (deseo sexual considerado como impulso y raíz de varias manifestaciones psíquicas) es genital, aunque sigan

presentes los componentes parciales oral y genital. Aquí la zona erógena dominante en los niños es el pene y en las niñas es el clitoris. La experimentación y la curiosidad sexual vienen acompañadas de forma general por sensaciones placenteras, dichas sensaciones se manifiestan en los niños por maniobras masturbadoras, mientras que en las niñas pasan con frecuencia inadvertidas. Se presenta una valoración de las diferencias sexuales. Por parte de la niña quien considera como defecto el no tener pene, con ello aparece la envidia o el deseo de ser un varón y la acompaña un sentimiento de haber sido castrada o castigada. Mientras que en el niño se presenta el temor referente al daño o pérdida del pene como castigo a sus posibles pensamientos sexuales. En la concepción psicoanalítica, niños y niñas parten de la fantasía de que en un tiempo todos tuvieron pene y dividen a las persona en fálicas y castradas.

- Periodo de latencia: El desarrollo sexual entra a un periodo de detención o de regresión.

- Etapa genital: Al llegar a esta etapa los niños y las niñas se encuentran dependientes de los cambios físicos que observan en el rol sexual de la masculinidad o de la feminidad de los adultos. Aún y que se da el empuje hormonal y la madurez genital, no quiere decir que se de la madurez mental.

CAPITULO 2

LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO INSTRUMENTO DIDÁCTICO

...El juego puede servir para todos los fines.

J. Piaget.

Con el solo hecho de mencionar ante los alumnos la palabra "juego", los niños inmediatamente dejan de lado lo que se encuentran haciendo para poner toda su atención en éste y poder participar en él.

Al juego lo podemos encontrar desde el pequeño con su sonaja hasta el adulto con el fútbol o la partida de barajas, por lo que esta actividad lúdica no debe ser ignorada por los profesores y mucho menos tenerla como enemiga del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que manejándola apropiadamente puede ser una buena herramienta didáctica.

Para desarrollar el presente capítulo se iniciará con el concepto de juego a partir de algunas teorías, y posteriormente se enfocará dicha actividad lúdica en la corriente de la teoría del desarrollo cognoscitivo de Piaget, en la perspectiva sociocultural de Vigotsky, en la teoría sociológica de Heller y dentro del psicoanálisis de Freud.

2.1. Concepto y teorías sobre el origen del juego

Se hace importante definir, primero, el término juego; pero esto resulta difícil, ya que diversos especialistas no han podido llegar a un acuerdo en una sola definición del mismo, por lo que es necesario mencionar algunas teorías que nos permitan enfocar al juego como tal y, posteriormente, como elemento importante en el desarrollo del niño.

Es suficiente una mirada al mundo de los niños, para darnos cuenta de la importancia del juego dentro de sus actividades; reconocer a un niño cuando está jugando de cuando está practicando alguna otra actividad no es complicado, pero realmente resulta difícil pretender conceptualizar al juego, ya que sus diversas manifestaciones son todas diferentes.¹² Así, tenemos al niño de un año, que sosteniéndose del borde de su cuna, se balancea hacia delante y hacia atrás y sin más, llegamos al hecho de que el pequeño está jugando, también aquél de tres o cuatro años que juega al doctor, o la niña de cuatro o cinco años que la hace de mamá, o el de siete u ocho años que construye una grúa o un castillo con el mecano o con bloques, y las niñas que saltan el "resorte" o juegan al "avión". Y así como ellos, los jóvenes que juegan su partido de fútbol o las muchachas que van a patinar y aún las señoras que se reúnen a una partida de cartas o los señores que van al billar y los ancianos que se entretienen en su juego de dominó, todos ellos (faltando muchas situaciones más), practican actividades que denominamos "juegos" y, por los pocos ejemplos que hemos mencionado, podemos apreciar que algunos de esos juegos se presentan en forma individual, otros son sociales con el propósito de hacerlo 'mejor que' los demás participantes y las demás actividades crean un mundo ficticio.¹³

El punto en el que se coincide con respecto al juego, es que éste representa una actividad importante en la vida de las personas, y sobre todo en la de los niños, aunque haya también quien opine diferente, contrapunteando al juego con el trabajo. Otra característica

¹² U.P.N- Antología "El juego", Págs. 11-13.

¹³ U.P.N. Antología "El juego", Pág. 12.

evidente es, quienes practican los diferentes tipos de juegos encuentran en ellos cierto placer y satisfacción.

Durante la evolución que ha tenido el juego en el desarrollo infantil, y desde Aristóteles¹⁴, quien mencionó el uso del mismo dentro del plano educativo, se han encontrado variedad de opiniones al respecto. Varios autores piensan que a pesar de que el juego se relaciona con el desarrollo del niño, también puede considerarse como un mal al que no hay que darle la menor importancia, esto es, que los pequeños jueguen lo menos posible. Otros, por el contrario hablan de lo importante que es el juego en la educación y cómo se lograría avances en el alumno que difícilmente sin él (el juego) pudiésemos obtener.

Actualmente los psicólogos coinciden en que el juego es de vital importancia en el desarrollo infantil, así como también se le considera un complemento necesario para un sano crecimiento; por último, una idea muy popular es el hecho de que los niños tienen qué jugar.

A partir del siglo XIX, la psicología del juego despertó el interés de estudiosos del desarrollo infantil, quienes iniciaron sus trabajos sobre el juego y su aplicación didáctica. Dichas actividades perdieron importancia y fueron abandonadas, para retomarse posteriormente en los años setenta como consecuencia de los cambios realizados en la psicología general; y hoy en día se trabaja de manera dinámica en ello y como tema de investigación. Se cree, como una posibilidad, que dichos estudios fueron abandonados debido al problema que presenta caracterizar y definir con exactitud al juego, y esto ha ocasionado que algunos autores lleguen a la conclusión de que, debería dejarse el concepto general y tomarse como independientes cada una de las actividades o tipos de juegos.

¹⁴ IBÍDEM. Págs. 12-13.

Mencionaré ahora cuatro teorías sobre el origen y el significado del juego:

1. Teoría del exceso de energía.
2. Teoría de la relajación.
3. Teoría de la recapitulación.
4. Teoría de la práctica o del pre-ejercicio.¹⁵

Para la primera teoría se menciona un hecho que ya es sabido por muchos, que los niños juegan infatigablemente y lo hacen hasta quedar cansados. Al respecto, tenemos al poeta y escritor alemán Friederich Schiller (1759-1805), quien en su teoría plantea el uso del juego como desgaste del exceso de energía que el organismo del niño tiene. Encontramos también al psicólogo y filósofo inglés del siglo XIX, Herbert Spencer, quien decía al respecto de esta teoría, que el niño no busca otra cosa más que jugar, sin importar cuáles son las ventajas a las que dicha actividad lo pueden llevar, más que al sólo juego. También se menciona el hecho de que el pequeño, al no tener una actividad sana como la que ejerce el adulto para el desgaste de sus energías, el chico por consiguiente requiere de otra actividad que le permita realizar el mismo desgaste; así mismo el juego que practica es la preparación a la vida adulta, realizando las actividades que realizará posteriormente¹⁶.

La siguiente teoría se refiere a la relajación, se origina en el S. XIX con el filósofo alemán Lazarus, quien afirmó que las personas tienen que ejecutar actividades difíciles y

¹⁵ U.P.N. Antología "El juego". Pág. 13.

¹⁶ U.P.N. Antología "El juego". Pág.13.

trabajosas que los fatiguen para que después se repongan con actividades de relajación. Al parecer dicha teoría no se aplica directamente a los niños.¹⁷

En la teoría de la recapitulación que sostuvo el filósofo norteamericano Stanley May (1904), refiere parte de la propuesta que Haeckel interpretó de la postura darwinista, la cual habla del desarrollo de la especie como resultado del desarrollo del individuo. En base en ello, se dice que el niño reproduce la historia de la especie humana, practicando en el juego actividades que antaño realizaban nuestros antepasados. Haciendo comparaciones: En la etapa animal, el niño se trepa o columpia; en la etapa salvaje asemeja sus actividades a la caza o al escondite que se parece a la búsqueda de la presa; en la etapa nómada hay interés por los animales; en la etapa de la agricultura-patriarcal , juegan a las muñecas o a cavar en la arena y por último en la etapa tribal realizan juegos en equipos. Dichas descripciones no son lo suficientemente fuertes y uno de los motivos es que se basa en la idea lamarkiana de la evolución, la cual menciona que ciertas capacidades son producto de la historia de los antepasados.¹⁸

En la última teoría llamada del pre-ejercicio o de la práctica, encontramos uno de los primeros trabajos referentes al juego con un estudio más considerable realizado por Karl Gras, escritor alemán, quien publicó dos libros, uno de ellos referentes al juegos de los animales y el otro al juego de los hombres, el primero publicado en 1896 y el segundo en 1899. Gras relaciona al juego con el crecimiento y la maduración psicofisiológica. Desde esa forma, el juego es un ejercicio preoperatorio o pre-ejercicio que ayuda a la evolución de los factores que necesitan los adultos y que los niños practican sin obligación de llevarlas hasta su fin; entonces el objetivo del juego reside en sí mismo, en la ejecución de actividades que generan placer para el niño. Al no haber en el juego la necesidad de lograr un fin determinado, no hay tampoco gran importancia por sus productos sino por sus procesos, con ello podrá experimentar cosas que

¹⁷ IBÍDEM. Pág. 13.

¹⁸ IBÍDEM. Pág. 13.

luego tendrá que realizar como adulto. Los juegos motores (actividad física), ayudan a desarrollarse físicamente y los juegos simbólicos ayudan a las posteriores actividades sociales.¹⁹

Según el psicólogo Jean Chateau²⁰, encontramos en los niños de seis o siete años a los diez u once años, una predilección por los juegos que él llama de proeza, ya que ponen a prueba su valor, tratan de demostrar sus capacidades superiores con la finalidad de lograr un ganador. El juego permite ver el carácter del niño, el desenvolvimiento de su persona y el afán por ir obteniendo "cada vez más". Además el niño practica el juego por placer mientras que es un gran medio para educarlo.

Con base en las teorías ya mencionadas, podemos decir, sin temor a equivocarnos, que el juego forma parte del desarrollo del niño, ya que complementa sus actividades y lo prepara para su futura vida social.

2.2. El juego en las teorías cognoscitivas

Retomando las teorías cognoscitivas mencionadas en el capítulo anterior, en donde la característica en común de dichas escuelas es la referencia que hacen a los estudios mentales, esto último no se reduce sólo a lo neurofisiológico, ni a lo social, sino que analiza las formas de conocimiento y su realidad en el aula.

La psicología cognoscitiva se encarga de estudiar los actos que el sujeto realiza al procesar la información, tales como: buscar estrategias, recontar, relacionar, etc.

¹⁹ U.P.N. *Antología "El juego"*, Pág. 13.

²⁰ IBIDEM. Pág. 22.

Los conductistas dicen que el ser humano tiene una gran gama de conductas y toda la realidad es cognoscible a través de los métodos derivados de la física. También establece que la persona aprende o no, de acuerdo en el desarrollo de estrategias cognitivas.

Enseguida presentaremos dos enfoques cognitivos Piaget y Vigotsky, a quienes se mencionan por sus estudios referentes a la construcción del conocimiento, el cual inicia desde la edad temprana, y la relación de la interacción social con los procesos mentales superiores, así como la actividad lúdica involucrada en estos procesos.

2.2.1. El juego en la teoría psicogenética de Piaget

Piaget considera al juego como un elemento importante en el desarrollo de la inteligencia del niño y presenta una clasificación de los diferentes tipos de juegos en orden de aparición en la evolución del niño. En este punto Piaget hace dos observaciones: 1. Que el juego tiene un fin en sí mismo y 2. Que el proceso de asimilación sobre la acomodación prevalece en la recreación de la realidad que el niño intenta hacer²¹.

Clasificación del juego por Piaget:

- Juego de ejercicios (período sensorio-motor). Es el más variado ya que aparece y desaparece con cada nueva adquisición y con el paso de los años disminuye su importancia.

²¹ U.P.N. Antología "El juego". Págs. 26-27

- Juego simbólico (finales del sensorio-motor, de 2-3 años a los 7 años). Actividades en donde se emplean los simbolismos. Es "fingimiento" de la ejecución de una acción mediante símbolos pero que realmente no se realiza.

- Juego de reglas (de los 6 años a la adolescencia). Su característica es el respeto a las reglas, cumpliéndolas para ganarles a sus compañeros de juego. Estas actividades lúdicas van evolucionando con la edad del niño. Dichas actividades caracterizan al ser socializado, ya que con la intervención de otros compañeros determinan las reglas, es aquí cuando el niño abandona el egocentrismo, esto debido a su pensamiento cooperativo que le permite aceptar las imposiciones del juego. Es importante tomar en cuenta este punto, ya que podemos alentar al pequeño a la creación de los pre-requisitos con los cuales se estructura. Dentro de estos juegos de reglas también encontramos algunos de ejercicio (carreras, pelotas, etc.) con competencia entre los mismos niños (sin lo cual, la regla de nada serviría); estos juegos obedecen a un código transmitido de generación en generación. Por último, este juego de reglas permite el orden, la soberanía, la cooperación y la adaptación del pensamiento a la realidad social.

- Juego de construcción entra en el simbolismo lúdico y sirve como adaptación y creación inteligente, ya sea dentro de cada juego o como intermediario en cada uno de ellos.²²

²² IBÍDEM. Pág. 26-27.

Mientras que el juego de ejercicio simple inicia en los primeros meses de vida y el juego simbólico en los primeros meses del segundo año, tenemos que el juego de reglas no se presenta si no hasta el segundo estadio (de los 4 a los 7 años) y en especial en el tercer estadio (de los 4 a los 11 años). Todavía en los adultos encontramos rastros de juegos de ejercicio simple, como divertirse con su radio, o de juegos simbólicos como lo es el hecho de contar una historia, y aún más el juego de reglas, el cual subsiste y se desenvuelve a lo largo de toda su vida, ejemplos de éstos son los deportes, las cartas, el ajedrez, etc., el motivo de dicha aparición tardía y de su supervivencia más allá de la infancia –y aquí recalcamos- se debe a que el juego es la actividad lúdica del ser socializado.²³

En lo que a las reglas, propiamente dichas, se refiere, distinguimos dos tipos: las reglas transmitidas y las reglas espontáneas, las primeras tratan de los juegos que ya son costumbre (institucionales), refiriéndose éstos a las realidades sociales, ya que son impuestos por generaciones pasadas, mientras que el de reglas espontáneas son d origen momentáneo y contractual.

2.2.2. El juego en la teoría histórico-cultural de Vigotsky

“El autocontrol del que es capaz un niño, se produce en el juego”.²⁴ Esta definición del autor, nos lleva a pensar en el dominio que el alumno tiene de sí mismo al realizar una actividad lúdica.

Siguiendo la línea de Vigotsky, éste nos señala que al describir el desarrollo del niño como el progreso de sus funciones intelectuales, no debemos olvidar sus necesidades, ni los estímulos que lo mueven a actuar, ya que sólo así lograremos comprender el progreso de un

²³ IBÍDEM. Págs. 57-58.

²⁴ Lev S. Vigotsky. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Pág. 151.

estadio a otro (estadio evolutivo); pues afirma que todo avance se relaciona con un profundo cambio respecto a los estímulos, inclinaciones e incentivos.

La constante maduración de sus necesidades es un elemento central en esta teoría histórico-cultural, en donde se argumenta que a través del juego se lograrán aprendizajes nuevos que se reflejan en forma directa en la construcción y maduración de las estructuras cognitivas y sociales del niño, además de satisfacer ciertas necesidades.

El niño de edad escolar descubre deseos y tendencias que son imposibles de realizar, o está en la necesidad de posponerlos por diversas razones; y es en respuesta a este contratiempo, que el niño crea un mundo ilusorio e imaginario al cual Vigotsky llama "juego", e indica que una característica definitoria de dicho juego infantil es la situación imaginaria.

Todo tipo de juego va provisto de reglas. La situación imaginaria de cualquier tipo de juego contiene ciertas reglas aunque éstas no se formulen explícitamente, "Aquello que en la vida real pasa inadvertido para el niño se convierte en una regla de conducta en el juego".²⁵

El desarrollo de juegos con una clara situación imaginaria, y ciertas reglas ocultas a juegos con situaciones imaginarias poco evidentes y reglas manifiestas, indica el desarrollo del juego en el niño, debido a las limitaciones situacionales; pero para Vigotsky el juego no aparece en el pequeño menor de tres años de edad.

Es posible observar un proceso de cambio en los juegos que realizan los niños. En su inicio hay poca intervención de la imaginación, ya que es, básicamente, memoria en acción

²⁵ Lev S. Vigotsky. La imaginación y el arte en la infancia. Págs. 142-143.

cuando recuerda una situación real. Conforme se presentan propósitos, se constata con ello un progreso en el juego, debido a que todo juego tiene un objetivo. En el momento en que las reglas se hacen obvias y en cuanto más rígidas sean, mayor es la demanda para el niño.

De esta manera, para Vigotsky, el juego presenta dos grandes paradojas: primera, el juego estriba en que el niño opera con un significado alienado a una situación real y, segunda, el pequeño adopta la línea de menor resistencia –hace lo que más desea, ya que el juego se relaciona con el placer- pero al mismo tiempo aprende a seguir la línea de mayor resistencia disciplinándose a determinadas reglas y renunciando a lo que desea, pues estas acciones impulsivas forman el camino hacia el máximo placer del juego.²⁶

Para el niño en edad escolar, el juego se introduce en la actitud que el niño adopta frente a la realidad. Tiene su propia continuidad interna en la instrucción escolar y el trabajo (actividad compulsiva basada en reglas). La esencia del juego es la nueva relación que se crea entre el campo del significado y el campo visual. Para este autor, el juego no es el rasgo predominante de la infancia, pero sí un factor básico, ya que la actividad lúdica desarrolla funciones psíquicas tales como: la imaginación, la memoria y el pensamiento.

2.3. El juego en la teoría sociológica de Heller

El hombre es siempre responsable de sus acciones y del saber que en ellas se manifiesta. Pero destaca una acción, directa o verbal que entra en el círculo de la reproducción social y de las cuales el mismo hombre no es responsable. Se trata del juego. Un punto común y

²⁶ Lev S. Vigotsky. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Pág. 151.

esencial de todo juego es que se desarrolla o moviliza capacidades humanas sin traer ninguna consecuencia.

La moral del juego es radicalmente diferente a la moral de la vida; la moral del juego se encuentra en la observación de las reglas, y esto sólo en los juegos que la poseen.

El homo luden no es otra cosa que la revelación del hombre entero en la actividad lúdica, en donde puede expresarse, dentro del juego puede ser celoso, envidioso, indiferente, apasionado, bondadoso, etcétera; puede jugar con o sin inventiva, con mayor o menos fantasía, de un modo lógico o ilógico; puede tomar su derrota en serio o no, etcétera. En el juego se manifiestan las facultades humanas.

Dentro de esta corriente se distinguen tres grandes grupos:

- Los juegos de pura fantasía: La mayoría de estos juegos infantiles pertenecen a este tipo, y sirven prevalentemente para la interiorización social. Al ir creciendo estos juegos no desaparecen, simplemente asumen otras formas.

- Los juegos miméticos: La satisfacción de la fantasía se traduce en la asunción de un papel. El teatro es la manera más desarrollada y plena de este grupo de juegos, éste aspecto mimético forma en realidad el punto de partida y fundamento del arte; lo cual no significa que el arte mismo sea también un juego.

- El juego regulado: En este tipo de juego, los papeles, en caso de que los haya, pierden importancia y pasan a ser funciones dentro del determinado sistema de reglas. Los juegos regulados cuentan con dos elementos característicos; el primero es que son juegos colectivos y el segundo elemento es que son de carácter competitivo: en ellos se puede ganar o perder.

El juego constituye una actividad que desarrolla las capacidades, que está encaminada por la fantasía y que –por su falta de consecuencia- no puede ser deber, no se podría nunca exigir. El aspecto de la carencia de obligación es negativo; lo positivo sería el desarrollo de las capacidades. Cualquiera que sea el caso, siempre se va a tratar de una libertad subjetiva, esto es que a partir del juego no se puede saber si las personas en la realidad puedan desarrollar sus capacidades y cómo.

Heller hace énfasis en que “el juego es para los niños una forma de vida “natural”, es una forma inconsciente de la preparación para la vida”.²⁷

2.4. El juego en la teoría del psicoanálisis

Freud nunca creó una teoría sistemática del juego, en su lugar hizo mención al juego de paso en varios puntos de su trabajo, el tratamiento que hizo del juego, fue desarrollado con más detalles por otros psicoanalistas teóricos.

²⁷ U.P.N. Antología “El juego”, Págs. 93-96.

Freud propuso que el juego le daba a los niños la forma de satisfacer sus deseos y el dominio de los momentos traumáticos; enfocó los aspectos de satisfacción del deseo en el juego.

Según Freud, lo opuesto al juego no es lo serio, sino lo que es real. Con el juego, el niño puede escaparse de las represiones de la realidad, con esto se forma un contexto seguro para ventilar impulsos inaceptables, agresivos y muy peligrosos como para expresarlos en la realidad.

La compulsión, es el nombre que Freud le da al tipo de conductas que la persona no puede ejecutar por coacción interna –sea un pensamiento, un acto, una operación defensiva o incluso una secuencia compleja de comportamientos- se les llama compulsivos cuando al no poder realizarlos se siente como desencadenante de cierto grado de angustia. Ahora bien, la compulsión de repetición se hace común en la infancia y se manifiesta en los juegos de los niños. En el juego los niños repiten todo lo que les haya ocasionado una gran impresión en la vida real; al realizar esta actividad se vuelven dueños de la situación, por lo que el juego les permite convertirse en sus propios dueños activos de las situaciones en donde antes ellos eran las víctimas pasivas.

En el desarrollo del juego, Freud creía que estos –en donde los niños podían expresar libremente sus deseos-tenían una duración corta, ya que concluían con el principio de los procesos de pensamiento racional ligado con el desarrollo del Yo y en su lugar vienen actividades más realistas y socialmente aceptables.²⁸

²⁸ Monografías. Com/trabajo7/prapsi.shtml Trabajo citado por Federico Rossi.

Para el psicoanálisis el juego es de utilidad al permitirles ser utilizado como método diagnóstico proyectivo y como un recurso terapéutico (terapia del juego).

CAPITULO 3
EL JUEGO, INSTRUMENTO DIDÁCTICO
EN 5º Y 6º GRADOS
DE EDUCACIÓN PRIMARIA.

“Una mina fecunda para ser aprovechada a la enseñanza..., será la confección por los alumnos de juegos educativos de lectura, de cálculo, de ortografía o bien de otros imaginados por cada maestro para responder al estado intelectual... de sus alumnos.”

DESCOEUDRES

Definir las características específicas de los niños de 5º y 6º grados y los tipos de juegos que le gustan, son los puntos principales para llegar a comprender cómo es que las actividades lúdicas pueden ser un valioso recurso para los profesores.

Sabemos que todos los niños tienen derecho a la alimentación, a la salud, a la educación, a la recreación, entre otros derechos, entonces por qué no proporcionarles la educación mediante la recreación en la medida de lo posible; para este último punto, aplicar el mismo principio que aplica la ludoteca activa, misma que tiene una historia muy corta en nuestro país pero con gran antecedente fuera de éste, el principio al cual hace referencia en el campo educativo es ENSEÑAR DIVIRTIENDO.

3.1. Evolución de los intereses del niño. (Piaget y Claparède)

Cuando un educador se presenta ante sus alumnos, ya debe haber revisado las características de los niños y tomado en cuenta sus intereses y necesidades, él no debe imponer arbitrariamente los contenidos de enseñanza, sino por el contrario, aplicar actividades que lleven al alumno al aprendizaje de contenidos adecuados a su desarrollo natural y a sus necesidades e intereses.

El interés forma parte de un rasgo de la personalidad que responde a una necesidad física o mental latente en la persona. Para que algo interese, un individuo debe de tener cierta predisposición psicológica.

Muchos psicólogos han realizado sus estudios en esta faceta de la personalidad, en los intereses específicos que surgen de cada etapa de la vida. Sólo han diferido en las denominaciones para cada etapa, por lo que nos ocuparemos en especial de Piaget y Claparède.²⁹

Claparède describe las siguientes fases en la evolución de los intereses:

a) Etapa de adquisición, de experimentación:

➤ En el primer año se dan los intereses perceptivos.

²⁹ Santillana. Enciclopedia Técnica de la Educación. Págs. 266-271.

- En el segundo y tercer años están los intereses glósicos.
- De los tres a los siete años encontramos los intereses generales; es el despertar intelectual (edad del preguntón).
- De los siete a los doce años son intereses especiales y objetivos.

b) Etapa de organización, de valoraciones:

- De los doce a los dieciocho años, se presenta un periodo sentimental, de intereses éticos y sociales, de intereses especializados y de intereses que se refieren al sexo.

c) Etapa de la producción:

- Es la edad adulta y el periodo de trabajo, los diferentes intereses que puedan presentarse se encuentran bajo el mando de un interés superior, sea un ideal, sea de conservación.

Piaget nos marca las etapas de desarrollo de la siguiente manera:

- Etapa sensorio-motriz, de cero a dos años.

- Etapa del pensamiento pre-lógico, de tres a siete años.

- Etapa del pensamiento lógico-concreto, de siete a doce años.

- Etapa del pensamiento lógico-abstracto, de doce a trece años en adelante.

Acomodando la evolución de los intereses de Claparède a las etapas de Piaget, quedarán de la siguiente manera:

- Primera etapa; desde el nacimiento hasta el fin del tercer año con los intereses sensomotores y glósicos.

- Segunda etapa; de los tres a los siete años, son los intereses objetivos y coincide con la proyección del niño sobre la realidad objetiva, hay dominio de la curiosidad y el egocentrismo.

- Tercera etapa; de los siete a los doce años, son los intereses intelectuales, concretos u objetivos, el niño tiene conocimiento de carácter concreto, por lo que está referido al objeto.

- Cuarta etapa, de los doce a los dieciséis años; son los intereses éticos-sociales e intelectuales abstractos, en donde el niño puede prescindir del objeto haciendo una representación del

mismo, entra en una norma moral y aparecen los primeros papeles sociales.

Para la etapa que nos interesa, se darán las siguientes especificaciones: Esta tercera etapa coincide con el inicio de la primaria, este periodo le permite al niño tener un gran panorama de experiencias, ya que la primaria presenta un grupo social más amplio que el de su familia y modifica sus intereses.

Su capacidad mental y su actividad lógica se desarrollan notablemente. Hacia los nueve o los diez años se puede enfrentar a contenidos de enseñanza de base concreta (geografía, física, etc.). Es capaz de concretarse en los objetos, debido a su alto grado de discriminación sensorial, auditiva y visual. Su imaginación sigue siendo grande, así como en su lenguaje se presenta un desarrollo extraordinario. Su expresión lingüística es más fluida a pesar de que la estructura de los enunciados se presenta más compleja.

Al principio de esta etapa, el juego no está sujeto a reglas fijas y su carácter es sólo motriz, pero es de interés dominante. Para finales de la etapa, El juego se presenta con carácter competitivo y de forma organizada. Inician aquí las prácticas pre-deportivas.

A los once o doce años el pensamiento pasa por una sistematización. El niño muestra interés por una serie de objetos determinados que le son conocidos y los valora y ordena, organiza y sistematiza como gran coleccionista.

Los niños de siete a once años se entusiasman por reunir el mayor número de cosas, debido a la satisfacción que les proporciona ser propietarios de dichos objetos. Mientras que de pequeño le entusiasma el nombre del mayor número de cosas posibles y tenerlas

amontonadas, el niño de once o doce años no se comporta igual, ya que prefiere sólo aquellos objetos que sean de su interés y que pueda darles un lugar apropiado, organizándolos y sistematizándolos. Mientras que en el espacio mental, el niño ordena sus conceptos, los analiza en función de su valor y el resto lo organiza y sistematiza.

Algunos niños llegan al sexto grado con edades hasta los trece años y aún los más pequeños inician su pubertad surgiendo en ellos una gran crisis fisiológica (inicio), se presenta interés por el sexo opuesto y junto con ello interés hacia otra serie de objetos que antes carecían de valor (lectura de libros, la moda, ciertas atenciones personales, etc.).

El niño se vuelve a sí mismo como objeto de atención y estudio. Da inicio su conciencia social y se siente miembro activo de una colectividad, por lo que desea ser valorado y estimado. También los juicios meritorios que le hacen las personas que lo rodean, serán importantes para tener conciencia de su valor personal.³⁰

3.2. El alumno de 10 a 13 años de edad

Debido a que el proceso de desarrollo del ser humano es continuo y no se puede ser preciso con la diferenciación de cada etapa, se puede deducir que lo mismo sucede al querer diferenciar cada grado escolar. Todas las limitaciones que se pueden presentar, no han impedido que las investigaciones realizadas por la psicología sirvan de referencia para el profesor.

³⁰ Santillana. Enciclopedia Técnica de la Educación. Págs. 269-270.

Se presentan a continuación los aspectos cognitivo, socioafectivo y psicomotriz, aspectos que se encuentran íntimamente relacionados, ya que si faltara alguno repercutiría en los otros y por ende en el desarrollo integral del educando.³¹

En el aspecto cognoscitivo se encuentra el desarrollo del pensamiento y el lenguaje, así como los procesos intelectuales. En el aspecto socioafectivo se encuentran los logros de su capacidad para relacionarse y manifestarse emocionalmente y sentimentalmente con los demás. El aspecto psicomotriz atañe a los progresos en el dominio y organización de sus movimientos corporales y de los conceptos espacio y tiempo.

Desarrollo cognoscitivo

- a) Distingue claramente los hechos o fenómenos sociales o culturales, de los fantásticos.

- b) Puede expresar la comprensión de los conceptos en relación (más, menos, tantos como, diferentes en, semejante en, pertenece o no, etc.).

- c) Deduce semejanzas y diferencias entre seres y objetos infiriendo características de seres, fenómenos y objetos.

- d) Comprende secuencias y llega a conclusiones.

³¹ S. E. P. Dirección general de educación primaria. Dirección Técnica. Direcciones de educación primaria en el Distrito Federal. Recuperación de niños con atraso escolar 1989. Págs. 3-6.

- e) Empieza a comprender contextos infiriendo antecedentes y consecuentes de una situación.

- f) Adquiere sentido práctico del tiempo, comprendiendo formas de sucesión, aun cuando todavía confunde las épocas.

- g) Genera explicaciones y soluciones a hechos y situaciones con base en análisis lógico mediante ensayo y error.

- h) Planea soluciones para problemas.

- i) Sabe que las palabras pueden tener diferentes significados según el contexto.

- j) Es capaz de emplear una misma palabra dándole diferentes significados.

- k) Distingue y expresa sus estados de ánimo, por medio de diferentes lenguajes.

- l) Es capaz de expresarse oralmente empleando un lenguaje discursivo.

- m) Tiene capacidad para anticipar resultados y consecuencias.

- n) Se inicia en la sistematización y organización del pensamiento.
- o) Su habilidad para cuantificar objetos, le permite realizar estimaciones del espacio y del tiempo.
- p) Puede utilizar patrones de medida.
- q) Puede aplicar diversas operaciones matemáticas.
- r) Es capaz de representar objetos con diferentes posiciones y ubicación.
- s) Es capaz de manejar la simetría, los contrastes, las transposiciones, los ejes de referencia y la lateralidad de los objetos.
- t) Sus nociones geométricas se toman más precisas; puede anticipar deformaciones de las figuras al ser proyectadas.
- u) Es capaz de representar figuras tridimensionales.
- v) Es capaz de reproducir modelos a escala.
- w) Realiza cuantificaciones de figuras volumétricas.

- x) Determina anticipadamente las posibles combinaciones de diversos objetos y puede calcular posibilidad de ocurrencias de un evento.

- y) Es sensible a las contradicciones y busca explicaciones lógicas y fisimecánicas de los fenómenos.

- z) Su pensamiento se vuelve más objetivo y preciso.³²

Desarrollo socio afectivo

- a) Su ingreso a la etapa de desarrollo llamada pre-adolescencia presenta características complejas que lo confunden, al mismo tiempo que generan confusión entre quienes lo rodean.

- b) Puede establecer relaciones afectivas intensas, de amistad estrecha con un compañero del mismo sexo y a la vez, empieza a mostrar interés por el sexo complementario.

- c) Exhibe frecuentes conductas de rechazo y de reconciliación en los grupos de amigos, como parte del proceso de desarrollo y organización de sus emociones.

³² IBÍDEM. Págs. 7-10.

- d) Deja de ser egocéntrico, dando importancia a sentimientos y necesidades de los demás.
- e) Muestra rechazo hacia las órdenes o reglas establecidas, tanto de su casa como en la escuela.
- f) Surgen los líderes naturales que representan los intereses del grupo ante las autoridades escolares.
- g) Tiene un código moral fuerte, donde el valor justicia cobra gran importancia.
- h) Presenta repentinos e intensos estados de ánimo, desproporcionados a los estímulos que los provocan.
- i) No tolera fácilmente la frustración.
- j) Comienza a desarrollar mayor conciencia y sensibilidad hacia su ambiente.
- k) Muestra una creciente preocupación por las diferencias de sexo.
- l) Se aísla del adulto al darse cuenta de que puede pensar y actuar independientemente de él.

- m) Discrimina las diferencias entre la teoría y práctica del mundo que lo rodea.
- n) Es consciente de que el grupo es más poderoso que una persona aislada.
- o) Muestra sentimientos contradictorios hacia su propio desarrollo fisiológico y anatómico.
- p) Sus procesos de valoración le permiten preferir entre unos valores y otros, así como, la realización y expresión, y comunicación de éstos.
- q) No tiene un concepto definido de sí mismo, por lo que recurre a la identificación de rasgos de personas significativas para él.
- r) Su vida social se amplía e identifica.
- s) Es capaz de realizar actos involuntarios pero lo hace de acuerdo a la situación y en dependencia del grupo de compañeros.³³

³³ IBÍDEM. Págs. 11-14.

Desarrollo psicomotriz

- a) Es consciente de su ajuste postural y de su ajuste corporal.
- b) Utiliza su ajuste postural para un mejor rendimiento en el trabajo y en el juego.
- c) Puede expresar verbalmente sus experiencias sensorio-motoras.
- d) Organiza y controla mejor las relaciones espacio-temporales.
- e) Es capaz de combinar destrezas para realizar movimientos complejos.
- f) Reafirma el concepto de lateralidad de sí mismo y de los objetos.
- g) Adquiere conciencia y control de sus posibilidades motrices.
- h) Gusta de la competencia para equilibrar su afán de comprobar sus posibilidades motrices y su participación como miembro de un grupo.³⁴

³⁴ IBÍDEM. Págs. 15-17.

Las características antes mencionadas nos servirán como marco de referencia para nuestro tema de estudio, ya que con base en ellas, podemos comprender mejor por qué al niño de estos niveles le entretiene jugar, y mediante este juego podrá comprender mejor ciertos conocimientos. Por un lado el niño está capacitado para determinados niveles conceptuales y por el otro para aprenderlos en equipo.

3.3. Diferencia entre juego y juguete.

Aunque ya se ha tratado el tema del "juego" en las diferentes corrientes psicológicas, y antes de continuar con las propuestas de algunos juegos, cabe hacer mención del significado de "juego", "juego educativo" y del "juguete", de tal manera que podamos contar con un panorama más claro de nuestro tema:³⁵

- Juego: (Del Latín *iocus*, diversión, broma).
Actividad lúdica que comporta un fin en si misma con independencia de que en ocasiones se realice por un motivo extrínseco.

- Juego (s) educativos: Denominación dada a una amplia gama de instrumentos de juego, de oferta en el mercado, en los que a la mera función recreativa viene añadido un contenido o unas posibilidades específicas aprovechables en términos didácticos. Su utilización espontánea y libre tiende a favorecer el desarrollo de las habilidades o conocimientos en ellos explícitos o implícitos. Si de un modo intencional se producen se introducen en un programa educativo concreto, sobre todo en

³⁵ Santillana. Diccionario de las Ciencias de la Educación. Págs. 842-843.

preescolar y primeros niveles, pueden perfectamente orientarse al logro de los objetivos de las diferentes áreas que configuran el programa.

- **Juguete:** Cualquier tipo de objeto utilizado por los niños para sus juegos. Los juguetes más antiguos que se conocen familiarizaban al niño con el uso de los objetos manejados por los adultos o desarrollaban en él sentimientos afectivos.

Actualmente se hallan plenamente industrializados, mostrando una clara preferencia por el modelismo, avances de la técnica, ciencia-ficción y bélicos, con claro predominio en los juguetes automatizados.

La propuesta que se realizará, toma en cuenta el concepto de juego como actividad lúdica, Lo cual nos lleva a una actividad específica y los juegos que se empleen pueden ser comprados o elaborados y podrán ser anexados a nuestro programa escolar.

3.4. Propuesta de juegos educativos para el 5º y 6º grados de primaria

Lo expuesto en el capítulo anterior, nos indica que no hay una sola teoría que englobe las distintas funciones del juego, más bien, cada una nos lleva a un sentido distinto del mismo; de ahí que sea importante retomar las teorías clásicas –ya citadas en el capítulo dos- y destacar, –como ya se hizo- de cada una, los puntos más importantes. Evitando mezclar las aportaciones, ya que cada teoría está encaminada a diferentes tipos de investigación.

En este trabajo se toma en cuenta que a través del juego el niño asimila su realidad, se adapta a ella y adquiere un control sobre el ambiente, consolidando así su aprendizaje mientras que el enfoque que se le daría al juego es de naturaleza sociocultural con respecto al desarrollo del individuo, en el cual entran la interacción social y aprendizaje guiado por otra persona con mayor conocimiento, ya que lo que se aprende está dirigido desde una serie de necesidades culturales y sociales.

Como ya vimos en el párrafo anterior, hemos conjuntado la teoría de Piaget y Vigotsky con lo que sería el juego en la educación; con ello no pretendo decir que las otras dos teorías no funcionen, ya que retomando a Freud dentro del psicoanálisis,³⁶ en donde nos dice que mediante el juego, el niño expresa sus conductas reprimidas o los deseos frustrados, y que por medio de estas conductas podremos detectar cualquier problema que esté afectando al alumno, y aunque esto es muy importante para nosotros los profesores y de lo cual debemos de estar al pendiente, no es nuestro tema de trabajo.

Mencionemos ahora que a los niños de entre 9 y 12 años les agradan los juegos en donde las reglas representen un reto y una sana competencia, y esto es un elemento importante para los docentes, ya que dichos juegos pueden ser empleados como motivación, durante una clase, como evaluación o simplemente como repaso de un tema ya visto.

Por otra parte, los temas de quinto y sexto grados son extensos en algunas áreas y repetitivos en otras, teniendo en cuenta para ello que en quinto se inicia el o los temas y en sexto se ahonda en ellos. Esta variedad de temas hace posible al docente, el poder seleccionar los que desee para implementarles una actividad lúdica.

³⁶ Monografias.com/trabajo7/prapsi.shtml Trabajo citado por Federico Rossi.

La relación que podemos propiciar entre maestro y alumnos en cada juego, dependerá de nosotros, del entusiasmo con el que presentemos los juegos y sus reglas, de la actitud que tengamos en el momento de jugar, de nuestra participación con ellos y de la premiación o reconocimiento que hagamos al finalizar cada juego. Es por ello que los maestros debemos de llevar un rol participativo y entusiasta, ya sea al jugar o al observar que las reglas se lleven a cabo.

Para la selección de los juegos se tiene desde la creación de un maratón por equipos, hasta jugar a la radio con todo el grupo, ya que recordemos que cualquier actividad que signifique jugar, los niños la apreciarán y con gusto la llevarán a la práctica, y lo más importante es que el conocimiento que pueda tener será aprendido con más agrado.

Debemos señalar que el material para realizar los juegos es diverso, ya que va de una simple hoja de papel, colores, cartoncillo, etc., hasta cajas, botes, madera, etc., todo ello dependiendo de las posibilidades económicas del profesor y de los mismos niños. Tengamos en cuenta también que la mayoría de los juegos pueden elaborarse en equipos o con todo el grupo, y al no ser costosos los materiales, no se ocasionaría ningún agravante para su elaboración; por otro lado, el diseño de los mismos queda a la creatividad del maestro y de los alumnos.

Como ya se hizo mención, los niños pueden y tienen en algunos casos que participar en la elaboración de los juegos. Las propuestas para algunos juegos son:

1. Los llamados "juegos de mesa", en ellos los alumnos pueden trabajar tanto en su diseño como en la selección del material, dicha elaboración puede ser de manera individual o por equipos, de esa manera se involucra con el tema y/o conceptos de estudio a la vez que crea su propio juego desarrollando su imaginación y su sentido de participación en

un equipo de trabajo. Estos juegos pueden ser empleados en cualquiera de las asignaturas.

2. El juego que sigue, como algún (os) otro (s), puede (n) ser ya conocidos, el problema es que se apliquen en las clases: El juego de "Grandes Personalidades", trata de que a cada alumno se le dé el nombre de algún personaje ilustre el cual puede ser según la época que estén estudiando en historia, estos niños investigan la biografía del personaje mientras que otros alumnos –quedando al criterio del maestro el número de niños-, se prepararán con la elaboración de una entrevista la cual aplicarán a las "personalidades", esto es de manera que los que investigaron las biografías, representarán también al personaje, los cuales serán entrevistados por los otros alumnos; en la entrevista pueden involucrarse los demás compañeros de clase pero sin dejar de tomar notas de lo que se diga en la misma, este juego puede funcionar como introducción o cierre de una clase de historia o de otra forma para conocer la vida y obra de inventores, escritores, presidentes, etc., a la vez de que redactan y aplican entrevistas, tema que se ve tanto en quinto como en sexto grados.

3. "El rompecabezas", este juego puede llevar un paisaje, mapas de diferentes tipos, órganos sexuales, etc., en donde cada niño selecciona al azar el tema para el rompecabezas que elaborará o puede ser designado por el profesor, la o las láminas que necesitarán pueden ser fotocopiadas de algún libro o Atlas, las cuales colorearán y realizarán alguna anotación si así se requiere, posteriormente las pegarán, ya sea en cartoncillo o papel cascarón y por la parte de atrás se le trazarán los cortes que tendrá para que pueda ser ocupado como un rompecabezas, teniendo en cuenta el cuidado que hay que tener al recortar pues los alumnos pueden utilizar tijeras o navaja; las piezas del rompecabezas pueden colocarlas en bolsitas para cuidar que no se pierdan y las puedan intercambiar para jugar con ello y dar la explicación al grupo de lo que se trata el rompecabezas que le tocó. Los temas de los rompecabezas pueden ser de la misma materia o variadas, según convenga al profesor.

4. En el juego de "la radio", encontramos el interés del niño por ser uno de los conductores o por participar en la creación de los comerciales; mientras ellos juegan a su "estación de radio", redactan guiones, entrevistas, comerciales y aprenden los temas de estudio al emitir sus "cápsulas" informativas, dichas "cápsulas" pueden tratar información de cualquiera de las materias.

5. Retomando la elaboración de los juegos de mesa, los alumnos pueden ser divididos en equipos para que elaboren sus tarjetas con el material y el diseño que ellos quieran, como ya se había mencionado en el punto Núm. 1; posteriormente emplearán las tarjetas para anotar en ellas las palabras o trazar las figuras que requieran según el tema que estén tratando, así si quieren un dominó para las palabras sinónimas, a cada tarjeta le harán una división, en una de ellas anotarán una palabra y una diferente en el otro lado de la misma, en la siguiente tarjeta se realizará lo mismo sólo que la primera palabra que escribir será un sinónimo de la última palabra de la tarjeta anterior, de manera que sólo habrá quince pares de sinónimos. Otro de los juegos puede ser una lotería, en la cual las tarjetas que lean pueden contener los nombres de las figuras y cuerpos geométricos o fracciones, mientras que en las láminas se encontrarán nueve divisiones con el dibujo de las figuras y cuerpos geométricos, o si las tarjetas fueron de fracciones, las láminas tendrán figuras que representen dichas fracciones. Otro de los juegos es el memorama, el cual puede ser elaborado también en equipos, los temas que trabajan en las tarjetas pueden ser operaciones en unas y resultados en otras, países y capitales, continentes y lagos o ríos, relieves y características, artículos constitucionales y sus especificaciones, etc. Así como estos ejemplos, los profesores, con ayuda de sus alumnos, pueden encontrar diferentes aplicaciones a estos juegos de mesa.

6. Los tradicionales juegos del "navío cargado" o el de "caras y gestos" o cualquiera de los más tradicionales juegos, siguen funcionando si los docentes hacen que funcionen al ponerlos en práctica con sus alumnos.

7. "El programa de televisión" es otro juego que permite al niño preparar diferentes temas de estudio y presentarlo en un noticiero, una serie televisiva, la cual se prestaría más para la clase de historia, los comerciales, en donde estarán elaborando sus guiones y sus propagandas.
8. El "Rally", es un juego en donde se le van presentando al niño ciertas habilidades matemáticas o simplemente preguntas de cualquier otra materia, de manera que al ir contestando correctamente pueda pasar a una siguiente pista lo cual le permitirá llegar a la meta.
9. El juego de representación de un juicio, este permitirá trabajar el área de civismo, ya que puede abordar temas de dicha materia, en donde se repartirán los personajes que intervienen en un juicio y se dará un supuesto caso para juzgarlo; también puede servirnos en caso de presentarse algún problema de consideración dentro del salón y que creamos pertinente ventilarlo con los mismos alumnos, sin llegar a ridiculizar a algún compañerito.
10. Otro juego es el de "los periodistas", en donde los alumnos diseñan su propio periódico y se distribuyen las obligaciones, se proponen reporteros, diseñadores gráficos, editores, etc. De tal manera que el periódico presente información educativa, política, social y también de la clase de educación física; esto les agrada ya que al elaborar un ejemplar y verlo terminado, se sienten orgullosos de su trabajo.

También los juegos que los niños tienen en casa como "tres en línea", "las culebras", "memorama", "lotería", "dominó", etc., que puedan proporcionar por un día, son de gran utilidad, pues ayudan al desarrollo de su concentración y destreza.

Muy probablemente haya docentes empleando éstos y otros juegos, pero como ya se mencionó, lo importante es que se apliquen.

Como ya se dijo, en los juegos antes descritos, no se emplean materiales costosos y son fáciles de elaborar; pero también encontramos juegos ya diseñados, los cuales además de ser costosos, son de importación, por lo que se manejan por pedido. Una buena opción es que una escuela los vaya adquiriendo para que pueda formar con ellos su ludoteca. La ludoteca es un rincón con juegos y juguetes al alcance de los niños, un lugar planeado para que los alumnos aprendan divirtiéndose, es por eso que cada juego y juguete tiene un objetivo determinado, de tal forma que cada uno haga lo que quiera en el tiempo que desee, y todo ello bajo la supervisión del ludotecario, quien ayuda, orienta o propone alguna actividad con determinado juego o juguete. Además de que en una ludoteca aprenden a convivir con los demás niños, la misma actividad, o sea el juego, le permite desarrollar natural y espontáneamente sus habilidades motoras e intelectuales.

A continuación se enumeran algunos elementos de aprendizaje que brinda una ludoteca:³⁷

- La posibilidad de elección y el fortalecimiento de un criterio propio.

- La disciplina observada dentro de un esquema de reglas lógicas que impone un espacio compartido.

³⁷ U.P.N. Antología "El juego". Págs. 366-368.

- Aprender a interrelacionarse con sus semejantes (familiares, amigos más grandes o más pequeños) en una base igualitaria.

- Tomar conciencia de la fuerza, los vericuetos y la importancia del azar.

- Comprender y aceptar al otro como consecuencia de una personalidad y formación distinta a la nuestra.

- Satisfacer necesidades de exploración, manipulación y entendimiento práctico con materiales diversos y ricos en posibilidades.

Cualquiera que fuese el caso, sean juegos elaborados por alumnos y maestros o sean comprados, no deben de perder de vista que éstos nos ayudan a formar una ludoteca en la cual los juegos se realizan en forma ordenada, ya que jugar no significa desorden, y como lo menciona la autora Westphlen: "Tenemos la certeza de que un niño está viviendo con toda plenitud e intensidad las múltiples experiencias que le brinda un juego que lo involucra al punto de olvidar todo lo demás está enriqueciendo todo su ser y fíncando buenas bases para su futuro desarrollo...el verdadero aprendizaje se realiza cuando uno hace las cosas con placer".³⁸

El presente trabajo, es importante recordar que todo lo referente a la educación en nuestro país, lo encontramos en la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, en su artículo tercero, el cual señala entre otras cosas que la educación deberá lograr el desarrollo armónico del individuo en todas sus facultades. Y en la Convención aprobada en noviembre de 1989 por la Organización de las Naciones Unidas (ONU) con antecedentes en la Declaración de

³⁸ IBDEM Págs. 368.

Ginebra de 1924 y en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptada por la ONU en 1959, la cual establece: Art. 28 “Los Estados Partes reconocen el derecho del niño a la educación...”; Art. 29 “Los Estados Partes convienen en que la educación del niño deberá estar encaminada a: Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño hasta el máximo de sus posibilidades...”; y Art. 31 “Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes”.³⁹

Para finalizar, es necesario recordar que no se pretende que el alumno se la pase jugando, simplemente se quiere recalcar la importancia del juego en la educación y cómo éste se convierte en un auxiliar didáctico entre varios que seguramente los maestros tenemos, y no pensar que se está innovando en los juegos, sino resaltando la aplicación que se les puede dar a éstos.

³⁹ CDHDF/UNICEF. Convención de los Derechos del Niño, Art. 28, Art. 29 y Art. 31. Págs. 15-17

CONCLUSIONES

El vivir en una sociedad cambiante, en donde día a día la tecnología evoluciona, no permite que los docentes se manejen con los brazos cruzados; y a pesar de las grandes carencias que aún tenemos en nuestro país, muy especialmente en las escuelas oficiales, con más razón debemos trabajar con el objetivo de lograr en nuestra niñez a los futuros jóvenes con bases sólidas, con sentido crítico y con espíritu de interés hacia los avances; los profesores no deben cerrarse a nuevas propuestas de trabajo, deben empezar ellos mismos por mostrar un sentido crítico y de interés por la innovación y siempre tratar de desarrollar lo que es funcional en la escuela y compartirlo con los demás, así se lograrán mejores resultados dentro de la labor docente.

El estudio que se realizó en el presente trabajo y la experiencia laboral en educación primaria de la autora, permiten presentar las siguientes conclusiones:

- ✓ La actividad lúdica está presente en todas las etapas de la vida del hombre.

- ✓ Se hace necesario que los docentes se interesen en el conocimiento del juego y rescaten toda la riqueza que éste posee.

- ✓ Psicólogos y sociólogos tienen sus definiciones y teorías respecto al juego y aunque hay similitud entre ellas, no se pueden poner de acuerdo en una sola conceptualización.

- ✓ Las teorías constructivistas de Piaget y Vigotsky nos marcan con claridad la importancia de las actividades lúdicas en la construcción de las estructuras mentales.

- ✓ La labor del docente se puede ver apoyada con un recurso didáctico valioso como el juego, y necesita para ello propiciar la actividad lúdica que favorezca el desarrollo y aprendizaje del niño.

- ✓ El juego favorece y estimula la autonomía moral e intelectual, creando al niño como sujeto producto y protagonista de la cultura y la sociedad en la que se encuentra inmerso.

Si con lo presentado en este trabajo, no estamos seguros de que el juego es un valioso recurso didáctico, démonos una vuelta al Papalote Museo del Niño y observemos cómo es agradable y sobre todo significativo aprender divirtiéndose, pero no solamente a los niños les gusta y se entretienen, también en los adultos causa el mismo efecto.

BIBLIOGRAFÍA

- CDHDF/UNICEF. Convención de los Derechos del Niño. México, 1995.
- Diccionario de las Ciencias de la Educación. Publicaciones Diagonal/Santillana. México 1983.
- Enciclopedia Técnica de la Educación. Editorial Santillana. Madrid, España, 1975.
- ROSSI, Federico. Monografías.com/trabajo7/prapsi/prapsi.shtml
- PALEM Propuesta para el aprendizaje de la lengua escrita y la matemática. SEP.
- PIAGET, Jean. Seis estudios de psicología. Editorial Barral, 1974.
- S.E.P. Recuperación de niños con atraso escolar. Dirección General de Educación Primaria. Dirección Técnica, D.F. 1989.
- U.P.N. Desarrollo del niño y aprendizaje escolar. Antología, México, 1986.
- U.P.N. El juego. Antología, México, 1995.
- VIGOTSKY, Lev S. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Editorial Crítica. Barcelona, España, 1979.

- VIGOTSKY, Lev S. La imaginación y el arte de la infancia. Akal Editoriales. España, 1982.
- VIGOTSKY, Lev S. Pensamiento y lenguaje. España,
- WOOLFOLK, Anita E. Psicología educativa. Editorial Pearson Educación.

1532-234

TESIS URGENTES

Pedro Ahumada

TRATO DIRECTO

REP. DE CUBA No. 99 DESP. 23-A
CENTRO HISTORICO, MEXICO, D.F.

TEL. 5512-8469

PRESUPUESTOS 10 AM. 7 PM.

SABADOS DE 10 AM. 3 PM.