



**SEE**

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**  
**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO DE MICHOACÁN**  
**UNIDAD UPN 162**

**LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA  
ADQUISICIÓN DE APRENDIZAJES  
SIGNIFICATIVOS EN LA ESCUELA PRIMARIA**

**JUAN ANTONIO JARA CÁRDENAS**

**ZAMORA, MICH. 2002.**



**SEE**

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO DE MICHOACÁN  
UNIDAD UPN 162**

**LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA  
ADQUISICIÓN DE APRENDIZAJES  
SIGNIFICATIVOS EN LA ESCUELA PRIMARIA**

**TESINA**

**QUE PRESENTA**

**JUAN ANTONIO JARA CÁRDENAS**

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO  
EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**ZAMORA, MICH. 2002.**

## INDICE

INTRODUCCIÓN .....	2
I.- TRABAJO EN EL AULA.....	4
II. TIPOS DE JUEGOS .....	8
1.- Juego de simple ejercicio.	
2.-El juego simbólico.	
3.-Juego de reglas.	
4.-Juego de ensamblaje.	
5.- El juego educativo.	
III. EL JUEGO COMO DETONADOR DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS.....	16
IV. EL JUEGO Y LA PRACTICA DOCENTE.....	20
V. LA ENSEÑANZA A TRAVES DEL JUEGO.....	24
VI. CONCLUSIONES.....	31
BIBLIOGRAFÍA.....	33
ANEXO I.....	35.
ANEXO II.....	46.

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad las diversas exigencias de la sociedad hacen necesario en el aspecto educativo un cambio, que favorezca el aprendizaje continuo y permanente de los educandos.

Aún cuando los docentes que imparten sus clases en el nivel básico y particularmente los de mi escuela donde laboro, cuentan con materiales actualizados y diversos, sus prácticas continúan siendo tradicionalistas y sigue utilizando sus mismos métodos y estrategias, considero que:

Es necesario un cambio si se han modificado metodologías, planes y programas de la educación primaria también se deben cambiar las estrategias de trabajo.

En este ensayo explicaré que es el juego y como favorece los aprendizajes en los niños, mencionaré algunos tipos de juegos, las etapas adecuadas para jugarlos, ejemplos y habilidades que desarrollan en los niños, pondré dos anexos uno de juegos de matemáticas y el otro de español.

Mencionaré de la relación que tiene el juego con la práctica docente y su utilidad, además abordaré como es la enseñanza a través del juego, citando algunos juegos que se pueden implementar en la escuela primaria.

Buscando mejorar mis estrategias de trabajo en el nivel primario me interesé en indagar sobre el juego, después de analizar varias fuentes bibliográficas sobre el juego ¿qué es?, ¿ cómo actúa en la adquisición de aprendizajes?, ¿ qué habilidades desarrolla en los niños? Creí, que esa era la estrategia que buscaba. Después de un análisis de mi trabajo docente sentí la necesidad de modificar diferentes aspectos par favorecer en lo más posible a mis alumnos en su proceso de aprendizaje, y porqué no compartir con mis compañeros de escuela la experiencia con el juego con el juego.

El objetivo que me trace con el presente, documento fué la aplicación de algunos juegos dentro de quehacer docente, principalmente para dar ese toque de dinamismo a mis clases y lograr que mis alumnos aprendieran significativamente.

Después de saber las bondades que proporciona el juego tanto a docentes como alumnos, afirmo que: el juego interviene potencialmente en la adquisición de aprendizajes significativos. Por esta razón se debe aplicar el juego en la escuela primaria, sin pensar que es la única estrategia que nos pueda ayudar.

## **TRABAJO EN EL AULA.**

Una realidad latente en las aulas, es la falta de interés en los niños por los contenidos que se trabajan, aún cuando el docente se entusiasma en sus charlas educativas, a los niños les parecen poco interesantes manifestando apatía y lentitud en la realización de las actividades, se distraen, buscan pretextos para salir del salón de clase, sienten cansado y aburrido el trabajo y por lo tanto sin un significado para ellos.

La mayoría de las prácticas se supedita a la exposición oral de los docentes, con un leve acercamiento de los niños hacia actividades productivas interactuando con los contenidos y en las que le reditúen aprendizaje.

Si pensamos que los niños son una actividad constante y que el juego es su “modus vivendi” caemos a la cuenta que entre más juega un niño, más desarrolla sus habilidades y aprende potencialmente es pues importante que los docentes consideren la necesidad lúdica de los alumnos e implementen los juegos dentro de su práctica educativa.

Además de desarrollar habilidades, el juego, participa en la socialización del niño gracias a la cooperación con otros niños, se mejora y enriquece la autoestima y la seguridad condiciones básicas para aprender.

Fundamentalmente el juego capta el interés de los niños y los motiva a resolver diferentes situaciones problemáticas que se presentan, implícitamente en la misma actividad lúdica están involucrados los objetivos educativos que se pretenden lograr de modo que al participar en los juegos , claro, bien organizados se adquiere aprendizaje, y por la forma en que lo concibe para él es de gran significación.

Por otra parte el juego, también ayuda a los docentes a observar, diferentes conductas de los niños, la forma en que interactúan y facilita los procesos de aprendizaje en los alumnos pues es considerado como una actividad que fomenta la integración pero sobre todo es un fuerte detonador de aprendizajes significativos.

“El juego se puede definir ampliamente como el conjunto de actividades en las que el organismo toma parte, si otra razón que la actividad en sí”. (1).

Los involucrados en un juego disfrutan de él, porque no es aburrido, además las actividades son placenteras y agradables, razón por la cual lo que se aprende a través de juego será significativo.

Cuando un niño aprende un cierto contenido a través del juego, lo aprende mejor que si solamente lo escucha por el maestro porque por medio del juego, el trabajo le interesa y lo motiva, porque esta de por medio una actividad que a él le gusta realizar, de manera que, entre mas agradable es un trabajo, más rápido y mejor lo hace, razón por la cual se debe aplicar el juego dentro del trabajo educativo.

Por otra parte, aseguro que el juego propicia aprendizajes significativos porque lo he visto en las evaluaciones que he realizado de un cierto contenido que no he abordado con juegos, que cuando se ha empleado alguna actividad lúdica para trabajarlo.

( 1) KAMII. Constanse. y R. DeVrie. Tr. Mario Carretero. El juego. En: la teoría de Piaget y la educación preescolar. Madrid, Aprendizaje VISOR, 1991. pp. 100-113.



Los alumnos recuerdan más bien y mejor lo aprendido con juegos, que lo que se analizó de manera verbal, esto me hizo reflexionar que las actividades con juegos, resultan mas placenteras, motivantes e interesantes para los alumnos y fructíferas para el aprendizaje, y los resultados son muy diferentes cuando se ha utilizado un juego para analizar un contenido que cuando simplemente se platica, se comenta o se da una explicación por parte del maestro.

Entonces, tiene gran importancia implementar juegos en clase preferentemente de ensamblaje y educativos que posteriormente explicaré en que consiste , con el objetivo de mejorar las estrategias de trabajo a fin de que las clases impartidas por los maestros sean más interesantes y dinámicas y los alumnos trabajen en un ambiente agradable, y los resultados sean mejores y sobre todo que sean significativos para los alumnos.

## **II. TIPOS DE JUEGOS**

Existen diferentes tipos de juego que pueden ayudar a los niños a lograr un pleno desarrollo, tanto psíquico, emocional, afectivo y motriz sin embargo en este apartado trataré de explicar algunos como el juego simbólico, de simple ejercicio, de reglas, de ensamblaje y educativo.

### **1.- EL JUEGO DE SIMPLE EJERCICIO**

Es más que nada una repetición de actividades de tipo sensorio-motrices y sirven para consolidar una serie de movimientos que a su vez aportan un conocimiento, algunos ejemplos son: el “Cu-cú ” “Aserrín aserrán” y “Las Palmas” este tipo de juegos casi por lo general es característico del periodo sensorio-motor que de acuerdo con Jean Piaget, está entre los (0- 2 años.).Se puede realizar individualmente aunque también puede ser acompañado por adultos debido a su edad.

Algunas características de este periodo sensorio-motor son: a) ejercicios de consolidación de los reflejos, b) reacciones circulares primarias, es decir hace un seguimiento de objetos, c) reacciones circulares secundarias, busca objetos

parcialmente ocultos. d) coordinación de esquemas secundarios a estas fechas que es de los ocho meses a los doce, presenta los primeros actos de inteligencia usa el llanto, el grito y el balbuceo para llamar la atención de los adultos e) reacciones circulares terciarias, descubre todo a través de la experimentación tira manteles , arroja juguetes agita objetos etc. f) invención de nuevos medios por combinación mental, trata de solucionar sus problemas por si solo, por ejemplo utiliza un palo para alcanzar algo o se sube a los cajones.

Este tipo de juegos se dá principalmente en niños que aún no acuden ni al preescolar ni la primaria

Otros juegos de ejercicio son: el trompo, la bicicleta los patines y algunos juegos de manipulación , este tipo de juegos desarrolla el equilibrio principalmente y fomenta la autosuperación pues entre más se practica mejores resultados se obtienen con el paso del tiempo así pues estos juegos contribuyen al desarrollo de los sentidos y favorecen la coordinación.

## 2.- EL JUEGO SIMBOLICO

Es donde los niños reproducen escenas de la vida real, y los símbolos adquieren un significado, por ejemplo: los simples papeles se convierten en billetitos, las cajas de cartón pueden ser camioncitos o carritos. Además en este tipo de juego los niños imitan papeles como: ser maestro, medico, ama de casa, padre, madre, conductor y algunos otros con los que los ellos tienen contacto. Se inclina mucho en el periodo preoperacional ( de 2-7 años según Piaget).

Sus características de este periodo son:

- a) Aparición y apropiación del lenguaje.
- b) Aparecen los sentimientos interindividuales, ( afectos simpatías y apatías.).
- c) La intuición.

En este periodo empieza a relacionarse más con sus compañeros intuye en la moral y sabe lo que es bueno y malo.

Este tipo de juegos son importantes para comprender y asimilar el entorno que nos rodea, y ayuda a los niños a formarse un criterio sobre lo que esta bien y lo que está mal, y sobre los roles establecidos en la sociedad adulta, a través de estos juegos, se desarrolla el lenguaje, porque verbalizan continuamente los papeles que representan, por último estos juegos favorecen la imaginación y la creatividad.

### **3.- JUEGO DE REGLAS**

Como su nombre lo indica tiene reglas que todos los jugadores deben de respetar, posee un alta escala social, y es muy importante para la superación del egocentrismo.

Se puede jugar a partir de los seis años y hasta la adolescencia preferentemente, algunos ejemplos son: las canicas , policias y ladrones y las escondidas entre otros.

Por decir un ejemplo las reglas del juego de las canicas podrían ser:

- 1.- Se pinta un círculo en el patio.
- 2.- Se ponen de acuerdo de a cuántas canicas jugaran en esa partida.
- 3.- Se ponen las canicas en el centro del círculo.

4.- Se explican reglas que por demás son obvias o conocidas por los jugadores pero en caso de no conocerlas estar de acuerdo por ejemplo: a) solo quien saque la canica hasta afuera del circulo la habrá ganado. b) si algún tirador queda dentro del circulo permanecerá ahí y cuando un tirador lo saque queda eliminado y algunas más que pudieran surgir porque no hay que olvidar que las reglas varían de una región a otra, o simplemente los mismos niños pueden cambiar las reglas del juego siempre y cuando estén de acuerdo todos.

Los niños cooperan entre ellos para llevar a cabo el juego, tienen que adaptarse a las reglas que son las que establecen acciones permitidas dentro del juego, por ejemplo quién debe comenzar el juego, cómo se terminará y quién ganará.

Los beneficios para los alumnos con este tipo de juego es que implícitamente los conlleva al respeto de las reglas, y a su vez , de manera inconsciente los obliga a jugar de la mejor manera posible, este esfuerzo los lleva a asimilar cada vez mejor el juego dando lugar a una adaptación y posteriormente a un aprendizaje.

#### **4.- JUEGO DE ENSAMBLAJE**

Son juegos en los que consisten en encajar, ensamblar o juntar piezas, que por medio de un conjunto de movimientos, manipulaciones tienen una meta principal, la de construir.

Tienen diferentes grados de complejidad según la edad de quien lo está jugando, algunos ejemplos de estos juegos son: los rompecabezas, maquetas para construir y todos aquellos juegos en donde a través de unir piezas se logre la construcción de algo que les guste a los alumnos.

Algunos ejemplos de construcción son: el armado de figuritas de animales o personas por medio de cuadrados o rectángulos de plástico que se pueden adquirir en centros comerciales por lo general su presentación son cubetitas donde están el material de ensamblaje, adjunto a él se presentan instrucciones y figuras modelos para que sean reproducidas

Los juegos de ensamblaje fundamentalmente contribuyen a afianzar la coordinación, razonamiento, atención, la reflexión, la concentración y sobre todo la interpretación de instrucciones. Favorecen también el autoestima y la autosuperación.

## **5.- EL JUEGO EDUCATIVO**

Es un tipo de juego que por medio de su material busca despertar el interés de los niños para que se trabajen temas de una manera más amena, sus componentes tienen un alto valor significativo educativamente hablando y algunos ejemplos de este tipo de juego son: juegos de mesa, crucigramas, juegos con tarjetas, con fichas etc. Hablando ya más concreto de éstos, pueden ser el ajedrez, el tablero, el juego del cajero que se juega con fichas de colores y guerra de cartas que consta de un paquete de cartas con números del 0 al 9.

Este último juego es el que más aprendizajes significativos aporta a los niños debido a que su material ha sido bien proyectado y planeado, y a diferencia de los demás la mayoría de estos juegos se tratan en el interior de clases en el aula de trabajo si que esto quiera decir que no se pueda en otro lugar.

Lo que favorece el juego educativo es principalmente la reflexión, habilidades, destrezas, intuiciones, deducciones y sobre todo aprendizajes significativos.



Afortunadamente este tipo de juegos han llegado a manos de los maestros impresos en los últimos materiales que la Secretaría de Educación Pública a entregado a los docentes o también se pueden encontrar en la biblioteca de actualización del maestro. Esto es importante porque a medida que los maestros apliquen o consideren dentro de su práctica escolar juegos bien planeados y proyectados se estará asegurando en un principio unas clases más amenas.

“Una clase en la que se juega es regularmente dinámica, llamativa y alegre, hay identificación plena de los integrantes del grupo entre sí, y de estos con el maestro, se fomenta la confianza y la ayuda mutua.” (2).

Cuando el maestro ha logrado que su grupo tenga una identificación plena, cooperación y respeto con todos los integrantes de su grupo incluyéndose él, y si su trabajo lo acompaña de juegos preferentemente educativos como algunos de los mencionados aquí, entonces, el beneficio es para los niños porque aparte de que su clase es dinámica estará propiciando aprendizajes significativos en sus alumnos.

(2) VELÁSQUEZ, Navarro José de Jesús. La educación no es un juego.....son muchos. 1ª ed. . Puerto Vallarta Jal, Vision educative, Julio de 2000 p. 6.

### **III. EL JUEGO COMO DETONADOR DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS**

Aprender significativamente se refiere a que el individuo pueda establecer una relación sustantiva con lo que va a aprender, tomando en cuenta sus conocimientos previos, el aprendizaje significativo debe ser funcional, es decir, que se pueda utilizar en la solución de problemas en la vida diaria.

Por otra parte para que un aprendizaje se aprenda significativamente el contenido debe tener un alto potencial de significación debe ser además claro y preciso, sin confusiones, para que quien aprende encuentre un vínculo entre ese material y lo que desea aprender, éste anexado a sus conocimientos previos logrará modificar y construir un nuevo aprendizaje.

Con la experiencia que tengo considero que de una manera verbalista y monótona, no se pueden lograr aprendizajes significativos en los alumnos, y si los hay, no logran retenerlos por periodos largos porque tal vez de esa forma en que los aprendieron no exista un referente o vinculación que los ayude a recordar ese aprendizaje.

Por otra parte el juego es un fuerte detonador de aprendizajes significativos debido a que los niños interactúan con lo que se va a aprender

Al estar jugando se está cumpliendo un objetivo, un fin determinado que el maestro, intenciona a través del juego.

Al observar el desarrollo de diferentes juegos realizados en el aula me pude percatar que los alumnos se entusiasman por ser los mejores, y esto significa centrar su atención en el trabajo (juego) para apropiarse de el y así dominarlo y si es a manera de competencia ganar a los demás compañeros. Este tipo competencia lo obliga a utilizar sus habilidades y conocimientos al máximo.

A medida que los niños experimentan el éxito por medio del juego, se fortalece su confianza y los ayuda a discriminar, formular juicios, a analizar situaciones, a resolver problemas, manejar sus emociones, adquirir conceptos y sobre todo en la adquisición de aprendizajes y estos serán significativos por el hecho de que el material manifiesto en el juego es relacionado con un referente que ellos les interesa. Al asociarlo, recordarlo y ponerlo en práctica en la solución de sus problemas de la vida diaria entonces se puede decir que ha aprendido significativamente.

Claro, todo esto sucederá cuando el maestro antes de implementar un juego sepa lo que persigue con él, y hasta donde puede llegar, no sería de gran ayuda para el maestro, proponer a sus alumnos, un juego que solo sea de ejercicio, donde repetirán acciones más no obtendrán aprendizajes significativos. Un juego bien planeado, proyectado y aplicado es potencialmente excelente medio de aprendizajes significativos.

Por medio del juego los alumnos realizan actividades de lectura, de números, rompecabezas, crucigramas etc. y logran cosas que de otra forma sería muy difícil alcanzar, por lo cual los docentes debemos considerar al juego como estrategia para nuestro trabajo.

“el aprendizaje significativo comprende la adquisición de nuevos significados y, a la inversa estos, son producto del aprendizaje significativo” (3).

un aprendizaje se convierte en significativo primero, si el significado es nuevo o diferente al que se poseía y si quien lo ha aprendido o asimilado, le es funcional en la vida diaria.

(3) AUSUBEL, David Paul. Et al: Psicología educativa un punto de vista cognoscitivo. 2ª ed. Mexico, Trillas. 1983 p. 48.

En Los esquemas de conocimiento del individuo para que un aprendizaje sea realmente significativo no solo debe aprender y asimilar si no que, implica hacer una revisión, modificación y enriquecimiento de los nuevos significados comprendiendo así mejor los contenidos tratados.

Y a lo largo de los últimos seis años de mi práctica docente he observado que a través del juego se logran aprendizajes significativos porque un juego puede ser manejado de maneras diferentes y muchas de las veces los alumnos adecuan a sus intereses el juego cambiando reglas previamente establecidas por ellos mismos.

#### **IV. EL JUEGO Y LA PRÁCTICA DOCENTE**

La práctica docente es el trabajo que realizan a diario los maestros, interactúan aclaran inquietudes, resuelve problemas de disciplina, favorecen aprendizajes, motiva a los alumnos es decir, está a su servicio y debe buscar estrategias que le ayuden a cumplir con su tarea educativa, el juego es una de esas estrategias que apoya a los maestros en la facilitación del aprendizaje. Este importante recurso provoca en los alumnos alegría, los ayuda a integrarse mejor a un grupo y sobre todo desarrolla su personalidad, autoafirmación, socialización, desarrollo intelectual, la afectividad, valores éticos y mejora la salud.

Los juegos enseñan alegría, arrancan la pasividad, es decir, desactivan la bomba, y nos dan la oportunidad de compartir con otros porque brindan un clima de interacción con otros compañeros y que los resultados serán siempre en beneficio de quien está participando porque estos aspectos citados aquí no podrían transmitirse a alguien que solo observa y no participa en el juego.

“El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño, en pocas palabras es la vida misma del niño.”(4)

considerando que el juego es la vida del niño, se hace importante guiar a los alumnos de una forma que en realidad les interese y los motive a trabajar el niño, juega lo que le divierte, algo que despierte su curiosidad lo emocione, y que sienta atracción hacia esa actividad aunque en un principio no entienda de que se trata poco a poco lo ira descubriendo y aumenta su curiosidad por descifrar como y de que se trata tal o cual juego.

Por esta razón cobra más importancia el que los maestros logren despertar el interés del jugar en todos y cada uno de sus alumnos, porque un niño que no juega en su infancia se puede considerar como un niño enfermo.

(4) ZAPATA A. Oscar Juego y aprendizaje escolar. 4ª ed. México, PAX. . 1998, p. 8.

Los juegos bien utilizados son una poderosa herramienta que provoca alegría ésta se convierte en libertad y cuando existe libertad para trabajar, los resultados obtenidos son positivos, una razón mas para afirmar que se debe aplicar el juego en la práctica docente.

La tarea principal de los maestros es lograr convertir el juego en trabajo ofreciendo a los niños actividades que le interesen profundamente porque la adquisición de conocimientos no se da solo por la razón si no a través de la acción es decir hay que ejercitar, e interactuar con el objeto de estudio. Así practicando juegos a menudo les dará como resultado una experiencia y asu vez conocimientos.

Sin embargo convertir el juego en trabajo o el trabajo en juego no es nada fácil, y más si se juega en la escuela solo por distracción o por ejercicio sin tomar en cuenta las necesidades esenciales del niño, con el juego, el niño el niño se vuelve creativo, al crear, construye, y al construir aprende.

Pero es importante que los objetivos educativos sean concisos y claros y que las actividades para lograrlos a través del juego, sean variadas a tal grado que, despierte el deseo de participación en el alumno y así aproximarle lo más posible al aprendizaje y a un aprendizaje funcional que le sirva para la vida, el aprendizaje significativo.



“el juego es un factor esencial en el buen desenvolvimiento físico y psicológico de los niños.” (5).

Este comentario nos lleva a pensar que si el juego ayuda a los niños para su buen desarrollo, entonces, los maestros debemos buscar la forma de introducir juegos en su quehacer educativo, con el entendimiento de que el juego no lo es todo, no solucionará todos los problemas como si fuera varita mágica pero sí es un estímulo invaluable en la adquisición de aprendizaje significativos.

Cuando los maestros logren involucrar juegos en su trabajo estarán favoreciendo aprendizajes significativos, sus clases serán dinámicas y entonces si se podrá decir que el trabajo se ha convertido en juego y que el juego es trabajo, aunque como lo mencioné el juego no abarca todos los contenidos programáticos, los que puedan trabajarse con esta importante estrategia, deben ser abordados con actividades lúdicas con el propósito de que ya no exista esas actividades expositoras que lejos de lograr aprendizajes significativos en los alumnos, solo se obtienen aburrimientos desinterés y apatía hacia el trabajo.

(5) PES CETTI, Luis María . Taller de animación musical y juegos. 2ª ed. de los libros del Rincón, México, S.E.P.. 1996, p. 18.

## **V. LA ENSEÑANZA A TRAVES DEL JUEGO.**

.La labor de los maestros radica principalmente en buscar las estrategias necesarias para lograr un dinamismo en sus clases, una de ellas es el juego porque resulta muy motivante para los alumnos ayudándolos en la adquisición de habilidades para la resolución de problemas de la vida diaria.

Si el juego es capaz de colaborar en la solución de problemas, entonces, tiene un alto valor pedagógico una razón mas para que los maestros deban utilizar esta estrategia dentro de su enseñanza.

Antes de trabajar con los juegos dentro del salón de clases, el maestro, debe seleccionarlos tener muy en cuenta el producto que va a lograr y sobre todo, qué contenidos son acordes para trabajar con juegos. Así como conocer de que manera lo iniciará cuanto tiempo durará y también su finalización, a sabiendas que se debe utilizar varias veces.

El juego es una necesidad de la infancia y es considerada la máxima expresión de la libertad con él se satisfacen necesidades que superan poco a poco porque lleva el fin en si mismo.

A medida que los alumnos participan en diferentes juegos, aumentan sus posibilidades de aprender, mejorar y obtener conocimientos nuevos, por parte de los profesores debemos otorgar libertad para realizar los juegos porque es cuando el niño más aprende, debido a que manipula el juego a su estilo y gusto, cambia los papeles y las condiciones pero al final siempre obtiene un aprendizaje y siempre es significativo y lo recuerda siempre y en cada momento de su vida.

Aunque como se dice que en la infancia la vida del niño es el juego en sí, en los grupos escolares existen niños que se niegan a participar en determinados juegos y lo digo porque en mi práctica docente he aplicado diversos tanto para la materia de matemáticas, como para el español y geografía principalmente. Y he observado este tipo de problema, la labor del maestro consiste en invitarlo y motivarlo a la participación si no es jugando, que participe como anotador, de árbitro o cualquier otra comisión solo integrándolo se estará

asegurando favorecer su autonomía su autoestima y dando como resultado una mejor integración y adaptación en el grupo escolar.

La enseñanza a través de los juegos es diferente a una simple exposición de los contenidos como lo he y lo han hecho muchos colegas maestros, durante nuestro trabajo, de manera particular, digo que, hasta antes de investigar sobre el juego y la aplicación del mismo en mi clase, mi trabajo era cansado para los alumnos los veía aburrirse, distraídos en clase, no lograba esa atención y motivación que necesita los alumnos para poder trabajar centrando su atención en lo que se está realizando.

A manera de que iba aplicando algunos juegos tales como el cajero, guerra de cartas, (véase anexo I) para matemáticas así como algunos crucigramas, juegos de palabras para el español (véase anexo II) observaba la forma en que los alumnos los desarrollaban y por medio de ellos después de dos o tres veces practicar los resultados eran cada vez mejores porque comprendían y entendían mas fácil lo que se estaba realizando.

La enseñanza por medio del juego es divertida, no se siente el trabajo, los alumnos centran sus atenciones en el juego porque les interesa, no desean perderse ni el más mínimo detalle de lo que se está haciendo, y esto el trabajar de la manera que le guste sin aburrimientos, interactuando con sus compañeros le da como resultados aprendizajes significativos en un principio porque es el mismo quien los construye, y por otro lado la forma en que los adquiere los tiene siempre presente.

Por otra parte los juegos presentan un reto atractivo para los alumnos, donde al tratar de resolverlo se esfuerzan pensando situaciones nuevas, que relacionadas a sus conocimientos previos da un resultado, que no siempre es el que ellos creen, pero al observar la manera correcta de los resultados con otros compañeros el también aprende.

En la actualidad, la enseñanza en la educación primaria principalmente en el primer ciclo presenta los contenidos en los libros de texto de una manera que se presta para que los alumnos jueguen, es decir trae impresos crucigramas, estos tipo de pasatiempos que llevan un objetivo en común, el de adivinar

cierto número de palabras a partir de unas definiciones dadas, escribiéndolas en casillas de color blanco y negro principalmente estas casillas están de manera horizontal y vertical, además de crucigramas también contiene rompecabezas, estos juegos que pueden realizarse entre uno dos o tres niños que consiste principalmente en ir acomodando partes de un todo por ejemplo, un animal, personas, u otro objeto, el tangram es otro juego-pasatiempo que ya está impreso en los libros de primaria preferente en primero y segundo año se basa en la formación de objetos por medio de figuras geométricas esto lleva a dos cosas, primero, el conocimiento de figuras a través de la observación y la creatividad del niño para formar modelos preestablecidos y algunos inventados por él.

Estos juegos que menciono aquí son a grandes rasgos los que vienen incluidos en el libro de texto de los alumnos de los grados especificados aquí sin que esto nos lleve a pensar, en un principio, que son los únicos que se puedan realizar en el quehacer docente o sin pensar que en los demás grados no se deba o no se pueda jugar. En los grupos superiores de cuarto, quinto y sexto, el libro de texto presenta diferentes juegos tanto en español como en matemáticas se presentan crucigramas tanto de números como de letras, pero

con un mayor grado de dificultad donde se pone en práctica el razonamiento, la lengua hablada y escrita.

El juego es una estrategia que esta ahí para que el maestro haga uso de ella porque por medio de él, provoca que los alumnos, disfruten siempre de su trabajo, experimente interaccionando con otros compañeros y le proporciona una variedad de retos a cumplir.

Los maestros como propiciador y favorecedores de conocimientos y facilitadores de aprendizajes deben pensar que el juego es necesario para los niños y que un juego adecuadamente dirigido y bien intencionado, asegurará al niño un aprendizaje partiendo de su estado actual de conocimientos y destrezas, desarrollando en el habilidades que son base en otros aprendizajes, porque esta importante estrategia es potencialmente un excelente medio de aprendizajes y estos son siempre significativos y lo se porque lo he visto en las respuestas que los alumnos dan a diferentes cuestionamientos todo el tiempo están recordando y haciendo comparaciones en la vida diaria de los conocimientos adquiridos por medio de los juegos.

Considero que las escuelas y particularmente los maestros a fin de lograr mejores resultados educativamente hablando deben incluir al juego en su

enseñanza porque como lo he mencionado en este trabajo, aparte propiciar clases más amenas, dinámicas, motivantes y llamativas es un importante recurso para la adquisición de aprendizajes significativos en los alumnos, cuando nosotros los maestros hayamos logrado este tipo de conocimientos en nuestros alumnos estamos asegurando una mejor calidad educativa una educación para la vida, entonces satisfechamente podremos decir misión cumplida.



## VI. CONCLUSIONES

Después de lo expuesto en este trabajo analizando lo bondadoso que resulta el juego tanto a los docentes como a los alumnos concluyo que:

Se debe aplicar dentro de la práctica docente, puesto que es una interesante estrategia que apoya a los docentes y alumnos en sus tareas educativas.

Los maestros deben apoyarse en esta estrategia para enriquecer su quehacer docente sin tomar a estos como estrategia única pero si con el propósito de ofrecer a los alumnos un ambiente de alegría.

Debido a que el juego tiene una gran carga imaginativa para los alumnos y se presenta como una actividad que les interesa y les ayuda en la formación de su personalidad autoestima y en el desarrollo emocional, afectivo y motriz además favorece la adquisición de aprendizajes significativos en los alumnos es necesario que los maestros involucren esta importante estrategia dentro de su trabajo.

Se debe aplicar el juego dentro y fuera del salón de clases porque aparte de lo mencionado en estas conclusiones, también ayuda a los niños en la socialización, afirmar su yo, a tener un mejor razonamiento, coordinación atención y creatividad además es esencial en el desarrollo intelectual de los niños.

Después de todo lo explicado he llegado a la conclusión de que se debe aplicar este importante recurso dentro del trabajo educativo porque esta importante estrategia es un fuerte detonador de aprendizajes significativos y considero que el lograr este tipos de aprendizajes es el objetivo principal de todo maestro, lograr educar a sus alumnos para la vida.

Concluyo también que en el juego debe de estar de acuerdo el nivel de complejidad con la edad y contexto de quién participa.

## **BIBLIOGRAFÍA**

AUSUBEL, David Paul. Psicología educativa un punto de vista cognoscitivo. 2ª ed. México, Trillas 1983.

BETANCOURT, Julián Valadez y Dolores María. Atmósferas creativas. 1ª ed. México, El manual moderno, junio de 2000.

FUENLABRADA, Irma et al, juega y aprende matemáticas. 2ª ed. México S.E.P. libros del Rincón 1992.

GOMEZ Palacio Margarita. et al. El niño y sus primeros años en la escuela ed. 1ª México OFFESET. 1995.pp 229.

KAMII. Constance, y R Devrie El juego en la teoría de Piaget y la educación preescolar. Tr. Mario Carretero Madrid, VISOR 1991.

MECE, Judith. Desarrollo del niño y del adolescente 1ª edic. edit. Ultra S. A. de C. V. México D. F. Agosto del 2000.

PESCETTI, Luis María Taller de animación musical y juegos. 2ª edic. de los libros del Rincón S.E.P. México D. F. 1996.

U. P. N. Antología Medios para la enseñanza. México, S.E.P.- U.P.N. 1986.

U.P.N. Antología La práctica docente. México, S.E.P.-U.P.N. 1986.

VELÁSQUEZ Navarro José de Jesús. La educación no es un juego. ....son muchos. Edic. 1ª edit visión educativa puerto vallarta jall, julio del 2000.

ZAPATA, A. Oscar. Juego y aprendizaje escolar. 4ª edic. edit. PAX. Mexico D. F. 1998.

Medios para la enseñanza. Ed. 1ª de las LEPEP U.P.N. Plan 85 México 1986.

La práctica docente ed. 1ª de las LEPEP U.P.N. Plan 85. México 1986.

## **ANEXO I**

### **JUEGO EL CAJERO**

**PROPÓSITO :** Que los alumnos realicen agrupamientos y transformaciones con material manipulable para aprender el valor posicional.

**MATERIAL :**

- Dos dados comunes y corrientes con puntos del uno al seis para cada equipo.
- Para cada equipo una caja o bolsa de plástico con 40 corcholatas azules, 40 corcholatas rojas y una amarilla.

**DESARROLLO :**

- El maestro organiza a los alumnos en equipos de tres a cinco niños.
- Entrega a cada equipo dos dados y una caja de zapatos o una bolsa de plástico con las corcholatas azules, rojas y amarillas.

- La primera vez que se juega, el maestro debe escribir en el pizarrón el valor de las corcholatas.
  1. La corcholata azul vale un punto.
  2. Una corcholata roja vale 10 corcholatas azules.
  3. La corcholata amarilla vale 10 corcholatas rojas.
- En cada equipo se ponen de acuerdo para que uno de los integrantes sea el cajero. Al que le tocó ser el cajero se le entregarán los dados y la caja o bolsa con las corcholatas.
- Por turnos cada jugador irá lanzando los dos dados al mismo tiempo y entre todos obtienen la suma de los puntos.
- El cajero entrega al jugador que lanzó los dados tantas corcholatas azules como puntos haya obtenido. Por citar un ejemplo si en un dado cayó el 3 y en el otro el 6 entonces se entregarán 9 corcholatas azules.
- Cuando los jugadores que lanzan los dados reúnen diez corcholatas azules, deben pedirle al cajero que le de una roja, y cuando reúna diez rojas se las cambiarán por una amarilla.
- Gana el juego el jugador que obtenga la corcholata amarilla.
- Se devuelven todas las corcholatas y le toca a otro niño ser el cajero.

Este juego del cajero es un juego que puede aplicarse desde primero a sexto de primaria preferentemente, ese cambio que hacen de corcholatas a manera que se va jugando, se adquiere en un principio la habilidad de agrupamientos y posteriormente la comprensión del valor posicional. Se puede jugar con corcholatas o con tarjetas donde vaya escrito el número del valor que tiene cada tarjeta, por ejemplo las tarjetas azules llevarían impreso el 1 las rojas, el 10 y las amarillas el 100.

Este juego tiene dos reglas, la primera consiste en agrupar los elementos de una colección de diez en diez, es decir, diez unidades hacen una decena, diez decenas una centena, y diez centenas un millar. la segunda regla y que es la que los hace comprender lo posicional de nuestro sistema de numeración, consiste en usar la posición de las cifras de un número para representar cada tipo de agrupamiento.

Es importante decir que los maestros debemos de hacer esa transportación del agrupamiento al valor real en un determinado número y sobre todo aplicar estos juegos adaptados al nivel que

cursan los niños, haciendo las adecuaciones que considere necesarias.

## **GUERRA DE CARTAS**

**PROPÓSITO :** Que los alumnos comprendan mejor el sistema de numeración y su escritura.

**MATERIAL :**

- Un juego de 40 cartas con números del 0 al 9 para cada equipo, cada juego de cartas se forma con cuatro tarjetas con el 0 cuatro con el 1 y así hasta llegar al 9, la medida de las tarjetas es recomendable de seis centímetros de ancho por 8cm de largo.

**DESARROLLO :**

- El maestro organiza al grupo en equipos de dos a cuatro niños.
- Entrega a cada equipo un juego de cartas.



- Cada equipo revuelve las cartas y las coloca sobre la mesa con los números hacia abajo.
- Cada niño toma una carta y la pone sobre la mesa con el número hacia arriba.
- El que sacó el número mayor se queda con las cartas que sacaron en esa jugada.
- Si dos o más niños empatan con el número mayor, solo ellos toman nuevamente una carta. El que tenga el número mayor se lleva todas las cartas.
- El juego termina cuando se acaban las cartas o cuando ya no alcanza para todos los jugadores.
- Gana el niño que acumule más cartas.

Esta sería una primera versión que puede ser utilizada en primero y segundo grado de primaria, para un tercero o cuarto grado se puede utilizar el mismo material solo que en vez de una carta se toman dos y los acomodan de la forma que ellos quieran a fin de formar el número más grande por ejemplo: si un niño saca las tarjetas 3 y 7 formará el 37 o el 73 dependiendo de su habilidad para intercambiar las tarjetas. Para un quinto y sexto grado pueden tomarse de a tres o cuatro cartas y formar cifras grandes y al igual que en la

primera vez quien tenga el número mas grande se queda con todas las tarjetas y el final es igual como se menciona en el desarrollo.

Con este tipo de juego los niños aplican y comprenden mejor la reglas de escritura de números además tienen la oportunidad de presentar las cantidades como mejor les convenga su utilidad radica en que sirve para comparar números o para realizar sumas y restas.

### **DILO CON UNA CUENTA.**

**PROPÓSITO:** Que los alumnos profundicen en el estudio de los números y las operaciones.

**MATERIAL :** Un juego de tarjetas con los números 1, 2 , 4, 6, y 8, además dos signos de más ( +, +.).

**DESARROLLO :**

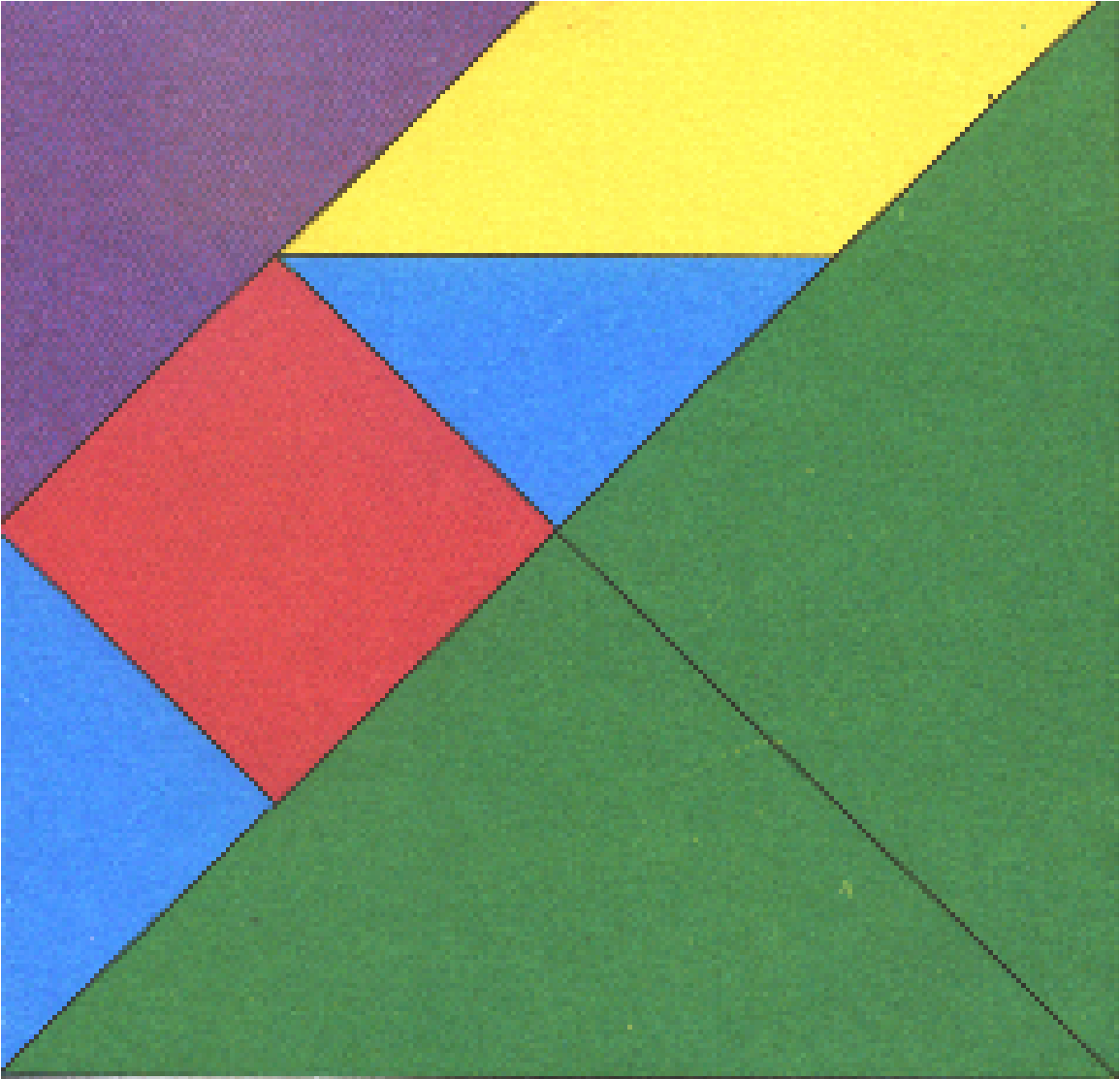
- El maestro organiza al grupo en parejas.
- Entrega a cada pareja un juego de tarjetas.

- Cada pareja trata de combinar las tarjetas y los signos de suma para poder representar sumas y su resultado por ejemplo, para obtener el 10 se pueden sumar las tarjetas de los siguientes números.  $4+6=10$  ó  $8+2=10$ .
- Gana la pareja que pueda representar un mismo resultado con diferentes tarjetas, y quien logre los resultados primeros del 1 al 15.

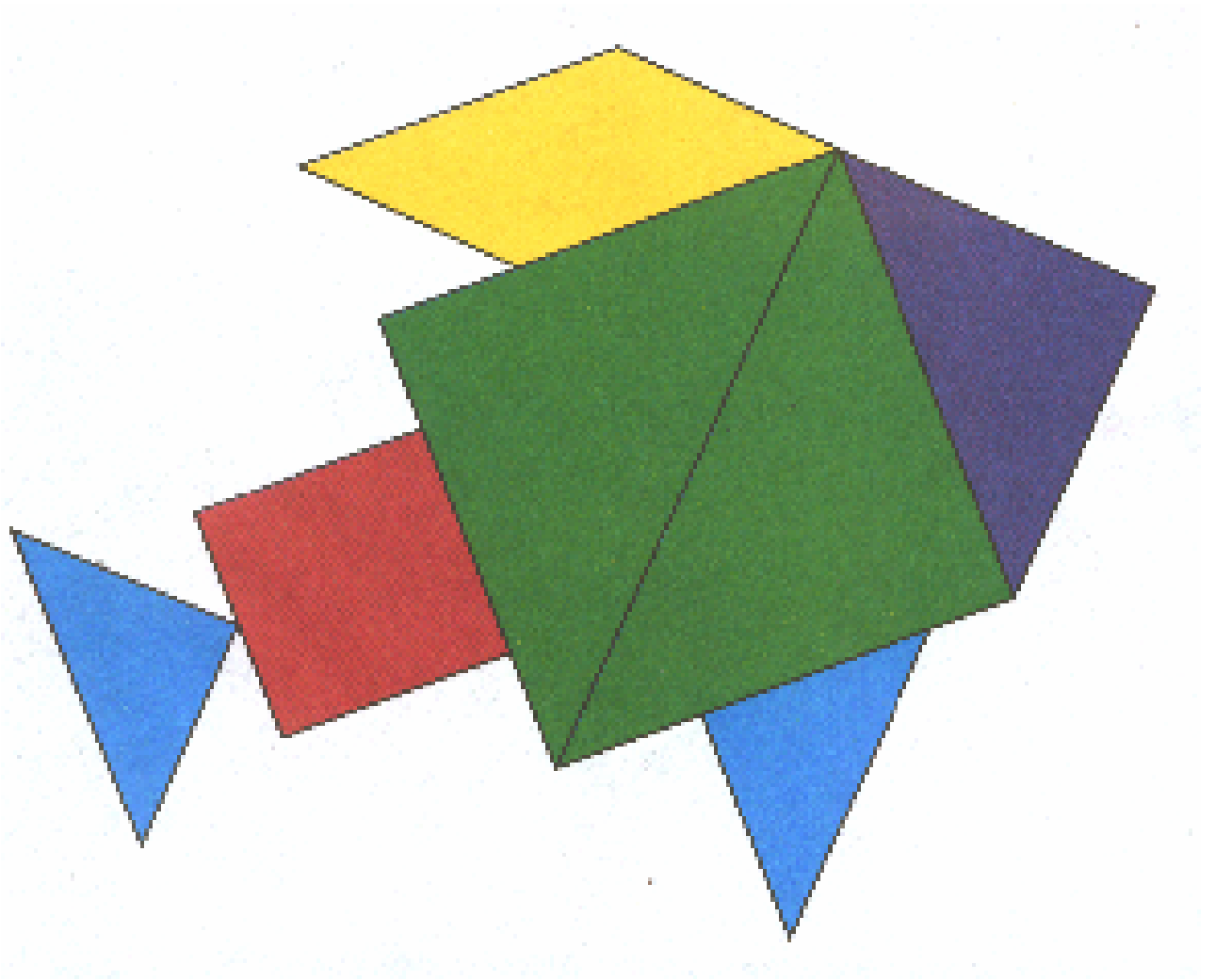
Este tipo de juego ayuda a los niños a conocer mejor la suma, pero este mismo juego puede ser combinado con signos de resta y multiplicación todo esto claro tomando en cuenta los alumnos , ciclos y edades de quién está jugando.

Otro tipo de juego que ayuda a los niños del primer ciclo de primaria a conocer mejor las figuras geométricas y los invita a desarrollar sus habilidades mentales es el “tangram”

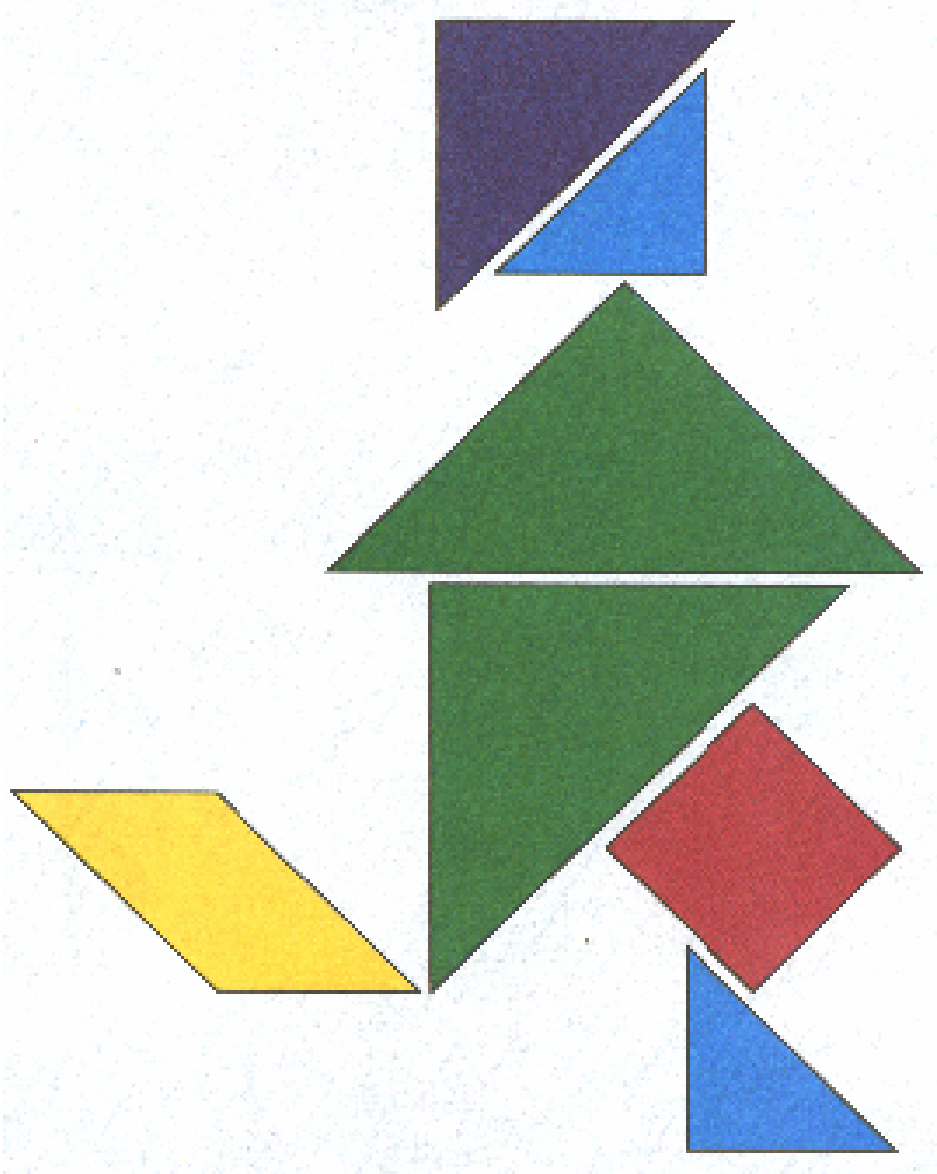
Es un cuadro que contiene cinco triángulos, un cuadrado y un romboide, la característica principal es que tiene dos triángulos de un mismo color y tamaño, un segundo par de color azul, un morado el color del cuadro generalmente es rojo y el romboide puede ser azul. A continuación se presenta uno y algunas figuras que pudieran formarse para que a manera de juego los niños desarrollen su creatividad e imaginación.



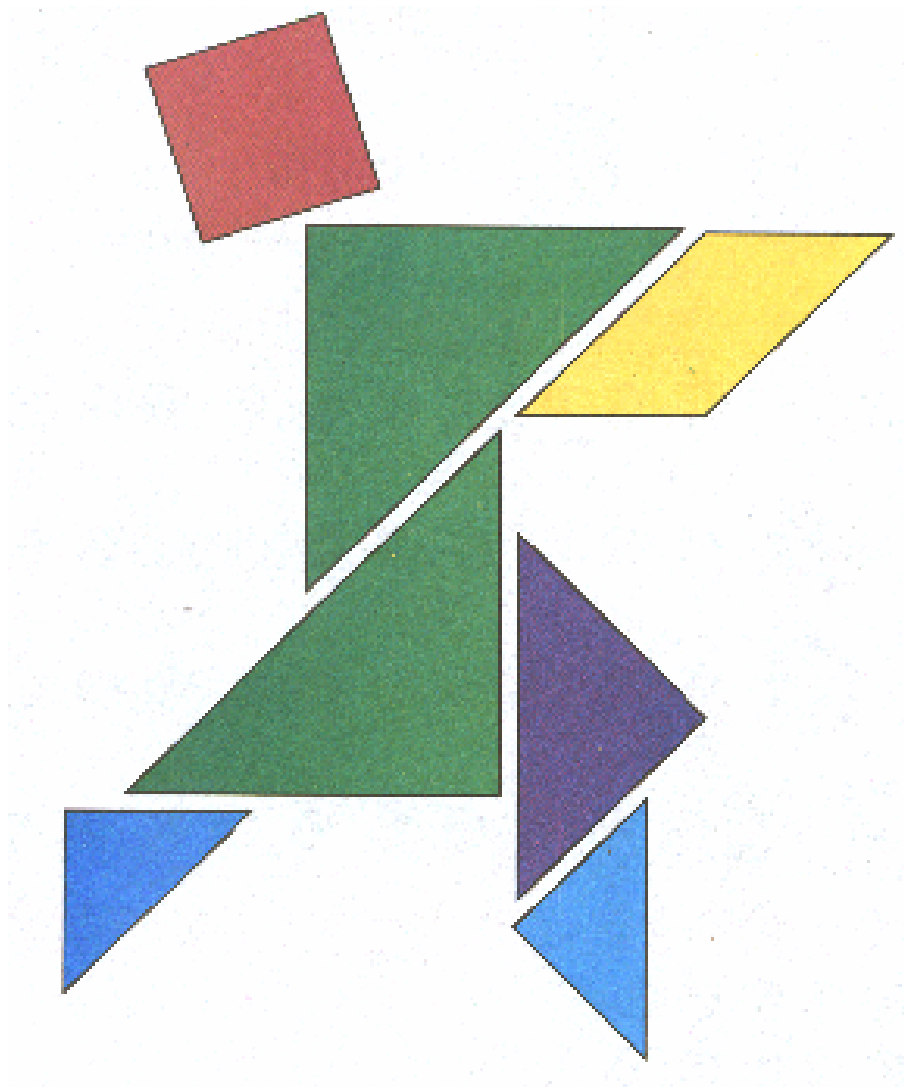
**TANGRAM**



**PEZ DE COLORES**



**CAMINANTE**

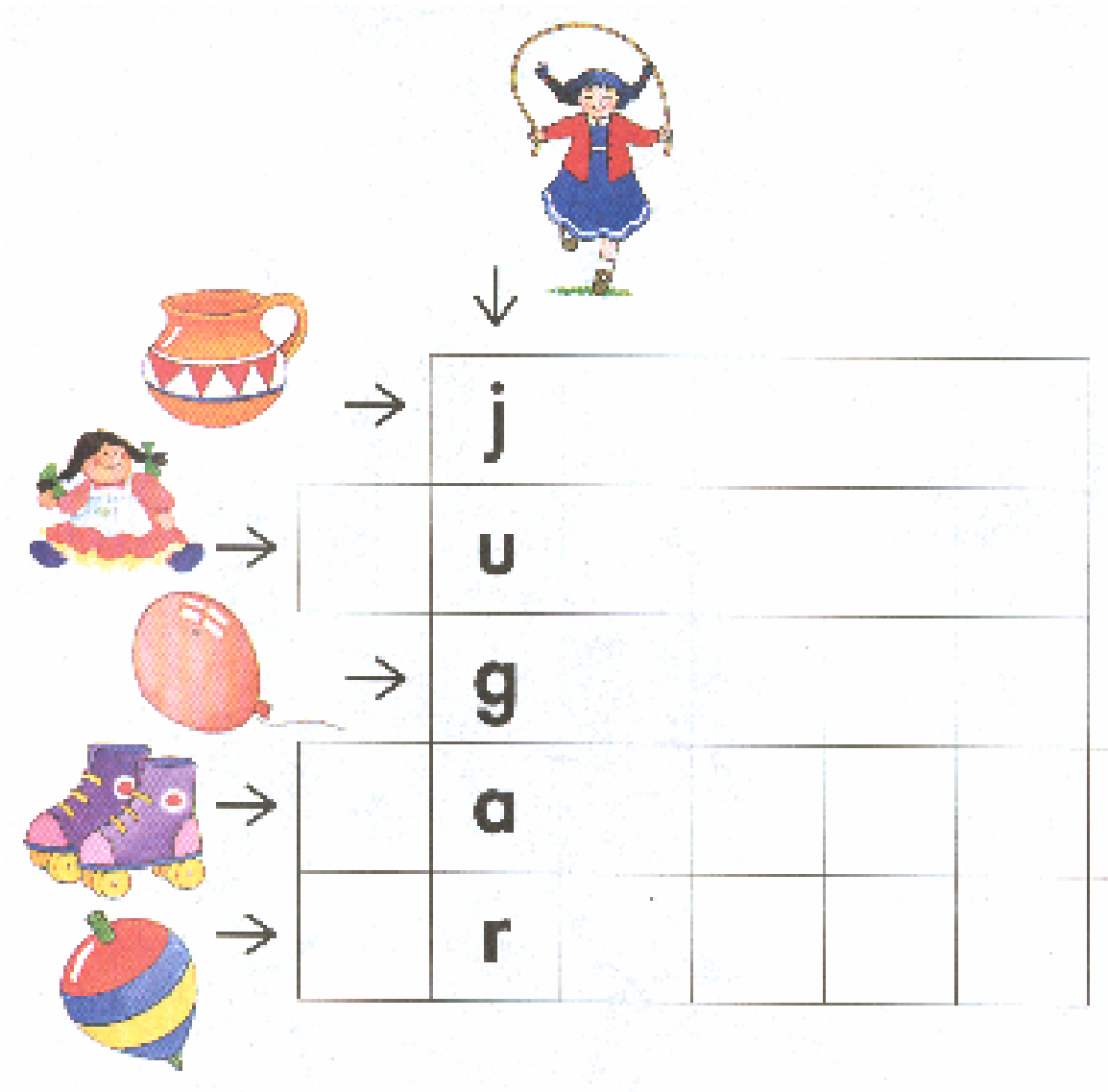


**EL KARATEKA**

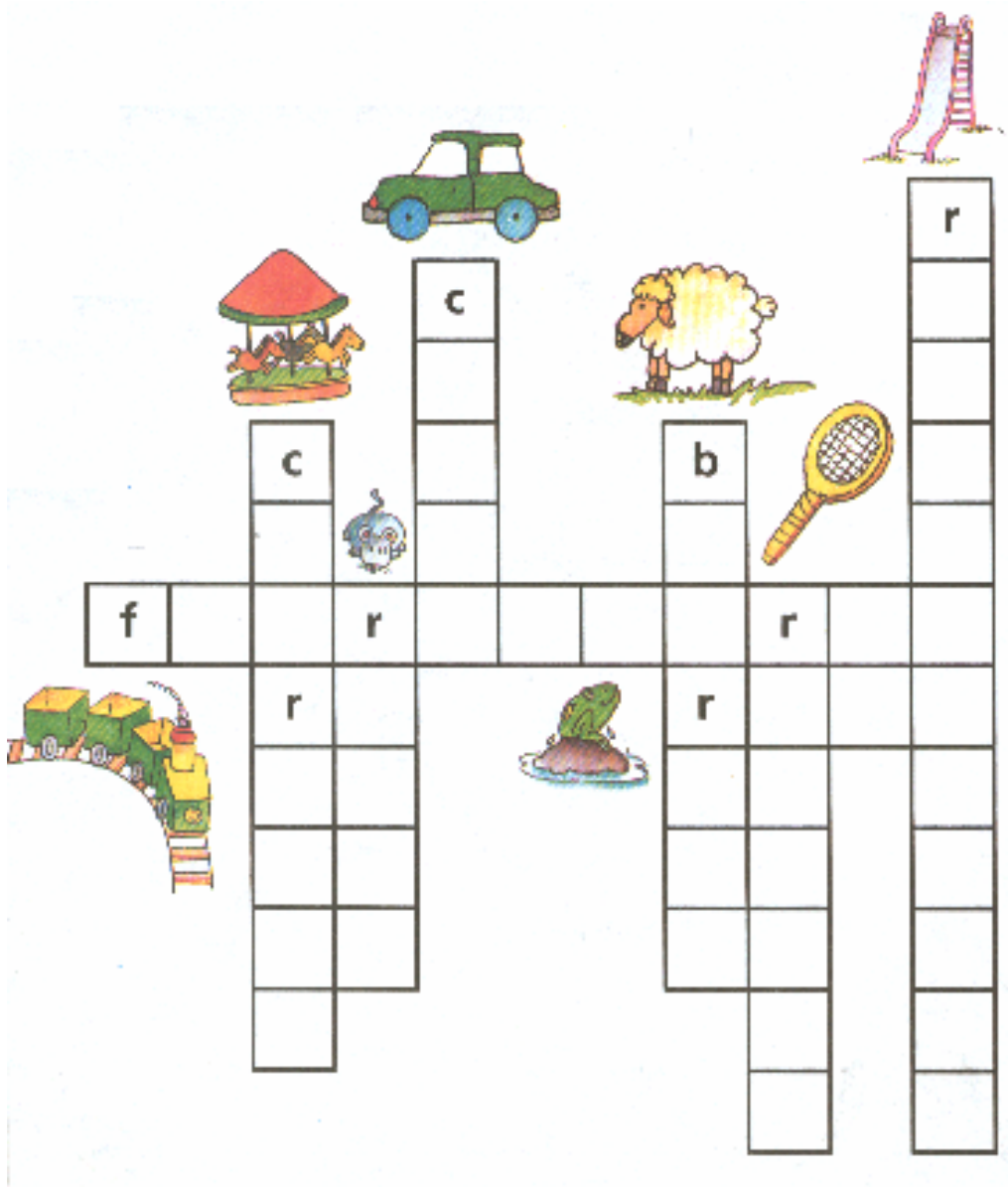
## ANEXO II

En este anexo dos manejaré otro juego que es de suma importancia para lograr aprendizajes significativos en los alumnos, se trata de los crucigramas estos divertidos juegos que constan de unos cuadritos acomodados de tal manera para que en cada uno de ellos se ponga una letra de una palabra y así ir formándolas completas. El trabajar con este tipo de juegos favorece la reflexión sobre la correspondencia fonema- grafía , es importante aclarar que según el grado en que se va aplicar debe ser acorde a la complejidad del mismo, es decir, el crucigrama que se maneje en primero no será igual a uno de tercero o cuarto. a continuación presentaré uno de cada grado de los tres primeros grados de educación primaria, con el fin de observar como aumenta su grado de dificultad.

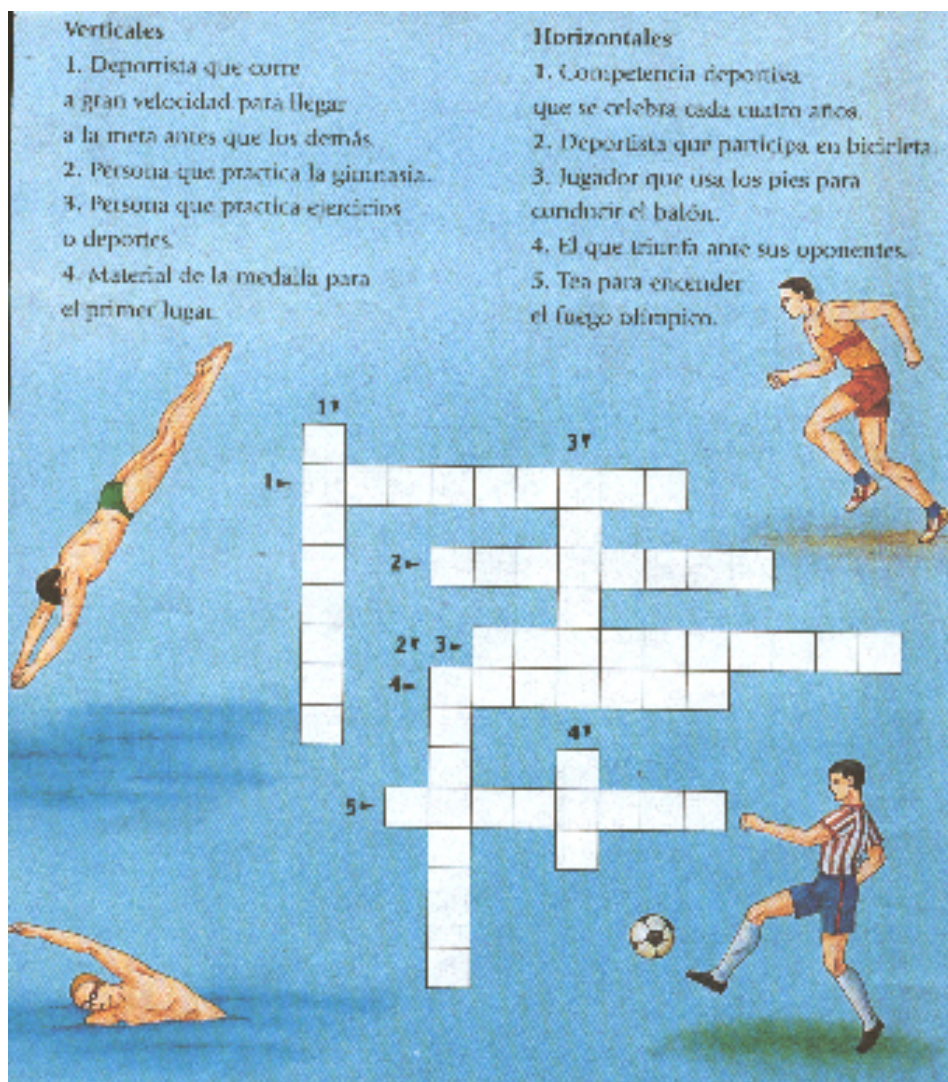




## CRUCIGRAMA



**CRUCIGRAMA DE JUGUETES**



## CRUCIGRAMA DE DEPORTISTAS