

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA Y CULTURA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

**“LOS JUEGOS ESCOLARES EN EL CURRÍCULUM
FORMAL Y EL CURRÍCULUM VIVIDO EN EL PRIMER
GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA”**

**MAESTRO EN EDUCACIÓN EN EL CAMPO DE LA ESCOLAR
INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA Y APRENDIZAJE**

PRESENTA

HEROLDO GUADALUPE IBARRA ALVARADO

**DR. MIGUEL ÁNGEL ROSALES MEDRANO
DIRECTOR DE TESIS**

CULIACÁN ROSALES, SINALOA; FEBRERO DE 2004

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN PRIMERO

- 1.1. El problema de investigación
- 1.2. Justificación
- 1.3. Marco teórico
 - 1.3.1. Antecedentes
 - 1.3.2. Concepto de juego
 - 1.3.3. Teorías sobre el juego
 - 1.3.4. Funciones del juego
 - 1.3.5. La socialización mediante el juego
 - 1.3.6. El papel del profesor y el juego
 - 1.3.7. Currículo y contenidos
 - 1.3.8. Objetivos generales de la educación primaria

CAPITULO EL JUEGO EN EL CURRICULO FORMAL DE PRIMER SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA Y SU IMPORTANCIA PARA LA NATURALEZA LÚDICA DEL NIÑO

- 2.1. Contenidos y actividades lúdicas presentes en el programa de primer grado
- 2.2. El juego como factor determinante en la socialización del niño de primer grado
- 2.3. Manifestaciones lúdicas en el comportamiento del niño de primer grado

CAPITULO UNA METODOLOGIA PARA EL ESTUDIO DEL JUEGO TERCERO EN PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

- 3.1. La etnografía en la investigación cualitativa
- 3.2. Los sujetos y el escenario

3.3. Técnicas e instrumentos utilizados

3.4. El procedimiento

CAPÍTULO EL USO DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE CUARTO ENSEÑANZA y APRENDIZAJE

4.1. Necesidades lúdicas de los alumnos de primer grado

4.1.1. ¿Juego o violencia?

4.1.2. Juegos con objetos

4.2. Juego y enseñanza

4.3. Juego y aprendizaje

4.4. Otras implicaciones del juego

4.4.1. La afectividad

4.4.2. Interacciones áulicas

4.4.3. Uso de la música

4.4.4. La guía: un auxiliar didáctico

4.4.5. El reglamento del salón de clase

4.5. Situaciones inherentes al trabajo áulico

4.5.1. Implicaciones de la tarea

4.5.1.1. La tarea como forma de control

4.5.2. Estrategias de orden

4.5.2.1"Uno, dos, tres"

4.5.2.2. Listado en el pizarrón

4.5.2.3. Asignación de número por mesas

4.5.3. Factor tiempo

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

INTRODUCCIÓN

La carrera de maestro siempre se ha caracterizado por inculcarle al profesor como estudiante la forma de cómo desenvolverse en su práctica educativa, se estudia cómo aprenden los niños, pero también cómo enseñar, es decir, los métodos a utilizar, así como los contenidos a promover en los niños.

Efectivamente, se hacen dinámicas de trabajo en los primeros años de ser egresado, sin embargo se observa una gran diferencia en el desempeño que muestra el profesor que ha permanecido por periodos más largos desarrollando su trabajo, que quien recién egresa; me parece que, en algunos casos, poco a poco se va perdiendo ese sistema dinámico con el que se busca despertar más el interés del alumno, haciendo más fácil los aprendizajes mediante el recurso del Juego.

En México, en educación básica, y particularmente en educación preescolar, a partir de 1981 se determinó una ruptura con el modelo tradicional y se propuso la organización del trabajo a partir de las características del niño, concibiendo a éste como un sujeto activo, sensible e inteligente, portador de conocimientos y experiencias, capaz de razonar, decidir y opinar. Entendiendo además al aprendizaje como una construcción y transformación del conocimiento que se opera en el niño a partir de sus experiencias con el medio.

En el presente trabajo de investigación, denominado "Los juegos escolares en el currículum formal y el currículum vivido en el primer grado de educación primaria", uno de los propósitos es conocer si los profesores de primer grado de educación primaria utilizan el juego de una manera sistemática, si hay presencia del juego o no, y si la hay en qué proporción se encuentra en los espacios escolares; en otros términos, el objeto de estudio consiste en indagar la presencia e importancia del juego en el currículum formal y el currículum vivido en el primer grado de educación primaria con el fin de contrastarlos.

El interés por realizar esta investigación surge de una inquietud muy particular al considerar que una metodología puede ir cargada de actividades placenteras, con formas

que despierten el interés del niño por tiempos más prolongados, haciendo uso, por ejemplo, del juego, pues éste se puede considerar como una necesidad natural del ser humano en los espacios sociales o en las interacciones del sujeto con el objeto, además de que el jugar puede proporcionar un mundo de posibilidades de enseñanza y aprendizaje.

El trabajo de investigación está integrado por cuatro capítulos. El capítulo uno, La propuesta de investigación, está estructurado con el problema de estudio, además la justificación en la que se expresa que a medida que el niño avanza de un nivel educativo a otro, se va dando un rompimiento con la forma de inculcarle los aprendizajes, caso concreto el trabajo que impera en preescolar y la ruptura que se da al ingresar a la educación primaria.

En el marco teórico y los antecedentes se manejan cuestiones que se refieren al cambio que se generó con el Movimiento Escuela Nueva, en donde se concibe el aprendizaje como proceso activo en el que hay que atender a los niños tomando en cuenta sus intereses lúdicos, para tratar de modificar las prácticas de la escuela tradicional.

El concepto de juego se trata desde varias posturas, al igual que algunas teorías que permitieron clarificar mejor el concepto del mismo. En otros aspectos que se refieren a las cuestiones del juego y a la socialización se desarrolla la idea de que el juego repercute en todas las esferas del desarrollo del niño, entonces se puede decir que se refleja en lo físico, afectivo y social, entre otros.

Un elemento importante que se destaca es el papel del profesor, en donde se manifiesta la necesidad de que éste conozca cómo el juego aparece desde las primeras etapas del desarrollo del niño, y tome en consideración que el juego forma parte inseparable de la naturaleza del alumno.

Integrado a dicho capítulo también aparece "Currículo y contenido" y "Objetivos generales de la educación primaria"; en estos apartados se hace una conceptualización de currículum y se observan las finalidades de la educación que imparte el Estado.

El segundo capítulo, El juego en el currículum formal de primer grado de educación primaria y su importancia para la naturaleza lúdica del niño, está conformado por apartados que tienen que ver con los contenidos y actividades lúdicas presentes en el programa de primer grado, en este sentido se realiza una revisión de los libros de texto para determinar si se encuentran sugerencias para desarrollar los contenidos mediante dinámicas recreativas para los niños. En el apartado titulado "El juego en primer grado de educación primaria", aparecen algunas definiciones de juego, a partir de cuándo aparece la idea de juego, así como la clasificación del mismo según Piaget.

En el capítulo tres, se describe el método etnográfico, el cual ha sido utilizado para llevar a cabo la presente investigación, por lo que la ubica dentro del enfoque cualitativo; se menciona quiénes han sido los sujetos y el escenario, es decir, los niños de primer grado y el medio geográfico al que pertenecen; se enuncian las técnicas e instrumentos utilizados en la etnografía, y al final del capítulo se describe el procedimiento seguido desde la elaboración del anteproyecto hasta llegar a la elaboración del informe de investigación.

En el capítulo cuatro, El uso del juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje, se contempla el informe de todo lo observado en los contextos escolares investigados, el análisis de los registros de observación, así como los de entrevistas aplicadas a algunos maestros ya los niños observados. Aquí se explican las necesidades lúdicas de los alumnos de primer grado, se hace una reflexión sobre juego o violencia, manifestando cómo en algunas circunstancias se superan los límites del juego que pueden llegar a convertirse en violencia, según el criterio de nosotros los adultos.

Asimismo se muestra cómo los niños actúan en juegos con objetos, esto se refiere a todos esos instrumentos que llevan los niños y las niñas a la escuela y que en la primera oportunidad hacen uso de ellos en el aula para interactuar jugando con sus compañeros.

Además se expone el juego de enseñanza y de aprendizaje; ya que cuando el maestro desarrolla algún contenido, a los alumnos les gusta que sea mediante dinámicas, pues las clases resultan más alegres e interesantes, por ejemplo se juega a la lotería para

formar palabras sin que el docente realice gran esfuerzo, aparentemente. En el apartado Otras implicaciones del juego, se toma en cuenta la afectividad, los lazos que se manifiestan entre el maestro y los alumnos, por ejemplo, el sentimiento maternal de la maestra hacia sus alumnos.

Respecto al juego, las interacciones áulicas se centran principalmente en manifestar, por ejemplo, la competencia que se va desarrollando en los contextos escolares, y la responsabilidad que ello implica, sea en la sociedad en general o la escuela en lo particular. También se expresan situaciones que se refieren al uso de la música; qué hacen y pueden hacer algunos maestros con el fin de proporcionarles ambientes más placenteros a sus alumnos. Otro aspecto tratado es el que se refiere a la guía como auxiliar didáctico, el uso que se le da para el trabajo de aula y las tareas extra-clase realizadas en casa, además la implicación que ésta representa para los padres de familia. Para finalizar con las implicaciones del juego, se hace alusión aun reglamento del salón de clase; quién lo elabora, en qué momento es aplicado, con qué fin se ha realizado y para qué, son cuestiones abordadas en estos espacios.

En un último apartado se presentan situaciones inherentes al trabajo áulico, integrado por aspectos que por lo regular se presentan en los contextos escolares y son dignos de tomarse en cuenta, ya que se observaron con cierta frecuencia, así, por ejemplo, se ve la tarea como forma de control, se expresan algunas estrategias de orden como por ejemplo el "uno, dos, tres", la lista de alumnos en el pizarrón, la asignación de número en la mesa de los niños y el factor tiempo que es considerado muy importante cuando se pierde por realizar actividades diferentes a la clase.

En la parte final de la exposición se presentan algunas conclusiones basadas en la información obtenida del análisis a los registros de observación y de entrevista; se manifiestan algunas de las cuestiones más representativas con relación al juego, por ejemplo, la parte porcentual de las actividades lúdicas planeadas por el maestro y la parte correspondiente al juego espontáneo realizado por los alumnos en el aula. Finalmente se detalla la bibliografía utilizada y se presentan los anexos.

CAPÍTULO I

LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN

1.1 El problema de investigación

Las dos cuestiones más importantes en el proceso educativo son aquellas que se refieren al asunto de lo que se va a enseñar y lo que tiene que ver con la forma de hacerlo.

Quien se encuentra inmerso en la dinámica de las actividades de transmitir, promover, desarrollar o guiar el aprendizaje, ha procurado la forma de facilitar al alumno mejores oportunidades, para que el trabajo áulico sea tomado por el niño con más interés; en donde se respeten las necesidades que tiene y que el mismo maestro pueda apropiarse de la atención prolongada de quien interactúa con él en el terreno del conocimiento.

La metodología es un proceso que se puede utilizar con el fin de lograr mejores aprendizajes, ésta varía de acuerdo a la aplicación que de ella hace el maestro, además de que es un factor que influye en la calidad de los aprendizajes.

El presente trabajo se refiere a la función del maestro relacionada con el juego, es decir, el objeto de estudio tiene que ver con que el juego no es debidamente utilizado por algunos docentes de primer grado, aun cuando sus alumnos están en la etapa ideal para utilizar su potencial y naturaleza lúdica en beneficio de sus aprendizajes escolares.

El objetivo general consistió en realizar un estudio que permitiera establecer la relación entre lo planteado en el currículum formal y el currículum vivido, si existe o no tal relación y en qué medida se presenta. Una situación que se trata de destacar es el rescate del juego en el trabajo escolar, pues aunque ya ha sido utilizado y ha estado latente en el quehacer docente, no se le ha dado la relevancia necesaria ni la aplicabilidad como recurso, y aún sin ser una innovación, es viable de ponerse en práctica en los espacios escolares.

El juego se puede considerar como una necesidad natural del ser humano en los espacios sociales o en las interacciones del sujeto con el objeto. "El juego es un fin en sí mismo, como proyección de una necesidad que debemos cubrir, como fuente de placer, como comunicación y diversión. Al mismo tiempo, el juego es un medio extraordinario para descubrir el entorno y las relaciones humanas que en él se producen"¹

En la escuela primaria, se espera que cada uno de los involucrados en la actividad educativa cumpla de una manera formal, con la función que le corresponde o que le ha sido asignada; así por ejemplo, el maestro de grupo desarrolla su trabajo dentro del aula y en algunas ocasiones fuera de ella y se sujeta a un enfoque, una metodología y ciertos tiempos; de la misma manera el maestro de educación tecnológica, de educación artística y los de educación física, quienes por ejemplo, organizan actividades orientadas a desarrollar las habilidades básicas: fuerza, resistencia, flexibilidad, equilibrio, velocidad, por mencionar algunas; además de promover algunos juegos organizados.

Según Piaget (Delval, 1994), el juego reglado surge a partir de los 6 años, alcanza su mayor desarrollo e interés entre los 8 y 10 años y es la culminación de los procesos lúdicos; se consolida progresivamente durante el periodo del pensamiento lógico concreto y logra su máxima expresión en el periodo del pensamiento formal abstracto. Los juegos reglados van a continuarse durante toda la vida adulta en lo que son, por ejemplo, los deportes, los juegos de mesa entre ellos el dominó, el ajedrez, y otros.

El sistema educativo no está completo si no se apoya en la educación física y el deporte, ya que se considera que son los mejores aliados de la niñez, juventud y de toda la sociedad, en virtud de que inculca valores humanos como respeto, trabajo, amistad, solidaridad y disciplina, entre otros.

¹ JARES, Xesús R. El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas cooperativas, Editorial CCS, Madrid, 1992. P

Así como la sociedad se apoya en la educación y el deporte para el desarrollo de los valores mencionados, de igual forma la escuela primaria pudiera optimizar los aprendizajes de los niños mediante el juego dentro del aula, aplicando algunas reglas, pues éstos se encuentran en proceso de acceder a las reglas de los juegos, de la escuela, y de la sociedad en general.

Regularmente en la escuela primaria los niños prefieren las clases de su maestro de educación física, pues en ese encuentro se manifiesta más el juego, aunque reglado es aceptado por los alumnos, puesto que cumple con las expectativas derivadas de sus intereses lúdicos y no es tan rígido como el del aula. Faltaría señalar que la hora de recreo se caracteriza por la libertad de implementar el juego que más les llama la atención a los niños, donde se manifiesta su sentir, creatividad, espontaneidad y les resulta placentero.

Bruner (1984) señala la existencia de una movilidad entre medios y fines al afirmar que la actividad lúdica se caracteriza por una pérdida del vínculo entre los medios y los fines, como producto de la satisfacción que proporciona el juego. De modo que éste no sólo es un medio para la exploración sino también para la invención.

Básicamente es en preescolar en donde más se considera la actividad lúdica de los niños. Sin embargo, pese a que en primaria también se reconocen sus intereses lúdicos, poco o rara vez algunos docentes organizan el contenido de las asignaturas en bloques de juegos y actividades.

Por otra parte, es del conocimiento común entre los docentes de educación básica, que algunos maestros de grupo le restan importancia a las actividades relacionadas con el juego en las clases, lo que aparentemente provoca que los niños se muestren apáticos, aburridos e incluso retraídos por falta de motivación e interés en los contenidos de aprendizaje y en las formas empleadas para su enseñanza.

Partiendo del mundo de posibilidades que nos brinda el juego para que el niño logre mayores aprendizajes, se buscó darle respuesta a la siguiente cuestión: ¿De qué manera se atienden las sugerencias del currículum formal respecto del juego como estrategia de aprendizaje en el primer grado de educación primaria?

De ahí que la presente investigación se enfoque sobre la presencia del juego en el currículum formal y en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el primer grado de educación primaria, así como el papel que desempeña el juego en el aprovechamiento escolar.

Dicha investigación implicó analizar la forma en que está presente el juego en los planes y programas, observar la práctica cotidiana de algunos maestros de aula de primer grado y sus alumnos, contrastar la utilización del juego como una estrategia de acción y los resultados académicos que se obtienen; es decir, se observó en el trabajo áulico cómo se desarrollan las actividades escolares y qué presencia tiene el juego en ellas.

1.2 Justificación

El juego es una actividad importante en el mundo del niño, aunque no es privativo de éste. La mayor parte de la gente adulta creemos que el juego es cosa de niños, o que sólo sirve para entretener y divertir, a diferencia del trabajo, que es una actividad productiva propia de los adultos quienes se deben de comportar seriamente.

Si enmarcamos los juegos a lugares y horas determinadas, suponiendo que sólo a los niños les corresponde jugar, les quitamos lo que constituye su esencia: el goce, la imaginación y la espontaneidad.

"El hombre juega más, durante más tiempo y a juegos que son específicamente humanos. Pero, aunque designemos con un mismo término a actividades tan diversas, no se debe eludir sus diferencias ni el hecho de que aparezcan, siguiendo un orden, en momentos diferentes del desarrollo.

Como sabe muy bien cualquiera que tenga un trato habitual con niños «no se juega a cualquier cosa en cualquier edad», cada tipo de juego es predominante en un determinado momento de la vida y las formas lúdicas más elaboradas se construyen sobre otras más simples”²

¿Qué se entiende por juego? Se puede decir que el juego es la capacidad que se tiene de imaginar, de sorprender, de practicar la creatividad, explorar, interactuar; pero también es una situación que propicia aprendizajes, así como el desarrollo del pensamiento en el niño.

El juego es una manifestación espontánea y libre que ha surgido de la relación entre el medio y el comportamiento; es una estrategia para que el niño pueda explorar el mundo y establecer relaciones con su grupo social, a través de las cuales reciba los mensajes de su cultura y con esos elementos exprese y comunique sus propios mensajes.

En los primeros años de vida y particularmente en la edad preescolar, el niño desarrolla algunas capacidades a través del juego, sólo que al finalizar su educación en el jardín de niños, ingresa a la primaria esperando tal vez una dinámica similar que en rara ocasión se presenta, esto da lugar a un rompimiento en relación con su desarrollo infantil, ya que a medida que se ubica en grados superiores se considera menos el juego en los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

Cabe mencionar que algunas actividades de los planes y programas de primer grado de educación primaria relacionadas con los intereses lúdicos de los niños, se proponen partiendo del material bibliográfico que existe para que los maestros y los alumnos logren optimizar la enseñanza y el aprendizaje; dichos materiales son, entre otros: Fichero de Actividades Didácticas de español y de matemáticas, Juega y Aprende Matemáticas, Libro para el maestro. Conocimiento del medio primer grado, Libro para el maestro. Matemáticas primer grado, Libro para el maestro. Español primer grado.

² LINAZA, Iglesias José "El juego en los niños" en GARCÍA, Sicilia J. Et al Psicología evolutiva y educación preescolar, Editorial Santillana. México, 1992, p, 214

En resumen, con la presente investigación se pretende poner de manifiesto que algunas actividades pueden ser funcionales para el desarrollo de contenidos mediante la utilización del juego, pues se piensa que así el trabajo en el aula se produce de una manera más favorable, ya que los niños reaccionan con una mejor actitud cuando se les estimula con actividades que les permiten manifestar libremente su sentir.

1.3 Marco teórico

1.3.1 Antecedentes

La tendencia escolar del siglo XIX en México se desarrollaba bajo un modelo de la escuela tradicional, en el que se sostiene que los conocimientos se generan por medio del impacto que las cualidades o características de un determinado objeto de conocimiento producen sobre un sujeto que aprende. Así, en este enfoque se le considera al niño como un ser pasivo frente a su aprendizaje, ya que su papel es asimilar el conocimiento en forma mecánica; en tanto que el docente propone las ideas, decide tareas específicas, así como el orden para realizarlas; determina tiempos, formas, colores, modos de ser, de hacer, de cantar, y de bailar. Conoce exactamente lo que va a enseñar, transmite algo así como verdades acabadas.

A fines del mismo siglo XIX, en Europa y Norteamérica aparecían los primeros trabajos de una corriente educativa denominada Movimiento Escuela Nueva, misma que surgió en abierto desafío y como alternativa a la escuela tradicional. La escuela activa derivada de dicho movimiento concibe el aprendizaje como un proceso activo de adquisición individual según las características personales de los alumnos; éstos son llevados a aprender atendiendo sus intereses lúdicos a través de la observación, la investigación, mediante preguntas, por medio del trabajo individual y grupal, construyendo, pensando y resolviendo situaciones problemáticas que se le plantean (Filho, 1980).

En México, en educación básica, y particularmente en educación preescolar, a partir de 1981 se determinó una ruptura con el modelo tradicional y se propuso la organización del trabajo a partir de las características del niño, concibiendo a éste como un sujeto activo, sensible e inteligente, portador de conocimientos y experiencias, capaz de razonar, decidir y opinar. Entendiendo además al aprendizaje como una construcción y transformación del conocimiento que se opera en el niño a partir de sus experiencias con el medio.

Uno de los intereses que más se manifiesta en los niños preescolares es el juego, sin embargo, en la transición del periodo señalado, el juego se consideraba como algo improductivo, una pérdida de tiempo y sobre todo poco controlable. El programa de preescolar no se desarrolló adecuadamente, debido quizá a que no fue lo suficientemente amplio y explícito en cuanto a los lineamientos que lo fundamentan, además de los límites que los docentes tienen para interpretar y operar el programa.

Fue hasta 1992 que en preescolar se reivindicó el hogar y la importancia prioritaria que el niño tiene en el proceso educativo, e institucionalmente se le dio peso al juego, considerándolo como un medio a través del cual el niño elabora sus expectativas afectivas, socializa con otros niños, disfruta, descubre, investiga y constituye conocimientos; además se incluyó el Método de Proyectos, como metodología didáctica, que implica entre otras situaciones, una organización de juegos y actividades alrededor de la cual se desarrolla el trabajo escolar. Así, en el programa se presentan actividades relacionadas con distintos aspectos del desarrollo del niño preescolar.

Desde la perspectiva del trabajo por proyectos, los juegos y actividades se realizan con un criterio globalizador, es decir, en forma integrada y significativa para la realización del proyecto en sus distintos momentos y también con un carácter que facilite el interés y disfrute de los niños al realizarlas.

Los bloques de juego y actividades que se proponen son congruentes con los principios fundamentales que sustentan el programa de preescolar. Los bloques propuestos son los siguientes:

* Bloque de juegos y actividades de sensibilidad y expresión artística, relacionado con música artes escénicas, artes gráficas y plásticas entre otras.

* Bloque de juegos y actividades psicomotrices, relacionadas con la estructuración espacial a través de la imagen corporal; sensaciones, percepciones y la estructuración del tiempo.

* Bloque de juegos y actividades de relación con la naturaleza: ecología, salud y ciencia.

* Bloque de juegos y actividades matemáticas.

* Bloque de juegos y actividades de la lengua, relacionada con lengua oral, lectura y escritura"³

Como puede observarse, una característica fundamental en la aplicación del programa por proyecto en preescolar, es que reconoce y promueve el juego y la creatividad como expresiones del niño y propicia una organización integral de actividades. Desafortunadamente, por lo regular no hay seguimiento ni articulación del nivel preescolar con el nivel de primaria y rara vez hay continuidad metodológica en el proceso educativo, aún cuando ambos programas tienen los mismos sustentos teóricos.

Los alumnos al iniciar su educación primaria mantienen prácticamente la misma necesidad de jugar, sin embargo algunos maestros no le dan la debida importancia a los intereses lúdicos aun cuando los programas les proporcionan algunas sugerencias didácticas relacionadas con el juego. En este sentido corresponde al maestro hacer uso de su creatividad para implementar este tipo de actividades y adaptarlas a las necesidades de sus alumnos.

1.3.2 Concepto de juego

Al decir juego se implica el concepto de actividad lúdica, quizá no se pueda hacer una diferenciación exacta entre juego y lúdico y tal vez se pueda referir a lo mismo, al

³ Secretaría de Educación Pública, Programa de estudios de educación preescolar. Editorial SEP. México, 1992, pp. 28,29

respecto Huizinga (1994) maneja el concepto de actividad lúdica de la siguiente manera:

"En contraste sorprendentemente con el griego y sus cambiantes y heterogéneas formas de expresión de la función lúdica, tenemos el latín, con una sola palabra que abarca todo el campo del juego: ludus, ludere, de donde deriva lupus. Junto a ella tenemos iocus, iocari, pero en la significación de chiste y broma. Ludus, ludere abarca el juego infantil, el recreo, la competición y la representación litúrgica y también la teatral y los juegos de azar. En la expresión lares ludentes, significa danzar."⁴

Se dice que el término juego ha adquirido dos significaciones precisas, una de ellas se refiere a que es concebido como una actividad lúdica en la que no se sienten las reglas fijas y el segundo significado se refiere aun conjunto de reglas entre los participantes buscando un resultado.

Así entonces, tenemos que la palabra juego proviene del latín, su etimología jocus significa chanza, broma, diversión; corresponde a todas las actividades físicas o mentales gratuitas que procuran el placer a quienes las practican y algunos niños coinciden con parte de esta definición.

En otras definiciones encontramos que es una actividad fundamental, la cual se apoya en esa necesidad de movimiento que todo individuo tiene y que además se manifiesta en sus intereses, estados de ánimo, motivaciones, de una forma que puede ser espontánea, natural, en donde lo único que importa es lograr la satisfacción interna.

Huizinga (1994) establece que el juego viene siendo una acción voluntaria, realizada dentro de ciertos límites de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida" provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría.

⁴ HUIZINGA, Johan, "El concepto de juego y sus expresiones en el lenguaje" en ARREDONDO Chávez José Manuel (compilador) El juego. Licenciatura en Educación Plan 1994, UPN, México, 1982, pp. 16-17

Existen otras relaciones significativas que se pueden considerar, por ejemplo; los vocablos juego y jugar pueden tener bastantes acepciones. La primera palabra se utiliza principalmente con el significado que implica el entretenimiento además de diversión. jugar puede significar divertirse.

Existe tal diversidad de definiciones de juego que no se puede establecer una idea única, así, jugar tiene diferentes formas de interpretarse, algunas pueden ser en sentido figurado, por lo tanto se rescatan primordialmente aquellas que tienen que ver con las ideas de algunos autores, por ejemplo, los que hablan de los juegos infantiles.

"Para los griegos antiguos la locución "juego" significaba las acciones propias de los niños y expresaba lo que entre nosotros se denomina hoy "hacer chiquilladas". Entre los hebreos, la palabra juego, correspondía al concepto de broma y risa. Entre los Romanos "ludo" significaba alegría, jolgorio. En sáncristo, "kliada" era juego, alegría. Entre los germanos, la antigua palabra "spilan" definía un movimiento ligero y suave como el del péndulo lo que producía un gran placer. Posteriormente, la palabra "juego" empezó a significar en todas estas lengua un grupo numeroso de acciones humanas que no requieren un trabajo arduo y proporcionan alegría y satisfacción".⁵

En el siglo XIX ya estaba considerada la idea del juego, se consolidó a principios del siglo XX en donde se concebía como una manera de gastar la energía excedente que se produce por una alimentación completa; aunada a la manifestación de la capacidad de movimiento en los hombre, principalmente si nos referimos a los niños; "Spencer (1855) fundamenta la idea de que los seres humanos desde su niñez tienen una inclinación natural y una necesidad de movimiento libre, de acción e interacción con los objetos y las personas,"⁶ aunque el niño en ocasiones no utiliza ningún objeto para jugar, pues su propio

⁵ ELKONIN, Danill B. Psicología del juego. Editorial Visor libros, Madrid, 1980, Pág. 23-24.

⁶ CAÑERO, Gámez Ana y Carretero Váquer Dolores Ascensión. "El juego: teorías, características y clasificaciones del juego infantil El juego como actividad de enseñanza y aprendizaje" en GARCÍA Soriano J.A y Palomo García M. D. (coordinadores), Contenidos educativos generales en educación infantil y primaria. Ediciones Aljibe, España, 1994, P 234

cuerpo puede servirle para tal fin, según la creatividad del niño y la etapa evolutiva donde se encuentre.

Rigurosamente la definición no se da en una sola idea, lo que sí se puede mencionar es que el juego en el niño depende de las predisposiciones biológicas y además de las influencias culturales. Huizinga (1994) también lo aborda como un fenómeno cultural con la siguiente expresión:

"el juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas; acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría de la conciencia de "ser de otro modo" que en la vida corriente. Definido de esta suerte, el concepto parece adecuado para comprender todo lo que denominamos juego en los animales, en los niños, en los adultos; juegos de fuerza y habilidad, juegos de cálculo, de azar, exhibiciones y representaciones. Esta categoría, juego, parece que puede ser considerada como uno de los elementos espirituales más fundamentales de la vida"⁷

Otro teórico que habla sobre el juego es F. Shiller (Cañero, 1994) quien principalmente inicia su comentario haciendo referencia a la actividad del animal, se dice que el animal trabaja cuando carece de algo y "juega" cuando rebosa energía, él mismo incorpora otro elemento importante a la definición: el placer estético.

Incluso cuando se juega, esas dificultades que se van presentando en el desarrollo del juego, permiten que haya placer al momento de superar todos esos obstáculos que de alguna forma se van a relacionar con los problemas del aprendizaje.

El niño utiliza todo el entorno para satisfacer placenteramente la necesidad de comunicarse y divertirse en forma libre, espontánea, así como manifestar su creatividad, así

⁷ HUIZINGA. Johan Op. Cit. P. 12

pues, en esta investigación se ha de considerar como juego cuando el niño atiende una serie de actividades con enfoque recreativo organizadas por el maestro, con el fin de obtener mejores resultados en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

1.3.3 Teorías sobre el juego

Una característica del juego es ser una actividad placentera física y/o mental, además de no responder a fin externo a él, pues se puede observar la libertad, la seriedad y la semirrealidad.

Jugar puede ser una actividad muy intensa, agitada, en la que se puede realizar un esfuerzo físico sin que prive la idea de seguir jugando por el apasionamiento que se vive por parte del niño, llegando a convertirse posteriormente en relajación. "Conviene advertir que la tensión-distensión del juego no son fatigosas en cuanto no implican trabajo impuesto. Puede surgir cansancio físico por el esfuerzo realizado, pero hay siempre una gran distensión nerviosa. Esto explica que, aún llevando en sí al juego un elemento de tensión, puede servir de relajación respecto de las tareas y situaciones de la vida real"⁸

El juego como una actividad de enseñanza y aprendizaje puede rendir frutos, puesto que éste es un instrumento privilegiado para el desarrollo de las capacidades que se pretende que alcance el niño, lo motivante que es jugar, por las situaciones que produce en las que le permite globalizar y además, se propicia que su actuación sobre la realidad pueda optimizar el proceso de construcción de significados, así el niño podrá realizar conexiones entre lo nuevo y lo que sabe, lo que ha experimentado, lo que ha vivido. El maestro ha de conocer cuáles son los conocimientos y experiencias previas de los niños, si los significados que han construido son los adecuados o no, para partir de ellos y facilitar este proceso de construcción y reconstrucción continua de significados.

⁸ CAÑERO Gámez, Ana y Carretero Váquer Dolores A. Op. Cit P. 238

Los niños tienen, sin duda alguna, derecho a recibir un ambiente placentero, agradable, cálido, seguro, en el que puedan desarrollar toda su potencialidad humana. Los maestros por su parte, pueden proporcionar todo esto y más a sus alumnos modificando su trabajo en vías de mejorar su metodología.

Existen teorías que históricamente se han basado sobre el origen psicológico y la naturaleza de los juegos, las teorías psicoafectivas del juego, las teorías funcionalistas y naturalistas del juego, las teorías cognitivas del juego y la teoría ecológica de Brofenbrenner.⁹

En la primera de ellas, el actor principal es Freud quien centra el comportamiento lúdico en el inconsciente como proceso interno de naturaleza emocional, basado en el instinto hacia el gozo, el placer, observa una tendencia compulsiva generada por la represión que la sociedad ejerce al momento de realizar o llevar a cabo el proceso de socialización.

En la segunda se identifica un teórico llamado Kohler quien vislumbra que el vincular la actividad lúdica al uso de instrumentos abrió un campo de estudio interesante, posteriormente Bruner retoma los trabajos de Kohler desarrollando juego y dominio instrumental; según Bruner, cuando los niños piensan que están jugando y a su vez están interesados en la resolución de problemas manipulativos, son más rápidos y hábiles en conseguir la meta.

En la tercera teoría se pueden manejar principalmente dos teóricos que complementan con sus apreciaciones una teoría sistemática y evolutiva del juego infantil; en este caso Piaget explicaba que el niño comprende el mundo a través del juego y que jugar sobre los objetos implica para el niño entender el funcionamiento de las cosas. Mientras que para Vigotsky es el sentido social de la acción lo que caracteriza la acción lúdica y el contenido de lo que se quiere representar en los juegos.

⁹ Ver GARCÍA, Soriano J. A. y Palomo García M. D. (coordinadores) Contenidos educativos, generales en educación infantil y primaria, Ediciones Aljibe, España, 1994. Pp 234- 237.

La última teoría tratada es la ecológica de Brofenbrenner que parte del contexto ecológico para explicarse el juego, influye por ejemplo el medio en el que se crían los niños, los factores ambientales tanto físicos como culturales, las instituciones sociales y ambientales y la familia en interacción.

En el libro *El desarrollo humano*¹⁰, Juan Delval cita la concepción que tienen algunos teóricos respecto al juego, así manifiesta que entre 1896 y 1899 un alemán llamado Karl Groos publicó dos libros uno que versó sobre el juego en los animales y otro sobre el juego de los hombres.

Asimismo menciona que según Freud, el juego le permitiría al niño realizar los deseos insatisfechos al expresar sentimientos reprimidos. En tanto que para Vygotsky es una actividad que tiene que ver con lo social y la cooperación con otros, ya que involucra la personalidad del niño y la forma que éste tiene de entender el mundo y que para Piaget, por medio del juego simbólico el niño resuelve problemas que se le presentan en la vida diaria, pues en el juego el sujeto puede adaptar la realidad a sus deseos.

1.3.4 Funciones del juego

Una preocupación central se refiere a cómo organizar el juego de los niños, de tal manera que ellos puedan desarrollar sus potencialidades. Se considera que el juego cumple con unas funciones fundamentales, reduce las consecuencias de los errores que se cometen y es una actividad que no tiene consecuencias frustrantes para el niño.

Los niños al jugar pueden hacer modificaciones, porque son una consecuencia directa de la misma satisfacción que proporciona el juego; ya que éste no sólo es un medio para la exploración sino también para la invención, pues mediante él se da la idealización de la vida. En la obra de Brunner (1984) se complementa la idea ya que expresa lo siguiente "se dice que el juego es una proyección del mundo interior y se contrapone al aprendizaje,

¹⁰ DELVAL, Juan *El desarrollo humano*. Siglo Veintiuno Editores, S.A. México. 1995. pp. 286- 289

en el que se interioriza el mundo externo hasta llegar a hacerlo parte de uno mismo. En el juego transformamos el mundo exterior de acuerdo con nuestros deseos mientras que en el aprendizaje nos transformamos nosotros para conformarnos mejor a la estructura del mundo externo"¹¹

Dentro de la ejecución de los juegos se espera que puedan estar rodeados de obstáculos ya que esto le proporcionará placer al niño en el momento de llevar a cabo la actividad y resolverla en forma positiva.

Se puede explotar el juego por los mentores utilizándolo como agente de socialización; como actividad con valor terapéutico para el niño al momento de jugar con otros, incluso, es posible afirmar que es un medio para mejorar la inteligencia; también es importante hacer uso de diferentes materiales al momento de desarrollar algunos juegos, así, por ejemplo, la pintura aplicada con los dedos o pinceles, la plastilina, arcilla, arena, y el agua, entre otros son sugerencias de ideología terapéutica.

Los materiales que permiten construir algún objeto o representar determinada situación, son los instrumentos que propician espacios de tiempos más prolongados, pues sin pedir la intervención del adulto hacen la secuencia de juego más rica.

Los aprendizajes en el niño desde el punto de vista sociológico se dan mejor en grupo que en forma aislada, con el juego solitario se presentan dificultades para mantener la concentración; en grupo o con un interlocutor la realización de éste puede llegar a mejorar el pensamiento y la imaginación del niño a través del diálogo, así pues, se ve la riqueza del juego; precisamente Bruner (1984) expresa los resultados de una investigación en los siguientes términos:

¹¹ BRUNER, Jerome. "Juego, Pensamiento y Lenguaje". En LINAZA, José Luis. (Comp.) Acción, Pensamiento y lenguaje. Ed. Alianza, SA. Madrid, 1984, P. 212

"Si un niño se encuentra en un grupo o en una clase, que dedica una cierta cantidad de tiempo a una actividad que requiere de los niños un alto rendimiento intelectual, este niño mostrará una mayor riqueza y elaboración cuando, posteriormente, se encuentre jugando en solitario. Es como si jugar juntos, en la clase, sirviera como modelo para una actividad de tipo espontáneo cuando el niño se encuentre solo"¹²

Por todo lo anterior se puede expresar que el juego sirve para desarrollar una actitud sobre cómo se utiliza la mente.

El juego es la actividad en la que se da el proceso de desarrollo y aprendizaje en los niños, dicha actividad planteada como ocio y como aprendizaje que se puede manifestar en la práctica educativa; el juego repercute en todas las esferas del desarrollo del niño: físico, afectivo, social, y cognitivo, es por ello que se considera que debe estar presente en cualquier proyecto educativo apoyando como un recurso metodológico, ya que éste es un mediador entre el niño y el proceso de aprendizaje.

1.3.5 La socialización mediante el juego

Se dice que el ser humano es social por naturaleza, de ahí que, "la socialización que lleva a cada individuo a integrarse en marcos sociales más amplios (...) se desarrolla en dos planos. En lo individual se va profundizando la propia «personalidad» y en lo colectivo se va tejiendo una red de contactos sociales en la que nos encontramos inmersos en cada momento."¹³

Con la utilización del juego se promueve la socialización del niño con sus compañeros, el niño va dejando poco a poco la relación familiar; principalmente se da la separación con la madre y se estrecha la relación con los compañeros del grupo, se dan relaciones de otro tipo, actividades atractivas para el niño, puede dialogar las historias

¹² Ibídem. P. 218

¹³ MARTÍNEZ, Criado Gerardo. El juego y el desarrollo infantil, Editorial Octaedro, España, 1999. P. 60.

imaginarias con otro, se platican de los fines fantásticos que persiguen, se establece un pacto implícito de colaboración en el que va de por medio actividades que ya no serán ejecutadas por el niño en forma aislada, de esa forma se vuelve social. El niño trata de imitar al adulto en sus trabajos y se identifica con el papel que desempeñan ellos, incluso trata de representar roles antagónicos, los buenos y los malos, entonces podemos pensar que el juego es un modo de socialización que prepara para la adopción de papeles o roles en la vida adulta.

1.3.6 El papel del profesor y el juego

El papel del profesor adquiere una significación cuando incluye una serie de elementos básicos en su práctica docente; es decir, cuando implementa una metodología adecuada en el contexto donde se desarrolla el proceso de enseñanza y aprendizaje, cuando el profesor actúa como coordinador y facilitador del aprendizaje y el alumno como protagonista del mismo en relación con el clima del aula.

"El aprendizaje significativo presupone tanto que el alumno manifiesta una actitud de aprendizaje significativo; es decir, una disposición para relacionar sustancial y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognoscitiva, como el material que aprende es potencialmente significativo para él, es decir relacionable con su estructura de conocimiento sobre una base no arbitraria y no al pie de la letra."¹⁴

El alumno para aprender de una manera significativa necesita de su propio interés, es decir, de una disposición subjetiva favorable para aprender y de la intervención del profesor para que despierte en él la motivación, esto es, para activar el potencial del alumno con estrategias adecuadas.

¹⁴ AUSUBEL, David P. Novak Joseph D., Hanesian Helen, Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo, Editorial Trillas, México, 1983, Pág.48

La curiosidad y el gusto por conocer nuevas cosas pueden constituir una interesante fuente de motivación. Si se establecen estrategias para propiciar la aparición de este tipo de situaciones en el proceso de enseñanza y aprendizaje, se desencadenará en los alumnos actitudes positivas que le ayuden a superar la inercia de la pasividad, de ahí, se puede considerar que sería conveniente utilizar una metodología activa, que integre al juego como una importante fuente de motivación y activación de los intereses del alumno para aprender.

"En el hombre el juego aparece desde muy temprano, desde las primeras etapas del periodo sensorio-motor. Como todas las demás conductas no surgen de golpe sino progresivamente y viene precedido por comportamientos que resulta difícil decir si son propiamente juego o no. Después experimenta una larga evolución que va dando lugar a distintos tipos de juego que se prolongan hasta la edad adulta."¹⁵

A lo largo del desarrollo evolutivo el juego adopta diferentes modalidades según las características e intereses de cada etapa. Piaget distingue: juego sensoriomotor, simbólico y juegos reglados.¹⁶

*Juego sensoriomotor: (aproximadamente de 0 a 2 años) el niño obtiene el placer al realizar ejercicios en los que interviene la coordinación sensoriomotriz. Consiste en la repetición de movimientos (que constituyen las llamadas reacciones circulares) y en el aprendizaje de otros nuevos.

*Juego simbólico: (aproximadamente de 2 a 6 años). Su función principal es la asimilación de lo real al yo. En esta etapa aparece la capacidad de evocación de un objeto o fenómeno ausente y con ello las circunstancias propicias para que se manifiesten en él los conflictos afectivos latentes. Durante este periodo los aprendizajes pueden tener lugar a través del juego.

¹⁵ DELVAL, Juan, Creer y pensar. Editorial Paidós Mexicana, S. A, México, 1997, Pág. 133

¹⁶ Diccionario de la ciencias de la educación. Editorial Santillana, México, 1998, Pág. 842

Piaget encontró que el juego de los niños entre los 2 y 6 años de edad aproximadamente, es una creación de símbolos vinculados con su imagen mental y el lenguaje. A esto lo denominó juego simbólico, es decir, aquella situación donde un objeto representa la significación que el niño quiere que tenga, así, un pedazo de madera puede representar un avión, un carro, etcétera.

El juego simbólico no tiene limitaciones, pues es una experiencia creativa; el niño cambia la realidad según sus deseos. Este tipo de juego favorece la apropiación de valores y normas culturales; esto es, le permite a los niños transmitir música, crear ritmos, determinar roles, ubicarse en un tiempo y espacio determinado.

El Juego reglado: (a partir de los 6 años) conforme los niños evolucionan combinan la espontaneidad del juego con el cumplimiento de las normas que comporta. (Ejemplo de juego reglado son las canicas). Tienen una función esencialmente socializadora y suelen ser juegos organizados, que con frecuencia se realizan en equipo y que entrañan algún tipo de competitividad. Es una etapa más avanzada del desarrollo del niño donde él logra hacer una distinción precisa entre el juego y la realidad; comienza a jugar utilizando reglas en forma cooperativa, juegos sociodramáticos, de imitación, de representación de personajes, etcétera. Mismos que desempeñarán una importante función en la continua adaptación del niño a su entorno social.¹⁷

Teniendo como base los diferentes tipos de juego, corresponde a los maestros incorporarlos a los procesos educativos, pero no únicamente para reafirmar conocimientos, ni como "respiros" en la clase, sino como esencia misma del proceso.

1.3.7 Currículum y contenidos

Currículum como concepto pedagógico implica los comportamientos políticos, administrativos, didácticos, contiene teorías parciales, esquemas de racionalidad, creencias

¹⁷ Ibídem P. 842

y valores. Grundy (1987) en Gimeno Sacristán (1998) establece que "el currículum, no es un concepto, sino una construcción cultural. Esto es, no se trata de un concepto abstracto que tenga algún tipo de existencia fuera y previamente a la experiencia humana. Más bien es un modo de organizar una serie de prácticas educativas"¹⁸

Según la Enciclopedia Microsoft Encarta 2000 el Currículo o Curriculum se puede entender en dos sentidos: en un sentido amplio, curso de enseñanza y aprendizaje sistemáticamente organizado; en un sentido restringido, como la secuencia de los temas de estudio en los distintos grados y niveles de enseñanza. Otras definiciones incluyen los programas de estudio de profesores y alumnos. Todo sistema de educación está basado en un proyecto curricular; el concepto currículo literalmente significa planes y programas de estudio e instrucción.

"Desde el siglo XIX, en los países de Occidente, el currículo se dividió en programas de estudio para diferentes niveles: la enseñanza primaria, secundaria, media superior y superior. La escuela primaria se centraba en el aprendizaje de la lectura y escritura de las lenguas locales o nacionales, además de estudiar las primeras nociones de aritmética, religión, historia, geografía y, algunas veces" ciencia, así como educación física. Los currícula más modernos se han desarrollado desde este núcleo, aunque la enseñanza religiosa está excluida de las escuelas estatales en muchos países, como Francia, Estados Unidos o México."¹⁹

Rule (1973) en Sacristán (1998) presenta la concepción desde el punto de vista de currículum como experiencia, centra entonces que el alumno obtiene experiencia en la escuela gracias a la guía que se da mediante el currículum, de esa forma se dice que la responsabilidad de la escuela es promover una serie de experiencias.

¹⁸ SACRISTÁN, J. Gimeno, El currículum: una nueva reflexión sobre la práctica. Ed. Morata España. 1998. Pág. 14

¹⁹ Enciclopedia Microsoft Encarta, 2000. "Currículo," 1993-1999 Microsoft Corporation.

El currículum como programa de actividades planificadas se puede presentar desde cinco ámbitos formalmente, que pueden ser considerados un tanto diferenciados: analizados por su función social, centrado en servir de enlace entre la escuela y la sociedad, proyecto o plan educativo en el que incluyen experiencias y contenidos, expresión formal y material que contenga las orientaciones, los contenidos y la manera de abordarlos y por último como un campo práctico con la actividad discursiva académica e investigadora. (Sacristán, 1998).

Al hablar de currículum expresamos cómo se van concretizando poco a poco las funciones de la escuela: lograr que el niño acceda al conocimiento sin agotar los significados contactándose con la cultura. Las ideas sobre currículum pueden quedar globalizadas en lo que afirma Gimeno Sacristán:

"la importancia del análisis del currículum, tanto sus contenidos como sus formas, es básica para entender la misión de la institución escolar en sus diferentes niveles y modalidades. Las funciones que cumple el currículum como expresión del proyecto de cultura y socialización las realiza a través de sus contenidos, de su formato y de las prácticas que genera en torno de sí y todo ello se produce a la vez: contenidos (culturales o intelectuales y formativos), códigos pedagógicos y acciones prácticas a través de las que se expresan y moldean contenidos y formas."²⁰

Lo que el currículum puede verse de manera clara en los libros de texto para los niños y en los libros que contienen sugerencias metodológicas y de contenido; corresponde al maestro ejecutar las dos cuestiones fundamentales como son qué se enseña y cómo se enseña. Aunque el maestro sea portador a veces de esa resistencia en términos de no atender sugerencias, tendrá que desarrollar la capacidad de efectuar cambios para innovar su práctica educativa con el fin de lograr mejores aprendizajes en sus alumnos.

1.3.8 Objetivos generales de la educación primaria

La educación se ha venido tratando como un proceso dinámico cuyo fin es formar e

²⁰ SACRISTÁN, J. Gimeno Op Cit. P. 17

informar a los miembros de la sociedad; por lo que le corresponde proporcionarle al individuo conocimientos, valores y conciencia que lo conviertan en un medio de cambio social teniendo en cuenta los intereses actuales y futuros de la sociedad.

La educación primaria es el proceso considerado, más que ningún otro nivel educativo, el principal medio para la formación integral del educando, que lo conduce a adquirir conciencia social para que sea agente de su propio conocimiento y de la sociedad a la cual pertenece, por eso se considera que la educación primaria antes que informar al alumno lo debe de formar. Es decir, lo recomendable es que el aprendizaje que ha adquirido le sea de utilidad toda la vida, dentro del ámbito escolar y fuera de él y además le permita la participación activa en la vida social.

De acuerdo con las finalidades establecidas por la educación que imparte el Estado, las necesidades del niño y las condiciones socioeconómicas y políticas del país, se han elaborado para el nivel de educación primaria los siguientes objetivos generales, analizados en el libro Planificación de las Actividades, Docentes.

- Encauzar el proceso natural de desarrollo del niño para lograr el desenvolvimiento integral de su personalidad.
- Propiciar el conocimiento del medio en que vive para que esté en posibilidad de transformarlo de acuerdo con las necesidades de su sociedad.
- Favorecer su proceso natural de socialización que le permita ser factor activo de los diversos grupos a que pertenece para llegar a serlo en la sociedad de la que forma parte
- Lograr que el educando, por medio del desarrollo de sus capacidades mentales, de la formación de actitudes objetivas, científicas y críticas, comprenda e interprete hechos y principios para estar en aptitud de registrar y utilizar informaciones de acuerdo con sus intereses vitales.
- Proporcionar al niño medios para aprender lo que tenga valor intrínseco para él y por lo mismo sea placentero.

- Lograr que el alumno emplee la expresión oral y escrita para comunicar con claridad, sencillez y exactitud sus pensamientos y que desarrolle habilidades y hábitos para interpretar los signos gráficos, comprender el contenido de lo que lee, y permitir así el desarrollo de su capacidad de investigación y recreación.
- Iniciar al niño en las conceptualizaciones formales de la matemática y la manipulación de situaciones, expresiones y objetos.
- Iniciar al niño en la comprensión y utilización de los conceptos y principios básicos de las ciencias naturales y sociales. Estos fundamentos le permitirán, a su vez la adquisición coherente de informaciones y de técnicas.
- Encausar la observación y la experiencia hacia el conocimiento, aprovechamiento y conservación de los recursos naturales.
- Fomentar actividades encaminadas a la conservación de la vida y la salud física y mental del niño, para garantizar su desarrollo en plenitud.
- Crear condiciones que permitan y estimulen las diversas expresiones estéticas del niño.
- Fomentar la participación del niño en las actividades de su familia, su escuela, su comunidad y su nación, despertándole así el sentido de la responsabilidad y de la cooperación.
- Fomentar el juicio crítico del niño para que participe en los cambios de los grupos sociales en que se desarrolla, buscando que éstos respondan al bien de la colectividad.
- Procurar que la comunidad escolar establezca formas de convivencias armónicas y constructivas, haciendo que se tomen decisiones compartidas, se asuman la responsabilidad que ellas implican y se ejerza la libertad personal en un marco de respeto Hacia los demás y hacia él”²¹

²¹ Universidad Pedagógica Nacional, Planificación de las actividades docentes Ed. UPN, México, 1986, p. 38

A través de lo descrito se puede comprender cuáles son los fines que la educación pretende en el ámbito escolar, conjugando la participación del maestro, del alumno y de los contenidos de aprendizaje.

En lo que corresponde a los contenidos temáticos de educación primaria, se puede decir que se encuentran relacionados en los materiales didácticos de apoyo: avance programático, fichero de actividades didácticas de español y matemáticas, además del libro para el maestro, otros que le corresponden al alumno como son: los libros de texto gratuito y los libros recortables. Estos materiales se refieren únicamente a primer grado por ser el objeto de estudio.

El avance programático para el logro de sus contenidos sugiere atender los ficheros de actividades didácticas de español y matemáticas, ya que éstos están diseñados con sugerencias que son interesantes para el alumno puesto que consideran principalmente al juego, además de incluir el manejo o la elaboración de material concreto por parte de los alumnos.

El libro para el Maestro. Matemáticas Primer grado²² tiene algunas consideraciones en relación con el juego, dice que es una parte importante en la vida de los niños y debe aprovecharse para favorecer el aprendizaje. Que todos los juegos exigen que los participantes conozcan las reglas y la construcción de estrategias para ganar sistemáticamente.

En el mismo libro se recomiendan algunos juegos halle aparecen en el libro "Juega y aprende matemáticas; propuesta para divertirse y trabajar en el aula."²³ Así como lo que se puede ir realizando en las lecciones del libro de texto, como son las instrucciones.

²² Secretaría de Educación Pública. (1994). Libro para el maestro. Matemáticas primer grado. Ed. SEP. México. pp. 22-24

²³ Secretaría de Educación Pública., Juega y aprende matemáticas; para divertirse y trabajar en el aula. Ed. SEP, México, 1991

El libro para el maestro de español va remitiendo al fichero de español, además de indicar el número de página del libro de texto que se debe atender.

Respecto a lo relacionado con los contenidos, se puede afirmar que existen elementos como el juego que buscan apoyar el trabajo docente en el aula de una manera favorable para promover mejores aprendizajes en los alumnos.

Así, es menester de los profesores de primer grado, buscar crear situaciones que les permitan a sus alumnos acceder a los aprendizajes, teniendo en cuenta que los niños aprenden modificando sus esquemas mentales, es decir que cada alumno debe transformar sus propias ideas relacionándolas con los nuevos conocimientos.

Por otro lado, no podemos perder de vista que los aprendizajes que el niño realiza cuando juega pueden ser transferidos a otras situaciones. Así pues, el juego es un instrumento trascendental que el docente ha de aprovechar como un recurso para propiciar aprendizajes significativos en sus alumnos. (Ausubel, 1983).

Es importante señalar que el aprendizaje significativo, desde una perspectiva constructivista, se produce cuando los alumnos logran darle un significado al contenido escolar que se les presenta, y de esta manera lo integran a los esquemas que poseen; ya que además es un aprendizaje que pueden utilizar en diferentes situaciones de su vida práctica.

Por otra parte, la definición misma de aprendizaje significativo supone que la información aprendida es integrada en una amplia red de significados que se ha visto modificada por la inclusión del nuevo material. La memoria no sólo es recuerdo de lo aprendido, sino que constituye el bagaje que hace posible abordar nuevas informaciones y situaciones, por ello es importante que el contenido de aprendizaje se le presente al alumno por medio de juegos escolares para que la memoria actúe comprensivamente. (Gómez Palacio, 1995)

Parece, pues, justificado y deseable que las situaciones escolares de enseñanza y aprendizaje, persigan la realización de aprendizajes tan significativos como sea posible, dado que su rentabilidad es notable. Sin embargo, el aprendizaje, significativo no se produce gracias al azar, su aparición requiere la congruencia de un cierto número de condiciones.

En este sentido, se puede decir que existe una relación estrecha y directa muy importante entre los métodos y estrategias de enseñanza, entendiendo a éstas como las diferentes actividades intencionadas por parte del profesor a fin de promover el aprendizaje en sus alumnos. Además del papel que desempeñan las estrategias de aprendizaje y los contenidos programáticos en el proceso de enseñar y de aprender.

"Se puede decir que los contenidos, entendidos como el conjunto de conocimientos, ámbitos de conocimiento, formas de comportamiento, estrategias de investigación, definición de la realidad, teorías, paradigmas y, en general, los marcos referenciales en los que se constituye el conocimiento, constituyen la respuesta al qué enseñar, dando ocasión y facilidad para la aprehensión de la realidad por alguna de las vías de acceso a su conocimiento, conocer (reproducir conocimiento), transformar (modificar conocimiento) o generar (crear nuevo conocimiento)"²⁴

Así pues, los contenidos son aquellos sobre lo que versa la enseñanza, el eje alrededor de cual se organiza la acción didáctica. En tanto que las estrategias de aprendizaje se pueden conceptualizar como los diferentes procedimientos que utiliza el alumno con el fin de apropiarse de contenidos académicos y/o construir conocimientos.

Aprender contenidos no debe ser considerado simplemente como acumulación de información, sino permitir que el aprendizaje de ellos se propicie en un ambiente armónico donde estén presentes los juegos, escolares y posibilitar la autonomía del alumno al permitirle afrontar nuevas situaciones; además de los conceptos que clásicamente se han

²⁴ PÉREZ, Pérez Ramón El currículum y sus componentes, Editorial Oikos -tau, España, 1994, P. 72

considerado como contenido de enseñanza y al mismo nivel de importancia, las estrategias y procedimientos de todo tipo de indagación, de exploración, de observación; y las actitudes, valores y normas que se transmiten en cualquier situación educativa.

CAPITULO II

EL JUEGO EN EL CURRÍCULUM FORMAL DE PRIMER GRADO DE EDUCACION PRIMARIA Y SU IMPORTANCIA PARA LA NATURALEZA LUDICA DEL NIÑO

Uno de los problemas principales en la escuela formal se refiere a lo que tiene que ver con situaciones de cómo enseñar, en tal caso el asunto puede ser el problema de la metodología de la enseñanza, pero cuando se habla de las situaciones que tienen relación con el qué se va a enseñar se navega en el problema del currículum, es decir, los contenidos, los programas utilizados; tan importante es como se enseña, como importante es qué se enseña, y junto a esto se puede considerar cuándo enseñar; son aspectos que no deben permanecer aislados puesto que necesitan de una interrelación y así evitar que se encuentren en forma independiente.

Por lo regular los profesores no son los que determinan qué se va a enseñar y es la cultura social quien va marcando las pautas, la escuela tiene el compromiso de convertir la cultura social en cultura escolar, teniendo como soporte las instituciones educativas y como ejecutor al maestro.

La práctica pedagógica se sustenta en el currículum, el cual se manifiesta como un cruce de prácticas diversas; contiene lo didáctico, pero además incorpora lo político, administrativo, habla de lo económico, de lo que son en un momento dado las creencias, lo que constituye los valores, una construcción cultural; incluso puede ser un modo de organizar una serie de prácticas educativas en las que participa el maestro en la enseñanza y el alumno en el aprendizaje.

La cultura que pasa de generación en generación, puede expresarse también como la experiencia misma del currículum, ya que el alumno podrá recibirla en la escuela mediante actividades relacionadas con la experiencia de aprendizajes para alcanzar algunos objetivos. Según Gimeno Sacristán (1990) una definición que más se acerca a la escuela es

la siguiente: "El currículum como conjunto de conocimientos o materias a superar por el alumno dentro de un ciclo, nivel educativo o modalidad de enseñanza es la acepción más clásica y extendida; el currículum como programa de actividades planificadas, debidamente secuencializadas, ordenadas metodológicamente tal como se muestra, por ejemplo, en un manual o una guía del profesor"²⁵

Existen más descripciones, por ejemplo, lo que se pretende que el alumno aprenda, la forma de planear lo que la sociedad espera que un individuo que estudia aporte; partiendo del proceso de reproducción en cuanto a conocimientos de la educación formal, los valores morales y las actitudes que el individuo manifieste en concordancia con los requerimientos de la sociedad cambiante.

Como se observa, son muchas las situaciones que se contienen en el currículum a las que se espera que el alumno acceda, entonces, todo lo que se hace en la práctica educativa es currículum, pero también lo que se deja de hacer, pues las omisiones pueden ser causa de que algunas veces los alumnos no adquieren hábitos, en este caso de estudio, incluso puede ser que ni siquiera traten con consideraciones y respeto a sus iguales, pero también a los adultos, por ello hay que desarrollar contenidos curriculares que concuerden con la calidad de vida que se desea para nosotros mismos y los demás, que sean interesantes en la forma en que se pueda llegar a ellos y significativos en la forma de adquirirlos.

Con los contenidos curriculares se busca que el alumno pueda apropiarse de los conocimientos científicos, que aprenda a comunicarse, a ser reflexivo, creativo, que resuelva problemas matemáticos, que conozca su medio ambiente así como social, que cumpla con las necesidades más apremiantes de colaboración en ese proceso de formación.

²⁵ SACRISTÁN J. Gimeno. Op. Cit. Pp. 14- 15

Mediante el currículum se pretende que haya un enlace entre la sociedad y la escuela, en este sentido se observa como función social; otra función sería un proyecto secuenciado o quizá visto como plan educativo, así que puede ser la interacción sobre la teoría y la práctica; un instrumento que puede hacer de la escuela un determinado sistema social.

El currículum guía la práctica educativa, aunque los maestros no son quienes lo elaboran, sí tienen ingerencia en lo que se va a aplicar de él, puesto que el docente y sólo él es quien tiene una concepción más cercana con lo que es la realidad del alumno; el currículum de primer grado tiene carácter prescriptivo, por ejemplo, al ir marcando cuál va a ser la secuencia de los objetivos, incluso dice cómo enseñar, dicho de otra forma la metodología que se debe emplear y la forma de actuar de los profesores. Como se ve, deja hacer poco al maestro, sí hace, pero perdería su carácter de profesional si sigue tácitamente lo que dice el currículum, si el maestro no es capaz de ver los requerimientos y necesidades de los alumnos y se guía únicamente por él.

Si el maestro y los alumnos desempeñan el papel de actores en los procesos de enseñanza y aprendizaje, se pueden implementar algunas decisiones que vengan a modificar en favor de sus requerimientos, en la forma de trabajar de los maestros para con sus alumnos, con esto se puede proporcionar lo que se dice ayuda pedagógica.

Tal vez no sean malos los objetivos que se plantean en el currículum, quizá tenga que ver con la forma de lograrlos, qué tanto ha tenido el maestro que modificarlos en favor de los niños con necesidades educativas especiales; por ejemplo, para lograr una integración en la escuela, se habla de adecuaciones curriculares, pues así como es posible las adecuaciones, en ese caso se pueden hacer las adecuaciones del currículum para todo un grupo, a favor de esto comenta Gallego Ortega (1998):

"La integración escolar no puede producirse en un modelo curricular uniforme y rígido sino en aquel que se estructura de forma flexible y dentro de un marco referencial abierto. Un modelo curricular que persiga el desarrollo de las capacidades de los sujetos en

el marco de una escuela única debe alejarse de planteamientos curriculares cerrados y posicionarse en modelos abiertos cuyos currículos se centren fundamentalmente en los procesos de enseñanza-aprendizaje".²⁶

El maestro tiene que intervenir en la puesta en práctica de lo que contiene el currículum y además tiene que realizar cuestiones estrechamente relacionadas con qué evaluar, cuándo y sobre todo cómo, ya que la evaluación viene siendo un elemento integrador del currículum y corresponde a la "actuación" del maestro, así como el qué enseñar corresponde a la "intención".

En el currículum se encuentran algunos contenidos que tienden a propiciar el desarrollo infantil, así como sus capacidades intelectuales, afectivas, motrices, de relación interpersonal e interacción social; todo esto le permitirá al niño actuar de una manera variada en las situaciones que se le presenten.

El currículum queda concretizado en los libros de texto por los contenidos que sugiere y todas esas actividades que contiene, los cuales han sido incorporados atendiendo a una gran variedad de mediadores externos, por ejemplo, el grupo académico dominante, los materiales didácticos, lo político, lo administrativo, lo económico, etc.

En la escuela se ve lo interno que también porta otros elementos que ayudan a la interpretación del currículum, se me oculte el nivel académico del profesor, el medio geográfico donde está enclavada la escuela, igual influye la cultura de la escuela, entre otros, eso mismo hace que se pueda hablar de currículum oficial y currículum real o vivido, donde lo real o vivido corresponde a lo que hacen el maestro y sus alumnos.

²⁶ GALLEGO, Ortega José Luis. "Finalidades del Sistema Educativo" en Gallego Ortega José Luis (coord.) Educación infantil. Alianza Editorial S. A España, 1998 P.32

Quizá en lo externo y en lo interno no haya una correspondencia y se puedan generar problemas, lo cual queda sustentado en lo que se elabora y lo que se imparte, pero recordando que el profesor puede llegar a constituirse en un investigador, tal vez se pueda modificar lo ya elaborado adecuando lo que parezca positivo y pueda desarrollarlo; aun con esa libertad que puede existir en el aula, el maestro está sujeto a otras condiciones porque otros deciden por él, necesita demostrar mediante exámenes que los niños han superado o están en vías de superar los contenidos académicos.

Como se ve, el currículum oficial viene de fuera, de lo externo y lo real, de dentro de las prácticas escolares, Gimeno Sacristán cita a Enggleston (1980) "Lo que importa no es lo que se dice que se hace sino lo que verdaderamente se hace; el significado real de currículum no es el plan ordenado, secuenciado, en el que se plasman las intenciones, los objetivos concretos, los tópicos, las habilidades, valores etc., que decimos han de aprender los alumnos, sino la práctica real que determina la experiencia y aprendizaje de los mismos".²⁷

Tal vez fuera bueno y más justo que los propios maestros pudieran colaborar en lo relativo al currículum, que las ideas fueran consideradas de adentro hacia fuera, creo que se puede hacer poco al respecto, pero donde sí se puede ejercer un cambio, es en lo que tiene que ver con la forma de desarrollar los contenidos, implementando dinámicas más acordes a los requerimientos del alumno, utilizando material concreto y las sugerencias metodológicas correspondientes al juego para el logro de los aprendizajes; hay que articular las propuestas curriculares de intención y práctica, lo cual es posible puesto que todo lo que hay y sucede en la escuela es currículum.

²⁷ SACRISTÁN I. Gimeno y Pérez Gómez Ángel Comprender y transformar la enseñanza. Ediciones Morata S.L. España, 1999, P. 153.

2.1 Contenidos y actividades lúdicas presentes en el programa de primer grado

Es necesario empezar este discurso con una cita que corresponde a la presentación que contiene el libro para el maestro de primer grado: "En el año escolar 1993 -1994 se aplicó la primera etapa de la reforma de los planes y programas de la educación primaria. En esta etapa el nuevo currículo entró en vigor en los grados primero, tercero y quinto ya partir del año escolar 1994 1995 se aplicó también en los grados segundo, cuarto y sexto."²⁸

En este caso nuestro interés radica en resaltar el primer grado y en todos se espera que los maestros lleven a la práctica las orientaciones del plan y programa de estudios y además, de ser indispensable, que utilicen los nuevos materiales en forma sistemática, creativa y flexible. Las sugerencias metodológicas darán soporte a la práctica educativa.

Si consideramos que la reforma se debió aplicar desde 1993 estamos casi a una década que los niños mexicanos están adquiriendo una formación cultural más sólida y están desarrollando su capacidad para aprender de forma permanente y con independencia; entonces los docentes han de partir más de los requerimientos del niño, por ejemplo, recibir los contenidos del currículum con una metodología alegre, dinámica, agradable, placentera, recreativa, interesante y otras cosas más que caben en la palabra juego.

Los libros de texto del alumno, el libro del maestro, los ficheros, son sugerencias y forman parte del currículum que pueden ser utilizados por los profesores, por ejemplo, en el libro del maestro de matemáticas del primer grado dice al respecto: "se sugiere que el maestro promueva el uso de material concreto como apoyo para que los alumnos resuelvan y verifiquen sus respuestas, que facilite la socialización de los diferentes procedimientos utilizados y la búsqueda de errores."²⁹

²⁸ Secretaría de Educación Pública. Libro ara el maestro Español Primer grado. Ed. SEP. México, 1998. P. 5

²⁹ Secretaría de Educación Pública. Libro ara el maestro Matemáticas Primer grado. Ed. SEP, México, 1994, P.17

Los contenidos matemáticos de primer grado se van introduciendo mediante la utilización de material concreto, lo cual les ayuda a comprender mejor. Al manipular los materiales, los niños pueden darle sentido a los problemas planteados, por ello es necesario que el maestro otorgue una poca de libertad a los niños en la utilización del material, así podrán ir adquiriendo la experiencia para dar uso al material concreto como un recurso que puede generar aprendizajes, y estarán en condiciones de descubrir las propiedades o características de objetos y materiales.

Para el niño puede resultar una actividad novedosa que despierte su interés y que al mismo tiempo le genere aprendizajes significativos por la motivación y la recreación. El material que se utiliza en algunos casos puede formar parte de un problema por la relación de la figura, por ejemplo un tangram, (constituido por dos triángulos grandes verdes, uno mediano morado, dos chicos de color azul, un cuadrado rojo y un romboide amarillo, el cual se encuentra en el libro recortable de matemáticas de primer grado), por ser una actividad preferida por la mayoría de los niños, pues tiene la naturaleza de juego al momento de recortar y de formar diferentes figuras con él.

En el mismo libro de matemáticas del maestro se dan las recomendaciones que tienen que ver con los juegos matemáticos, ya que se dice que el juego es una parte importante en la vida de los niños y debe aprovecharse para favorecer el aprendizaje, pues los juegos didácticos propician que los niños hagan uso de sus conocimientos, les facilita la capacidad para elaborar un sistema bien definido con el cual puedan llegar a formular una estrategia, asimismo les permite ir accediendo a los juegos con reglas para la mejor socialización, además de que desarrollan la habilidad para realizar algunos cálculos mentales como las aproximaciones, las fallas y los aciertos.

Con el material se puede ir introduciendo poco a poco al conteo, se puede tomar como ejemplo una versión de los juegos matemáticos del libro para el maestro de matemáticas, dice como sigue: "Se organiza al grupo en equipos y se les entrega, por ejemplo, ocho corcholatas. Un niño de cada equipo agrega o quita algunas corcholatas a la colección.

Después los demás deben averiguar si hay más o menos corcholatas y cuántas son. Verifican sus respuestas, contando las corcholatas. Ganan los niños que aciertan.³⁰

Para la fase introductoria de la medición a los niños de primer grado se les puede organizar una serie de actividades de juego, donde pueden utilizar las partes del cuerpo, se puede efectuar la comparación para determinar el peso de los objetos así como lo largo, de esa forma van desarrollando la noción de longitud, se puede utilizar lo largo de sus pasos para efectuar una medida arbitraria, el juego del "stop" puede servir para lograr el objetivo de las medidas arbitrarias hacia la medición.

Si se utilizan objetos variados, por ejemplo lápices, varas, botes, hilos, cuartas, pies, entre otros, cuando han de realizar la comparación de longitudes, es posible que los niños sientan la actividad más agradable, pueden medir la distancia de su salón a la cancha, a la dirección, la tiendita, etcétera, también cuando se usa material en la comparación de superficie puede resultar atractivo para el niño.

Respecto a la noción del tiempo se pide que los alumnos ordenen sucesos temporalmente mediante el recorte y pegado de ilustraciones. Esta actividad le sugiere al niño que está jugando y despierta su interés, lo cual le permite cumplir mejor con el trabajo encomendado por el maestro.

En geometría, con la ubicación espacial se ven cuestiones que tienen que ver con adelante, atrás, arriba de, debajo de, entre y sobre, quizá al niño se le presenten dificultades para ubicarse en su entorno, sin embargo existen juegos y canciones que permiten ir poco a poco desarrollando estas nociones.

A los niños les gusta rescatar información de las ilustraciones, siempre y cuando el maestro elabore algunos cuestionamientos en relación con ellas, incluso, creo que aun sin

³⁰ Ibídem. P .23

los cuestionamientos los alumnos están en condiciones de elaborar preguntas que tengan que ver con el tema tratado en los dibujos. En el libro del maestro de matemáticas se encuentra un apartado llamado "juegos e instrucciones complementarias del libro de texto" en el cual se le pide al maestro proponga a sus alumnos una serie de juegos, algunos tomados del libro "juega y aprende matemáticas; propuesta para divertirse y trabajar en el aula", entre los materiales de .luego que se pueden utilizarse encuentran: rompecabezas, serpientes y escaleras, dados, material recortable, tangram para la construcción de figuras, ilustraciones, realización de dibujos, etcétera; en este sentido, se va sugiriendo el juego y su material a utilizar. Esta descripción corresponde a un primer bloque, y en los otros cuatro bloques, en los que están organizados los contenidos programáticos, vienen planteados de la misma manera sugerencias de juego.

En primer grado de educación primaria la asignatura de ciencias naturales, historia, geografía y educación cívica han quedado compactadas en la asignatura global izada que se llama conocimiento del medio, la cual se refiere al entorno inmediato y natural así como social del niño, es por ello que se sugieren los recorridos por la escuela y por la localidad, por lo tanto se puede ir a los mercados, talleres, fábricas o lugares que se consideren atractivos así como aquellos que les brindan información de los variados fenómenos y procesos que se presentan para el niño como la magia del entorno.

A los alumnos les llama demasiado la atención visitar algunos lugares, y pueden llegar a motivarse cuando el maestro tiene la capacidad de propiciarlo haciendo que ellos encuentren lo relevante del recorrido y lo recreen en el aula para desarrollar los contenidos temáticos; esta modalidad tiene que ver con la parte integradora del método de proyectos al propiciar recorridos por la comunidad, visitas a diferentes lugares de interés, lo cual va más con los intereses del niño, el juego, la recreación, el movimiento, el caminar observando el medio ambiente.

Con la cuestión de los experimentos se promueve la manipulación de material concreto de los alumnos, donde pueden observar características de alguna sustancia que estén analizando, fabricando, mezclando etcétera, así verán las causas que producen y los

cambios que en ese momento se pueden presentar. Puede resultar interesante para los niños cuando aplican entrevistas, por ejemplo a un trabajador del Ingenio La Primavera, que se pregunte, ¿Cómo se saca el azúcar de la caña? y ¿Qué otras cosas se obtienen de la caña?, además de consultar los materiales impresos, obtener datos de ellos.

Por otro lado, con la organización de la información y el intercambio de los resultados, los niños pueden presentarlos mediante dibujos y escenificaciones, esta actividad de representación seduce al alumno. Para él viene siendo juego sobre juego puesto que con los dibujos también puede elaborar murales alusivos al tema.

Para las cuestiones de temporalidad los niños pueden participar en la elaboración de un reloj de sol, esto implica que la construcción puede significar para el niño el trabajo espontáneo, creativo, de gozo y de conocimiento, ya que se pueden dar cuenta que medir el tiempo puede ser posible.

Por lo regular el niño procura estar en movimiento y algunas veces puede vincular por sí mismo la actividad que le pide el maestro que realice y la actividad propia de movimiento, nos podemos sorprender de la forma tan perfecta como lo hacen, en el libro para el maestro de conocimiento del medio con respecto a la educación física, expresan lo siguiente: "algunas actividades fundamentales en la asignatura de educación física son la caminata, la carrera, el salto, el equilibrio y la ubicación espacial y temporal. Estas actividades se llevan a cabo por medio de diferentes juegos y competencias que hacen posible la socialización, el establecimiento y la comprensión de instrucciones y de reglas, los cuales también son propósitos del conocimiento del medio."³¹

Con relación al tema, El nacimiento de las plantas, los niños pueden partir de la recolección de una gran variedad de semillas con las cuales se podrá observar el proceso de germinación y el crecimiento a través de germinadores, el uso de materiales y la

³¹ Secretaría de Educación Pública Libro para el maestro. Conocimiento del medio Primer grado. Ed. SEP México, 1999 P. 34

elaboración de germinadores es tomado por los niños como una actividad de descubrimiento mediante el juego, pues la actividad puede resultar novedosa e interesante. Se pueden manejar carteles para el cuidado de las plantas, cosa en la que a los niños les encanta participar.

Con el tema ¿De dónde viene lo que comemos? Se manejan situaciones en las que se dibujan, se recortan de diarios y revistas algunas imágenes de productos que sirven de alimentos; actividades como éstas son las que apoyan al libro integrado del alumno, los libros vienen estructurados con actividades interesantes para los niños.

En la mayoría de las escuelas existe un acervo de Libros del Rincón de Lecturas y son sugerencias bibliográficas para el maestro, los cuales contienen juegos, canciones, cuentos, mismos que el maestro puede y debe aplicar con sus alumnos para lograr mejores condiciones de aprendizaje.

Todos los libros para el alumno y el maestro están relacionados y se complementan, entre ellos encontramos el de español para el alumno de primer grado lecturas, actividades y recortable, también los del maestro son español primer grado, el fichero de actividades didácticas primer grado y el avance programático; éste es una secuencia sugerida de contenidos de las tres asignaturas de español, matemáticas, y conocimiento del medio. El propósito fundamental del avance programático es apoyar la planeación del maestro, incluye indicaciones de las páginas a utilizar del libro de texto y remite también al número de ficha didáctica en los ficheros de español y matemáticas.

En el libro para el maestro de español primer grado se comenta respecto de algunas situaciones que se manejan en el libro de español primer grado actividades del alumno: "se ha puesto especial énfasis en que los alumnos comprendan la funcionalidad de la escritura, no solamente con fines comunicativos, sino también con fines lúdicos, pues en el libro de actividades se propone la realización de juegos, crucigramas, trabalenguas, adivinanzas y dibujos"³²

³² Secretaría de Educación Pública Op. Cit. P. 10

Además de que el libro recortable contiene imágenes con las que el niño podrá elaborar algunos cuentos, se incluyen otros materiales como son las máscaras, los títeres para realizar juegos, dramatizaciones y memoramas. Como vemos, son orientaciones que benefician el jugar como parte de la naturaleza del niño.

El libro de español lecturas del alumno se caracteriza por ser un texto en el que las lecturas son cuentos y leyendas, las cuales a los niños les resulta muy sugestivas para viajar al mundo de la fantasía y de la realidad, una mezcla encantadora para desarrollar el pensamiento creativo y reflexivo, los niños son capaces de vivir el personaje de las lecturas de una manera plena.

Otros documentos importantes por las actividades que sugieren, son los ficheros de actividades didácticas de español y de matemáticas primer grado, lo que viene a dar soporte en el desarrollo de la práctica educativa del maestro de grupo y es un auxiliar que se puede utilizar de una manera creativa y diversa. Para la realización de las actividades que se plantean, es necesario que el maestro esté comprometido con su labor, pues implica la elaboración continua de material didáctico como son las tarjetas, carteles, por decir algunas, y objetos que sirvan para la manipulación, por ejemplo cajas, botes, fichas, entre otros, algunos corresponde al maestro recolectarlos, otros los llevan los niños, además algunas actividades para efectuarse requieren de hacer trazos en patios.

Las fichas didácticas vienen siendo la secuencia de alguna actividad educativa con uso de materiales, en el avance programático primer grado se hace referencia a las fichas que apoyan los contenidos de cada eje temático y el momento en que se sugiere aplicarlos.

Por lo regular los ficheros manejan situaciones de juego para los niños, lo que quiere decir que los materiales didácticos cuentan en su mayoría con este sentido que divierte y educa por su enfoque lúdico, el cual toma en cuenta uno de los aspectos más

importantes para el niño como es jugar en todas las etapas del desarrollo, en lo biológico, psicológico y social.

Existe una versión la cual dice que entre el nivel de preescolar y el nivel primario se da un rompimiento, que se pronuncia en los estilos de trabajo que tienen como base la estructuración del programa, en preescolar se le da mucho peso a las actividades de juego para que el niño realice las actividades de forma placentera y en la escuela primaria se va dejando el juego de lado, se le da menos peso, sólo que al realizar un análisis de contenidos, se aprecia que siguen imperando actividades de juego en los programas de primaria, ¿No será que el maestro y algunos otros adultos creemos que mientras más edad del niño corresponde menos juegos o que quizá el niño va dejando por sí solo el interés por el juego? , no puede ser posible, pues el niño siempre procura jugar, moverse, divertirse, saltar, correr, rodar, hacer representaciones, recortar, dibujar, colorear , pintar etcétera, nos corresponde a los maestros propiciar ambientes agradables, espacios de trabajo motivados por los juegos.

2.2 El juego como factor determinante en la socialización del niño de primer grado

En todas las etapas del desarrollo del niño se observan diferentes tipos de juegos, incluso se dice que el juego es universal en la vida del niño, que va pasando de generación en generación; sin duda cumple un rol muy singular en la formación de la personalidad del niño al ser un factor que permite desarrollar el afecto entre sus compañeros, quizá se pueda considerar como una herramienta efectiva para el desarrollo de la práctica educativa, como una alternativa más en el estilo de enseñanza del maestro y de aprendizaje en el alumno, puesto que la mejor situación para aprender, parte de una actividad agradable, que brinde satisfacción, donde no se encuentre la diferencia entre jugar y trabajar .

En la escuela primaria cuando los niños tienen entre 6 y 7 años, inician formando grupos para jugar, surgen los juego sociales cuya base es hacia el respeto por las reglas y la cooperación en el trabajo, se observa una evolución discreta en cuanto al pensamiento del niño; en la escuela a la hora del recreo, se manifiesta la alegría y acción en los patios, se

desborda la actitud hacia el juego como la cuestión más importante, ahí se juega a los "encantados" o como dicen los niños a las "correteadas", y a muchos juegos más, lo que propicia de una manera natural la socialización entre ellos.

La socialización del niño es importante puesto que le permitirá extremar su pensamiento, recibir las ideas y estímulos de sus compañeros, interactuar con los adultos y desarrollar su personalidad al aprender de los demás. Si muchos niños no son capaces de extremar su forma de pensar, de relacionarse con los demás, no podrán lograr aprendizajes fácilmente, ahí es precisamente donde radica la importancia de la socialización.

Mediante el juego el niño puede expresarse más espontáneamente, sin importarle equivocarse en su afán de inventar lo relacionado al juego. Autores como Martínez Criado (1999), entre otros, consideran que el juego puede llegar a ser terapéutico cuando el niño juega con otros, pues de esa forma al niño se le prepara para que asuma su rol de adulto en la sociedad.

Cuando juega un niño solo en la escuela, puede llegar a tener alguna dificultad para sobrellevar su juego por tiempo prolongado, caso contrario cuando hay dos niños, puesto que interactúan al negociar sus intenciones o sus ideas, acomodan la situación o las circunstancias de tal forma que los dos cumplen con sus necesidades y además pueden jugar por el tiempo que ellos consideren preciso.

Entonces, los niños necesitan de un interlocutor o del diálogo para poder, desarrollar más amplia y fácilmente su pensamiento; enfocándolo de esta manera se puede decir que la clase, es decir todos los niños en el aula junto con el maestro en acción, proporciona a cada niño una gran riqueza intelectual que puede manifestar al momento de estar solo.

"Es necesario recordar que los niños cuando juegan no están solos y que no es mejor que estén solos, por mucho que necesiten también algunos periodos de soledad. Pero, igual que necesitan un cierto tiempo para ellos solos, necesitan también combinar las ideas que

tienen en la cabeza con las que tienen en las suyas sus compañeros. Llamemos a esto negociación, o como queramos, se trata sin duda de la sustancia, no sólo del juego, sino del pensamiento. No dejemos que la escuela cultive únicamente la espontaneidad del individuo, porque los seres humanos necesitamos también la negociación del diálogo. Éste le proporcionará al niño modelos y técnicas con las que podrá operar después por sí mismo."³³

El maestro no necesita ejercer ninguna acción encaminada a que los niños se vayan integrando en grupo, los mismos niños se buscan para jugar juntos puesto que es ahí donde el niño encontrará un mayor espacio para realizar innovaciones, fortalecer su creatividad e incrementar su afectividad. El grupo le puede proporcionar más situaciones de aprendizaje mediante el juego, quizá mejor que el espacio familiar.

Según Vigotsky (1979), el juego es un comportamiento básicamente social que tiene su origen en la acción espontánea, pero orientado culturalmente, por eso es que el niño juega para socializar, más que por el interés en el propio juego, entonces como la socialización del niño siempre se va a presentar en su vida, el fenómeno social del juego se ha de dar en forma inherente.

Se presentan situaciones de colaboración, de integración, de confabulación en la relación social del docente y los alumnos, individualmente se va sintiendo la influencia del grupo, de ahí que los niños en los asuntos conflictivos hablan del "nosotros" incluyéndose. Y en sus juegos hacen fantasías en las cuales se liberan de la dependencia de la gente adulta, transforman las situaciones y niegan mediante la acción del juego la vida real.

Los juegos pueden ser la iniciación a la actividad artística, puesto que el niño en la interpretación de papeles puede sentirse motivado por algún público, ya que gustan de participar en el juego con papeles antagónicos o con los de la figura de autoridad. Por eso los niños a la hora del recreo, en los problemas que se suscitan en los patios, llevan a los niños del conflicto tomados de los brazos a la dirección, representado a los "policías y

³³ BRUNER Jerome. Op. Cit P. 219

ladrones" o dentro del aula regañan a otro niño como si fueran el maestro o en casa regañan a sus hermanos o a sus juguetes, interpretando a la figura de autoridad: papá o mamá.

Según Freud (Cañero, 1994), el niño juega para escapar de la tutela, de la tiranía de las órdenes y prohibiciones de los adultos, al menos esa es una de las motivaciones. Pero, inevitablemente llega a identificarse con su agresor durante el curso del juego. Otra situación que se parece al juego es el cuento, en donde el niño se identifica con el personaje principal, o es el héroe, por ello al niño le gusta que el adulto le lea o le narre un cuento; "Los juegos tienen función análoga a la de los cuentos. El niño desempeña en ellos papeles en armonía con los que tiene tendencia a desempeñar en las demás relaciones sociales: es director o se deja dirigir, busca en ellos tareas y dificultades con miras a demostrarse sí mismo que él es capaz de superar la infancia"³⁴

El juego, por ser una de las principales actividades que desarrolla el niño lo largo de su infancia, debe ser incluido en la escuela entre sus actividades de integración, adaptación, motrices y en aquéllas en las que se propician nuevos aprendizajes, ya que anteriormente el niño se desenvolvía a través de sus exploraciones y sus juegos libres, los cuales no pretendían alcanzar un objetivo planeado.

Mediante el juego escolar los alumnos asumen y entienden los roles de sus mayores, de igual modo se dan cuenta cómo es el mundo circundante, asimismo llegan a compartir y cooperar con sus compañeros con quienes participan, dicho de otra manera se fortalecen los pasos para llegar a la socialización. El juego infantil propicia la expresión, además de que debe ser medio de aprendizaje, enlace de socialización, modificador y promotor de la afectividad, un importante mecanismo de desarrollo de las estructuras del pensamiento; en este sentido observamos entonces que se obtiene mediante una forma organizada el desarrollo y afirmación de lo que viene siendo la personalidad.

³⁴ GRATIOT-ALPHANDÉRY H. y Zazzo René, Tratado de psicología del niño. 5 La formación de la personalidad, Ediciones Morata España, 1982 P. 114

Después de que el juego simbólico se manifiesta en el niño, ya no se conforma con ser solamente él quien le da valor a un objeto en forma imaginaria, sino que promueve que otro u otros niños más participen de sus juegos y al relacionarse con ellos se establece el reforzamiento del proceso de socialización.

Se dice que el juego surge como un medio para que el niño interactúe con el mundo que le rodea y así establecer ciertas relaciones con algún compañero o con el grupo social en el cual se encuentra inmerso, además con dichas relaciones recibe y acepta ciertos mensajes de pertenencia de su cultura y con esas bases puede expresarse, comunicarse sobre todo, construyendo poco a poco sus propios mensajes.

Se considera que el juego es una parte importante para desarrollar el pensamiento, incluso aparece de una manera vital en el desarrollo de los lazos de afecto y es un agente de socialización que genera el encuentro, además de la participación social.

Para el logro de la socialización e integración, las actividades colectivas centran a los niños en forma de relaciones que se orientarán en la solución de una tarea específica, si en un medio social como es la escuela se logra relacionar la experiencia de un grupo por medio de la práctica de sus relaciones interindividuales, se tendrán las mejores condiciones para fomentar un mayor desarrollo, mejor coordinado, que permita alcanzar un óptimo punto en las potencialidades psíquicas del alumno.

Se considera que en el momento en que el profesor desarrolla su labor docente frente al grupo, se le ha de dar importancia a ciertas cuestiones como son: mantener en todo momento los canales de la comunicación entre todos los alumnos que conforman el grupo y él mismo, ya que la comunicación que se da es todo un proceso que se caracteriza por ser realmente dinámico y que sin lugar a dudas se contemplará un tanto favorecido de acuerdo a las muestras de respeto y confianza que se observen en el grupo; que se haga ver lo positivo del trabajogrupal señalando todo el esfuerzo que significó salir adelante; no emitir alguna crítica que venga a echar por tierra las buenas relaciones de los participantes, ya que

esto repercute directamente en la afectividad del grupo; fomentar y promover la interacción entre los alumnos haciéndoles trabajar en diferentes equipos, proponer juegos en los que participen todos los alumnos y el docente mismo, pero permitiendo que el grupo decida la actividad a desarrollar, las medidas disciplinarias, mismas que se discutirán y acordarán en el grupo, para llevarlas a cabo y tener cuidado de que se apliquen de igual forma en el grupo.

2.3 Manifestaciones lúdicas en el comportamiento del niño de primer grado

Hablar de niño es hablar de juego puesto que un niño no puede permanecer sin jugar, se puede presentar el caso, pero se puede tratar de algo que no está funcionando perfectamente en su desarrollo evolutivo, lo que quiere decir que juego y niño son indisolubles, son inseparables, de tal forma que el niño se apropia del funcionamiento del mundo mediante el juego, es decir, aprende de una forma fácil, natural. Se relaciona con los adultos, con los niños mayores y con sus iguales, se comunica en forma afectiva, emocional, cognitiva y socialmente; mediante el juego se incrementa el desarrollo físico, es decir, se da el crecimiento, en todos sus aspectos de una forma global.

El juego es importante en la práctica educativa y tiene que ver con la metodología, por ello en cualquier proyecto educativo tiene que ser tomado en cuenta siguiendo la idea de Piaget que dice que a través del juego el niño manipula los objetos y realiza la acción mental necesaria para construir el conocimiento, asimismo la de Vigotsky quien considera que no es tanto el interés en el juego sino que más bien la participación en la acción de la socialización con sus compañeros.

En el ámbito de los juegos infantiles la educación permitirá desarrollar el pensamiento creativo y posteriormente servirá al relacionarlo con todo el accionar para la formación integral.

Freud (Cañero" 1994) considera que el juego cumple el papel de expresar los sentimientos reprimidos por el sujeto en el proceso educativo. Si los niños juegan en todos

los ambientes, espacios y situaciones, sin duda alguna que también lo hacen en la escuela a la hora del recreo, a la salida, pero además, implementan juegos en el aula con el maestro y sin él, el niño juega a la canica, la niña a las muñecas; con los lápices hacen torres, incluso juegan a la "pamba" dentro del aula" y en el recreo a las "correteadas" o a las "tentadas", a las "escondidas" "al fútbol" y a otros.

Algunas veces los niños utilizan recursos o juguetes para jugar, pero también pueden hacerlo con su propio cuerpo, así, con los brazos abiertos pueden representar un avión, un pájaro, con la palma de su mano un carro, con sus dedos a alguien caminado, con sus pies un caballo que quiere correr y así se pueden ir enumerando más situaciones de juegos dependiendo de la creatividad del niño o del estímulo que éste reciba.

"En la sociedad infantil, de los 6 a los 8 años, por medio de un largo proceso, se van aceptando juegos más evolucionados" de más complejidad y con mayor número de reglas y cláusulas que cumplir. La necesidad de afirmación de la personalidad de los niños, en esta etapa, genera conflictos en la organización del juego colectivo y, si bien la colaboración es también conflictiva, los mismo juegos demuestran que en circunstancias normales con esos parámetros y con el ejemplo de esos modelos de juego aportados con los más grandes, la organización lúdica es posible, avanza y se desarrolla"³⁵

Si hablamos del juego de "las escondidas" nos referimos a la intensidad que significa para los involucrados en la actividad, el buscador y el buscado están en una situación cargada de emoción por el previsible encuentro, posteriormente se puede presentar un momento de relajación de los sentidos puesto que han vivido instantes de tensión y distensión.

Algunos juegos se implementan mediante juguetes, aunque el juego es primero, puesto que éstos hacen las veces de simples auxiliares que puede llegar a dar la idea de

³⁵ ZAPATA Óscar A., Aprender jugando en la escuela primaria. Editorial Pax, México, 1999, P.28

jugar, por ejemplo la pelota que tantas alegrías brinda por la utilidad que se le puede dar debido a la forma esférica; se dice incluso que puede llegar a compararse, por su valor igual, con un amigo que juega con otro; la pelota al rodar invita al niño a seguirla, cuántas veces pude darme cuenta que algún niño manipulaba una pelota de hule a escondidas de la maestra dentro del aula o que me pasó rozando la cara y se fue por todo el salón rebotando.

Los aztecas utilizaban el caucho para hacer pelotas y, aunque éstas no rebotaban lo suficiente, se elaboró la de goma, la cual cuenta con una característica más importante que se procura por lo regular, la elasticidad.

Las canicas comparten la misma forma esférica y eso les permite rodar además de que son fabricadas de materiales que tienen colores agradables para los niños, quizá para ellos signifique algo muy valioso que se puede comparar incluso con algunas joyas por la belleza que presentan, tal vez por eso los niños, por lo regular, casi rompen la bolsa de su pantalón al traer varias canicas, incluso llegan a nombrar algún personaje de ficción dotando de ese poder a la canica más bonita, con más colores o simplemente a la más grande.

Muchas veces los niños hacen negociaciones entre sus compañeros de juegos cambiando canicas por algún otro objeto de su interés, inclusive por dinero o simplemente se cambian canica por canicas.

Al niño le gusta representar roles de los adultos, el juego y los juguetes le brindan un espacio para interpretar el papel que más le llama la atención, así por ejemplo, se puede mencionar lo que sucede en el salón de la escuela cuando la niña lleva su muñeca entre su mochila, sacándola a hurtadillas fuera de la supervisión de la maestra o cuando se puede negociar la actividad de dedicarle un tiempo a su juguete preferido: la muñeca, en ella se vuelca ese sentimiento maternal, se manifiesta el papel de la figura protectora y aunque la niña pueda realizar esta función con un hermano prefiere la muñeca, puesto que ahí no encontrará limitaciones a su expresión.

Así también, se puede identificar con los padres proyectando la función de la figura poderosa y mediante el juego legitima el rol que ejercen los papás.

En primer grado de educación primaria, cuando los alumnos están en la edad de entre 6 y 8 años están en una etapa de transición, es por ello que pasan por una aceleración general de la talla y son capaces de realizar mucho movimiento, comienza a definirse la lateralidad, se observa el desarrollo de las posibilidades de control postural y respiratorio, tienen gran flexibilidad, se interesan por la imitación, tienen gran interés así como curiosidad, ya manifiestan la cooperación en el juego; por ejemplo, cuando se juega a las "correteadas" acepta la actividad en la que va implícita la repartición del trabajo, se ponen de acuerdo para correr todos tras un solo niño para tentarlo más fácilmente.

Debido a la etapa evolutiva en la que se encuentran los escolares de primer grado sus posibilidades de acceder a los aprendizajes a través del juego son amplias.

“Cuando los niños juegan a simular los aspectos de la realidad mediante el juego simbólico, están desarrollando una actividad con marcado carácter educativo. Esta actuación del niño(a) sobre la realidad comporta un proceso de construcción de significados, que es la clave de su desarrollo, y que realiza con el concurso de sus experiencias y conocimientos previos y en la medida en que se siente motivado a implicarse en tal proceso”³⁶

A los pequeños en la escuela les gusta demasiado la actividad de recortar o de manipular algún objeto y actúan dando forma a algún material que se les presenta, llegan al límite de fijar su atención por tiempos prolongados evitando con ello la preocupación constante del docente por la demostración de movimientos desbordantes, convertido ante los ojos del maestro en "desorden" aparentemente; cuando los alumnos recortan o manipulan material los invade un momento de calma., de tranquilidad.

³⁶ CAÑERO, Gámez Ana y Carretero Váquer Dolores A. Op. Cit. P. 241

Visto lo anterior, se puede afirmar que el juego aglutina absolutamente las condiciones para que el niño obtenga aprendizajes que contribuyan a su desarrollo integral, en este caso se puede decir que todo niño juega y que podrá incrementar las facultades físicas, psíquicas, así como construir una relación social positiva; junto a eso la empatía, la cooperación, la comunicación, la participación, el aprecio, el autoconcepto positivo y la alegría, entre otros.

Según Piaget la "asimilación" consiste en la incorporación de esquemas de conocimientos nuevos a las estructuras que el sujeto ya posee y que la "acomodación" es la modificación o reelaboración de las estructuras para integrar los nuevos esquemas, con lo cual se dará el equilibrio; respecto del juego Lydia Penchansky dice lo siguiente respecto a la asimilación y acomodación; "En el juego no se produce la acomodación que, de paso digamos, significa un esfuerzo. De esa manera todo el placer lúdico reside en que se halla contenido solamente en la actividad asimilatoria"³⁷

Quiere decir que los niños juegan todo el tiempo porque siempre es placentero para ellos, no importa en el grado que estén o la edad escolar, ellos todo el juego lo hacen nuevo, lo reelaboran con ese potencial que tienen, con esa creatividad mágica que los caracteriza.

A los 7 años el niño puede situarse en los juego, de proeza, por ejemplo competir con otros niños para ver quién corre más o sea quién es más ligero, quién puede saltar más, ya sea en este caso de altura, de longitud; las actividades de trepar, escalar, brincar, y otras más les llaman la atención porque ellos quieren subir a los árboles lo más alto posible, hacer maniobras con la bicicleta, los patines, entre otras acciones que les entusiasman.

En ese mismo tiempo el niño se va introduciendo al juego de reglas, al realizar actividades en compañía de otros, y aceptar las ideas de los demás, por eso es posible organizar a los alumnos dentro del aula en mesas de trabajo, cabe decir que aunque el juego y el trabajo son conceptos diferentes, los escolares pueden trabajar jugando y puede llegar

³⁷ PENCHANSKY Lidia "El juego en la acción educativa del nivel iniciar" En 0 a 5 La educación en los Primeros años. N° 8 Ediciones Novedades Educativas México. Enero de 1999. P. 5

el momento que para ellos sea lo mismo trabajar y jugar, todo depende la de la orientación metodológica que el maestro desarrolle, del conocimiento que tenga sobre sus alumnos, es decir, de lo que a ellos les gusta, los juegos que practican en esa edad y sobre todo de aprovechar esa actividad natural de los pequeños. "La relación juego-trabajo no es antagónica, en los procesos de enseñanza, la maestra siempre debe conservar lo placentero del juego y vincularlo a las actividades cognoscitivas de las labores cotidianas."³⁸

Con los juegos se pueden lograr aprendizajes significativos en los educandos al relacionar lo que aprende con lo que ya conocen, como se ve, el juego puede llegar a constituir un elemento renovador de la enseñanza para el maestro y del aprendizaje para el alumno.

³⁸ ZAPATA Óscar, Op. Cit. P. 65

CAPÍTULO III

UNA METODOLOGÍA PARA EL ESTUDIO DEL JUEGO EN PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

3.1 La etnografía en la investigación cualitativa

En la investigación denominada: "Los juegos escolares en el currículum formal y el currículum vivido en el primer grado de educación primaria" se utilizó el método etnográfico, puesto que se considera que es aplicable en el campo educativo y es de importancia fundamental porque permite observar e interpretar la realidad de estudio, además de que ya se ha trabajado en educación básica.

El método etnográfico es de corte cualitativo, se facilita su práctica por tener un carácter flexible, por promover una constante elaboración de información e intentar "describir un grupo social en profundidad y en su ámbito natural y comprenderlo desde el punto de vista de quienes están implicados en él.

La etnografía puede aplicarse obviamente al estudio de la realidad educativa y su objetivo básico, sería aportar datos descriptivos significativos de los escenarios educativos, actividades y creencias de los participantes."³⁹ En la etnografía se da de una manera simultánea la observación, el análisis y la interpretación.

Trabajar dicho método implica, desde la perspectiva de Peter Woods (1987), que el investigador se despoje de supuestos que influyan referente a la situación que se estudia, observar el desarrollo del trabajo del aula de los individuos ya sean los alumnos o los

³⁹ Enciclopedia General de la Educación. Vol. II Océano Grupo Editorial. España. 1999. P. 624

maestros en un estado natural, pudiendo alguien participar en acciones como miembro del grupo.

Al respecto, Ríos Pérez (1991), no lo concibe como un método rígido, pues considera que se presenta de manera flexible con saltos y regresos, para obtener los datos y significaciones que se requieren, además considera que es un instrumento privilegiado ya que es el punto de encuentro de la teoría y la práctica del hecho suscitado en el momento de la observación e interpretación, en la elaboración de escritos analíticos, y en la comprensión de las realidades que se construyen con distintas interpretaciones. Todo ello con el fin de lograr un mejor acercamiento a la realidad que se desarrolla en el momento en que se presentan los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La etnografía utiliza diversas herramientas y técnicas como la observación participante, registros de observación, autorregistros, entrevista etnográfica, etc. algunas de las cuales se aplicaron en esta investigación. La entrevista etnográfica se utiliza con el fin de complementar la información recabada en los registros de investigación, ya que puede aportar elementos respecto a las cuestiones personales de los sujetos investigados; puede ser abierta o semiabierta; básicamente la entrevista se realiza a través de los informantes clave, que son quienes pueden aportar información que nos ilustre sobre el objeto de investigación.

El registro de observación es otro de los instrumentos que permiten recabar la información de campo, sea a través de la observación participante o no participante, en este tipo de registro es apropiado incluir simbología como apoyo. El registro simple se elabora el mismo día, ya más tardar un día después de la observación se elabora el registro ampliado con el fin de no olvidar detalles que pueden ser de suma importancia al momento de interpretar los acontecimientos.

Mediante la observación el investigador hace los estudios de la sociedad en su estado natural. Por ello se considera que este método permite realizar una observación detenida en el aula, en el campo de acción de maestros y alumnos; "en el caso de la

educación sistematizada ese lugar es inevitablemente el aula; quien no haya leído las acciones que se presentan en el transcurso de la interacción entre maestros y alumnos indagando datos de la historia personal de ellos dentro de este espacio físico y social, jamás será capaz de explicar la problemática con estricto apego a lo real."⁴⁰ El método etnográfico está diseñado para utilizarlo con el fin de preguntar sobre el trabajo académico de los protagonistas, los cuestionamientos pueden ser abiertos o semiabiertos, pues su objetivo es complementar la información.

3.2 Los sujetos y el escenario

Para el desarrollo de la investigación se seleccionaron niños de primer grado de educación primaria los cuales pertenecían a tres espacios que por su medio geográfico y tipo de comunidad se diferencian; uno de los grupos de primer grado se localizó en el medio urbano, otro en el medio semi urbano y el último en el medio semi rural.

En el medio urbano se localiza uno de los centros de trabajo, se identifica con el nombre de escuela N° 1; en el medio semi rural se localiza el centro de trabajo que se nombra escuela N° 2 y en el medio semi urbano tenemos el centro de trabajo denominado escuela N° 3.

En la escuela N° 1 el grupo está integrado por 18 niñas y 19 niños, en la escuela N° 2 el grupo lo conforman 12 niñas y 15 niños, y en la escuela N° 3 el grupo es integrado por 14 niñas y 20 niños.

Se optó por hacer el estudio en ese grado puesto que es el más próximo al nivel preescolar, ya que los escolares provienen recientemente de haber participado bastante en la dinámica de trabajo acorde al tema de investigación, el juego; de ahí que se observó cómo éste se manifiesta en los alumnos de primer grado y además se indagó si el maestro lo utiliza o no y con qué frecuencia lo trabaja si es que lo aplica.

⁴⁰ RÍOS, Pérez J. Abelardo. "La microetnografía: una opción metodológica apropiada para el estudio y transformación de la práctica educativa" en Pedagógica No.3 UPN Sinaloa, México 1991 P. 36

La escuela N° 1 está integrada por 6 maestras de grupo, una de enseñanzas especiales (tecnologías), una maestra de aula de apoyo psicopedagógico, una conserje y el director; la escuela N° 2 por 3 maestros y 3 maestras de grupo, maestro de educación física, maestra de enseñanzas especiales (tecnologías) y la directora.

En la escuela N° 3 hay 8 grupos, entre ellos dos de primero y dos de segundo, un tercero, un cuarto, un quinto y un sexto, atendidos por profesoras respectivamente; cuenta además con un maestro de educación física, una de educación artística, una de educación tecnológica, dos conserjes y la directora.

La muestra de niños entrevistados de primer grado y según las condiciones presentadas quedó integrado de la siguiente manera: De la escuela N° 1 cuatro niños y dos niñas, en la escuela N° 2 se entrevistaron dos niños y una niña; en la escuela N° 3 se entrevistó a dos niños y una niña.

Se les aplicó la entrevista a las dos maestras y al maestro del grupo en el cual se realizaron las observaciones; de la escuela N° 1 a una maestra, de la escuela N° 2 a un maestro y de la escuela N° 3 a una maestra.

El tipo de entrevista fue semiestructurada puesto que se partió de temas observados de antemano en el aula, en algunas el interés del tema de estudio principal era encubierto con otros temas de importancia también. Con el fin de no contaminar las actitudes y el trabajo de los maestros entrevistados se procedió a cuestionar sobre nuestro tema de estudio, en este caso, si se utiliza el juego en el trabajo áulico y con qué frecuencia, en el momento en que se dio por terminadas las observaciones.

3.3 Técnicas e instrumentos utilizados

Con el fin de recoger datos se utilizaron técnicas e instrumentos usados en la etnografía la cual es considerada dentro de los métodos de la investigación cualitativa, así por ejemplo se usó la observación y la entrevista sobre las cuales algunos autores tienen su

punto de vista muy particular, por ejemplo en el libro de Metodología de la investigación cualitativa se destaca lo siguiente:

"La observación permite obtener información sobre un fenómeno o acontecimiento tal y como éste se produce. Allí donde se sospeche una posible desviación o distorsión en el recuerdo que afecte a los datos, es también preferible utilizar la observación antes que otros métodos. De igual modo, muchos sujetos o grupos no conceden importancia a sus propias conductas, a menudo escapan a su atención o no son capaces de traducirlas a palabras"⁴¹

No es suficiente escuchar lo que se dice al estar los alumnos y los maestros en interacción, además hay que observar las facciones, los gestos, las entonaciones para dar mejor sentido a la interpretación, por ejemplo algunos niños con necesidades educativas especiales no dan información verbal, en este caso la observación permite recoger datos en relación con las creencias, sentimientos y explicaciones.

Para el inicio de trabajo de campo se acudió a los centros de trabajo, en los cuales se encontró una buena disposición para el desarrollo de la investigación ya que los niños, maestros y directoras aceptaron de una manera entusiasta la observación; los niños curiosos y en momentos naturales, así como los maestros, permitieron que se realizaran las entrevistas, participando cuantas veces fue necesario; en términos generales considero que no encontré resistencia alguna.

De los tres grupos observados, en la escuela N° 1 se realizaron doce observaciones, en la escuela N° 2 trece y de la escuela N° 3, catorce, dando un total de 39 observaciones de las cuales se elaboró registros de observación.

Mediante la observación se superan algunos problemas que se pueden presentar, por ejemplo cuando se practica una entrevista pueden resultar limitaciones, qué mejor que se vayan interpretando las actuaciones, en este caso de alumnos y maestros.

⁴¹ RODRÍGUEZ, Gómez Gregorio Et. al, Metodología de la investigación cualitativa. Ediciones Aljibe. Granada, 1996, P.149

"También la observación se muestra como un método esencial en la investigación cuando una persona o un grupo objeto de estudio tienen dificultades o no desean manifestarse en relación con ciertos hechos, bien porque eso pondría en peligro su propio status dentro del grupo, bien porque se sienten incómodos ante una persona que le pregunta sobre determinadas conductas difíciles de explicar."⁴²

En el proceso de la observación se toman en cuenta las formas de percibir del individuo que observa, además de aquellas interpretaciones; lo que viene a complementar este proceso es el punto de partida, es decir, cuál es la finalidad, entonces se tiene que tener presente qué se observa, quién o quiénes son los observados, quizá se pueda desarrollar un estilo de observación.

El momento en que se realizan las observaciones también es importante, además, es necesario no dejar a la memoria los eventos presentados, por lo tanto hay que ver cuándo se registran; hay otros aspectos que tomar en cuenta como es el hecho de analizar los datos que se generan en las observaciones y como parte medular de la investigación la utilidad que se le da a los datos obtenidos, en este sentido hay que tener presente cuáles son los fenómenos específicos que hay que seleccionar en el contexto escolar.

Otra de las técnicas que dan peso a la sistematización de la investigación, es la entrevista, en la que va de por medio uno que solicita información y otro u otros que la proporcionan, es decir los informantes, de este modo se da una interacción en forma verbal, la cual se produce para tratar un tema de interés, en este caso, específicamente el objeto de estudio que tiene que ver con el juego como estrategia para el logro de aprendizajes.

Para la presente investigación se utilizaron tres diferentes guiones de entrevista y se aplicaron un total de 12 entrevistas a niños (as) y 4 más a maestros, las preguntas se

⁴² Ibidem. P. 150

plantearon en forma semiestructurada, aprovechando las situaciones presentadas y junto con los elementos adecuados, cumpliendo ciertas funciones como son la obtención de la información ya sea individual o grupal, la influencia en la conducta por la relación entre el entrevistador y el entrevistado, la forma de hacer la pregunta, el registro de las respuestas.

Este tipo de entrevista aplicada, implica una interacción cara a cara entre quien formula las preguntas y quien proporciona las respuestas, estrategias a utilizar en la elaboración de la entrevista pues hay tipos de entrevistas, por ejemplo tenemos la estructurada, no estructurada y en profundidad, de grupo, entre otras, que pertenecen también a la investigación cualitativa.

Posteriormente a la aplicación de las entrevistas, y una vez registradas se procedió al análisis e interpretación de las respuestas pues "con el análisis e interpretación de los resultados, el entrevistador sistematiza, ordena, relaciona y extrae conclusiones relativas al problema estudiado. Los datos poco elaborados recogidos en una fase anterior son transformados en información valiosa sobre problema estudiado"⁴³

Los resultados de la entrevista son elementos que se incluyen en el proceso investigativo y son considerados muy importantes, ya que junto con la interpretación de los registros de observación constituyen en sí, casi el cierre en el proceso de investigación.

3.4 El procedimiento

Existen un sin número de investigaciones que se distinguen por el tema variado, es importante la forma de tratarlo, pues aunque haya más obras bibliográficas el tema nunca es acabado ya que varían los contextos, depende de quién hace el estudio, qué método utiliza, qué sujetos y qué escenarios se investigan, qué tiempo se dedica, qué tanto se profundiza; en fin, lo que se quiere decir es que el mismo tema se puede seguir investigando sin que exista algún problema en particular, quizá las causas o las circunstancias que hacen que un

⁴³ Ibidem. P. 167

investigador tome un tema y no otro dependen de la historia de vida que haya llevado, qué tan relacionado ha estado con el objeto de estudio, tal vez los sujetos investigados puedan proporcionar mayores datos que otros sujetos.

En el caso muy particular se parte de la inquietud de los aprendizajes y de los juegos ¿Cómo se puede aprender jugando? Para ello se elaboró un anteproyecto, que posteriormente se convirtió en un proyecto hasta llegar a considerar la investigación formal.

El procedimiento en la investigación estuvo compuesto por cuatro fases, la primera de ellas corresponde a la preparatoria, seguido de la fase trabajo de campo, posteriormente la fase analítica y finalmente la informativa, todas ellas corresponden a la investigación cualitativa.

La primera de ellas corresponde a la elaboración del proyecto, para lo cual se pasó por un espacio de reflexión, integrando ideas que dieran forma al proyecto, es decir estar en condiciones de diseñar.

Se dio un periodo en el cual se fue incorporando bibliografía relacionada, con el tema de estudio, reforzándolo poco a poco, rescatando información en los seminarios hasta poder llegar a estar en condiciones de diseñar el proyecto de investigación conteniendo una secuencia de actividades que permitirían asistir al trabajo de campo, en este sentido se visitó a las posibles escuelas en las que se pretendía realizar las observaciones, me entrevisté con directoras y maestras, logrando el acceso al campo en el que me di ala tarea de realizar las observaciones, registrando cada una de ellas; de esa forma se fue dando la recogida de datos, de ahí que se guardaron por un lapso los materiales concentrados, llamándose datos acumulados.

Los datos de campo se registraron en un cuadro que contiene la información de los registros enriquecidos con ideas del observador, y aspectos variados por ejemplo, la fecha, el número de registro, de la escuela, nombre del observador, la simbología; y en la parte de abajo del registro de observación se anotó el contenido propiamente dicho.

Para la elaboración de los registros se tomaron en cuenta las sugerencias de autores como Taylor y Bodgan (2000) quienes recomiendan, respecto a la presentación de las notas de campo, que los diálogos se anoten entre comillas; y entre paréntesis, las acciones que acompañan a los diálogos así como los comentarios y opiniones de observador. Con el fin de identificar quiénes son los protagonistas y mantenerlos en el anonimato, respecto de las participaciones de los alumnos observados en el aula, se fueron numerando, por ejemplo, alumno 1, alumno 2, alumno 3, según correspondió. Además como nota aclaratoria hay que destacar que cada uno de los registros es independiente al momento de anotar la numeración.

Para el análisis de los registros mencionados, primeramente se destacaron los aspectos relevantes observados y se les asignó un comentario inicial, así como un concepto probable, para llegar a la primera interpretación en donde se puede incorporar la conceptualización y concluir con la interpretación definitiva.

Se elaboró otro cuadro para la organización del análisis de los hallazgos, contiene casilleros como son: concepto y el número de escuela, donde se anotaba el registro y las páginas que daban cuenta de los eventos, esto permitió rescatar información que indicaba con qué frecuencia los conceptos se fueron presentando en cada una de las escuelas.

Siguiendo con el proceso de investigación se realizó el trabajo de la siguiente fase la que se denomina analítica, en la cual se considera la reducción de los datos para transformarlos y organizarlos y así obtener y verificar las conclusiones; en esta fase se puede hablar de un proceso cíclico entre los tres elementos enunciados para más tarde hablar de resultados, es decir, se parte de la reducción de los datos, haciendo una depuración de la totalidad de ellos, seleccionando los que tienen que ver con nuestro tema de investigación, en este caso interesó, lo recreativo, lo motivacional, lo que se relaciona con juego y en algunas circunstancias lo que no se habla en el sentido extremo de lo relacionado a lo que se busca.

La última de las fases del procedimiento en la investigación cualitativa es aquella que se refiere a la elaboración del informe, mismo que contiene, después del análisis de los resultados, las actividades realizadas de los sujetos observados, por ejemplo, la concepción y práctica de los maestros al respecto, en nuestro caso específicamente, el informe contiene si el maestro considera el juego importante para la realización de los contenidos de primer grado de educación primaria, se ha considerado además la hipótesis si es que se comprueba o disprueba, pudiendo afirmar que ninguna de las dos se presenta en su totalidad, otra cuestión que se incluye es lo relacionado a los hallazgos, los mismos que se presentaron independientemente de nuestro tema de estudio y que en otra investigación pueden ser de utilidad puesto que son situaciones importantes que se desarrollan en los contextos escolares estudiados.

Así también se presentan en el informe de investigación, los resultados de los eventos que desde el punto de vista muy particular han sido interpretados.

CAPÍTULO IV

EL USO DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA y APRENDIZAJE

4.1 Necesidades lúdicas de los alumnos de primer grado

Partiendo de los registros de observación y de entrevista, se procedió a la interpretación, la cual se realizó de una manera muy particular, con una visión enfocada a los hallazgos con el fin de analizarlos y de esta forma dar sentido al discurso interpretativo.

Los eventos presentados son variados, algunos se refieren a cuestiones que pueden ser importantes, pero que por presentarse aisladamente o poco recurrentes, no dieron peso en la sistematización de la investigación, los eventos recurrentes son los que ofrecieron mayor confiabilidad máxime que se presentaron en las tres escuelas donde se realizó la investigación.

El niño por lo regular procura jugar e interactuar con los propios compañeros y los adultos e implementan sus propias ideas para mostrar su afecto, socializando sus ocurrencias dentro y fuera del aula, muestran su amistad aunque no sea "Día de la amistad", son tan curiosos que se interesan por lo que realizan otros, principalmente, si lo observan en repetidas ocasiones.

Uno de los asuntos que resulta más interesante para el niño es el juego, pues cuántas veces se ha escuchado decir al niño cuando se le pregunta ¿Por qué te gusta la escuela? Contestan sonriendo "Porque se puede jugar a la hora de recreo" y cuando se le pregunta si le gusta la clase" por lo regular responde que muy poco, los niños que contestan que les gusta ir a la escuela porque van a aprender, sólo están cumpliendo con la formalidad de lo que se espera que respondan, ya que a los adultos nos gusta que los niños nos digan que van

a la escuela a estudiar, a trabajar. En algunas actitudes de los niños se aprecia la energía desbordante, pudiera escribir páginas y más páginas de observaciones con manifestaciones que se relacionan con ese movimiento acelerado que a veces puede aparecer en los niños de forma espontánea, por ejemplo:

Ob: (Algunos niños se han salido del salón, otros se encuentran en el pizarrón de apoyo, unos rayan, otros borran.)

Ma: "Eunice deja la puerta".

Aol: "¡cuate, cuate, ya vino u papá. ...oye ven cuate!"

Ob: (El cuate va y se asoma a la ventana, aproximadamente 7 niños regresan de fuera, quince alumnos caminan en los pasillos, se ha salido una niña más.)

11:45

Ob: (Tres niños corren, otros gritan de fuera, tres más salen del salón, otros dos corren, uno tras otro.)

Ma: "Iván, ¡déjalo!"

Ob: (Tres niñas están en el pizarrón borrando con un trapo húmedo.)

Ao2: "Director mire el Pancho."

Ob: (Dos niños se dan de manotazos, uno al mirarme hace los ojos chuecos, se ríe, lo vuelve a hacer, hay cuatro niños en el pizarrón, el niño con necesidades educativas especiales, Ramón, me señala a las niñas del pizarrón, en otras mesas se empujan.)

Ma: "¡Esteban, vengan para acá los tres!, ¡David, David!"

Ob: (Hay nueve niños de pie, en una mesa juegan a poner la mano y dar puñetazo de rapidez, después golpean con el codo la mesa.)

A03: "No duele nada."

Ma: "¡Uno, dos, tres!... ¡Van a sentarse las cuatro!, ¡quita esa silla de ahí!"⁴⁴

Los niños cubren su necesidad de movimiento independientemente de los espacios donde se encuentren, incluso al menor descuido de la maestra le pueden realizar un

⁴⁴ Registro de observación N° 36 pp. 1-3 12/06/02 Escuela N° I

movimiento deslizado, es decir barrerse en el piso sin que haya ninguna complicación.

En otras situaciones parecidas se observa que los niños disfrutan extremando su inquietud, por ejemplo en el siguiente fragmento de observación:

Ob:(Un par de niños corren por entre las mesas.)

Ma: "En la cola, ahí no es la cola."

Ob: (El par de niños siguen corriendo, la niña se esconde tras la puerta, la maestra los observa, les llama la atención.)

Ma: " ¿Qué pasó?"

Ob:(Se quedan quietos por un instante.)⁴⁵

Hay momentos en que el alumno manifiesta su inquietud, la maestra observa y permite que el niño se desenvuelva con entera libertad, no llama la atención, en esos instantes al observar esta situación da la idea de que la maestra no se da cuenta, como en el siguiente caso:

Ob: (La maestra fue a buscar apoyo en el calendario, después sigue revisando, mientras que uno de los niños juega con un dado, lo tira al piso, lo pateo y lo junta, vuelve hacer lo mismo, después sale del aula.)⁴⁶

Para que se manifieste la inquietud de los niños en todo su esplendor queda muy claro que es en las salidas que tienen los maestros cuando son llamados por la directora del plantel y cuando los maestros acuden por iniciativa propia para arreglar algún asunto relacionado o no con su labor docente, cuando los niños reflejan su inquietud que en momentos puede ser clasificada por los adultos como desorden, en esta aula al observar de

⁴⁵ Registro de observación N° 30 P. 3 2&/05/02 Escuela N° 1

⁴⁶ Registro de observación N° 20 Pp 1- 2 24/04/02 Escuela N° I

una manera constante no se había dado esa inquietud tan pronunciada, sin embargo se pudo notar que:

Ob: (12:05 En este momento nueve niños permanecen de pie, creo que es una de las primeras veces que observo a los niños tan inquietos, corren, se empujan, se manotean, se salen del aula, otros siguen corriendo dentro del salón, ahora son doce niños que se encuentran de pie)⁴⁷.

En las tres aulas observadas se presentaron manifestaciones de inquietud y ese movimiento en extremo de los niños o juego libre, lo anterior da cuenta de la naturaleza lúdica de los escolares de primer grado; aunque los niños juegan en el aula, según su opinión, ahí no se puede o debe jugar, quizá por las limitaciones que en un momento dado pueden ejercer algunos maestros, en este caso, se le ha inculcado que en el aula no se juega, generándose algunas incongruencias, esto se evidencia en el siguiente fragmento.

Ob: (Dos niños juegan a la canica, un niño me hace señas, pone su mano muy cerca de mi cara, moviéndola en forma de abanico para llamar mi atención, volteo, lo veo y me dice:)

Ao I: "Regáñelos por que no se debe jugar en el aula."

Ob: (Se levanta él mismo, manotea a su compañera, la niña lo sigue, pasa por entre los niños que juegan a la canica, pasa una y otra vez, los separa.)

Ma: "Bueno ustedes están en recreo, ¿O qué?"⁴⁸

En la misma página al final hay otro fragmento relacionado:

Ma: "Una cosa es que se levanten y otra que se pongan a jugar."⁴⁹

En relación con la expresión; "Regáñelos porque no se debe jugar en el aula", hay más expresiones como ésta en los registros de entrevista realizados a algunos de los niños de las tres escuelas en donde se practicó la investigación, fueron un total de 12 entrevistas

⁴⁷ Registro de observación N° 24 P. 3 06105102 Escuela N° 2

⁴⁸ Registro de observación N° 3 P. 6 20109101 Escuela N° 3

⁴⁹ Ídem

en las que en su totalidad a la pregunta, " ¿En el salón juegas?" responden cinco que la maestra los regaña, uno contestó que era malo y los demás, dijeron que ahí se trabajaba.

Un ejemplo de la entrevista de la escuela N° 1 es el siguiente y las respuestas textualmente dicen:

E: " ¿En el salón juegas?"

Pepito: "No."

E: " ¿Por qué, no?"

Pepito: "Porque me regaña la maestra."⁵⁰

De la escuela N° 2, entre preguntas y respuestas, se dio lo siguiente:

E: "¿Y en el salón juegas?"

María: "No."

E: "¿Por qué no juegas en el salón?"

María: "Porque venimos a estudiar."⁵¹

De la escuela tres las preguntas y respuestas son como sigue:

E: "¿En el salón juegas?"

Juan: "No, no juego...a la hora del recreo."

E: "¿y en el salón?"

Juan: "No, no juego."

E: "¿Por qué no?... ¿Por qué no juegas en el salón?"

Juan: "Porque no, porque la profe me regaña."

E: " ¿La maestra les pone juegos?"

Juan: "No, hay veces que sí, pero no."⁵²

⁵⁰ Registro de entrevista N° 1 P. 1 18 /06/02 Escuela N° 1

⁵¹ Registro de entrevista N° 7 P. 1 19/06/02 Escuela N° 2

⁵² Registro de entrevista N° IO P. 1 20/06/02 Escuela N° 3

Parece ser que efectivamente los niños se quieren manifestar aunque todo tiene sus límites y la maestra se basa en el reglamento, puesto que considera que incluso en el juego debe existir el orden, disciplina, aunque reconoce que el juego es un acto normal y que por naturaleza los niños son juguetones, por cierto ella enfatiza lo siguiente:

Ma: "Aunque saben que les es permitido aquí el juego, hay niños que se pasan o sea eh, no quieren hacer otra cosa más que estar jugando y jugando y jugando, porque yo pienso que vienen ya predispuestos ano estar, este tensos ¿no?, pero sí es muy bueno, incluso cuando, yo cuando los veo así que están muy, muy inquietos, muy negativos que no quieren trabajar yeso, los saco a la cancha un rato y nos ponemos a jugar ahí algunos juegos organizados..."⁵³

Tal vez por mi intervención de formular otra pregunta de la respuesta al cuestionamiento ¿Qué concepto tiene usted del juego? , ¿Cómo lo concibe? y que en este sentido parte de la respuesta dice así: "los saco un rato a la cancha", entonces se le pregunta, ¿Aquí dentro del aula no? , ella responde:

Ma: "También aquí dentro del aula se aplican dinámicas, que les gusta mucho, este, sí como que los relaja un poco y ya entran más, este ya más tranquilos con ganas de trabajar y además de que hay muchas maneras de aprender jugando, es un medio también para aprender, depende de cómo uno lo aplique, ¿no? pero porque si nos ponemos a satanizar que el juego no dentro del salón, pues tampoco, pero sí entre otros juegos que se hacen los niños juegan lotería, porque también ahí, por ejemplo en el juego de la lotería pensarán ahy mira, este no se deben de hacer esos juegos, pero yo ahí manejo la descripción, manejo otras cosas que no precisamente tienen que ver con el juego en sí de \o que es la lotería, manejo los números: se puede globalizar por medio del juego muchas cosas."⁵⁴

En este caso aunque la maestra justifique el juego como una metodología que propicia aprendizajes, en ninguna de las observaciones se pudo registrar, pese ase sugiere

⁵³ Registro de entrevista N° 2 P. 6 04/10/01Escuela N° 3

⁵⁴ Ídem

en el currículum y además ella lo considera como un generador de aprendizajes y un medio para integrar las asignaturas.

Quizá el juego no estaba incluido en su plan de trabajo, aunque no tuvo oportunidad de confirmarlo.

4.1.1 ¿Juego o violencia?

El juego corporal nos es difícil ubicarlo en sólo juego o violencia, así a simple vista puede ser considerado violencia, por ejemplo, en este fragmento de observación realizada en la escuela uno:

Ob: (Un niño jala del pelo a su compañero, tal vez jugando, hasta que lo hace llegar con la cara a la mesa después lo suelta y se ponen a reír los dos.)⁵⁵

Al niño le gusta medir sus fuerzas empujando o luchando con sus compañeros, así se da el juego de luchas, máxime si se encuentran en una fila, por lo regular las filas seducen a los niños a empujar, brindándoles placer en sus propias acciones como es el caso en que el alumno 2 de la escuela N° 1 "empuja en la fila a sus compañeros, después se suelta riendo, volviendo a empujar inmediatamente" y este fragmento de registro que prosigue da más énfasis al juego de luchas:

Ob:(Tres niñas y un niño forman dos pares de parejas de niños, se toman de las manos, se empujan, haciendo fuerza hacia el frente, en ese forcejeo participan la pareja de niños que corría por entre las mesas, en ese momento la fila de niños está constituida por ocho elementos.)⁵⁶

⁵⁵ Registro de observación N° 4 p- 2 24/09/01 Escuela N° 1

⁵⁶ Registro de observación N° 30 P. 4 28/05/02 Escuela N° I

Las luchas y los empujones vienen siendo una de las acciones predilectas de los niños, algunas de esas acciones no logran definirse por la conducta mostrada de los niños, como en los dos casos que enseguida se exponen:

Ob: (En ese momento aproximadamente cinco o seis niños se encuentran en la puerta, mientras que un par de niños se encuentran en el centro del salón dándose golpes, no puedo definir precisamente en ese momento si se trata de juego, o de pleito, al momento se separan solos.)⁵⁷

Otros niños participaron en el segundo caso:

Ob: (Se encuentran tres alumnos platicando.)

Ao1: "Que tú me estabas pegando."

Ob: (Se pone de espaldas al que le dijo y le pega una patada, otra vez se coloca y dice:)

Ao1: "No, patada no, con la panza."

Ob: (Le pega con la panza y sale corriendo por el empujón que le dan.)⁵⁸

Entre juego y juego los niños pueden llegar a sobrepasar los límites establecidos entre juego y violencia, cuántas veces nos hemos visto en la necesidad de intervenir, pues los niños suelen ser pesados en sus juegos principalmente si la acción se realiza en grupos, ya que hay una gran diferencia cuando se acciona en forma individual así como la grupal, por ejemplo cuando se juega a la "pamba", así se vio que:

"Ob: (De pronto cuatro niños golpean a uno que está hecho bola sobre su silla, "estilo pamba", dijo uno de los niños golpeadores.)

Ao1: "Ya no le peguen."

Ob: (Inicia golpeando el mismo niño que dijo "Ya no le peguen" seguido por sus compañeros)

⁵⁷ Registro de observación N° 17 P.6 18/04/02 Escuela N° 3

⁵⁸ Ibídem P. 6- 7

Ob: "¡Déjenlo!" (Me vi forzado a intervenir. Después dos niños se manotean, llega el practicante.)⁵⁹

Algunos juegos de los niños pueden llegar a convertirse en violencia por la forma de encauzarse, ellos juegan a las luchas, a empujar, a los manazos; aunque no son alarmantes los niveles de violencia en las escuelas, puesto que lo que consideramos violencia, para el niño es juego; sí se estuvieron presentando cuestiones parecidas, en la escuela N° 3, se manifiesta en cinco de los registros de observación, en la escuela N° 2 en uno, también en la escuela N° 1 se encuentran evidencias en dos registros, por ejemplo, cuando un par de alumnos jugaban a las luchas cerca del pizarrón, esto es algo muy sencillo que no tiene más complicación, pero en otro de los registros se pudo observar lo siguiente:

8:34

Ob: (Me buscan tengo que salir por un momento

8:37

Vuelvo, parece que se dio un pleito con dos niños.)

Ma: "No tienes recreo mínimo tres días."

Ob:(un niño se encontraba sangrando un poco de la nariz, mientras la maestra busca con qué limpiar la sangre, consigue papel sanitario, limpia el hilo de sangre que tenía el niño en su nariz.)

Ao1:"Maestra y por qué no va a salir al recreo.

"Ma: "Pues, le pegó un puñetazo en la nariz."⁶⁰

En el caso anterior no cabe la menor duda que la agresión se presentó, allí no existe dificultad para diferenciar si es juego o violencia. Algunos objetos permiten darles uso de apoyos para mostrar el juego o la violencia, como en el caso en que una niña y un niño, toman su libro de texto y se dan golpes con ellos, el maestro no los atiende porque parece que busca un documento. En las interacciones de los niños a veces se presenta la violencia aprovechando cualquier descuido de la maestra de grupo, tal como sucedió en la escuela N° 3:

⁵⁹ Registro de observación N° 25 P. 4 07/05/02 Escuela N° 3

⁶⁰ Registro de observación N° 20 pp. 2-3 24/04/02 Escuela N° 1

Ob: (Se asoma por la puerta una maestra de otro grupo y llama a la titular del grupo observado.)

Ma: "Mande."

Ob: (Sale la maestra a la puerta platica con la otra maestra.)

Aol: "¡Maestra!, ¡Maestra!, este niño le pegó a Pepe."

A02: "Porque me anda diciendo cosas."

Ma: "¿Qué pasó Heriberto? Ya les dije que no se faltaran al respeto si siguen peleando o (sic) voy a regresar los mazapanes."⁶¹

Para los adultos es un conflicto establecer qué es el juego y saber realmente qué es violencia dentro del aula, se parte de la concepción, de la impresión que nos causa, pero lo legítimo es la concepción del niño y puede resultar que no hay tal violencia para ellos, la única realidad es lo que uno puede ver y comentar, por ejemplo observé el caso en que:

Aol: "¡Pégale, pégale, pégale, que le pegue!"

Aa2: "¡No, no, no, no 1 "

Aol: "Pégale."

Aa2: "¡No!"

Ob: (Dos niños se encontraban de pie esperando que les dieran lugar.) Aol: "¡Pégale!"

Ob: (Un niño le da un manotazo en la cabeza a una niña.)⁶²

Aunque la maestra pueda entender los conflictos del aula en relación con la violencia, ésta se da incluso estando la maestra en el salón, sucedió de esta forma:

Aol: "Tu me pegaste un puñetazo."

Ma: "En qué quedamos ayer."

Aa2: "Que no iban a pelear (sic)."

⁶¹ Registro de observación N° 2 P. 6 18/09/01 Escuela N° 3

⁶² Ibidem. P. 3

Ma: "No deben de pelear (sic) porque van a estar juntos hasta sexto, ¿Quién pegó primero?"

Aa2: "Es que él dijo échenme a Jasán."

Ma: "Ya vez, Jasán ya se te echó encima y estás llorando, tampoco es correcto que le estés pegando al niño, Jasán, Juanito váyase a la pared, por que le dije a Jasán y te burlaste, le dije a Javier y te burlaste, eso quiere decir que tú eres el burlador oficial del salón."⁶³

La maestra realiza actividades preventivas con el fin de evitar la violencia en su aula, por ejemplo:

Ob: (En este momento dos niños forcejeaban.)

91 Ma: "¡Hey qué pasa! Vas a estar peleando (sic) con todo mundo, ¿Qué les he dicho yo?"

Aa1: "Maestra, él le pegó a ella atrás porque estaba viendo la bici."

Ma: "Si a ellos les hacen algo siempre vienen y avisan, no se ponen a pelear (sic), es que no deben de pelear (sic)."

Ob: (Se acercan diez niños aproximadamente mientras que la maestra sentencia:).

Ma: "Hoy y mañana no sales al recreo por estar peleando (sic),

¿Entendido?)⁶⁴

Algunos niños manifiestan su poder en contra de algunas niñas, quizá tiene que ver la condición de género, queda muy claro en el fragmento de la realidad que se vivió en la escuela N° 3:

Aa1: "No te la acabes Kenia, te pego nomás te la acabas."

Ob: (El niño se refiere a una niña que toma agua.)

Ma: "¡Nada de que te pego!"⁶⁵

⁶³ Registro de observación N° 6 pp. 2- 3 07/02/02 Escuela N° 3

⁶⁴ Ibídem. P.5

⁶⁵ Registro de observación N° 31 P. 3 29/05/02 Escuela N° 3

Otro fragmento parecido es el siguiente:

Ao1: "Ya no hay agua Javier."

Ao2: "Rey, pinche garrafón. "

Ob: (El niño le da una patada al garrafón.)⁶⁶

Algunos niños pueden llegar a ser, incluso más groseros que los adultos, quizá sea la forma de llamar la atención, otro caso observado en la misma escuela se manifiesta así:

Ob: (Dos niños se están dando de golpes en la espalda, uno de los niños se molesta, se sienta y es seguido por el otro niño que le vuelve a pegar en la espalda, lo acusa con la maestra.)⁶⁷

Éstas han sido las evidencias relacionadas con la violencia que se encontraron en las escuelas en las que se investigó.

4.1.2 Juegos con objetos

Jugar con objetos también seduce a los niños, así es que a veces llevan a la escuela canicas, carritos, yoyos, trompos, balones, etcétera; las niñas llevan muñecas con accesorios y así se van dando eventos relacionados con juegos con objetos en el aula, de las tres escuelas la escuela N° 1 presenta más carga de eventos seguida de la escuela N° 3 y finalmente la N° 2. A los niños les gusta mostrar a sus compañeros sus objetos de juego, haciendo comentarios relacionados con sus juegos; uno de los objetos más tradicionales es la canica, se caracteriza por la popularidad que ha despertado, pues todos llegamos a conocerla. Para los niños hablar de canicas es tema importante, de trascendencia, así iniciaron unos niños en los patios de la escuela N° 3:

⁶⁶ Ídem

⁶⁷ Registro de observación N° 38 p, 3 14/06/02 Escuela N° 3

"Ob: (Hablaban entre sí, sacaron las canicas, muestran sus "tiros" y algunas canicas más.)

8:13

Ao1: "Este el otro día me tronó de lejos."

Ao2: "No le troné, nomás te quebré la boliche."

Ob: "Entonces tiras muy fuerte."

Ob: (Sacaron dos de los niños las canicas con las que tiran.)

Ob: "Éste es muy bonito y el tuyo es muy pesado."

Ao2: "Ahora vamos a jugar a la hora del recreo."

Ob: "¿A que van a jugar?"

Ao1: "A la raya, al ahogado, a la poza."

Ao1: "A la rueda."

Ao1: "A la ruedota, sí a la ruedota, sí."

Ob: "¿y en el salón no juegan?"

Ao1: "En el salón se enoja la maestra."

Ao1: "El otro día jugamos en el salón y la maestra no nos regañó."

Ob: "¿A qué jugaron?"

Ao2: "A la canica pues."

Ao1: "Al hoyito, hay un hoyito en el piso...mire venga."

Ob: (Voy con ellos.)

Ao1: "Mire aquí está"

Ob: "Oye, fijate que está bien, aquí hay otro."

Ao1: "Es más chico."⁶⁸

Aprovechar cualquier oportunidad para jugar con sus juguetes y los objetos que hacen las veces de juguetes, aunque sea por pequeños periodos, es divertido para los niños, por eso es que cuando menos se piensa se escucha el rebotar de una canica contra el piso y, un sonido aunque más leve pero significativo es el que producen diez, quince o veinte canicas dentro de las bolsas del pantalón del niño, una evidencia que se presenta de la

⁶⁸ Registro de observación N° 25 pp. 1-2 07/05/02 Escuela N° 3

escuela N° 1 es la siguiente:

Ob: (La maestra juega con una niña tirando al piso una pelota de hule, ahora son dos niños los que juegan con la pelotita, cada quien con una, una pasa por mi cara, intento detenerla, la empujo más.)⁶⁹

Los niños y las niñas generalmente interactúan por medio del juego con objetos. Atendiendo a su desarrollo evolutivo esto se explica dado que en la etapa de las operaciones concretas, que es en la que se encuentran los niños de primer grado, tienen necesidad de manipular objetos; así, por lo regular procuran incorporar en sus mochilas algunos instrumentos para jugar en el aula, escuela y calle, los juegos de ellos pueden ser espontáneos, pero también planeados e ideados a través de los juguetes, las muñecas proporcionan o desarrollan por su condición de parecido con el humano el sentimiento maternal en las niñas principalmente, los casos se presentan concretamente en el aula de la escuela N° 3:

Ob: (Dos niñas traen unas muñecas, se las turnan, le ponen un vestido.)

Ma: "¡Buenos días!"

Aos: "¡Buenos días!"

Ma: "¿Cómo amanecieron?"

Aos: "¡Bien!"

Ob: (La maestra saca la llave del locker, abre, mientras que las niñas de las muñecas siguen poniéndoles accesorios, ahora se encuentran cuatro niñas en torno a las muñecas.)

Aal: "Va a ir a un baile."⁷⁰

En dicha escuela lo que más llama la atención es el hecho de que aprovechando el juego con juguetes, las niñas hacen representaciones, en este caso se observa que las niñas traen sus muñecas, las arrullan, les ponen vestido y mediante eso van interiorizando un rol que más tarde les tocará desempeñar.

⁶⁹ Registro de observación N° 36 P. 7 12/06/02 Escuela N° 1

⁷⁰ Registro de observación N° 39 P 1 18/06/02 Escuela N° 3

Además, a la mayoría de los niños les gusta coleccionar tarjetas entre ellos, esta actividad aparte de ser novedosa representa un medio para la socialización, en la escuela N° 3 puede observar lo siguiente:

Ob: (Dos niños ven algunas tarjetas de jugadores de fútbol.)

Ao 1: "Éste yo también lo tengo."

Ob: (El niño señala una de las tarjetas.)⁷¹

Existen otras situaciones en las que el mismo niño utiliza algún objeto, que también se le puede llamar juego educativo por las características que contiene y cuando el alumno interactúa con él puede lograr aprendizajes, aunque el maestro no programe esta actividad intencionalmente con el fin de ver aprendizajes.

4.2 Juego y enseñanza

A los niños les encanta que jueguen con ellos, principalmente su maestra o su maestro, les gusta divertirse, bromear, correr, saltar, hacer representaciones de algunos personajes, les gusta todo lo que sea recreativo y los ambientes festivos; cuando el maestro de la escuela N° 2 les propone un juego a los alumnos, aceptan gustosos, se entusiasman y participan en las actividades, pero como en todas las acciones el maestro tiene que hacer veces de regulador y poner los límites de la actividad además de poner la secuencia, o desarrollo; algunas veces se tiene que hablar de reglas, se tienen que establecer para la organización, el orden, en un fragmento de una observación se aprecian situaciones que complementan la idea, en este sentido se presenta lo siguiente:

Mo: "..., pero en el juego vamos a poner reglas."

Ao1: "Yo también"

⁷¹ Registro de observación N° 27 p, 5 13/05/02 Escuela N° 3

Ao2: " A mi no me contó."

Mo: "Ya te conté, este juego no es de pelear (sic) y agarrarse de las greñas, las reglas del juego son:"

Ao3: "Ya hay que jugar."

Mo: "Por mientras hay que decir las reglas, niños que no estén en el juego, se ponen a trabajar en el libro, otra, no corran pues serán suspendidos y la, última, hacer bien el juego..."⁷²

Mientras que el maestro va haciendo juegos con reglas, los niños poco a poco van aceptando las reglas no sólo del juego sino también en las cuestiones de trabajo, de socialización, de relación con la autoridad y así sucesivamente se puede ir enumerando cómo los juegos de reglas ayudan en el desarrollo de los aprendizajes.

En la escuela algunas actividades resultan más interesantes cuando se utilizan los auxiliares didácticos, entre ellos aparece la guía didáctica; en todas las escuelas en las que se efectuó la investigación se usan estos tipos de materiales, así por ejemplo, tenemos en la escuela N° 1 tres registros que contienen situaciones relacionadas con lo referido, por ejemplo, existen una gran cantidad de juegos didácticos en las escuelas que hay que aprovechar; en una observé las tablas de multiplicar, ábaco, fichas azules, rojas, verdes, etc. otros materiales son aquellos que se obtienen del medio y otros más que son responsabilidad del maestro de grupo, por ejemplo, la elaboración de carteles, relacionándolo con el contenido al cual se vaya a referir, el maestro cuestiona sobre ilustraciones de la lámina y la realidad del niño en los contextos escolares, en ese sentido se cita un fragmento:

Mo: " ¿Quién compró chimichangas?"

Aos: "Yo, yo"

Ob: (Levantán la mano la mayoría.)

⁷² Registro de observación N° 9 P. 4 12/02/02 Escuela N° 2

Mo: "¿Quién compró taquitos?"

Ao1: "Yo, él quería comprar tacos."

Mo: "Miren, los dibujos están un poco feos."

Ob: (Pega un cartel en el pizarrón.)

Mo: "Levanten la mano el que compró chimichanga."

Ob: (Varios levantan la mano.)

Mo: "¿Paletas, dulces, bocadines, mazapán?"

Ob: (La mayoría levanta su mano a cada pregunta.)

Mo: "Oigan traigan mucho dinero, saquen su color azul"

Ao2: "Azul bajito,"

Ao3: "Azul cielo."

Mo: "Quiero que todos lo tengan en su manita, el azul bajito, el azul cielo, ayúdenme a leer lo que voy a escribir: "lo que compré en la tiendita."⁷³

Por lo anterior queda de manifiesto que en este caso el maestro parte de la realidad del alumno, pues lo involucra en el momento de iniciar la enseñanza, por lo que el niño se siente tomado en cuenta y por ende responde satisfactoriamente al contenido programático.

Una de las situaciones que me llamó la atención es que dos niños manipulaban un juego de numeración, con las siguientes características: cuadrado, con serie numérica del uno al dieciséis, los números en cuadros, ensamblados pero movibles, con una medida aproximada de ocho por ocho centímetros, estilo rompecabezas, hecho de un material de plástico.

El juego lo toma un solo niño, se va a una mesa para mover los números, este juego numérico motivó que el niño al manipularlo no atendiera otros eventos del grupo, es decir se aisló, si se canaliza adecuadamente pudiera ser un recurso que permita estimular la

⁷³ Registro de observación N° 7 P. 1 08/02/02 Escuela N° 2

inteligencia, la atención, en sí el aprendizaje, además en este juego se da la individualización, sin tener interacción con otro igual, lo que sí, que varios niños lo querían manipular.

En algunas actividades de representación numérica, en las que se pueden utilizar fichas, asignándole un valor a cada una de ellas, el presentar material concreto en los ejercicios resulta más agradable y adecuado para que el niño le encuentre mayor sentido a los aprendizajes, sin embargo en una de las observaciones, en lugar de usar material concreto la maestra se centró en dibujos en vez de presentar fichas reales para que el niño las manipulara y aprendiera mejor, con el siguiente fragmento de observación se puede corroborar la idea:

Ob: (El niño le da una patada al garrafón, volteo al pizarrón y veo que ya está escrita la fecha y un ejercicio.)

"Hoy es miércoles 29 de mayo de 2002."

*Representa con círculos de color rojo las decenas y de azul las unidades.

Ma: " Acuérdense que se representan las rojas diez y azul uno."

Ao1: "Las rojas uno y las azules diez."

Ma: "Al revés... ¿Ya se acordaron?"

Aos: "¡Sí!"

Ob: (La maestra trabaja con el primero para que sirva de ejemplo, lo contesta en el pizarrón.)

Ma: "Les voy aprestar a los que no traigan, no digan que no traen, ¿Quién trae colores? Tú si tienes colores."⁷⁴

⁷⁴ Registro de observación N° 31 pp. 3 -4 29/05/02 Escuela N° 3

En ocasiones no se puede utilizar materiales reales, pero de las ilustraciones y la elaboración de material representativo es mejor el segundo, esto se puede observar con lo siguiente:

Mo: "Miren la tarea este fin de semana va a ser la siguiente, lo de la ropa ahí tienen los precios, ahí van tachando, los medios de transporte, le preguntan a su mamá, que les ayude con las instrucciones."

Ob: (Referente a lo que dice el maestro de la tarea, incluye lo de la ropa, el maestro señaló el pizarrón auxiliar que tienen, observé que la ropa se trata de confecciones hechas con papel de empaque y de periódico y lucían en el pizarrón, pegados y con las cantidades, es decir los precios, primero el pantalón., blusa., shorts, etcétera.)⁷⁵

Cuestionando sobre la ropa de papel le pregunto al titular del grupo: "¿Qué actividad se hizo con lo de la ropa?" Responde: sumas y decenas.

Para los niños resulta recreativo la recolección de envolturas de los dulces que se venden en la tiendita de la escuela, el mismo contexto escolar brinda material concreto de deshecho que puede proporcionar contenido, con esa intención el maestro de la escuela N° 2 les dice a los niños: "Sí compran dulces me guardan los papelitos y la envoltura de chocolate también"

En uno de los juegos implementados en la escuela N° 2 se trata de construir palabras utilizando sílabas que aparecen en tarjetas repartidas entre los niños y juntándolas posteriormente en el juego; el maestro atiende muchas de las sugerencias del currículum y los intereses de sus alumnos, por lo que echa a volar su creatividad y logra hacer placenteras las actividades de los niños, con el fragmento de registro se puede demostrar lo dicho anteriormente:

⁷⁵ Registro de observación N° 22 P. 2 26/04/02 Escuela N° 2

Mo: "El garrafón y el muro es la portería, miren hay niños que tienen la tarjeta pegada del brazo, para no durar más vamos a dárselas para que la tengan en su mano, el equipo negro y azul, el fútbol se juega con los pies"

Ao1: "Con el palo."

Mo: "Pero van a jugar con la escoba, fíjense qué les tocó, que sílaba"

Ob: (Reparte tarjetas)

Mo: "A que le toque repetida me dice"

Ao: "¡Rey wey!, Rolando."

Mo: "A las tres quiero que guarden silencio para empezar, yo voy a mencionar sílabas "Pa", "Sa", del color negro, va a participar el que tenga la sílaba "Te", te, véngase aquí va agarrar la escoba, los de azul va a participar el que tenga "Le", ¿Cómo dice juntando las tarjetas?" Ob: (Te -le.)

Aos: ""Te -le, tele"

Mo: "Les voy a quitar la escoba porque van a levantar mucho polvo."

Ob: (Les da cartulinas enrolladas como palo.)

Mo: "El de negro va a meter gol aquí."

Ob: (Señala a la izquierda.)

Mo: "Azul"

Ob: (Señala a la derecha.)

Mo: "Van a jugar así miren, quítamela."

Ob: (Golpea con la cartulina enrollada la pelota y la mueve conduciéndola.)

Mo: "A ver la porra."

Aos: "¡Ricardo!, ¡Ricardo!, ¡Ricardo!"

Ao3: "Yo no quiero"

Mo: "Otro que quiera pues."

Ao4: "Yo, yo."

Mo: "El dragón va a llevar el tiempo."

Ob: (Se refiere al reloj.)

Mo: "Listos, vamos."

Aos: ""Ricardo, Ricardo."

Mo: ""Los demás no se metan."

Ob: (Maestro como árbitro.)

Mo: "Se acabó el tiempo, se acabó el tiempo para ellos, ¿El equipo azul metió gol?"

Aos: "¡Sííí!"

Mo: ""El equipo negro metió gol."

Ao4: "¡Sííí!"

Mo: "¡No! Van a pasar los que tengan la sílaba ""ca" y la otra va ser "sa", con esto formamos la palabra "casa", ¡Uno, dos, tres!, a ver sentados."

Ao5: "Maestro yo, yo."

Mo: "uno, dos, tres, ¡Esperen!, a ver vamos a empezar a anotar niños."

Ob: (Pasa una niña.)

Aos: "¡Osiris, Osiris, Osiris!"⁷⁶

Existen juegos tradicionales que sirven para reafirmar algún contenido o simplemente algunas palabras, conceptos, etcétera, por cierto el fichero de español de primer grado contiene la ficha del ahorcado, el maestro utiliza las sugerencias y recomendaciones del fichero didáctico, así como también los demás materiales metodológicos, el juego lo desarrollaron así:

Mo: "Aquí dice: hoy es viernes diecinueve de abril del dos mil dos oigan la otra vez jugamos a este juego."

Ob: (El maestro anota en el pizarrón.)

Ao1: "El ahorcado."

Ao2: "¿Por qué le pone este uno aquí?"

Ob: (El niño señala el tercer casillero.)

Mo: "Es que este juego la otra vez lo iniciamos y lo dejamos pendiente, las niñas llevan uno...entonces cómo le hago aquí quién va primero."

Aos: "Las niñas."

Mo: "¿Cómo le hacemos?"

⁷⁶ Registro de observación N° 9 pp. 5-6 12/02/02 Escuela N° 2

Ao2: "Cambie la o y ponga la a."

Mo: "Dónde."

Ao2: "Aquí."

Ob: (Se levanta un niño señalando en donde dice la palabra niños y niñas, el maestro hace el cambio.)

Mo: "Les voy a poner una palabra larga, la más difícil, me voy a fijar acá para ver si encuentro la palabra difícil."

Ob: (El maestro se asoma a la puerta, ve hacia fuera para darse una idea, así parece.)

Ao3: "Niño, niña."

Mo: "A ver ya sé, Ricardo qué letra dices tú."

Ao3: "La a."

Mo: "Muy bien."

Ob: (Coloca la letra sobre las líneas el maestro.)

Mo: "De los niños, quién va a seguir de Ricardo."

Ao4: "La te."

Mo: "¿Quién más dice otra letra?"

Ao3: "La o la o."

Ob: (El maestro se dirige al niño.)

Mo: "Usted ya participó."

Ao5: "La 0."

Mo: "Niño que participó deja a los demás."

Ao6: "La e."

Ob: (Se sigue la secuencia de ir anotando la letra sobre la línea.)⁷⁷

En la página cuatro del registro de observación todavía hay evidencia de cómo se desarrolló el juego.

⁷⁷ Registro de observación N° 18 pp. 2 -3 19/04/02 Escuela N° 2

4.3 Juego y aprendizaje

En las escuelas donde se realizaron las observaciones se percibieron eventos que tienen que ver con los aprendizajes mediante el juego, así como también lo que es el ambiente recreativo principalmente; según la recurrencia de los aspectos significativos de las observaciones se puede establecer que es en la escuela N° 2 en donde hay más manifestación, seguida de la escuela N° 1 y menos en la escuela N° 3; varían la calidad de los eventos, éstos quedan evidenciados en los fragmentos de observación que a continuación se citan, así por ejemplo tenemos en la escuela N° 1:

Ob: (...se reparten cartas de lotería con palabras, las cuales incluían por ejemplo; Una carta contenía: mar, sala, yoyo, barco, Susi, piso, chula, silla y flaco.)

Aa1: "¡maestra, maestra!"

Aa2: "Maestra, yo tenía las piedras pero la Susi me las tiró."

Ma: " Aquí dice pi."

Aa3: "Pi -so."

Ob: (Las niñas trataban de leer cada una de las palabras que contenía su carta.)

Ma: " Ahí va, allí va."

Aa2: "No les muevas tonta se están cayendo."

.Ma: "Se va y se viene."

Ob: (Borra el pizarrón.)

Ma: " Ahí va la primera, tule."

Aos: "Tu -le."

Ma: "El que tenga tule póngale piedrita, ahí va, pluma, pluma

Ob: (Escriben en el pizarrón; Tule, pluma, cielo.)

Ma: " Ahí va la otra, cielo, tú la tienes papá."

Aol: "Yo no."

Ma: " Allí va la otra, fresa. "

Ob: (La maestra revisa en cada mesa.)

Ao2: "Maestra ya le puse."

Ma: "Allí va la otra, tamal, para escribir tamal la Te y la a. "

Ao3: "Vamos hacer chorro."⁷⁸

En las páginas tres y cuatro aparece también constancia de juego con cartas, los niños en su mayoría permanecieron entusiasmados participando en el juego, motivándose a leer en las cartas, sin que la maestra aparentemente realizara un gran esfuerzo para controlar, ordenar y motivar a los niños, ésta es una de las acciones más certeras y necesarias en el trabajo áulico; en otro de los registros aparece lo que se refiere a ilustraciones en las que se sugiere que se escriba una oración para cada ilustración, por lo regular al niño le gusta este tipo de actividades, pues las ilustraciones contienen además de dibujos, texto o contenido ya los niños les agrada más trabajar con la información de las ilustraciones que únicamente con la lectura.

Así como impacta a los niños el uso del juego para los aprendizajes, el uso de material también causa entusiasmo, puesto que para los niños es juego cuando el material es utilizado como representación de otro objeto, razón de más si el maestro está planeando esas actividades y no juegan los niños sólo por jugar.

Después de haber analizado el material que los niños y el docente tenían pegado en el pizarrón, en la primera oportunidad cuestiono al respecto al profesor:

Ob: (Al salir los niños aprovecho para preguntar al maestro sobre la ropa de papel.)

Ob: " ¿Qué actividad se hizo con lo de la ropa?"

Mo: "Pues primero sumas y después vimos o que son decenas."⁷⁹

Incluso los útiles escolares, manipulándolos, sirven a los alumnos para obtener aprendizajes, así, el lápiz que utiliza el niño para escribir le sirve como una medida no convencional, pero también le sirve para jugar y algo importante es el hecho

⁷⁸ Registro de observación N° 12 pp. 2 -3, 18/02/02 Escuela N°

⁷⁹ Registro de observación N° 22 P. 5 26/04/02 Escuela N° 2

que la utilización de este objeto; como medida arbitraria, es el preámbulo para proseguir con las medidas convencionales, ya que lo arbitrario es el antecedente de lo convencional, un evento relacionado es el siguiente:

Ob: "Dos niños y una niña observan el almanaque, en otra parte del salón, dos niños juegan con su lápiz, se paran sobre la mesa queriendo levantar más y más su lápiz formando una torre..."⁸⁰

Cualquier objeto es utilizado para implementar juegos, con algunos objetos se puede trabajar.. "juegos de azar", aunque no lo marca el programa, pero los niños utilizan la moneda para jugar a las "aguilitas ", así sucedió en la escuela N° 1:

Ob: (Los alumnos que están en la mesa cercana a mi lugar juegan con una moneda.)

Ao1: "Cara, cara, cara."

Ao2: "Águila, águila, águila"

Ob: (Tiran la moneda y la tapan, después la hacen girar, repiten algunas cinco veces)"⁸¹

En la misma escuela en diferente fecha se da algo parecido:

Ao1: " Águila, águila."

Ob: (Los niños que medían el lápiz parece que juegan a los "volados".)

Aos: "Águila."

Ma: "José, Jonathan siéntate"

Ao1: "Águila, cayó águila."

Ob. (Lanzan una moneda al aire y la cachan.)

Ao1: "Águila"

Ao2: "Cayó parado."⁸²

Otro recurso que utilizan frecuentemente los niños es el juego con el papel, lo

⁸⁰ Registro de observación N° 30 pp. 3 28/05/02 Escuela N° 1

⁸¹ Ibidem p. 5

⁸² Registro de observación N° 23 Pp.5 29/04/02 Escuela N° 1

utilizan para construir un sin fin de objetos y juguetes entre los que se puede destacar el avión de papel, el barco, por ejemplo se vio lo siguiente:

Ob: (La maestra de tecnología sigue revisando los trabajos de los niños, mientras que dos niños juegan con aviones de papel.)

Ma. Tec. "Beatriz siéntese, por favor no estén jugando a los aviones."⁸³

Las maestras en muchas ocasiones no pueden canalizar el interés que tienen algunos niños para jugar con ciertos objetos y juguetes, quizá convendría que se utilizara esa necesidad del alumno por jugar y dedicarle unos 5 minutos, de esta manera una vez cubierto su interés, la maestra puede regresar a la actividad con la que está trabajando; sin embargo, en las aulas se presentan situaciones como la enunciada:

Ob: (Un niño juega con un carrito metálico, la maestra se lo quita y lo pone en el escritorio.)⁸⁴

El maestro de la escuela N° 2 va relacionando también los eventos en el contexto escolar para llevarlos al aula y trabaja "La tiendita" como generadora de contenido, pues realizan aprendizajes como por ejemplo, el tratamiento de la información, cuando dicen; ¿Quién compró taquitos? ¿Quién compró mazapán?, ya se ha descrito este fragmento anteriormente, ¿cuántos niños compraron tal dulce?, viene siendo una de las interrogantes que se plantea al canalizar la compra de dulces; en la tiendita se parte de un hecho real vivido por los niños y aprovechado por el maestro.

Los niños se van entusiasmando, queriendo participar si no todos, la gran mayoría, no es lo mismo ver que el maestro tenga que convencer a un niño a que él pase al pizarrón voluntariamente, en el juego - trabajo se vio lo siguiente:

⁸³ Registro de observación N° 19 P. 5 22/4/02 Escuela N° 1

⁸⁴ Registro de observación N° 12 P. 3 18/02/02 Escuela N° 1

Mo: "Un cuadrito, a pintar, color azul en la mano, a ver Manuel pase y llene un cuadrito de lo que compró, todos los cuadritos no, el que haga mucho ruido se va a quedar a la salida a hacer el aseo...muy bien, otro..., muy bien."

Ob: (Fueron pasando iluminando cuadros.)

Ao1: "Yo maestro."

Ao2: "Yo maestro, yo paso."

Mo: "Calma, hay muchos cuadritos para todos, yo estoy pasado al que está más callado, Malena pasa tú, va a pasar también Aracely, ahora Cinthia."

Aos: ""Yo profe, yo profe."

Mo: "Ahorita, ahorita, pásale Brenda."⁸⁵

Posteriormente se crea un ambiente de mercado en el que se ve animación, movimiento, los niños pueden hablar haciendo preguntas para realizar un ejercicio en su libro que se relaciona con el trabajo de "La tiendita", claro está que es muy importante que el maestro estuvo dirigiendo actividades como éstas. En este tipo de situaciones puede observarse cómo los alumnos van haciendo uso de su zona de desarrollo, del uso funcional que le dan al lenguaje, así como del proceso de socialización dentro del aula.

El docente les va creando un ambiente agradable a sus alumnos mediante el desarrollo de las actividades, es muy importante que los maestros tengan un sentido del humor acorde a las necesidades del niño, así como conciencia de lo que es el tacto pedagógico, y sobre todo lo utilicen, mayormente en primer grado, dado a las características biológicas, psicológicas y sociales de los niños, pues esto le permitirá mantener el interés por tiempos más prolongados y así aprovechar para el logro de mejores aprendizajes, las actividades se pueden ir adecuando, el maestro de la escuela N° 2, por ejemplo, lo realizó de la siguiente manera, atendiendo una de las diferentes sugerencias del programa de español:

⁸⁵ Registro de observación N° 7 P. 2 08/02/02 Escuela N° 2

Mo: "Se acuerdan qué personajes son: bruja, granjero, señora y niño... ¿Qué se puede usar? ustedes van hacer el personaje, vamos a cambiar."

Ob: (Escribe en el pizarrón: sombrero, bota.)

"La bruja Ruca" = Elisa Ruca

"El granjero" = Javier

"La viejita" = Vanesa

"El niño" = Zaid

Mo: "Ahora se los voy a leer cambiando los nombres por los de ustedes... la bota de Elisa Ruca."

Ob: (Los niños ríen, mientras que el maestro lee la lección de la bruja Ruca cambiando los personajes de la lección por los de los niños.)⁸⁶

La maestra de la escuela N° 3 trabajó menos actividades relacionadas con juego, en tres registros de observaciones se aprecian situaciones en donde se vio que se despertaba el interés del niño, pero se refieren más a la coordinación auditiva, motriz, de pronunciación; por ejemplo separar palabras mediante aplauso-sonido, partecita como comúnmente se le llama, se aplaude por sílaba, los niños ya se apropiaron de esa dinámica.

Otras acciones tienen que ver con actividades de recortar y pegar, en las que los niños participan tranquilos, concentrados; para ellos es agradable, ya que se crea un ambiente tranquilo pero de participación. Respecto a lo observado en las escuelas donde se efectuó la investigación y tomando en consideración el análisis de los registros de observación se expresa, en términos generales, que aproximadamente de todas las actividades planeadas y ejecutadas por los maestros un 10% son aquellas en las que se utiliza el juego para promover aprendizajes. Además de que los niños participan en un 30% aproximadamente en actividades relacionadas con juego aunque no son estrictamente para el logro de aprendizajes, se manifiesta observándose juegos libres que incluso pueden

⁸⁶ Registro de observación N° 34 pp. 4 -5 31/05/02 Escuela N° 2

establecerse para la adquisición de aprendizajes según el criterio del docente. En la escuela N° 1 sí hay indicios de que la maestra quiere implementar una metodología con juego para el logro de aprendizajes, pero se presentan situaciones como en el resto de las escuelas observadas que tal vez limitan dedicar un poco de tiempo a esa forma de trabajar; entre otras, la ansiedad de cumplir en su totalidad con los contenidos del programa, atender las diferentes situaciones que se presentan en la escuela como cursos, reuniones sindicales, de consejo técnico, de padres de familia, o en el peor de los casos suponer, por parte de los profesores que es una pérdida de tiempo el realizar actividades lúdicas o no considerarlas importantes en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

4.4 Otras implicaciones del juego

4.4.1 La afectividad

A los niños de primer grado les gusta que los traten sus maestras con un estilo maternal, por ejemplo:

Ma: "Es el párrafo, vaya contando mi amor, tres osos que vivían, vivían va con uve, las dos"⁸⁷

En esa relación que se da del maestro y el alumno, se considera de importancia la opinión del profesor, los niños esperan la aprobación de algún adulto máxime en el aula con el maestro, cuando les pone algún trabajo y hay que revisar, este comentario queda confirmado con el siguiente fragmento:

Aol: "Director, verdad que sí está bien la historia."

Ob: (Me enseña su libro con su secuencia, sonrío.)

Aol: "Maestra, maestra, verdad que sí está bien."

⁸⁷ Registro de observación N° 19 P. 2 22/04/02 Escuela N° 1

Ob: (El niño lleva su libro a la maestra, ella lo revisa, le afirma que está bien, regresa el niño gustoso diciendo:)

Ao1: "Sí está bien, sí está bien."

Ao2: "¿Ya te revisaron?"⁸⁸

Los alumnos se dirigen al director para hacer comentarios de los trabajos de otros niños, interesándose por lo que dicen, poco a poco se van conociendo en los contextos escolares, estrechándose esa relación de maestro -alumno en la que se puede dar muestras de afecto, así la maestra puede jugar de una manera espontánea sin ningún fin, aparentemente, sin planearlo, situaciones como la expresada pude observar:

Ob: (La maestra juega con una niña tirando al piso una pelota de hule, ahora son dos niños los que juegan con la pelotita, cada quien con una, una pasa por mi cara, intento detenerla, la empujo más.)⁸⁹

La maestra interactúa con sus alumnos, vacilando, con bromas, como cuando observé que un niño estaba cantando, se fue a su lugar y pateó una silla, sonrió, la maestra les dijo a los demás niños "Hey; le hacemos un buuuu", los demás alumnos contestaron "siiiii."

Otras cuestiones tienen que ver con la forma de hablar con los niños, por ejemplo: la maestra de la escuela N° 1 les decía a sus alumnos, "A ver chaparros ya vengan a revisar, apúrense chaparros", utilizando como sinónimo, "chaparra niña"

La maestra suspendía las actividades escolares por momentos, es decir, daba descansos o respiros en cuanto a la tensión del grupo, permitiendo que se diera otro tipo de interacciones, por ejemplo, manifestando su afecto, observé que:

⁸⁸ Registro de observación N° 30 p. 2 28/05/02 Escuela N° 1

⁸⁹ Registro de observación N° 36 P. 7 12/06/02 Escuela N° 1

Ob:(La maestra tiene abrazada a una de sus alumnas, mientras que otra niña se encuentra hincada en el escritorio de la maestra, después se baja y se empuja con otra niña.)⁹⁰

En la escuela N° 2 me encontré que la directora de esa escuela se muestra afectuosa con una niña, la trata de animar para que acepte ponerse unos lentes, sucede lo siguiente:

Dire: "Mira van a tener que comprarte unos cordones para que te los pongas."

Ob: (Se refiere a unos lentes que le lleva a la niña.)

Sra: "Buenos días."

Ob: (Entra una señora, parece mamá de la niña a la que le llevan los lentes, la directora le pone los lentes a la niña.)

Dire: "Mira qué bonita te ves."

Sra: "Lo malo que le vayan hacer burla."

Dire: " A ver voltea, ¡Qué bonita reina!"⁹¹

⁹⁰ Registro de observación N° 23 P. 6 29/04/02 Escuela N° 1

⁹¹ Registro de observación N° 35 P. 2 07/06/02 Escuela N° 2

Es muy importante que el maestro aliente a sus alumnos a realizar las actividades, por ejemplo, en algún ejercicio de su libro de texto, el maestro puede expresar "va bien", "lo está haciendo bien", le permite desarrollar una relación de confianza al mismo tiempo que le proporciona seguridad mediante sus opiniones. Todo esto le facilita al niño externar su sentir de los sucesos del aula y al maestro jugar con sus alumnos, algunas veces con material concreto didáctico u objetos como juguetes; los niños son ocurrentes y vacilan sin malicia al maestro pero precisamente buscando la socialización, esta idea proviene de las observaciones practicadas, sucede que:

Ob: (Un niño juega con una sustancia elástica que parece chicle, el maestro se la pide al niño, éste juguetea con la sustancia en la mano del profesor, se lo da y se lo quita en repetidas ocasiones, después lo entrega.)⁹²

Cuando aun niño le sucede algún problemita el maestro se preocupa por arreglar ese conflicto, atendiendo de esta forma algunos de los intereses de los niños, así es como el maestro de la escuela N° 2 trabajó en el sentido de la relación maestro -alumno en la que van de por medio cuestiones relacionadas con la interacción, la afectividad, el sentimiento y la confianza, situaciones que son tan importantes para lograr aprendizajes.

En la escuela N° 3 estas situaciones se caracterizan por el ambiente cargado de cuestiones como son las que a continuación se expresan, por ejemplo: la relación entre los niños es de confianza, ya éstos actúan dando sugerencias en relación con alguna actividad que realizan libremente o sugerida, por ejemplo: cuando los niños dicen "que va a dibujar un puerco" y otro le contesta "Le puede dibujar este garfio aquí."

Además de que a los niños les gusta que su maestra les hable, con suavidad, con cariño, el niño espera que su maestra sostenga con él un diálogo afectivo, con una actitud

⁹² Registro de observación N° 34 pp. 1-2 31/05/02 Escuela N° 2

maternal, cuántas veces no escuchamos a un niño o a una niña decirle a su maestra "mamá", "tía", y al maestro que le digan "papá" o "tío", es precisamente porque el niño ve en la maestra la figura materna y el maestro puede representar la figura paterna; así pues, es de vital importancia la forma en que los maestros y maestras que dirigen a los niños ya las niñas; en la escuela N° 1 la profesora por lo regular tiene este tipo de actitud hacia sus alumnos, con el siguiente fragmento de observación se puede demostrar:

Ma: "Ya acabaste Lalo, Blanca, dónde vas hija, punto y seguido, ya hijo, un día, punto y seguido, oigan hijos si yo digo punto y seguido"

Ob: (Les pregunta a dos niñas.)⁹³

Hay otros fragmentos que se refieren también a lo anterior, incluso en el mismo registro y la misma página se aprecian situaciones que tienen que ver con el lenguaje que utiliza la maestra cuando les habla a los niños, por ejemplo; dos citas que contienen evidencia, son las siguientes:

Ma: "Sí... póngale domingo, lunes, martes, miércoles, jueves, viernes y sábado."

Ao1: "De domingo al sábado."

Ma: "Escribe domingo mi vida... escribe domingo chaparra."

A02: " Aquí está la "de" ya...ahora escribe lunes."

Ma: " Aarón, préstame el cuaderno hijo."

Ao3: "Mande."

Ma: "Préstame el cuaderno hijo."

Ao4: "Maestra voy a comprar un lápiz."

Ma: "Vaya a comprar lápiz."⁹⁴

Algo que también observé en el contexto de la escuela N° 1, es que no solamente en el modo de hablar se muestra el maternalismo sino también en otras actitudes, por ejemplo:

⁹³ Registro de observación N° 20 P. 3 24/04/02 Escuela N° 1

⁹⁴ Registro de observación N° 33 P. 6 30/05/02 Escuela N° 1

Ob: (La maestra toma en sus brazos una niña jugando al bebé; tres niños, una niña y dos están sentados en e piso.)⁹⁵

La maestra también utiliza frases como la siguiente: "Por qué no me separa las palabras amor", además cuando les habla a los niños usa mucho el "mijo"; de las tres escuelas se observan más eventos con la maestra de la escuela N° 1, se ve que el trato hacia los niños es natural, sin simulación.

El maestro de la escuela N° 2 también muestra un evento de paternalismo, pero para él como hombre, se le dificulta que sus actitudes paternas sean legitimadas por sus alumnos puesto que la edad que tiene es poca y los niños lo ven más como figura de amistad, tiene un fragmento en uno de los registros de observación que dice así:

Mo: " ¿Hijo te vas a quedar sentado ahí?"

Ao 1: "No hay silla."

Ao2: "Ven a sentarte aquí, aquí hay una silla."

Ob: (El niño está sentado en el piso, el maestro se dirige a él.)⁹⁶

4.4.2 Interacciones áulicas

Cualquier pretexto es bueno para relacionarse, ya sea en la competencia para ganar la primicia o promover la relación de socialización por ejemplo, el diálogo que se presentó en la escuela N° 3:

Ao 1: " Veinte y veinte, ¿Cuánto es?, cincuenta"

Ao2: "Cuarenta."

Ao1: "Diez y diez, 20."

Ao2: "Pues dices las más facilitas."

Ao1: "300 + 400,700, ahh verdad."

⁹⁵ Registro de observación No 30 p. 6 30/05/02 Escuela No 1

⁹⁶ Registro de observación No 16 p. 2 16 04 02 Escuela No 2

Ao2: "Por que te dijo la maestra."

Ao1: "¿500 + 400? ,900. ...Sí mira."

Ob: (Muestra sus dedos 5 y 4)

Ao1: "Mira."

Ob: (**** y*****)

Ao1: "100 +100."

Ao2: "Son, son, son..."⁹⁷

Otra relación que se presenta con los niños es el compañerismo, valor que va reforzando la amistad y la afectividad, aunque no todos los niños se hacen merecedores a que les presten por ejemplo un lápiz, borrador, colores o un "saca" como dicen ellos, en la escuela N° 3 pude observar lo siguiente:

Ma: "Alguien tiene lápiz que le pueda prestar a Rogelio."

Ao1: "Aquí hay uno, no tiene borrador."

Ao2: "Rogelio yo tengo borrador."⁹⁸

En las tres escuelas donde se realizó la investigación se presentaron situaciones que tienen que ver con la competencia, el logro de la supremacía, pero además se dieron situaciones que se pueden relacionar con la meritocracia, así se puede decir por ejemplo que en la escuela N° 1 como indicio de lo expresado, los niños por lo regular tienen confrontaciones ya sea en el juego o en el mismo trabajo que realizan, quizá porque los adultos hemos promovido esos comportamientos o por la pertenencia a una sociedad que espera que las generaciones menores sobresalgan en todos los aspectos, incluso en situaciones, como la siguiente:

Ob: (Los niños de la mesa que medían un lápiz parece que juegan a los "volados")

⁹⁷ Registro de observación N° 37 P. 6 13/06/02 Escuela N° 3

⁹⁸ Registro de observación N° 28 P. 4 21/05/02 Escuela N° 3

Aos: "Águila"

Ma: "¡José!, ¡Jonathan, siéntate!"

Aos: "¡Águila cayó águila!"

Ob: (Lanzan una moneda al aire y la cachan.)

Aol: " Águila."

Ao2: "¡Cayó parado!"⁹⁹

De la escuela N° 2 se puede destacar lo siguiente: Los niños en variadas situaciones prefieren ser los primeros como es el caso de este fragmento de observación:

Mo: "Siéntense, ahora en su cuaderno, todos con su cuaderno y quiero que guarden los libros."

Aos: "¡Primeras, segundas, terceras!"

Aol: "Yo terceras."¹⁰⁰

El mismo maestro promueve que en las actividades se destaque la habilidad, así de esa forma se desarrolla el sentido de competencia, en esta escuela se dijo lo siguiente:

Mo: "Vamos a ver en el libro los nombres de los animalitos, los encuentran y los encierran, ¡Rápido a ver quién gana!, dicen que también ratón y pavo, vamos a ver si lo encuentran."¹⁰¹

De la escuela N° 3 lo representativo se manifiesta con eventos como los que a continuación se enuncian: una de las actividades que realizan los niños con objetos y de las

⁹⁹ Registro de observación N° 23 P. 529/04/02 Escuela N° 1

¹⁰⁰ Registro de observación N° 34 P. 531/05/02 Escuela N° 2

¹⁰¹ Registro de observación N° 13 P. 3 20/02/02 Escuela N° 2

más comunes es verlos jugar a la altura o a la pirámide con el lápiz, pueden empezar a competir dos y pueden terminar cuatro, cinco o seis, según sea la interacción de mesa a mesa; dentro de los juegos siempre hay ganadores, los niños participan al menor indicio, especialmente cuando se trata de buscar alguna página en su libro de texto, es muy usual escuchar "primeras, segundas, terceras."

Por lo regular los ganadores van interiorizando que se hacen merecedores a un reconocimiento por sus compañeros, maestros, escuela y sociedad, quizá a raíz de eso surgen las motivaciones, algunas incluso son motivaciones por el objeto, como premios y recompensas, en este sentido sólo queda hacer una interrogante, ¿Qué se promueve en los niños que no pueden obtener premio? , aspectos como el expresado son los que se manifestaron en la escuela N° 3, por ejemplo:

Ma: "Voy a repartir el premio a los que se portaron mejor, a ver de la mesa uno Adrián y Jorge, de la mesa dos Pedro y Rogelio."

Ao1: ¡Ay y yo!"

Ma: "¿Te portaste bien Jesús? Mesa tres. Todos bien, vengan por el premio; los que se portaron bien de esa mesa son muy poquitos que no hallo a quién, de este lado Maxi y ¿Quién será el otro bien portado y que trabajó bien? ¡Les parece bien. ...!"

Ao2: "Yo, yo."

Ma: "Se portó bien pero no trabajó, ya se ganarán mañana algún cartel."¹⁰²

4.4.3 Uso de la música

Recuerdo de mi niñez en la escuela primaria, cuando a la hora de entrada en vez de sonar alguna campana, cencerro, timbre, o simplemente algún fierro colgado golpeado con una piedra, se escuchaba la "Marcha de Zacatecas", corríamos a la formación integrándonos rápidamente sin que el maestro de guardia nos estuviera hablando que ya nos formaríamos,

¹⁰² Registro de observación N° 10 p 5 13/02/02 Escuela N° 3

creo que todos disfrutábamos al escuchar la música, nos motivamos a correr con alegría, con gozo y satisfacción. Hoy en día algunos maestros utilizan la música en el aula en forma permanente, además la han utilizado para desarrollar trabajo con los niños, pues se piensa que mediante la música se promueve la atención, motivación, los sentidos, algunos de ellos se agudizan o se desarrollan en su capacidad y si se aprovecha la música para bailar aparte de escuchar, se desarrolla la coordinación motriz mejor.

En el fragmento de registro de observación quizá puede ser elocuente lo enunciado:

Mo: "Vamos a escuchar la canción...vamos a ver si nos faltan animales o nos pasamos."

Ao1: "Perro, la rata. "

Ao2: "Rata, rata."

Ao3: "No se escucha maestro."

Mo: "Pues no está prendida todavía."

Ao4: "Vamos a cantar a las tres... uno, dos y, y, tres."

Ao5: "Vamos a bailar"

Ob: (Grita otro alumno.)

Mo: " Ahora vamos hacer difícil el baile, van a bailar de dos en dos, la tortuga con..."

Ob: (Se escucha en la grabadora que la música está por comenzar.)

Mo: "Escuchen, ahí va."

"La orquesta de animales acaba de llegar"

(Los niños aplauden al ritmo de la música y tratan de seguir la música.)

Mo: "Escuchen bien."

Ob: (El maestro va al pizarrón anotando a los animales participantes de la melodía, según la música, mientras que los niños cantan parte de la melodía.)¹⁰³

¹⁰³ Registro de observación No 26 P. 3 07/05/02 Escuela No 2

4.4.4 La guía: Un auxiliar didáctico

En las tres aulas de primer grado observadas se usa la guía didáctica como recurso de apoyo, aunque se cuenta con los libros de texto, en uno de los registros de observación se manifiestan cuestiones como éstas:

Ma: "Niños hay una confusión con la tarea, pues Jorge anotó la tarea en el pizarrón, le pedí yo que anotara en el pizarrón y anotó la página de la guía, la tarea fue del libro de actividades de español, se acuerdan que trabajamos ayer con los peces...Jorge anotó la página en el pizarrón pero le puso guía es por eso que no encontraron la página, no hay problema, saquen su libro de actividades de español en la página cincuenta."¹⁰⁴

Son siete libros de texto que los niños de primer grado utilizan, contando la "guía" son ocho; al respecto a la maestra se le plantearon cuestionamientos motivados por los hallazgos de los registros de observación 1,2 y 3, relacionados con la utilización de la guía.

La maestra justificó el uso de la guía didáctica puesto que se refirió al trabajo abundante y rudimentario de estar picando esténcil, el ir todos los días a la inspección a sacar copias y considerar la pérdida de tiempo, haciendo el material de tarea a la hora de recreo, en su casa y no tener otra opción así que se le hizo muy práctica la guía.

Una de las actividades derivada de los textos de los alumnos y de la guía consiste en recortar y es precisamente cuando se trata de recortar en el momento en que el niño está trabajando cuando se vive uno de los ambientes más tranquilos, puesto que regularmente los niños centran su atención en la actividad de recortar y pegar.

¹⁰⁴ Registro de observación No 17 P. 2 18/04/02 Escuela No 3

Hay otras cuestiones que tienen que ver con los comportamientos de los niños, principalmente el entusiasmo que impera en el aula, la animación, el humor, esa inquietud que caracteriza al niño por esa necesidad de movimiento, a veces rápido, como correr, lo que son los "juegos corporales" en los que se manifiestan las luchas con el uso de las manos, los brazos, la acción de empujar y algunos juegos con objetos, creo que lo anterior tiene que ver con el rol del alumno.

Una de las actividades que por lo regular produce en los niños un buen humor y entusiasmo es iluminar, caso concreto en el que se observó lo siguiente:

Ob: (Algunos niños se encontraban iluminando en su libro, algunos otros canturreaban entre murmullo de su mesa de grupo. La maestra salió mientras que algunos niños paseaban por el pasillo del aula.)¹⁰⁵

Cuando los niños observan ilustraciones son capaces de interpretarlas tomando como referencia sus deseos de realizar alguna actividad, por ejemplo, en una ilustración presentada en el libro de texto, al verlas un niño dice: "Están contando chistes", la maestra dice "Están bailando", los niños hacen esa apreciación por el sentido del humor; algunas acciones son vistas como un conflicto, sin embargo tan sólo puede ser una broma entre niños, además les gusta contar y esperan cualquiera oportunidad para externarlo, principalmente en el momento en que la maestra abandona el aula por algún motivo, pueden contagiar a otros con su alegría, con su humor, con su canto.

El estado de ánimo lo muestran los niños aunque puedan estar otras personas en el aula, los niños saben quién es quién al momento de recibir una llamada de atención, pues poco a poco van consolidando la noción de autoridad, así queda demostrado en la observación realizada en la escuela N° 1:

Ob: (Entré al salón, la maestra no se encontraba en el aula, un alumno estaba con un

¹⁰⁵ Registro de observación N° 4 p 1 24/09/01 Escuela N° 1

pie en la silla y el otro en el escritorio de la maestra, otro niño empujaba la silla de la maestra, después corría empujando a otro niño, las maestras practicantes copiaban lo que estaba escrito en el pizarrón, volteo al pizarrón y observo los trabajos que estaban realizando los alumnos, la maestra llega en ese momento, se detiene en la puerta queriendo tal vez observar a los niños que brincaban en su escritorio.)¹⁰⁶

4.4.5 El reglamento del salón de clase

Otra situación que llama la atención se refiere a la relación que se da entre la maestra y los alumnos (as), y entre ellos mismos; en este libro se observó una autonomía relativa, alumnos que extremaban sus inquietudes con cierta libertad e incluso la indisciplina se manifestaba por momentos en los cuales se hacía referencia aun reglamento, que tal vez fue elaborado por los mismos niños del grupo observado para establecer límites en la conducta, fue recordado este reglamento en algunos casos por la maestra a los niños, como se puede ver en las siguientes citas recabadas del registro de observación:

Ma: "Niños acuérdense que el reglamento dice que no deben decirse apodos ni ofenderse, ¿verdad?"¹⁰⁷

Ma: "¡Les quiero recordar que ya no están en el jardín de niños, tanta levantadera ya no! ¿Me quieren recordar el reglamento?"

Aos: "No correr, no gritar."¹⁰⁸

Siendo una situación recurrente aunque no hablara tácitamente del reglamento, se piensa que implícitamente se fue manejando, por ello se tuvo que indagar al respecto primeramente tomando en cuenta el guión de entrevista y la entrevista misma la cual arrojó algunos datos importantes emitidos por la maestra titular del grupo, concretamente dijo:

¹⁰⁶ Registro de observación N° 21 P.1 24/04/02 Escuela N° 1

¹⁰⁷ Registro de observación N° 1 P. 5 12/09/01 Escuela N° 3

¹⁰⁸ Registro de observación N° 2 P. 5 18/09/01 Escuela N° 3

Ma: “Ajá, sí, este, así como hay un reglamento aquí en la escuela general para todos; hay un reglamento particular de grupo, de cada grado; yo aquí desde el primer día, pues, este, hice el reglamento, lo pegamos en una cartulina y le di a conocer a los niños que ese reglamento era para que todo marchara bien, con armonía aquí en el salón, que no hubiera desorden, eh, desacuerdos y no hubiera problemas de indisciplina y pues ahí se les marcó lo que no deberían hacer adentro del salón, más lo que deberían, lo que no, lo que no está permitido hacer, hacer en el salón, como andar corriendo, este, yo les tengo libertad a los niños, de que se levanten, que se desplacen de un lugar a otro, pueden platicar, conversar, comunicarse con los demás niños de las diferentes mesas, pero no andar corriendo aquí dentro del salón porque ya se presta al desorden ¿no?; este, faltarle al respeto a sus compañeros, no ponerles apodos, no faltarles al respeto también a los maestros o personas que, vengan al aula, ni dentro ni fuera, este, no tomar cosas ajenas sin permiso, sin antes pedir las y así detallitos, que yo creo que ayudan para una mejor, dentro del grupo”¹⁰⁹

Según lo anterior, el reglamento no fue elaborado por los alumnos, fue elaborado y dado a conocer por la misma maestra del grupo, quizá si se hubiese sensibilizado a los niños y se les hubiera comentado que así como en los juegos hay reglas también en su salón es necesario un reglamento para el mejor desempeño de todos y, partiendo de eso se hubiese elaborado por los mismos niños, sería más legitimado, respetado y promovido.

4.5 Situaciones inherentes al trabajo áulico

4.5.1 Implicaciones de la tarea

Para el cumplimiento en el rol del alumno se asignan algunas actividades, por ejemplo el alumno debe cumplir con las tareas y el maestro en su rol debe organizar una

¹⁰⁹ Registro de entrevista N° 2 P. 3 04/10/01

serie de actividades entre las que se cuentan procurar el orden en el trabajo y si se puede en todas las actividades que realiza el niño, ahí es donde se observan actividades como control encubierto. Primeramente se puede decir que la tarea es un recurso que según su uso puede beneficiar o presentar dificultades, dependiendo de la revisión que se hace de ella, a veces se deja mucha tarea y como es una actividad extra-clase que se ha de realizar en casa, pues se tiene que implicar ya sea el papá o la mamá para que el niño cumpla con ella y que la pueda presentar en su grupo; si es mucha a la maestra se le complica revisar por el tiempo que se invierte, y si no la revisa queda mal con el niño, con los padres y con ella misma, quizá si se pone poca tarea se pueda cumplir como alumnos, como padres y como maestros, pues con pocas actividades se puede evidenciar si se van aprendiendo los contenidos.

La mayoría de los maestros procura dejar tarea a sus alumnos, por ejemplo:

Ob: "La maestra borra el pizarrón, escribe "tarea."

Ao1: "¡Tarea!"

Ob: (La maestra anota en el pizarrón: Página 131 libro de matemáticas.)

Ao2: "Tarea"¹¹⁰

Los mismos niños reniegan cuando ven que se les pone demasiada tarea, cuando se les pone mucho trabajo en el pizarrón, anotando el número de páginas, preguntan que si se trata de tarea, pues relacionan el poner mucha con retirarse temprano o incluso se llega a pensar que al día siguiente no habrá clases; respecto a lo anterior se observaron cuestiones como esta:

"Aos: "¡Tarea, tarea, tarea!"

Ao 1: "Tarea."

Ob: (La maestra escribe en el pizarrón: Tarea Página 124 libro de la casita. Borra la palabra casita, escribe matemáticas. Página 191,192 Libro de la casita)

Aa1: "Maestra el David."

Aa2: "De la casita."

¹¹⁰ Registro de observación N° 36 pp.5 -6 12/06/02 Escuela N° 1

Ob: (La maestra escribe en el pizarrón:

58 +13

33 +19

77 +23

24 +18

29 + 53

42 +29

A03: "Hay que poquitas."

Aa2: "Hay, hay"

Ao1: "Nadie va a querer traer la tarea"

Ma: "Si siguen renegando les pongo más."¹¹¹

4.5.1.1 La tarea como forma de control

Algunos maestros presionan un poco a sus alumnos para que cumplan con su tarea, al exigir la tarea se puede llegar a formar un hábito en el alumno en el cumplimiento de la misma, lo anterior se expresa por lo siguiente:

Mo: "Vayan sacando su tarea para revisar."

Ob: (El maestro va revisando la tarea mesa por mesa.)

Mo: "Pues necesita hacer la tarea."

Ao1: "Bajo, bajo, bajo, arriba, arriba, arriba."

Mo: "Oigan, ¿le dijeron a su mamá de la junta?"

Ao2: "Yo sí."

Aa1: "Sí va a venir."

Ao3: "Mire maestro está moviendo la mesa."

¹¹¹ Registro de observación N° 33 P. 7 30/05/02 Escuela N° 1

Mo: "Zaid, póngase a trabajar..., David qué pasó con la tarea... ya van varias veces que no hace la tarea."

Mo: "¿Gilberto tu tarea?, a ver María la tarea."

Ao4: "Profe, ¿vamos a escribir el mismo nombre?"

Ao3: "Yo tengo dos películas de Power Rangers que todavía no sale."

Ma: "Ya que me traiga la tarea le voy a poner la palomita."

Ob: (Parece que los niños tienen un cuadro que sirve de control para registrar el cumplimiento de las tareas que va marcando el maestro.)

Mo: "Me trae la tarea el lunes, se le va a juntar."

Ob: (Pedí a un niño que me prestara su registro de tarea, dos niños más llegan con él, observo el registro, mientras uno me explica.)

Ao5: "Si traemos la tarea el profe nos pone aquí una palomita, si no nos pone una tacha."¹¹²

El registro de tarea sirve para llevar el control de quienes sí están cumpliendo, los mismos niños pueden tener la visión general de que sí avanzan o se atrasan con las tareas.

4.5.2 Estrategias de orden

El maestro de la escuela N° 2 practica una forma de control cuando se organiza con los formatos elaborados o adoptados por él cuando revisa las tareas. Hay otras formas de control que se evidencia con los registros de observación como es el caso de la escuela N° 3 que contiene más eventos de control que las otras dos escuelas observadas, en la escuela N° 3, en seis de sus registros de observación aparece alguna forma de control, en la escuela N° 2 son cinco los registros en los que se manifiesta lo enunciado y de la escuela N° 1, son dos registros que presentan características de control.

De los registros de la escuela N° I se puede destacar lo siguiente: se manifiesta que la maestra permite libertad a los niños y no trata de controlar la inquietud de ellos, pues se

¹¹² Registro de observación N° 35 Pp. 4- 5 07/06/02 Escuela N° 2

dieron situaciones en que algunos niños salían del aula sin que la maestra se preocupara por ello, como es el caso en que un niño "juega con un dado, lo tira al piso, lo pateo y lo junta, posteriormente, hace lo mismo, después sale del aula", pero hay otras situaciones en que la maestra recurre a una estrategia de orden, por ejemplo, usa el , 2, 3 con el fin de que a la cuenta de tres el niño corra a sentarse en su lugar, otras cosas que también se utilizan, son las advertencias, de "te dejo sin recreo", para el control de la disciplina, por ejemplo, en una de las observaciones se dice:

Ma: "¿Se aprendieron la canción? ¡David! ¡Uno, dos, tres! Al que hable lo dejo sin recreo."¹¹³

4.5.2.1 "Uno, dos, tres"

La estrategia de control "Uno, dos, tres" también se utiliza con otra connotación, por ejemplo, para ajustarse al trabajo, proseguir con la actividad; el maestro de la escuela N° 2 evidentemente lo practica, demostrándose con el siguiente fragmento de registro de observación:

Mo: "Sí, el sombrero de la bruja, quiero verlos a todos leer... ¡uno, dos, tres!"

Ob: (La lección, el sombrero de la bruja del libro de español lecturas páginas de la 200 -205.)

Mo: "Zaid póngase a leer"¹¹⁴

En otro registro también se destaca el uso del "Uno, dos, tres" del maestro con el fin de comunicar algo, en este caso el profesor retroalimenta la estrategia al decir "les voy a decir algo", textualmente del registro de observación se toma:

Mo: ""¡Uno, dos, tres!, les voy a decir algo, ahorita les voy a entregar la tarea, pónganle al libro lo que va a ser tarea, van a recortar y pegar."¹¹⁵

¹¹³ Registro de observación N° 8 P. 3 11/02/02 Escuela N° 1

¹¹⁴ Registro de observación N° 34 P. 1 31/05/02 Escuela N° 2

¹¹⁵ Registro de observación N° 7 P. 6 08/02/02 Escuela N° 2

En otro fragmento se observa de nuevo la estrategia “uno, dos, tres”

Mo: “Van a buscar palabras con “be”, “ge”, “de” y “pe”... ¡uno, dos, tres!... Rodolfo trae tu libro.”¹¹⁶

4.5.2.2. Listado en el pizarrón

El maestro aplica algunas otras estrategias alternando una y otra por ejemplo, cuando anota en el pizarrón en la parte superior derecha los nombres de algunos niños, éstos se hacen acreedores, si reinciden, a quedarse sin recreo o salir más tarde de lo previsto, el maestro hace un preámbulo diciendo, por ejemplo, "A ver vamos a empezar a anotar niños", los niños saben a qué se refiere con la frase y se controlan; como vemos el control viene siendo un sometimiento de la conducta del niño, lo cual puede ser en forma leve, moderada o severa.

4.5.2.3 Asignación de número por mesa

Como forma de control se usa también numerar las mesas en las que los niños tienen que responder de acuerdo con la numeración, por ello se escuchan frases como, "Los de la mesa uno pueden salir o los de la mesa tres se han portado mal, o los de la mesa cinco van a recibir un premio", la mesa numerada es un recurso para mantener el orden o el control, hay un fragmento de observación que se relaciona con esto, por ejemplo:

Ma: "Los que van a quedar fíjense cómo se van a acomodar...en la mesa uno, Carlos, Kenia Dolores, y Cintia, en la dos Jazmín, Pedro y Francisco en la tres, Rogelio, Melby y Jorge; no ocupan mochila sólo lápiz, en la cuatro se acomoda Mario, Melby, y Juan, en la cinco Rogelio, María, y Jasán y en la seis Rafael, Rosario y Juanita.”¹¹⁷

¹¹⁶ Registro de observación N° 26 P.5 07/05/02 Escuela N° 2

¹¹⁷ Registro de observación N° 35 P.4 07/06/02 Escuela N° 3

Otro registro de observación que se refiere a la forma de control de mesa que se da en la misma escuela es el siguiente:

Ma: " Joel ¿Ya terminaste? Cinco minutos más y borro el pizarrón, ya saben que en cuanto lleguen digan si no traen cuaderno, si no se quedan sin escribir; de la mesa uno ¿quién quedó que no les tomé la lectura?"¹¹⁸

Otro evento relacionado con el control mediante las mesas numeradas, es el siguiente:

Ma: "Voy a pasar a sus mesas, voy a la mesa cuatro."

Ob: (El niño se va a su lugar en la mesa cuatro.)¹¹⁹

Seguir el hilo a este evento fue dando como resultado, según la entrevista, que se sostenía la conjetura de que la maestra ha utilizado esta estrategia, implementándola en los grupos que atiende, pues se encontró la siguiente respuesta:

Ma: "Lo hago para que haya orden al revisar el trabajo de los niños, no siempre están ubicados en una sola mesa, ellos pueden ir rotando, ya conocen el número de las mesas para que no se dejen venir en bola, así no se me juntan y que no se haga desorden, ya tengo algunos años practicándolo, tiene gran ventaja, ha funcionado"¹²⁰

Entonces considerando esta información fruto de una primera entrevista se decide incluir interrogantes en una segunda, relacionada con la concepción de lo, que tiene que ver con el orden del cual habla la maestra al respecto.

¹¹⁸ Registro de observación N° 6 p. 3 20/09/01 Escuela N° 3

¹¹⁹ Registro de observación N° 1 p. 5 12/09/01 Escuela N° 3

¹²⁰ Registro de entrevista N°1 p. 1 02/10/01

"Ma: Pues el orden, yo creo que es la base de todo buen trabajo, para todo, para todo hasta para lo más mínimo, hasta para jugar yo considero que se necesita tener un orden, por tal motivo procuro casi en lo que se pueda, en todo lo que se haga sea trabajo, sea juego, todo que tenga un orden... porque de esa manera obtenemos mejores resultados y enseñamos a los niños que tengan una disciplina, que todo lo que se haga con orden tiene mejores resultados que lo que se haga en desorden."¹²¹

Como organización para el trabajo, el numerar las mesas tiene que ver con el equipo que se sienta en tomo a la mesa, solamente que como algunas situaciones implementadas tienen sus aciertos, también cuentan con desaciertos, pues, en este caso los nombres de los niños quedan abreviados con "los niños de la mesa cuatro", por ejemplo, a todos los niños les gusta que los adultos y sus compañeros les hablen por su nombre, se sienten distinguidos y tomados en cuenta.

Los mismos niños acuden al llamado de "mesa tres les voy a revisar, vengan", ya se ha11 acostumbrado a que sea ésta la forma de nombrarlos, así como también identifican a sus compañeros de los diferentes equipos por numeración de mesa.

4.5.3. Factor tiempo

Hay un factor considerado muy importante que permite promover en los alumnos la competencia: el tiempo, un factor que para algunos maestros significa poder otorgarle periodos amplios a las actividades, aunque puedan ser placenteras, espontáneas o duraderas, en el caso concreto, el cual sirve para reafirmar la idea es aquel en el que la maestra les truena los dedos a los niños repetidas veces diciendo, ¡apúrese, apúrese!, presionando a los niños.

El tiempo es un elemento considerado por el maestro muy importante, pues debe planear y ejecutar las acciones en lapsos programados, además en la escuela y

¹²¹ Registro de entrevista N° 2 P. 1 04/10/01

principalmente en el aula se presentan otros asuntos que a veces son ajenos al grupo y a la clase y por ello se considera que se da la pérdida de tiempo cuando la maestra asiste a reunión de consejo técnico en la dirección, cuando tiene que atender documentación, a los padres de familia, etcétera.

Cuando los niños permanecen fuera del aula también se da el tiempo perdido, cuando dicen "Voy al baño" y se quedan en la ventana de algún salón, se complica la organización cuando los niños no están integrados en el grupo.

En la escuela se dan también rutinas, como es el caso en que hay que irse a formar, a cumplir con el ritual de la formación, más si se ha establecido que hay que hacer la formación a la entrada (8 de la mañana y finalizando la hora de recreo), ahí se considera que hay tiempo perdido.

Me llamó la atención que en la escuela N° 2 sucedió lo siguiente:

8:05

Ob: (Se dio el timbrado para la entrada, vi que los niños se metieron directamente a los salones, sin formación)¹²²

Me pareció buen detalle que no se invirtiera tiempo para que los niños se formaran en la cancha, pues de esa forma se están quitando esas tradiciones que vienen a complicar, a disminuir el tiempo real de enseñanza en la escuela primaria.

En sí, estos son algunos de los aspectos significativos considerados antes, que se fueron dando en los contextos escolares en los que se ha realizado la investigación que se refiere a nuestro objeto de estudio: Los juegos escolares en el currículo formal y el curriculum vivido en el primer grado de educación primaria.

¹²² Registro de observación N° 35 P. 1 07/06/02 Escuela N° 2

CONCLUSIONES

Al término de cualquier investigación, es necesario organizar un resumen de hallazgos y resultados de la investigación realizada, en el que se incluya una variedad de ideas que permitan visualizar el estado en que se encuentra la información generada en tomo al objeto de estudio, en este caso, los juegos escolares en el currículum formal y el currículum vivido en el primer grado de educación primaria.

En este sentido se puede expresar que con relación al método utilizado para realizar la investigación, éste, es apropiado, ya que la "etnográfica" se puede aplicar en el estudio de la realidad educativa, concretamente en los escenarios de, los niños y maestros en acción, permitiendo al investigador, la observación, el análisis y la interpretación.

Con el análisis de resultados de la investigación realizada se puede concluir la siguiente:

El niño generalmente procura jugar e interactuar ya sea con sus compañeros o con los adultos e implementan sus propias ideas para mostrar su afecto, socializando sus ocurrencias dentro y fuera del aula. Para ello, por la regular niños y niñas incorporan en sus mochilas, bolsas o en su ropa, algunos instrumentos para jugar en el allla, escuela, calle y en el resto de la comunidad; los juegos de ellos pueden ser espontáneos o a través de juguetes, pero también planeados, ideados y aplicados por el profesor.

En las escuelas, con los alumnos se presenta el fenómeno social denominado meritocracia que se relaciona con situaciones que tienen que ver con la competencia, con el logro de la supremacía, cuando los alumnos tienen confrontaciones en cualquier actividad que realizan, quizá porque los adultos hemos promovido ese tipo de comportamientos por pertenecer a una sociedad que espera que las generaciones menores sobresalgan en todos los aspectos.

Como parte de las interacciones de los niños se dan las luchas y los empujones, lo cual viene siendo una de las actividades predilectas de los niños, algunas de esas acciones en ocasiones no logran definirse si son juego puro o violencia; entre juego y juego los niños pueden llegar a sobrepasar los límites establecidos entre juego y violencia, principalmente si se acciona en forma grupal.

Regularmente los maestros utilizan algunas estrategias en el aula a fin de establecer el orden, evitar juegos y/o violencia en el grupo; entre otras, numerar las mesas de trabajo, el contar 1, 2, 3 para que los niños vuelvan a su lugar o dejen de jugar, anotar el nombre de los alumnos en el pizarrón, advertirles que no saldrán a recreo, incluso privarlos de él.

Debido a la naturaleza lúdica propia de los niños, les encanta que jueguen con ellos principalmente su maestra o maestro, les gusta divertirse, bromear, correr, saltar, hacer representaciones de algunos personajes, les gusta todo lo que sea recreativo y los ambientes festivos en donde interactúan con sus compañeros fomentándose la socialización.

El juego es un instrumento o recurso que permite a los pequeños ir accediendo a las reglas que se establecen en interacción grupal, además de que ellos pueden inventar o establecer sus propias reglas en juegos y otras actividades.

A los niños les gusta ir a la escuela ya que es un espacio que les permite desarrollar la socialización porque se encuentran con sus compañeros y pueden jugar a la hora del recreo, incluso dentro del aula y son pocos los que dicen que van a estudiar máxime que lo dicen por mera formalidad.

En la escuela primaria son pocos los eventos en los que algunos maestros trabajan actividades relacionadas con el juego para el logro de aprendizajes y de acuerdo a lo investigado en la escuela N° 2 es donde más recurrencia se notó en cuanto a los aprendizajes mediante el juego, seguida de la escuela N° 1, debido a un factor observado: los profesores recientemente egresaron de la Escuela Normal, lo cual les proporciona diferentes alternativas en su desempeño docente.

Las sugerencias y recomendaciones didácticas de los libros de español, matemáticas y conocimiento del medio para el maestro y los ficheros de español, así como el de matemáticas y el de educación física de primer grado contienen actividades recreativas, de manejo de material, de juego, de representaciones, etcétera que pueden ser utilizadas por maestros y niños para el logro de los aprendizajes; en este sentido, el currículum formal de primer grado de educación primaria considera al juego en algunas actividades que lo conforman, por lo que está presente en planes y programas, así como en los libros de apoyo del alumno y del docente; sin embargo en las aulas éste se da más bien por la naturaleza del niño, quien lo muestra de una manera espontánea sin que necesariamente haya de por medio una planeación directamente del profesor.

Respecto de lo observado en las escuelas donde se efectuó la investigación y tomando en consideración el análisis de los registros de observación, se expresa en términos generales, que aproximadamente de todas las actividades planeadas y ejecutadas por los maestros un 10% son aquellas en las que se utiliza el juego para promover aprendizajes. Los alumnos participan aproximadamente en un 30% en actividades relacionadas con juego, aunque éstas no sean estrictamente para el logro de aprendizajes, pues se manifiestan en juegos libres, que incluso pueden utilizarse para la adquisición de aprendizajes, dependiendo de cómo el maestro canalice ese potencial natural de los alumnos.

El uso de la música en las aulas representa una estrategia de enseñanza y aprendizaje, puesto que para los niños, promueve la atención, motivación, los sentidos se agudizan o se desarrolla la capacidad de ellos, se desarrolla mejor la coordinación motriz cuando se utiliza la música para bailar o jugar, lo anterior se puso de manifiesto únicamente en la escuela N° 2.

En función de los porcentajes arriba mencionados, queda de manifiesto la comprobación parcial de la hipótesis inicial formulada en los siguientes términos: los maestros de primer grado de educación primaria por lo regular no utilizan las

recomendaciones y sugerencias del currículo formal, en lo relativo al juego escolar como una estrategia en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Por otra parte, uno de los factores más importantes considerados por los maestros es el tiempo, el cual debe incluirse en una planeación con el fin de ejecutar las acciones programadas. Cuando se presentan situaciones ajenas a la clase y al grupo se piensa en la pérdida del tiempo, incluso en las actividades desarrolladas por los niños, los maestros sentencian los tiempos apreciándose limitantes en el desarrollo del trabajo áulico. Sin embargo, si el tiempo que se interviene en situaciones ajenas a la enseñanza se destinara a la recreación o al juego se podría despertar y beneficiar mejor los intereses de los niños, encausándolos al aprovechamiento escolar, esta idea está basada en la hipótesis que dice textualmente: El juego desempeña un papel importante en el aprovechamiento escolar de los alumnos de primer grado de educación primaria; misma que se comprobó parcialmente, pues en el material empírico fueron pocos los eventos encontrados al respecto.

BIBLIOGRAFIA

AUSUBEL, David y Sullivan Edmund V. (1997): El desarrollo infantil Tomo III Editorial paidós mexicana, S. A México.

AUSUBEL, David P. Novak Joseph D. Hanesian Helen, (1983): Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo, Editorial Trillas, México.

BRUNER J. (1984): "Juego, Pensamiento y Lenguaje". En LINAZA, J. L. (comp.) Jerome Bruner Acción, Pensamiento y lenguaje., Alianza Psicología. Madrid.

CAÑERO Gámez Ana y Carretero Váquer Dolores A. (1994): "El juego: teorías características y clasificaciones del juego infantil, el juego como actividad de enseñanza y aprendizaje" en GARCIA Soriano J. A. y Palomo García M. D. (Coordinadores) Contenidos educativos generales en educación infantil y primaria, Ediciones Aljibe, España.

CASTORINA, José A. y Lenzi Alicia M. (comp.) (2000): La formación de los conocimientos sociales en los niños, Editorial Gedisa, Barcelona.}

COLL, César (1991): Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento, Editorial Paidós, Barcelona.

COLL, César y Solé, Isabel (1992) "La interacción profesor / alumno en el proceso de enseñanza y aprendizaje" en César Coll, Jesús Palacios y Álvaro.

Marchesi (comp.) Desarrollo psicológico y educación II. Psicología de la Educación, Alianza -Psicología, Madrid, España.

DELVAL, Juan. (1986): La psicología en la escuela, Editorial Visor Libros, Madrid, España.

- (1994): "Cantidad o Calidad" en Cuadernos de pedagogía N° 225, Editorial Fontalba, Barcelona.

- (1994): El desarrollo humano, Siglo Veintiuno Editores, S.A., México.

- (1997): Crecer y pensar, Editorial Paidós mexicana, S.A. México.

ELKONIN Danill B. (1980): Psicología del juego. Editorial Visor libros. Madrid.

FILHO, Lourenco. (1980): Introducción al estudio de la escuela nueva, Editorial Kapelusz, Buenos Aires.

GALLEGO, Ortega José Luis, (compilador) (1998): Educación infantil. Alianza Editorial S. A España.

GRATIOT – ALPHANÉRY H. y Zazzo René (1982): Tratado de psicología del niño. 5. La formación de la personalidad, Ediciones Morata, España.

GÓMEZ Palacio Margarita et al. (1995): El niño y sus primeros años en la escuela. SEP, México, D. F.

HEDEGAARD, Mariane (1993): "La zona de desarrollo próximo como base para la enseñanza" en Luis C. Moll (comp.) Vigotsky y la educación. Connotaciones y aplicaciones de la psicología socio histórica en la educación, Eddiciones Aique, España.

HUIZINGA, Johan, (1982): "El concepto de juego y sus expresiones en el lenguaje" en ARREDONDO Chávez José Manuel (compilador) El juego. Licenciatura en Educación Plan 1994, UPN, México.

JARES, Xesús R. (1992): El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos, Editorial CCS, Madrid.

LUZURIAGA, Lorenzo. (1992) Ideas pedagógicas del siglo XX, Editorial Losada, Buenos Aires.

MARTINEZ, CRIADO Gerardo (1999): El juego y el desarrollo infantil, ediciones Octaedro, España.

MARINEZ Miguel (2000): La investigación cualitativa etnográfica en educación, Editorial Trillas, México.

PENCHANSKY Lidia "El juego en la acción educativa del nivel inicial". En 0 a 5 La educación en los primeros años. N° 8 Ediciones Novedades Educativas. México, Enero 1999.

PÉREZ, Pérez Ramón (1994): El currículum y sus componentes, Editorial Oikos-tau, España.

PIAGET, Jean (1980): Seis estudios de psicología, Ariel Seix Barral, S.A. Cía Editorial, México.

PIAGET, Jean. Inheider, B. (1997): Psicología del niño, Editorial Morata, Madrid, España.

RIOS, Pérez J. Abelardo. (1991): Pedagogica No 3, UPN, Sinaloa, México.

RODRÍGUEZ, Gómez Gregario et al. (1996): Metodología de la investigación cualitativa, Ediciones Al gibe. Granada.

SACRISTAN, José Gimeno (1990): La pedagogía por objetivos: obsesión por la eficiencia, Ediciones Morata, Madrid, España.

- (1992): "Investigación e innovación sobre la gestión pedagógica de los equipos de profesores" en Justa Ezpeleta y Alfredo Furlán. La gestión pedagógica en la escuela, UNESCO/OREALC, Chile.

- (1998): El currículum: una reflexión sobre la práctica. Ed. Morata S. L. España.

SACRISTÁN J. Gimeno, Pérez Gómez Ángel I. (1999): Comprender y transformar la enseñanza, Ediciones Morata S .L. España.

TAYLOR, S. J. y Bogdan R. (2000): Introducción a los métodos cualitativos de investigación, Editorial Paidós, Barcelona.

VYGOTSKI, Lev S. (1979): El desarrollo de los procesos psicológicos superiores, Editorial Crítica Grupo editorial Grijalbo, Barcelona.

- (s/t): Pensamiento y lenguaje, Ediciones Quinto Sol, México.

WOODS, Peter (1987): La escuela por dentro, Ed. Paidós, España.

ZAPATA Oscar A. (1999): Aprender jugando en la escuela primaria Editorial Pax. México.

SEP. (1993): Antología de Apoyo a la Práctica Docente del Nivel preescolar. Dirección General de Educación Preescolar-. México, D. F.

SEP. (1994): Libro para el maestro. Matemáticas. Segundo grado. México.

SEP: (1991): Juega y aprende matemáticas; propuesta para divertirse y trabajar en el aula, México.

SEP (1992): Programa de estudios de educación preescolar. México.

SEP (1995): Taller de estudio para directivos. Educación preescolar, Una Perspectiva General, Dirección General de Educación Preescolar, México.

SEP (1995): Módulo El Mac y la Práctica Docente, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Dirección General de Culturas Populares, Plan de Actividades Culturales de Apoyo a la Educación Primaria, México.

SEP (1993): Plan y programas de estudio 1993. Educación Básica. Primaria. México.

UPN (1986): Planificación de las actividades docentes, Ed. Universidad Pedagógica Nacional, México.

UPN. (1994): El niño: Desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. Universidad Pedagógica Nacional. México.

UPN. (1986): Planificación de las actividades docentes. Antología. Primera edición México

Diccionario de las Ciencias de la Educación (1998): Editorial Santillana, S. A. de C.V., México.

Enciclopedia Consultor de Psicología Infantil y Juvenil (1987): Grupo Editorial Océano, Barcelona, España.

Enciclopedia general de la educación. (1999): Volumen II Océano Grupo Editorial, España.

Enciclopedia Microsoft Encarta 2000. "Currículo," 1993-1999 Microsoft Corporation.