

Gobierno del Estado de Yucatán  
Secretaría de Educación  
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD 31-A MERIDA

EL JUEGO COMO UNA ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE  
PARA GRUPOS NUMEROSOS

Maribel del Carmen Salas Medina  
TESINA EN LA MODALIDAD DE RECUPERACIÓN DE LA  
EXPERIENCIA PROFESIONAL PRESENTADA EN OPCIÓN AL  
TÍTULO DE:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN

MÉRIDA. YUCATAN. MÉXICO.

2006

## ÍNDICE

### INTRODUCCIÓN.

### CAPÍTULO I

#### **GRUPOS NUMEROSOS: ¡UN GRAN EQUIPO DE JUEGOS Y DIVERSIÓN!**

- A. La práctica docente con grupos numerosos
- B. La acción transformada del docente, un justificante
- C. Propósitos de la Tesina

### CAPÍTULO II

#### **ALGUNAS CONSIDERACIONES TEÓRICAS SOBRE EL JUEGO. MARCO CONTEXTUAL**

- A. El juego como instrumento de educación
  - a) El juego: una alternativa en la educación
  - b) El docente: fuente de creatividad...
  - c) La figura del nuevo docente...
- B. La Escuela Primaria Presidente Miguel Alemán. Su contexto

### CAPÍTULO III

#### **UN IMPORTANTE RECURSO PEDAGÓGICO: EL JUEGO**

- A. Jugar es un deleite. ¡Si trae aprendizajes mejor!
  - a) “Dar lo mejor de mí”
  - b) “Basta matemáticas”
  - c) “Buscando tesoros”
  - d) “Juguemos a estudiar”

e) ¡Oh Fido!

## **CAPÍTULO IV**

### **EL JUEGO: ACTIVIDAD IMPACTANTE EN EL PROCESO ENSEÑANZA- APRENDIZAJE.**

A. Los juegos. "juguemos a estudiar", "Dar lo mejor de mi", ¡Aprendí jugando!

B. De maestro a jugador

## **CONCLUSIONES**

## **BIBLIOGRAFÍA**

## INTRODUCCIÓN

La elaboración de esta tesina en su modalidad de rescate de experiencia obedece al propósito principal de aportar ideas para colaborar con los demás profesores en similar situación a mejorar la calidad de nuestro trabajo y por último hacer énfasis en la utilización del juego, una actividad propia de los niños, un recurso principal del trabajo docente frente a un grupo numeroso.

El juego además de ser una actividad propia de la infancia, es como su misma definición dice: una actividad voluntaria que no tiene fin en si misma dentro de la realidad externa, esta sujeta simplemente a las reglas que los propios jugadores imponen, y al final de la actividad su principal objetivo es la diversión. Esa es la razón por la que nos puede servir como instrumento de trabajo, de esta manera los niños no se sienten presionados, se divierten, se sienten seguros además de que por supuesto están aprendiendo.

El docente por su parte no solo debe ser el conductor de la clase, el instructor, el guía de la actividad, debe convertirse en fuente de creatividad que inspirado por los niños, junto a las inmensas ganas de descubrir cosas nuevas constantemente puedan juntos hacer un equipo para mejorar la educación dentro de un marco de armonía y seguridad. De ahí que este nuevo docente ha de adquirir habilidades y actitudes que faciliten dicho cambio, tanto en el ámbito técnico y pedagógico como en el personal, debe permitir surgir su humanitarismo para permitirse enamorarse de sus alumnos.

La escuela de donde me ubico surge el planteamiento de este trabajo de tesina presenta una situación muy difícil, tanto para el docente como para el alumnado. La alta demanda estudiantil trae consecuencias comprometedoras en la educación de los niños, el cuidado no puede ser personalizado, mantener la atención de más de 40 niños (en este caso de 4° grado de primaria) durante una lección es toda una proeza, sin tomar en cuenta que la situación económica de

estos niños trae consigo otras consecuencias como el propio déficit de atención, desnutrición, maltrato, etc. Es trascendental que esta clase de circunstancias nos lleven a tratar de ser mejores docentes todos los días, haciendo todo lo que este a nuestro alcance para mejorar la educación.

La situación expuesta aquí, nos permite analizar la manera de cómo hacer que 40 niños estén dispuestos a ayudar al docente al proceso de su propio aprendizaje y que en este trabajo su contenido queda estructurado en cuatro capítulos que se describen a continuación.

En el primer capítulo, que lleva por título Grupos Numerosos: ¡Un Gran Equipo de Juegos y diversión! Planteo la forma en que se da la situación en la práctica docente frente a un grupo de más de 40 alumnos, y los motivos por los cuales es causa de preocupación como docente para conseguir la calidad educativa. Este capítulo hace referencia a el análisis de la situación que enfrenta el docente ante un grupo numeroso, las circunstancias que lleva en su búsqueda por abordarla de la mejor manera, como esta misma situación convierte al docente en ese maestro que enseña, que libera potencialidades, dirige al grupo y es factor de cambio. Por otra parte hago mención de los propósitos que persigue esta tesina.

En el segundo capítulo hago alusión acerca de la clasificación de las etapas del desarrollo cognitivo de los niños en torno al juego según Piaget. Etapas en las que se da primero los juegos de ejercicio que son sustituidos por los juegos simbólicos y posteriormente los juegos de construcción, para finalmente llegar a los juegos de reglas que permanecen y se desarrollan junto con la persona. Por otro lado hago referencia de la clasificación del juego que Rüssell nos indica en cuatro grandes modalidades que son: el juego configurativo, el juego de entrega, el de representación de personajes y el reglado. Así mismo hago una remembranza de las situaciones en mi experiencia como docente.

En el tercer capítulo describo la experiencia en la aplicación de distintas estrategias por medio del juego como recurso pedagógico. Cada una de ellas cuenta con la duración, el propósito, así como el procedimiento, las reglas, el papel que desempeña el maestro durante la actividad y la experiencia durante el desarrollo del juego, así como las observaciones. Dar lo mejor de mí, basta numérica, buscando tesoros, juguemos a estudiar y ¡Oh Fido!, son recursos que resultan de utilidad, no solo ante un grupo numeroso sino para todos, independientemente de la situación mejoran la manera de cómo ven los niños su propio desempeño escolar, se divierten y aprenden con gusto.

En el cuarto capítulo donde planteo el impacto del juego en el proceso de la enseñanza, para llegar a la conversión del docente en un jugador. Dejando de ser solo el maestro, para convertirme en compañera, en amiga.

Finalizo este trabajo con las conclusiones que se convierten en las posturas pedagógicas asumidas en el quehacer educativo y con la bibliografía consultada.

## **CAPÍTULO I**

### **GRUPOS NUMEROSOS: ¡UN GRAN EQUIPO DE JUEGOS Y DIVERSIÓN!**

#### A. La práctica docente con grupos numerosos

Enfrentar un tema relacionado con el universo de las instituciones de educación primaria, me obliga a reflexionar dada la gran diversidad que tienen, por lo que se refiere no solamente a sus características de ser "privadas", públicas en modalidades urbanas, urbana marginal y rural, lo cual implica por si mismo algunas diferencias en cuanto a sus actividades docentes. La diversidad se refiere además a otros aspectos: como el tamaño de las instituciones, su historia, el contexto socio- cultural en el que se encuentran y su ubicación geográfica.

Todo lo señalado redundando en una heterogeneidad de las instituciones de educación primaria, por lo que al hablar de las actividades que se realizan en relación al desarrollo de la práctica docente requiere de la elaboración de planteamientos de situaciones y soluciones particulares para destacar básicamente lo que es común, con todas las limitaciones que ello implica, pero también con las posibilidades de tener una visión de conjunto.

Durante los años 70' -80's inicia un movimiento de reformulación en la educación que pretendía cambios e innovaciones en el marco normativo, jurídico y curricular, todo esto se traduce en nuevas disposiciones educativas, reformulación de contenidos, diseño de enfoques para el tratamiento de las asignaturas, como el enfoque comunicativo lo es para el Español; pero algo de lo que se hace hincapié es el planteamiento de que los grupos escolares no debieran rebasar el número de 25 ó 30 alumnos como máximo para el logro de la calidad educativa.

A pesar de lo anteriormente expuesto, la propia realidad de las escuelas es otra, existe una gran diferencia en las condiciones materiales, físicas y

pedagógicas para el trabajo docente, que se traducen en dificultades para el logro educativo como fue mi caso, de contar con un grupo numeroso de alumnos.

Muy a pesar de ello, no era factible buscar culpables de la educación sino más bien reuní mi concentración en redirigir mi energía para encontrar las soluciones pertinentes, llevarlas a cabo, mirar hacia adentro, ver en que estaba fallando y tratar de enmendar esta situación poniendo nuestro granito de arena; y recordar, que esos niños de hoy son los hombres y mujeres del futuro, que están en nuestras manos, que depende en mucho de nosotros para poder lograr un verdadero cambio en la educación.

Me permito también hacer un análisis de los beneficios que puede traerme el tener un grupo numeroso en vez de fijar mi atención en las complicaciones, tomando en cuenta esto, puedo justificar que contar con un grupo de esta magnitud nos permite tener un acervo de conocimientos y experiencias de cada uno de esos pequeños, que al interaccionar enriquecen el aprendizaje, que contamos con cuarenta mundos diferentes, con cuarenta percepciones distintas de la realidad, al fin y al cabo una gran familia, y un gran equipo de juegos y diversión.

Otro aspecto de reflexión es la formación docente que ha de conceptualizarse como la modelación de las practicas, así como de la instrumentación de estrategias de acción técnico -profesionales que se adquieren a través de transitar por diversos niveles educativos y que se actualizan cuando uno se enfrenta a su practica docente. De mayor merito es la formación adquirida en la Universidad Pedagógica Nacional (UPN) que me prepara para ser un docente dispuesto ala acción transformadora en el trabajo docente.

Ante la responsabilidad de un grupo mayor al de 40 alumnos es una complicación que simplemente no se puede lamentar, mas bien es una situación que debe estimular al docente que lo enfrenta, a iniciar la búsqueda de una



resolución conveniente, que mejore la calidad del estudiante al igual que su proceso de aprendizaje.

Realizar esto por supuesto, dada a mi nueva experiencia en la práctica es necesario admitir que es una circunstancia que puede abordarse adecuadamente si se le presta la atención apropiada.

En el buen funcionamiento de un grupo, el papel del profesor es punto claro, de las estrategias que el implemente y de toda la creatividad, empeño y deseo de cumplir con los logros educativos en sus alumnos, hará que se obtengan buenos resultados en las diversas acciones que decida llevar a cabo.

Con el deseo de hacer las cosas cada vez mejor, de experimentar más energía y creatividad en cada una de mis acciones y con el propósito de elevar la eficiencia del trabajo docente, para que de este modo conseguir la calidad educativa, que debiera ser proporcionada a nuestros alumnos de educación primaria, me vi en la necesidad de plantear como estrategia de aprendizaje: "el juego", que constituye una actividad importante en la etapa infantil, vista como una actividad que tiene fin en si misma, es decir, una actividad en la que no se trata de conseguir objetivos, ajenos ala actividad escolar; sino que la propia actividad que resulta placentera.

En el caso del grupo escolar resultó que el aplicar distintos juegos para la realización de las tareas de aprendizaje nos permitió producir una gran cantidad de conductas muy variadas que dieron lugar a una organización más flexible, libre y con grandes posibilidades de explorar con las conductas, con una gran utilidad desde el punto de vista adaptativo, y con la consecución de metas que resultaban inalcanzables en otros momentos.

## **B. La acción transformadora del docente, un justificante.**

Los profesores debemos ubicarnos en la importancia que tiene la reflexión en la acción de la práctica docente para contribuir a transformarla y mirar en que medida lo estamos haciendo o solo lo teorizamos sin que nos animemos a llevarlo a cabo.

Hay que insistir en la idea de que los profesores deben ejercer activamente la responsabilidad de plantear cuestiones serias acerca de los que ellos mismos enseñan, sobre la forma en que deben enseñarlo y sobre los objetivos generales que persiguen.

Esto significa que los profesores tienen que desempeñar un papel juicioso en la configuración de los propósitos educativos y las condiciones de la enseñanza - aprendizaje.

No se es maestro si no se tiene el deseo de serio, la aspiración o la voluntad de realizar acciones que a simple vista parecen desmesuradas.

El maestro tiene la obligación de ser valiente, porque no rehuye, no teme los problemas que la realidad le presenta y los enfrenta con imaginación, creatividad y fantasía; elementos certeros e infinitos del pensamiento para modificar la naturaleza y acercar el futuro a la realización de su modelo ideal.

El maestro enseña, libera potencialidades, dirige al grupo y es factor de cambio.

La dinámica escolar adquiere existencia por intermedio de sus protagonistas, los procesos y prácticas que posibilitan el funcionamiento de una escuela son constituidos por maestro y directivo sobre un espacio social e institucional previamente definido; la formación técnico -pedagógica del docente como apoyo que llegan a las aulas escolares, no a vencer e imponer sino a convencer I colaborar y cooperar con la misma.

En la propia experiencia docente, tres cursos escolares impartiendo el cuarto grado de primaria, en la escuela primaria estatal "Presidente Miguel Alemán" en el turno vespertino de la población de Kanasín, con características de modalidad urbana marginal, en un contexto cultural de gente en su mayoría alfabetizada, de práctica de las tradiciones propias de una comunidad marginal; me encuentro con una institución escolar que en su tamaño en relación a los grupos escolares, cuenta con quince grupos, nueve de los cuales presentan un alumnado mayor de cuarenta alumnos.

En mi caso, era la primera vez que me enfrentaba a un grupo numeroso de alumnos implicando serias dificultades, que ponían en riesgo la calidad en la educación de los alumnos.

Durante los dos primeros cursos, debo admitir, fueron para mí como un inicio nuevamente de mi entrenamiento. Como docente, por como lograr el dominio del grupo se convirtió junto con los deseos de lograr un ejercicio de la docencia de calidad, un reto constante, una continua lucha que he de confesar no fue nada fácil.

Complementario a esto me gustaría describir algunas de las situaciones vividas en el interior del aula escolar con los alumnos, como la dispersión en la atención, entendimiento, la Cooperación y solidaridad en la realización de las actividades didácticas; los diálogos entre los alumnos se convertían en bullicio, lo cual dificultaba compartir y socializar las experiencias y los Conocimientos para enriquecer el trabajo.

El hecho de trabajar con un grupo numeroso trajo consigo en mi persona una enorme carga que llegó hasta el estrés y la angustia, por la preocupación de proporcionarles a mis alumnos la constante atención que demanda su proceso de aprendizaje.

Nuestros alumnos como bien sabemos necesitan de una atención más personalizada que les proporcione los medios necesarios para una mejor educación que la nueva corriente de la pedagogía actual nos demanda, y que como tal se opone a la presencia de grupos numerosos en las aulas.

### **C. Propósitos de la Tesina**

La elaboración de esta tesina en su modalidad de rescate de experiencia obedece al propósito principal de describir aquella vivencia educativa con los alumnos y alumnas del cuarto grado de la escuela Primaria Estatal "Presidente Miguel Alemán", que en su narración podría aportar elementos de análisis y reflexión ante problemáticas comunes, entre las que están:

- Estimular, comprender y apoyar a mis compañeros de escuela para propiciar su creatividad en las soluciones docentes que cada uno de ellos genere.
- Mejorar la calidad del trabajo educativo
- Sugerir el juego como una alternativa de solución al trabajo con grupos numerosos de alumnos.

Todos los propósitos descritos anteriormente fueron de gran importancia en la labor docente, me permitió alcanzar las metas propuestas y hacer una reflexión del trabajo cotidiano, así como de la estrategia didáctica utilizada que en este caso, fue el juego.

## **CAPÍTULO II**

### **ALGUNAS CONSIDERACIONES TEÓRICAS SOBRE EL JUEGO. MARCO CONTEXTUAL**

#### **A. El juego como instrumento de educación**

"El "juego" es en sentido estricto, cualquier actividad a la que uno se dedica por el gozo que produce, sin tomar en consideración el resultado final."<sup>1</sup>

El juego es una actividad que se realiza en forma voluntaria, sin exigencias ni sujeciones externas. Son las que según algunos autores las que no tienen otras reglas mas que las que impone el jugador mismo, sin un fin necesario dentro de la realidad externa. Existen dos tipos de juego: el activo, en el cual la diversión se deriva de las actividades que realiza el individuo: y el pasivo en el que ella alegría proviene de las actividades que otros realizan.

Típicamente los niños pequeños se apegan más al tipo de juego activo y conforme se acercan a la adolescencia al tipo pasivo, cabe aclarar que no es una regla, muchos niños pequeños actualmente disfrutan de la diversión pasiva como la televisión y los juegos de video.

El "trabajo" difiere del juego en el hecho de que se trata de una actividad en la que absolutamente todo se encamina en un fin, mientras que el juego todo lo contrario.

Por otro lado el trabajo no se realiza porque le procure gozo sino más bien porque desea llegar al resultado final.

El trabajo puede ser voluntario en el sentido que el individuo decide realizarlo e involuntario si se impone por los demás o alguna autoridad, en este último caso

---

<sup>1</sup> Elizabeth, Hurlock. Desarrollo del Niño. 63 ediciones, McGraw Hill. México, 1990. p.308

se convierte más bien en una tarea penosa.

Aun cuando pudiese clasificar actividades como trabajo o como juego, no existe en realidad una separación mutuamente excluyente de las mismas. El hecho de que la actividad pertenezca a una u otra categoría, depende no tanto de la actividad misma sino de la actitud que tenga el individuo hacia ella.

De ahí, mi interés en que los niños no tomen el aprendizaje como un trabajo impuesto sino como una actividad de diversión y que a la larga se vuelva intrínseca, como un juego. Por lo tanto como docentes debemos tratar de conseguir que la educación a pesar de ser una actividad dirigida aun fin, sea también una actividad que por el hecho de realizarla implique un gozo en su mismo desarrollo.

En relación a los alumnos de cuarto grado de primaria sus edades son 10 y 11 años encontrándose en la etapa operacional cuyas características, es que el niño puede resolver problemas lógicamente, si se enfocan en el aquí y el ahora. Según Piaget, los procesos de razonamiento se vuelen lógicos y pueden aplicarse a problemas concretos o reales. En el aspecto social, el niño ahora se convierte en un ser verdaderamente social y en esta etapa aparecen los esquemas lógicos de seriación, ordenamiento mental de conjuntos y clasificación de los conceptos de causalidad, espacio, tiempo y velocidad.

"La oportunidad de jugar con diferentes materiales están ligados al desarrollo de las destrezas del pensamiento. El niño al palpar y manipular e imaginar de lo que se esta hablando logra tener un mayor conocimiento de lo tratado." <sup>2</sup>

Los juegos son una actividad tan aceptada en la vida infantil que pocos perciben las contribuciones que tienen estos en el desarrollo de los niños, los

---

<sup>2</sup> Janet, Moyles R. "El Juego como aprendizaje", en: El desarrollo del niño v el aprendizaje escolar. Antología Básica, UPN, México, 1997. p.240

ayudan mediante la imitación de acciones y actitudes al identificarse con las personas, a explorar el mundo, realizar pruebas de sus ideas y construir cosas con sus propias manos según su creatividad.

El juego además de ayudar en su desarrollo biológico, contribuye al fomento de la comunicación, salida para la energía emocional acumulada, salida para las necesidades y los deseos, como fuente de aprendizaje, de las reglas sociales, la moral, los roles sexuales y rasgos de personalidad, llamado todo esto en conjunto como el desarrollo psicosocial del niño.

La situación expuesta aquí, en este trabajo de tesina la de grupos numerosos, nos permite analizar la manera de cómo hacer que 40 niños estén dispuestos a ayudar al docente al proceso de su propio aprendizaje, de modo que pensándolo bien tenemos a nuestra disposición a muchos jugadores.

Las grandes ventajas del juego nos aporta la genial respuesta: ¡formemos equipos!

### **a) El juego: una alternativa en la educación**

Una persona que no sabe jugar está privada al mismo tiempo de la alegría de hacer y crear y seguramente está mutilada en su capacidad de sentirse viva.

Rosenar y Gorden

Son muchos los autores, que bajo distintos puntos de vista, han considerado y consideran el juego como un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil. El desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla personalidad y habilidades

sociales, sus capacidades intelectuales y motoras y, en general, le proporciona las experiencias que le enseñan a en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, crecer y madurar. Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él.

Los juegos le permiten al grupo descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecer el cambio de conducta que se enriquece y diversificar el intercambio grupal. Razón por la cual la experiencia planteada en este trabajo, que es tratar con un grupo numeroso se presta a ser objeto de la utilización del juego como principal herramienta de educación.

Después de la aplicación del juego como parte de mi trabajo docente he tenido la oportunidad de observar como en mis alumnos se ha dado el desarrollo de cinco parámetros de la personalidad, todos ellos íntimamente unidos entre sí (considerados por varios autores pedagogos), como son:

1. La afectividad: El juego favorece el desarrollo afectivo o emocional, en cuanto que es una actividad que proporciona placer , entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar tensiones.

Además, el juego supone a veces un gran esfuerzo por alcanzar metas, lo que crea un compromiso consigo mismo de amplias resonancias afectivas. Como sería en el caso de "basta matemática" que para mis alumnos fue la elección mas adecuada, tomando en cuenta la dificultad de obtener la atención necesaria para trabajar en el aula; con el fin de despertar su interés por esta asignatura, además de su grado de competitividad.

2. La motricidad: Determinados juegos, como el caso de "buscando tesoros" en el que los niños deben diseñar un mapa para hallar el tesoro, durante esta



actividad me di cuenta que la motivación y el gusto por jugar, sin prestar tanto la atención de que en realidad era una tarea procuro un ambiente armónico de las funciones psico- motrices, tanto de la motricidad global o movimiento del conjunto del cuerpo, como de la motricidad fina: observé que los mapas que realizaron poseían una habilidad manual superior al simple hecho de hacer un dibujo libre como actividad.

3. la inteligencia: según Piaget El niño, a través del juego, hace el gran descubrimiento intelectual de sentirse "causa". Manipulando los materiales, los resortes de los juguetes o la ficción de los juegos simbólicos, el niño se siente autor, capaz de modificar el curso de los acontecimientos. Realizando operaciones de análisis y de síntesis desarrollan la inteligencia práctica e inician el camino hacia la inteligencia abstracta.

4. la creatividad: Niños y niñas tienen la necesidad de expresarse, de dar curso a su fantasía y dotes creativas. Podría decirse que el juego conduce de modo natural a la creatividad porque, en todos los niveles lúdicos, los niños se ven obligados a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos en la expresión, la producción y la invención. Ante la oportunidad de trabajar con un grupo numeroso es impresionante la cantidad de ideas y ocurrencias que los alumnos pueden tener, de ahí la riqueza del trabajo con este tipo de grupos.

5. La sociabilidad: En la medida en que los juegos favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y les prepara para su integración social. Tener a más de cuarenta niños interaccionando a veces no es fácil, sobretodo debido a los diferentes estilos de vida y la manera de que cada uno de ellos percibe el mundo, en ocasiones discuten y se revelan, pero poco a poco aprenden a trabajar en equipos y asimilan durante todo el curso que pueden llevarse bien, esto les permite tener el ambiente armónico y agradable que muy pocas veces cuentan en sus hogares.

Para poder valorar el posible papel que le corresponde al juego en la educación infantil y primaria, es importante distinguir entre los diferentes tipos de juegos, porque el papel que desempeña el juego a lo largo del desarrollo del individuo varía en función del tipo de juego concreto al que nos refiramos, y de la etapa evolutiva en la que se encuentren los niños.

Se clasifican en función de sus contenidos o en función del número de participantes, es decir, juegos individuales, colectivos o sociales.

La Clasificación del juego de Rüssel es de gran interés educativo. Parte de un criterio muy amplio de juego, en el que incluye todas las formas de actividad lúdica.

"El juego es la base existencial de la infancia, una manifestación de la vida que se adapta perfectamente a la "inmadurez" del niño, al desequilibrio en el desarrollo de las diversas funciones"<sup>3</sup>

Según Rüssel el juego se clasifica en cuatro grandes modalidades, en gran parte interrelacionadas entre sí:

### **Juego configurativo.**

En él se materializa la tendencia general de la infancia a "dar forma". La tendencia a la configuración la proyecta el niño en todos 'os juegos, de modo que la obra resultante (mosaico de piezas de colores, la configuración de un personaje simbólico, etc. ) dependen más del placer derivado de la actividad que de la intención planeada e intencional de configurar algo concreto. El niño goza dando forma, y mientras lleva a efecto la acción, más que con la obra concluida.

---

<sup>3</sup> Arnulf , Rüssel. El juego de los niños Editorial Herder. Barcelona, 1970. p. 85

## **Juego de entrega.**

Los juegos infantiles no sólo son el producto de una tendencia configuradora, sino también de entrega a las condiciones del material. Puede predominar una de las dos tendencias, quedando la otra como un elemento de cooperación y ayuda en el juego. En los juegos de entrega hay siempre una relación variable entre configuración y entrega. Por ejemplo en el juego de la pelota por un lado el niño se ve arrastrado a jugar de un modo determinado por las condiciones del objeto (rebota, se escurre de las manos, se aleja, etc.), pero, por otro, termina por introducir la configuración (ritmo de botes, tirar una vez al aire, otra al suelo, etc.). Hay gran variedad de juegos de entrega: bolos, aros, juegos con agua, correr con monopatín, instrumentos de arrastre, etc.

## **El juego de representación de personajes.**

Mediante este juego el niño representa a un personaje, animal o persona humana, tomando como núcleo configurativo aquellas cualidades del personaje que le han llamado particularmente la atención. Se esquematiza el personaje en un breve número de rasgos (centraje): así por ejemplo, del león no toma más que el rugir y el andar felino, del jefe de estación tocar el silbato y enseñar la banderola. En la representación de personajes se produce una asimilación de los mismos y un vivir la vida del otro con cierto olvido de la propia. Este doble salir de sí mismo hace que el juego representativo implique una cierta mutación del yo que, por un lado se olvida de sí y por otro se impregna del otro.

## **El juego reglado.**

Es aquel en el que la acción configuradora y el desarrollo de la actividad han de llevarse a cabo en el marco de unas reglas o normas, que limitan ciertamente la acción, pero no tanto que dentro de ellas sea imposible la actividad original, y en gran modo libre del yo. La regla no es vista por el jugador como una traba a la

acción sino, justamente al contrario, como lo que promueve la acción. Los niños suelen ser muy estrictos en la exigencia y acatamiento de la regla, no con sentido ordenancista, sino porque ven en el cumplimiento de la misma, la garantía de que el juego sea viable y por eso las acata fácilmente.

Acatamiento que va asociado también a un cierto deseo de orden y seguridad, implícito en gran número de juegos infantiles y adultos. El juego de reglas es uno de los que más perdura hasta la edad adulta, aunque el niño mayor y el adulto no ve ya la regla como una exigencia casi-sagrada, sino como un conjunto de reglamentaciones dentro de las cuales hay que buscar toda oportunidad posible para ganar. El fin ya no es jugar sino ganar.

Por otra parte Piaget, ha establecido una secuencia común del desarrollo de los comportamientos de juego, acumulativa y jerarquizada, donde el símbolo reemplaza progresivamente al ejercicio, y luego la regla sustituye al símbolo sin dejar por ello de incluir el ejercicio simple.

### **Los juegos de ejercicio.**

Son característicos del período sensorio-motor (0-2 años). Desde los primeros meses, los niños repiten toda clase de movimientos y de gestos por puro placer, que sirven para consolidar lo adquirido. Estas acciones inciden generalmente sobre contenidos sensoriales y motores; son ejercicios simples o combinaciones de acciones con o sin un fin aparente. La actividad lúdica sensorio-motriz tiende principalmente hacia la satisfacción inmediata, el éxito de la acción y actúa esencialmente sobre acontecimientos y objetos reales por el placer de los resultados inmediatos.

### **Los juegos simbólicos:**

Son característicos de la etapa preconceptual (2-4 años). Implican la

representación de un objeto por otro. El lenguaje, que también se inicia a esta edad, ayudará poderosamente a esta nueva capacidad de representación. Otro cambio importante que aparece en este momento es la posibilidad de los juegos de ficción. El niño empieza a atribuir a los objetos toda clase de significados, simula acontecimientos imaginados, interpreta escenas creíbles mediante roles y personajes ficticios o reales, y coordina, aun nivel cada vez más complejo, múltiples roles y distintas situaciones.

En esta etapa del desarrollo, la interiorización de los esquemas le permite al niño un simbolismo lúdico puro. El proceso de pensamiento, hasta ahora unido estrechamente a lo inmediato, al presente, a lo concreto, se vuelve más complejo. El niño tiene ahora acceso a los acontecimientos pasados y puede anticiparse a los que van a venir.

A partir de la etapa intuitiva; (4-7 años) el simbolismo puro va perdiendo terreno a favor de juegos de fantasía más socializados, que, al realizarse más frecuentemente en pequeños grupos, aproximan al niño a la aceptación de la regla social.

### **Los juegos de construcción o montaje**

No constituyen una etapa más dentro de la secuencia evolutiva. Marcan más bien una posición intermedia, el puente de transición entre los diferentes niveles de juego y las conductas adaptadas. Así, cuando un conjunto de movimientos, de manipulaciones o de acciones está suficientemente coordinado, el niño se propone inmediatamente un fin, una tarea precisa. El juego se convierte entonces en una especie de montaje de elementos que toman formas distintas. Si el mismo trozo de madera, en el transcurso de la etapa anterior, servía para representar un barco, un coche, etc., puede ahora servir para construirlo, por la magia de las formas lúdicas recurriendo a la capacidad de montar varios elementos y de combinarlos para hacer un todo.

## Los juegos de reglas

Aparecen de manera muy progresiva y confusa entre los cuatro y los siete años. Su inicio depende en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los modelos que tenga a su disposición. La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas en centros de Educación Primaria facilitan la sensibilización del niño.

Es sobre todo durante el periodo de siete a once años cuando se desarrollan los juegos de reglas simples y concretas, directamente unidas a la acción y apoyadas generalmente por objetos y accesorios bien definidos.

Los juegos de reglas, al contrario que otros tipos de juego que tienden a atenuarse, subsisten y pueden desarrollarse en el adolescente y en el adulto tomando una forma más elaborada. Se recurre entonces a los juegos de reglas complejas, generalmente a partir de los doce años, más independientes de la acción y basados en combinaciones y razonamientos puramente lógicos, en hipótesis, estrategias y deducciones interiorizadas (ajedrez, damas, cartas, juegos de estrategia, juegos deportivos complejos, etc.).

"El juego de reglas aparece tardíamente porque es la actividad lúdica propia del ser socializado" <sup>4</sup>

A través de los juegos de reglas, los niños desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, las reglas obligan también a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza del niño en sí mismo.

Podemos considerar el juego de reglas simples como característico de la

---

<sup>4</sup> Jean, Piaget. Una teoría de maduración en: Teorías de Aprendizaje, Antología Básica UPN. México, 1987 p.206

Etapa de las Operaciones concretas (7 -12 años) En esta etapa de desarrollo, las operaciones concretas del pensamiento, ya esbozadas en el nivel precedente bajo la forma de simples manipulaciones, se organizan y se coordinan, pero sólo actúan sobre objetos concretos. El niño se vuelve más apto para controlar varios puntos de vista distintos; empieza a considerar los objetos y los acontecimientos bajo diversos aspectos, y es capaz de anticipar o reconstituir o modificar los datos que posee.

Lo que le permiten dominar progresivamente operaciones como la clasificación, la seriación, la sucesión, la comprensión de clases, de intervalos, de distancias, la conservación de longitudes, de superficies y la elaboración de un sistema de coordenadas. El niño accede pues, a partir de esta etapa, a una forma de pensamiento lógico pero aún no abstracto.

Las actividades lúdicas correspondientes a esta etapa específica se caracterizan ante todo por un nuevo interés marcado por los juegos de reglas simples, las consignas, los montajes bien estructurados, bien ordenados y las actividades colectivas que se parecen cada vez más a la realidad, y con roles más complementarios.

En la etapa de las operaciones formales (A partir de los 12 años) —el adolescente se interesa por los juegos de reglas complejas, de estrategias elaboradas, de montajes técnicos o mecánicos precisos y minuciosos que llevan planos, cálculos, reproducciones a escala, maquetas elaboradas. Puede en cualquier momento, volver hacia atrás y retomar actividades lúdicas de niveles anteriores, pero en general, su modo de pensamiento y las actividades lúdicas conquistadas ya no sufrirán modificaciones cualitativas adicionales, según Piaget, y le servirán, si están bien integradas, para toda la vida.

Posterior al análisis y observaciones realizadas por los anteriores autores pedagogos, me ha permitido hacer énfasis en la utilidad del juego como un

instrumento de la educación dependiendo de la etapa cognoscitiva y social por el que el niño esta pasando. Es importante como docente reconocer estos aspectos y tomar con utilidad las herramientas que nos proporcionen las actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de la enseñanza aprendizaje en el aula escolar a pesar de las situaciones que se nos presenten. Contar con un grupo numeroso me ha permitido hacer la tarea de adecuar los contenidos escolares que marca el programa tratando de permitirles a mis alumnos la experiencia de contar con un espacio creativo y seguro donde pudiesen desarrollarse y aprender con la confianza que requieren por su edad.

Lograr que socialicen más entre ellos era un aspecto importante pero hay que admitir que bastante complejo, ya que como docentes sabemos que no es igual tratar con un grupo de 20 niños a uno de más de 40 alumnos donde cada uno trae sus propias características personales; el juego es un elemento útil que bien, si sabemos y nos tomamos ala tarea de emplearlo de manera adecuada, contribuye a abordar situaciones como esta y demás.

Es importante puntualizar que mas allá de tomar los programas educativos como regla, hay que conocerlos y saber el porque de su establecimiento normativo dentro de la educación primaria, dentro de las aportaciones del juego realizadas por Rüssel de las que hice mención con anterioridad pude hacer conciencia de la utilidad teórica del juego como tal, en su clasificación se plantea como el desarrollo mismo de los niños marca la pauta del tipo de juego que realizan y como van adquiriendo ciertas capacidades por medio de él. Mis alumnos de cuarto grado por medio del juego de representación de personajes, como es el caso de la estrategia titulada "quien es" tomaron interés de los personajes de la historia, de lo que estos hicieron de manera trascendente en la misma, así como también tuvieron la oportunidad de divertirse aprendiendo y de conocer sus propias capacidades histriónicas.

El juego reglado por su parte incluye la mayor parte de las estrategias



aplicadas, ya que como se alude con anterioridad según Piaget de acuerdo con su etapa de desarrollo son el tipo de juego predominante, ya sea dentro y fuera del aula.

## **b) El docente: fuente de creatividad**

El hombre que hace que las cosas difíciles  
parezcan fáciles es el educador.

Ralph Waldo Emerson

La creatividad es considerada como una función básica de la mente cuyas características cognitivas se comparan en magnitud con la inteligencia demás es una capacidad de los seres humanos que involucra aspectos afectivos y volitivos.

Crear es producir algo nuevo, es buscar y generar nuevos conocimientos, nuevas ideas, procesos, productos, etcétera, de forma relativamente autónoma y libre a partir de la combinación de experiencias pasadas con nuevas oportunidades, de la combinación de las necesidades con la imaginación.

Crear es buscar y encontrar alternativas de solución a los diferentes problemas que se nos presentan en la vida. Así como se "cultiva" la capacidad muscular o la habilidad en el cálculo numérico, de alguna manera también se puede "cultivar" la creatividad.

La capacidad creativa en las niñas y los niños será responsabilidad de la escuela y el trabajo de los docentes, al ser esencialmente creativo, deberá favorecer un ambiente propicio donde se pueda organizar proyectos y actividades para conseguir este objetivo.

Las maestras y los maestros que trabajen con la creatividad asumirán el compromiso de intentar continuamente que sus alumnos busquen- y engendren

nuevas ideas, nuevos procedimientos y nuevos productos. Es muy importante que los niños y las niñas experimenten el placer de inventar o descubrir algo nuevo; es necesario que tomen conciencia de que todos podemos crear e innovar en cualquier ámbito, y que al mismo tiempo puede ser una actividad gratificante.

Dentro la propuesta de la creatividad, se utiliza el juego como una de las principales claves.

El papel del docente mas allá de lograr enseñar los contenidos de marcados por los programas de Educación Primaria, esta la de revisar, investigar, planear y crear las estrategias necesarias para llevar a cabo la enseñanza aprendizaje en el aula aun a pesar de tener obstáculos como contar con un grupo numeroso, u otras situaciones que dificulten esta labor.

Mi papel en las actividades realizadas a través del juego era el de guiar, conducir, ya que en todo momento estaba pendiente en cuidar que el juego no perdiera el objetivo educativo en el que estaba encausado.

También era el de observador porque a través de observaciones podía evaluar a mis alumnos en los contenidos contemplados en los juegos, y conocer sus actitudes, de participación, de cooperación, de colaboración y de compañerismo, conocer los avances que iba teniendo el grupo y estar al tanto de sus personalidades, para que de este modo fomentara en él, el valor o los valores que al evaluar inicialmente se presentaran carentes o con deficiencias, y de ahí tener las bases necesarias para promover su adquisición con la metodología pedagógica pertinente.

### **c) La figura del nuevo docente**

Los maestros que sostiene buenas relaciones con sus alumnos y usan una disciplina democrática, fomentan actitudes más favorables por parte de los

alumnos que los que tienen "favoritos" se sienten aburridos en sus trabajos, enseñan de manera inadecuada y se muestran demasiado autoritarios o excesivamente indulgentes en su control de la situación en la clase.<sup>5</sup>

El papel que asume el profesor en esta nueva modalidad formativa reclama un nuevo profesor con funciones y competencias diferentes, supone un cambio respecto a la formación presencial tanto en la presentación de los contenidos, como en las formas de comunicación entre profesor-alumno y alumno-alumno. El profesor deja de ser un mero transmisor de conocimientos, para pasar a ser una figura motivadora, que orienta el proceso, que facilita recursos, etc.

En la consulta de diferentes autores que abordan la temática de la figura del docente como facilitador y propiciador de ambientes de aprendizaje, a manera de síntesis presento algunos aspectos que considero de suma importancia para la labor docente.

Requiere por parte del profesor una serie de competencias:

### **ASPECTOS TÉCNICOS:**

- Está informador sobre fuentes alternativas de búsqueda de recursos innovadores de pedagogía.
- Conocer la estructura básica de las herramientas educativas.
- Conocer, saber usar y saber resolver las posibles situaciones que se presenten en el aula.

### **ASPECTOS PEDAGÓGICOS:**

Como facilitador de información-conocimientos; para la adquisición de aprendizajes:

---

<sup>5</sup> Elizabeth B. Hurlock. Op. Cit. p. 468

- Conocer recursos pertinentes para el aprendizaje.
- Tener en cuenta las experiencias y conocimientos previos, como fuente de aprendizaje y riqueza para el trabajo en grupo.
- Aportar conocimientos y poseer habilidades para dirigir las intervenciones de los alumnos con el fin de que ellos mismos amplíen sus aportaciones y comentarios.

*Como guía-catalizador del aprendizaje a través de propuestas metodológicas:*

- Ser habilidoso en las técnicas pedagógicas adecuadas al ámbito pedagógico.
- Conocer nuevas estrategias didácticas.
- Proporcionar motivación, retroalimentación, orientación personalizada de ser posible.
- Ayudar al alumno a ser autosuficiente.
- Contribuir a la construcción colectiva de aprendizajes a través del juego.
- Atender a la diversidad de intereses, motivaciones, necesidades y habilidades.
- Respetar el ritmo individual: Flexibilidad.
- Diseñar el curso, planifica las actividades, selecciona los contenidos y recursos, diseña nuevos recursos, organiza la agenda, evalúa el proceso de enseñanza-aprendizaje teniendo en cuenta el ámbito sociocultural del proceso educativo.
- Favorecer la implicación activa y la responsabilidad individual
- Facilitar procesos de organización y funcionamiento de los grupos de trabajo.
- Promover actividades de búsqueda de fuentes y recursos de información, para motivarlos a ser investigadores en ciernes.
- Establecer procesos y espacios para la comunicación y el

diálogo.

- Comprometer al alumno en su propio proceso de aprendizaje, sintiéndose como creador de dicha enseñanza a través de su propia actividad.

### ***Como dinamizador y animador del clima de aprendizaje:***

- Crear un contexto social agradable, a través de la motivación y la generación de actitudes positivas de los alumnos para con sus compañeros.
- Favorecer la interacción entre los niños.
- Ser cercano al alumno.
- Estimular el diálogo alumno-profesor.
- Favorece la comunicación, la cooperación, la responsabilidad y la autonomía.

### **ASPECTOS PERSONALES:**

- Ser paciente.
- Accesible, cercano, afable, de buen trato.
- Claro y conciso, no dubitativo ni rebuscado en su comunicación y sus comentarios.
- Sensible a las necesidades de los alumnos.
- Actitud positiva y entusiasta,
- Motivador y dinámico en la participación,
- Flexible y capaz de adaptarse a los cambios.

### **B. La Escuela Primaria Presidente Miguel Alemán. Su contexto**

La escuela es definida como una "institución legítima encargada de transmitir

cierto tipo de conocimiento"<sup>6</sup> Esta realiza practicas educativas validas si son desarrolladas en una institución reconocida como la encargada de transmitir aquello para lo cual fue asignada, con agentes especializados, preparados para llevar a cabo esa labor.

La escuela es un organismo que exige el monopolio del conocimiento y para esto forma a sus especialistas, elabora programas y técnicas pedagógicas. Para ejercer el privilegio sobre su función educativa necesita del reconocimiento oficial para su legitimación.

Para que el conocimiento impartido en la escuela tenga un valor cultural ha de requerir que responda a funciones y cometidos señalados como necesarios. La escuela da conocimientos, genera disposiciones y habilidades que la sociedad dispone como indispensables para la incorporación al trabajo; la cual la escuela no esta al margen de la lógica de la distribución de los bienes materiales y culturales de una sociedad. Las determinaciones sociales están presentes en los procesos de enseñanza- aprendizaje.

En nuestra sociedad, ir a la escuela no es opcional, es indispensable para la sobrevivencia de todos los grupos y de las clases sociales. La escolaridad es uno de los elementos de diferenciación en donde se reproducen las desigualdades. En la escuela el niño aprende a formar parte del medio ambiente físico y social al que pertenece, además esto es un espacio dividido y jerarquizado, tiene formas de ordenar, una organización interna donde sustenta su legalidad y delimita sus funciones.

La educación escolar es gradual y seriada; su fin es preparar para el trabajo de acuerdo a jerarquías establecidas. Enviar al niño a la escuela en ocasiones representa para la familia una serie de gastos que frecuentemente les son difíciles

---

<sup>6</sup> Patricia, Safa. "¿Cómo se forman los niños populares? "Problemas de Educación v Sociedad Antología Básica. UPN. México, 1987. p. 84

de afrontar, ya que implica además, la pérdida de una fuerza de trabajo que puede ser empleada para obtener un beneficio más inmediato y palpable.

Entendiéndose por esto, que el niño que va a la escuela no solo en una fuente de egresos para la familia sino que deja de aportar ingresos para un supuesto bienestar.

La localidad donde se encuentra ubicada la escuela donde trabajo es Kanasín. Kanasín es un municipio del estado de Yucatán, su nombre proviene de una leguminosa de flores rojizas. Pertenece al segundo distrito que abarca el sector sureste de la ciudad de Mérida y es un poblado que en su mayoría se dedica a las labores del campo.

Kanasín se encuentra situado en la región geográfica de la planicie, a 11 Km. Al este de la ciudad de Mérida, 10 m. sobre el nivel del mar. Se encuentra limitado periféricamente por los municipios de Timucuy, Acanceh, Tixpeual y la Ciudad de Mérida.

La población que habita este municipio cuenta con numerosos servicios públicos, un buen servicio de transporte urbano y ferrocarril.

La mayor parte de las personas hablan español, y la minoría una especie de maya castellanizado, probablemente influida por la cercanía de la ciudad capital. La religión que profesan de manera predilecta es la católica. Les gustan las fiestas en grande, con voladores y juegos pirotécnicos.

Se observa un marcado clasicismo social, en el que hay dos grupos: las personas del centro de la comunidad, en su mayoría gente blanca de ojos claros, que tienen las mejores condiciones de vivienda y el poder, y las personas que viven a los alrededores, generalmente morenas de pelo y ojos oscuros, que representan a la gente humilde campesina.

La escuela donde laboro, es muy palpable esta división social. En el turno matutino asisten los niños que viven en el centro, todos tienen uniforme, zapatos, mochilas y libretas, sus padres comúnmente tienen algún negocio, o estudiaron algo. En el turno vespertino acuden los que viven en los alrededores, su vestimenta denota su pobreza, no siempre tienen zapatos y si los tienen son de segunda mano, sus padres viven en situaciones económicas precarias, y la mayoría contrabaja saben leer.

La labor social de nosotros como maestros del turno vespertino, es tratar por todos los medios posibles, evitar la deserción escolar, para procurar erradicar el analfabetismo que todavía existe en esta comunidad, mostrándoles a los padres lo importante que es la educación, promoviendo la enseñanza como un medio de superación personal y colectiva.

Por otro lado, es importante aclarar que además de estas dificultades sociales existentes en la comunidad, se encuentra la desatinada organización con la que cuenta la escuela, me refiero específicamente a que existen otros percances que no ayudan en nada la labor como docente y si la perjudican en gran medida, como puede ser: que de los 15 grupos con los que cuenta la escuela nueve de ellos tienen un alumnado mayor al de cuarenta, quedando el edificio escolar bastante reducido, carente de espacios de esparcimiento y sin poder acoger adecuadamente con los servicios básicos sanitarios y de higiene, entre otros, a la demanda excesiva de alumnado.

La conducción de la escuela se encuentra a cargo del director con la colaboración del personal docente y administrativo constituido por quince profesores, tres auxiliares de intendencia, dos maestros de educación física y dos de educación artística.

Las consecuencias que trae consigo contar con grupos de gran alumnado esta el desanimo por parte de los profesores, la perdida de interés de los mismos



que en ocasiones debido al gran peso que lleva el desarrollo de planes y programas de su correspondiente trabajo docente, centran su atención en vigilar su cumplimiento más que en mejoramiento educativo de la institución, sin la búsqueda de alternativas más adecuadas que puedan contribuir con la solución de las situaciones educativas cotidianas, todo lo anterior reflejado en la ausencia de reuniones del cuerpo colegiado.

Las consecuencias de esta situación para los alumnos es aun más sombrío, ya que el panorama se vuelve un círculo vicioso, en el cual los alumnos presentan problemas de deserción, de rezago educativo, de problemas de aprendizaje, sin olvidar los mismos problemas sociales que traen consigo desde sus casas como maltrato físico, psicológico, desnutrición, etc.

La vida es bastante dura para estos niños, y es ahí donde nuestra labor como docentes se vuelve más valiosa, es importante que nosotros como guías significativos de sus vidas y tomando en cuenta el número de horas que se pasan en la escuela, procuremos que este tiempo sea de calidad proporcionándoles un espacio seguro y agradable para su desarrollo, creando en ellos un ambiente de fantasía, donde la típica visión de la escuela se pierda, que los alumnos piensen en ella como una gran casa de juegos donde aprender es divertido, emocionante, y sobre todo donde los respeten y tomen en cuenta sus valiosas opiniones.

## **CAPÍTULO III**

### **UN IMPORTANTE RECURSO PEDAGÓGICO: EL JUEGO**

A. Jugar es un deleite ¡si trae aprendizajes mejor!

El tener un grupo numeroso era una realidad la cual tenía que buscar que fuera lo más tranquila y placentera posible, para evitar el estrés que podría ocasionar la misma situación. y fue el juego el recurso más provechoso que vino a salvaguardar momentos de crisis probables de ocurrir en un aula con tantos alumnos.

Así es, el juego era la estrategia idónea para trabajar contenidos, habilidades, destrezas y valores en el aula, pero había que encontrar cuáles eran los tipos de juegos que necesitaban mis alumnos de acuerdo a su edad y al grado de estudios en el que íbamos a trabajar.

Primeramente fue Piaget que con sus etapas de desarrollo psicológico me marco el lineamiento a seguir para la elección de esos juegos y según sus estadios de desarrollo, eran los juegos reglados los que debía utilizar y esto también estaba apoyado por otros autores que coincidían con Piaget que por sus edades y modificaciones los alumnos pueden participar en juegos reglados ya que tenían los conceptos necesarios para seguir reglas, saber qué son, por qué y cuándo seguirlas.

En el momento de la planeación habría que buscar estrategias que dentro del aula fueran las acciones pertinentes para el trabajo cotidiano en el proceso enseñanza -aprendizaje de los conocimientos escolares. Las acciones fueron consideradas con las actividades que se llevarían a cabo para resolver un problema de la práctica docente (en este caso, se trataba de un grupo numeroso y las dificultades en el proceso enseñanza -aprendizaje) También se pueden definir las acciones como los procedimientos que hacen posible la operación de las

conceptualizaciones y principios pedagógicos contenidos en este trabajo de tesina.

Como estrategia didáctica surge, el juego, que ofrece una gama casi infinita de posibilidades para que el alumno (a) explote incansablemente si se trata de manipular objetos o entrar en contacto de manera espontánea con el lenguaje, demostrar su capacidad de entretenimiento, descubrimiento de conocimientos, etc. todo esto pudo comprobarse en algunos de los juegos preparados con fines didácticos.

Una estrategia más fue la utilización de formas diversas de interacción en el aula que fueron promovidas mediante actividades de colaboración como fue: trabajar en parejas, en equipos y con el grupo entero; esto favorece el intercambio de ideas, la confrontación de puntos de vista, y el aprovechamiento escolar.

En su estructura de presentación comprende: la explicación de recursos los procedimientos que son los escenarios de organización del grupo, las formas de relación e intervención del docente y del grupo para desarrollar los procesos de apreciación del conocimiento; el desarrollo del juego que explica lo que acontece sobre los resultados del mismo, así mismo están las observaciones que incluyen una reflexión acerca del logro del propósito a seguir en el juego.

Se presentan en este apartado la planeación de las estrategias del juego, mencionando que su evaluación global se hará en el siguiente capítulo.

## **a) "Dar lo mejor de mí"**

### **SESIÓN 1**

#### **Juego reglado:**

"llevadera es la labor cuando muchos comparten la fatiga"

Homero

**DURACIÓN APROXIMADA:** 90 Minutos

#### **PROPÓSITO:**

Fomentar el compañerismo y solidaridad entre los alumnos, así como también, permitirles mejorar sus relaciones interpersonales (niños-niños, niños-niñas, alumnado-maestro), debido a la necesidad de sociabilizarlos para que trabajen en conjunto y aprendan a colaborar entre ellos mismos, de manera tal que la condición de ser un grupo numeroso no represente un perjuicio en su educación.

#### **PROCEDIMIENTO:**

Para llevar a cabo la actividad tuve que realizarles una pequeña entrevista previa al juego acerca de lo que pensaban respecto al compañerismo y al espíritu de ayuda hacia los demás. Posteriormente fueron seleccionados aleatoriamente todos los alumnos asistentes a la clase en dos grupos, de los cuales inicialmente la mitad del grupo adoptó el papel de ciego, esto por medio de colocarse un pañuelo a la altura de los ojos, para hacer una representación mas fidedigna y la otra mitad de lazarillo, su trabajo consistía en guiar a sus compañeros, los ciegos, por una ruta que le iba indicado. Después de esto, se intercambiaron los papeles, de tal manera que los que fueron lazarillo adquirieron en la segunda ocasión el papel de ciegos. Llevando a cabo la misma dinámica

## **REGLAS:**

Reglas generales:

1. Responder con toda la sinceridad posible, con claridad y legibilidad, cada una de las preguntas de la encuesta relacionada con el tema.
2. Dar lo mejor de si al momento de desempeñar sus papeles.

### **Reglas para los ciegos:**

1. Permanecer con el pañuelo bien colocado sobre los ojos
2. Tratar de no ver por la parte inferior del campo visual que no cubre el pañuelo
3. Permitir que sus acompañantes (lazarillos) los guíen por el camino
4. Mantenerse sujetos al hombro de su guía (con la mano)
5. Poner empeño en la realización del papel que le corresponde
6. No empujar, ni propiciar actitudes violentas contra los demás.

### **Reglas para los lazarillos:**

1. Seguir la ruta de manera conveniente, sin salirse de la misma
2. Cuidar que su ciego no se lastime
3. Estar pendiente de que su ciego no vea el camino
4. Brindarle la confianza necesaria a su compañero para que este se sienta seguro
5. Procurar que su ciego este sujeto a su hombro
6. respetar la condición en la que se encuentra su compañero (no burlarlo, no meterle el pie, etc.)

## **PAPEL DEL MAESTRO:**

Mi desempeño durante la dinámica consistió en coordinar la actividad, ser

observador y moderador de las situaciones que se presentaron. Por otro lado también era el de guiarlos, de brindarles confianza para desenvolverse, cuidar que no se lastimen ya sea física (al golpearse) o moralmente (por medio de burlas) propiciar que todos los alumnos se ayuden mutuamente, ya que esta es la piedra angular del trabajo en un grupo numeroso, donde para el docente, es difícil prestar atención personalizada pertinente al alumnado para satisfacer sus necesidades de enseñanza -aprendizaje.

### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Al llevar a cabo la actividad, durante la encuesta previa al juego la mayor parte de los alumnos expresaron por medio de sus escritos estar de acuerdo con ayudar a las demás personas, con ser solidarios antes los problemas y la responsabilidad que sentían para con los demás y sobre todo con aquellos que tengan alguna discapacidad.

Una vez realizada la selección de los alumnos, se prosiguió a la ejecución del juego. La mayor parte de los alumnos inicialmente no seguían adecuadamente las reglas del juego, por lo que esto represento un percance en su aplicación, mi labor de observador, paso a ser más dinámica ya que tuve que intervenir mas bien como moderador de las situaciones que se presentaron en el momento.

Durante el juego los niños que hicieron de "lazarillos" dejaban que sus ciegos se cayeran, se golpearan inclusive uno de los ciegos se tropezó al bajar un escalón por que soltó a su lazarillo y no quería permitir que nadie lo guiara, el lazarillo que iba con él no le dio importancia y ni siquiera lo ayudo a levantarse, obviamente después del suceso, todos los niños se carcajearon efusivamente; aproveché ese momento para intervenir y explicarles de lo importante que era ayudarse entre ellos y que se imaginaran lo difícil que sería aprender sin colaborar mutuamente. Después de escucharme algunos de los que eran lazarillos tomaron cierta conciencia y se preocuparon por sus compañeros prestándoles más atención y cuidado, sin embargo otros continuaron con su

actitud permitiendo que sus ciegos se lastimaran, solamente les parecía gracioso mirar como por la incapacidad de ver, los volvía dependientes y con cierto grado de torpeza.

Por otro lado "los ciegos" se mostraban inseguros y temerosos, desconfiados hacia la poca ayuda que se les brindo, trataban mas bien de hacer las cosas solos, sin ayuda de los demás; porque pensaban que así debían hacerlo, que era correcto no esperanzarse de alguien más para hacer las cosas. Esta situación se dio aún al cambiar los papeles iniciales.

Las niñas fueron un poco más consideradas durante la actividad, tanto si les correspondía ser ciegos como en su papel de lazarillos.

### **OBSERVACIONES:**

Los niños, no pueden imaginar un punto de vista diferente al suyo, esto es que tienen un pensamiento egocentrista lo que no significa que sean egoístas sino mas bien que se encuentran centrados en si mismos.

La aplicación de esta estrategia me ayudo a observar sus respuestas desde un amplio panorama que me enseñó la manera en que estos niños conciben la idea de lealtad, solidaridad y principalmente compañerismo. Para ellos la lealtad es en sus propias palabras: "no traicionarse" "decir la verdad" "estar con el otro". La solidaridad por su parte representa: "ayuda mutua" "cuidar a los demás" "estar unidos". En cuanto al compañerismo sus expresiones fueron: "trabajar juntos" "llevarse bien con los de la clase".

La mecánica central del juego que consistía en que la mitad del grupo adoptara el papel de ciego y la otra mitad de lazarillo marcó la importancia de esta actividad que recayó directamente en la actitud que cada uno de ellos tomaba en el momento de desempeñar su papel.

Actitud que inicialmente fue de cierto grado de desinterés, falta de atención y apoyo mutuo, obviamente estaban jugando, y fue hasta después de mi intervención que lograron algunos darse cuenta de que el objetivo de realizar esta actividad, consistía en mejorar nuestra calidad como grupo, para que posteriormente como un gran equipo, nuestra estancia y desempeño sea mas llevadero y de goce para su educación. Que el tiempo de "ir a la escuela" se convirtiera en un espacio seguro, armónico y favorable hacia el proceso de enseñanza.

Sin embargo a pesar de promover fa anterior, me deja como enseñanza que hay que continuar trabajando en ese sentido, esto quizás, pueda deberse al contexto donde ellos se desenvuelven, la manera como convive la gente de su comunidad, así como el modo en que interactúan todos los miembros de sus familias, ese pensamiento inculcado por sus padres acerca de sobrevivir sin importar los demás es simplemente un modo de vida transmitido por la que los rodea.

Es importante destacar la incongruencia de sus actos con sus pensamientos porque ahí radica la trascendencia que como docente me invita a fomentar en ellos la responsabilidad que tienen sobre si mismos y los compañeros con los que se relacionan; y la necesidad de apoyase y colaborar mutuamente en el aula.

El primer paso para crear la unidad en un grupo de niños es romper las barreras que existen y establecer una relación más cercana entre ellos. Esto se consigue dándoles una tarea que requiera que trabajen juntos como grupo. A medida que trabajan juntos y se ayudan para la realización de tal tarea, se crean vínculos entre ellos y llegan a integrarse como un equipo.



## **b) "Basta Matemática"**

### **SESIÓN 2**

#### **Juego reglado:**

Duración aproximada: 60 Minutos

#### **PROPÓSITO:**

Promover que a través de una actividad lúdica los alumnos vean contenidos de matemáticas pero desde una perspectiva diferente: por medio del juego. Que aprendan que las "matemáticas" también pueden ser divertidas y que se vuelven más fáciles vistas de este modo.

#### **PROCEDIMIENTO:**

Después de varias actividades de sociabilización del grupo, como el juego "dar lo mejor de mi" me pareció pertinente trabajar, los contenidos de las asignaturas del programa de cuarto grado. El juego "basta matemática" es una actividad divertida y de competencia que hace que los participantes se entusiasmen, se sientan animados y participen con más interés. Al iniciar la actividad les explique a mis alumnos que íbamos a jugar con las matemáticas. Para ello formamos equipos de 7 estudiantes, que se obtuvieron al pedirles que se numeren del 1 al 8, de manera tal que todos los número 1 formaban equipo, todos los 2 otro y así sucesivamente. Posteriormente les pedí eligieran un representante de equipo, que es quien se encargaría de decir "BASTA".

Les reparé hojas en blanco para que en ellas trazaran una tabla, dentro de la cual pusieran las respuestas de los ejercicios, el modelo de la tabla la copiaron de la que se dibujo en la pizarra, en esa tabla fue donde pasaron a poner el resultado de cada ejercicio, uno de los integrantes del equipo ganador. Para ganar

este juego, deberían haber llenado la fila correspondiente, lo que les daba el derecho de gritar "BASTA", y en ese preciso momento los integrantes de los otros equipos se veían obligados a levantar sus lápices para dar fe de que no seguían contestando. La tabla, que contaba con 5 columnas, cada una con 5 cantidades diferentes y operaciones distintas, al ser respondidas de manera acertada, aportaban la suma de 2 puntos, de tal manera que los que completaban la fila y tenían todas las respuestas correctas, obtenían 10 puntos por cada número que era jugado, los demás equipos, también verificaban sus resultados con la tabla del pizarrón, tenían el derecho de reclamar por la inconformidad de alguna respuesta, las cuales serían revisadas por todo el grupo. El primer número por jugar fue elegido por la mayoría, posteriormente cada equipo ganador designaba el siguiente número. Al final del juego se sumaban todos los puntos y el equipo ganador era aquel que tuviera más puntos.

Se trabajan las operaciones básicas y el trabajo de cooperación de los equipos.

### **REGLAS:**

Reglas generales:

1. Responder la tabla de acuerdo a lo establecido.
2. Permanecer en sus asientos, para no perjudicar a sus equipos
3. Al escuchar "basta" todos deben levantar las manos con su lápiz.

### **Reglas para el representante:**

1. gritar "basta" y no otras palabras para detener el juego
2. pasar al pizarrón a escribir la respuesta

## **PAPEL DEL MAESTRO:**

En el desarrollo de esta actividad lúdica, me correspondió como docente, coordinar la actividad, vigilar el cumplimiento de las reglas establecidas previamente, calificar la participación de los alumnos en sus equipos tanto como para la resolución de las operaciones, como para su colaboración en el trabajo de equipo. Es grato recordar que la actividad a pesar de ser de una materia como matemáticas, pude disfrutar con mis alumnos de una competencia sana, ver como utilizaron sus conocimientos matemáticos, logrando que trabajen equipos y que aquellos que se sentían poca atracción por la materia y se sentían con pocas capacidades en el área numérica, sientan confianza para intentar con entusiasmo de ayudar con sus equipos.

## **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Cuando los niños escuchan la palabra juego o que el maestro les sugiera jugar, en seguida se siente en el grupo la animación, el entusiasmo y las ganas de participación de cualquier actividad: y así fue cuando los invite a participar en la BASTA MATEMATICA.

Este juego cuya mecánica he explicado con anterioridad, fue acogido calurosamente por lo alumnos, quienes desde el principio respondieron afirmativamente, mostrando interés en el desarrollo de la actividad.

Al comenzar todos se divertían y participaban con gusto; obviamente, a los que les era muy fácil la asignatura (como en el caso de Lizandra, Freddy e Irving; por mencionar algunos) eran los primeros que siempre gritaban ¡BASTA!

En verdad me dio mucho gusto observar que las matemáticas, siendo una asignatura por demás rechazada por los niños por lo compleja y tediosa que resulta, en el transcurso del juego donde tenían que poner en práctica todos sus

conocimientos, lo disfrutaban, se divertían... Que satisfacción fue para mi ver sus rostros de alegría, tratando de superarse para las próximas ocasiones, estudiando y repasando para la revancha.

Probablemente no se dieron cuenta que estaban siendo autodidactas, que no necesitaban de mi para recordarles que realizaran sus ejercicios para practicar sus operaciones y sobre que todo, esto les serviría el día de mañana, que muy probablemente esa agilidad para resolver problemas traería buen resultado en el futuro.

Ante esto, nosotros los maestros, podemos percatarnos de la necesidad de hacer más atractivas las actividades que les sugerimos a nuestros alumnos realizar, para que, a través de ellas podamos lograr ver a profundidad todos los contenidos necesarios del programa de cada asignatura en el grado que se encuentren, independientemente del grado de dificultad, pero sobre todo, tener mucha creatividad en aquellas asignaturas en las que los nuestros alumnos muestren poca atención y gusto.

De esta manera podremos sacar adelante una educación más homogénea del grupo de niños a nuestro cargo.

### **OBSERVACIONES:**

Durante este juego pude observar que como en los otros, se me hacía factible llevar a cabo el desarrollo de los contenidos de las asignaturas de la bien conocida "matemáticas" que por solo el nombre es una materia que los niños desde que inician su etapa escolar, toman como complicado cualquier procedimiento relacionado con la misma, y es labor de nosotros como maestros hacerles ver lo útiles y divertidas que pueden ser, la manera como esta ciencia básica realmente lo es para la vida cotidiana, que tener una buena base acerca del manejo numérico y todo lo que esto conlleva les ayudara a ser mas racionales

en sus procedimientos, y desarrollaran día con día un pensamiento más abstracto, que como sabemos es el paso siguiente en su desarrollo cognoscitivo.

A través de la formación de los equipos me permitió tener un panorama más amplio (lo cual es bastante complejo tomando en cuenta que se necesitan muchos ojos para guiar aun grupo numeroso) para detectar aquellos alumnos que en un momento dado requieran mayor atención, a los cuales hay que llevar más de la mano durante la realización de ejercicios, por otra parte, es bueno hacer que los niños trabajen en equipos para que aprendan a organizarse, sepan dividirse el trabajo, en esta actividad fue muy grato darme cuenta de lo importante que es que los niños se sientan motivados y atraídos por la competencia sana, que al final de todo trae consigo buenos resultados, como mejor desempeño y mayor agilidad mental.

Para finalizar quiero hacer énfasis en lo esencial que ha resultado el juego para la aceptación por parte del alumnado respecto a contenidos del curso, como el anterior ejemplo mencionado, podemos sustituir la montaña de libretas que nos esperan por calificar sobre el escritorio después de realizada una tarea, sobre todo si estamos hablando de un grupo numeroso, el que además de demandante es muy complicado. Por experiencia propia afirmo que cambio esa enorme montaña de libretas, alumnos en desorden y desesperación por un momento de convivencia amena, por conocer las diferentes actitudes de mis alumnos más de cerca, su personalidad, como trabajan, adicionado con una enorme pizca de risas y diversión, que mas que ¡la satisfacción de ver como aprenden y se divierten!

### **c) "Buscando Tesoros"**

## **SESIÓN 3**

### **Juego reglado:**

DURACIÓN APROXIMADA: 3 horas

#### **PROPÓSITO:**

Impulsar por medio de una actividad lúdica la utilización de los instructivos y los mapas como guía para obtener un resultado u objetivo como fin, y los alumnos comprendan la función que tienen los instructivos en la vida cotidiana, y como de manera sencilla, son fáciles de diseñar. Además de ser parte de los contenidos de Español (instructivos) y Geografía (mapas). En esta actividad pueden introducirse temas de otras asignaturas como es Historia, Matemáticas y Ciencias Naturales.

#### **PROCEDIMIENTO:**

Esta estrategia se llevó a cabo dentro y fuera del aula. Lo que causó gran entusiasmo por parte de los alumnos debido a que la mayor parte de las actividades escolares se realizan en el interior del salón, como es lo tradicional. Inicie preguntándoles si sabían lo que eran los instructivos, si los conocían y si sabían cual era su utilidad en la vida cotidiana, la mayor parte de ellos me contestó afirmativamente e inclusive me mencionaron algunos ejemplos de los instructivos que han utilizado en sus hogares, como los que sirven para armar juguetes, preparar una comida entre otros.

Posteriormente les sugerí que realizáramos uno en el pizarrón donde todos participemos y de este modo quedaran totalmente claros los conceptos.

Después los conduje a través de una dinámica muy sencilla en la que se formaron en equipos, los cuales optaron por ponerse nombre a cada uno, después de explicarles que cada uno representaría un barco pirata en busca de un tesoro.

Seguidamente cada tripulación eligió una prenda que simbolizara su tesoro y un miembro de cada equipo, se dio a la tarea de salir del salón para ocultar su fortuna en el patio de la escuela donde los marineros habían acordado.

Para poder encontrar los tesoros cada equipo debió elaborar un instructivo que indicara la localización de las riquezas, paso a paso hasta llegar a el, además debieran dibujar un mapa para que sirviese de guía junto con el instructivo.

Esta estrategia se realizo en el transcurso de un horario de clases completo, tomando en cuenta el descanso ya que no querían abandonar la actividad un solo momento.

Para la realización del juego se plasmaron en el pizarrón las reglas a seguir por cada equipo, que a continuación se mencionan:

### **REGLAS:**

1. Ocultar el objeto en un lugar seguro, donde no se puedan lastimar
2. Numerar las instrucciones en forma cronológica
3. Redactar con la mayor claridad posible cada instrucción
4. Escribir en forma legible
5. Seguir las instrucciones en equipos

### **PAPEL DEL MAESTRO:**

Durante la ejecución de esta actividad, me correspondió explicarles en que consistían los instructivos y que con sus mismas ideas a priori, hacer un

concentrado de lo que debe llevar un instructivo, como se realizan y como se usan.

Posteriormente, vigile que no colocaran los tesoros en algún lugar peligroso (escaleras), ver como desarrollaban la actividad, y servirles de apoyo en la redacción del instructivo, verificar que siguieran las reglas y durante la búsqueda del tesoro, que todos los elementos del equipo participen.

### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Al inicio de la actividad todos mencionaron haber usado algún instructivo, ya se a para jugar o para armar algún juguete, o se habían dado cuenta que sus padres los usaban para hacer cosas como cocinar o armar algún mueble de la casa. Según ellos, sin los instructivos seria más difícil hacer esas cosas. En la pizarra escribimos todo lo que para ellos debería llevar un instructivo y como se realizan. Irving menciona que lo más importante en un instructivo era que tenga un orden, que porque de nada servia que este todo revuelto, a lo que Lizandra dijo que seria conveniente que llevara numeración para que este en orden. Freddy por su parte menciona que un instructivo debe ser detallado, porque a veces si es demasiado breve no se entiende lo que quiere decir y Carlos menciona que para que se entienda mejor deben usarse palabras y acciones fáciles de entender.

Después de esta lluvia de ideas, se formaron en equipos de 8 elementos mixtos, para pensar donde ocultarían su tesoro. Uno de cada equipo ocultaría el tesoro, y para ello se turnaban para salir a colocarlo en su escondite. Posteriormente al regresar el pirata ocultador, se sentaron a planear como harían su instructivo, para redactarlo en una hoja. Siguieron los lineamientos que ellos mismos mencionaron de 10 que los instructivos debieran llevar. Al terminar de elaborar su instructivo uno de los miembros del equipo saldría a verificar que el instructivo estuviera completo al seguirlo, sin dejar en evidencia el lugar de su tesoro, aun así esto lo hicieron por turnos para que los demás equipos no



descubrieran el tesoro antes de tiempo.

Al terminar, introdujeron sus instructivos en una caja, para que una vez todos adentro, uno de cada equipo sacara un instructivo, si este (por mala suerte) era de su equipo, 10 regresaría y tomaría otro.

Después, ya que todos tuvieran un instructivo, se dio inicio a la búsqueda de los tesoros.

Para ello decidieron ponerle nombre a su equipo, los nombres fueron: chivas, pumas, atlas, águilas, cruz azul, leones, dragones y halcones. El equipo de los pumas fueron los que más rápido encontraron el tesoro, dijeron que porque el instructivo que les toco estaba muy claro, además se organizaron para seguir las instrucciones paso a paso, a diferencia del equipo del cruz azul que al finalizar la actividad no lograron encontrar el tesoro, no lograron ponerse de acuerdo y el instructivo estaba algo revuelto.

Todos trabajaron con mucho empeño al tratar de seguir al pie de la letra cada instrucción y pero no todos los equipos lograron concluir su hazaña.

En el análisis retrospectivo, expresaron sus observaciones acerca de la actividad y manifestaron animosos lo mucho que les había agradado realizarla, ya que simbolizaba algo nuevo y diferente, por el hecho de que no era una tradicional tarea escolar, sino más bien un juego y que estarían encantados de realizar más actividades como esta en otras ocasiones.

### **OBSERVACIONES:**

Observé que en esta actividad lúdica como en las otras, los alumnos iban adquiriendo los conocimientos que cada asignatura indica sin tener que percibir los contenidos como algo pesado, sino mas bien poder disfrutar jugando con sus compañeros, sintiendo satisfacción por la actividad en si misma, que como

recompensa trae la adquisición de conocimientos.

Durante el desarrollo de la misma observé y conocí la manera como se organizaban entre ellos y las jerarquías que establecían dentro del equipo para mantener un orden y llevar a cabo sus objetivos. Los equipos con una estructura interna de mayor afinidad eran los que obtuvieron con mayor eficacia cumplir la meta final, encontrar el tesoro.

**d) "Juguemos a estudiar"**

**SESION 4**

**Juego reglado**

DURACIÓN APROXIMADA: 3 horas

**PROPÓSITO:**

Fomentar por medio de un juego de competencia el entusiasmo por parte de los niños hacia adquirir conocimientos. Esta actividad permite al docente verificar la comprensión y la adquisición de los conocimientos de aquellas asignaturas que por ser teóricas no permiten ser evaluadas sistemáticamente, además de representar en los alumnos una carga pesada, sin sentido.

En esta etapa de la infancia los niños no comprenden del todo la relación entre adquirir estos conocimientos con la utilidad que puedan tener en vida cotidiana.

**PROCEDIMIENTO:**

Para la realización de este juego, iniciamos un día previo a la actividad en si misma, los alumnos eligieron un tema de los contenidos ya vistos recientemente en el curso. El tema elegido debiera ser repasado ese día, para que al día

siguiente por medio de una competencia (estilo geopartye) donde por medio de preguntas previamente elaboradas cada equipo iba ganando o perdiendo puntos de acuerdo a sus respuestas.

El día de la competencia se numeraron del uno al cuatro todo el grupo. Posteriormente se agruparon todos los número 1, por su parte se agruparon los 2, y así sucesivamente, los tres y los cuatro.

Un representante de cada equipo se acercó al escritorio para rifar que equipo inicia en responder las preguntas y el turno en que les correspondía.

Al equipo que inicio en responder las preguntas, le dirigí la primera, si este respondía se le asignaba 10 puntos al equipo, si no respondieron, se lanzaba la pregunta al aire para que cualquier niño del grupo responda, y esta pregunta no tiene valor. Posteriormente se dirigía la segunda pregunta al quipo en turno.

Cada equipo tenía ocho oportunidades de participación, esto es que en total serian 8 rondas, para finalizar con 32 preguntas en total por toda la clase.

Al equipo con mayor puntaje, cada elemento se llevaba como premio una paleta.

Para la realización de esta actividad se plantearon las siguientes reglas:

**REGLAS:**

1. Respetar los turnos de las preguntas
2. Mantener el orden
3. Ponerse de acuerdo para que solo uno del equipo exprese la respuesta concertada en su equipo.
4. La respuesta debe ser breve y clara

5. Cada respuesta correcta tiene un valor de 10 puntos

### **PAPEL DEL MAESTRO:**

El maestro durante esta actividad debe preparar las preguntas del tema un día antes de la actividad. Se encarga de seleccionar al azar los turnos de las participaciones de los equipos.

Así como también actúa como facilitador de la actividad, es quien dirige las preguntas a los equipos y se encarga con la ayuda de todos de verificar si las respuestas son correctas o no, así como también de delegar las preguntas si el equipo no es capaz de responder, a los demás niños de la clase.

Al finalizar la actividad el maestro y los alumnos deben contabilizar los puntos de cada equipo para premiar al equipo ganador.

### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Un día antes de la actividad, al finalizar las clases les di a escoger cuatro temas (uno de Civismo, uno de Historia, uno de Geografía y Ciencias Naturales) de los cuales ellos elegirían uno para hacer una actividad el día siguiente. Ellos prefirieron que el tema fuera de Ciencias Naturales, específicamente el tema "la célula". Así que ese día me encargue de elaborar las 32 preguntas que servirían para el juego al día siguiente.

El día de la actividad se numeraron para formar cuatro equipos, después los representantes de cada equipo se acercaron al escritorio para rifar los turnos de participación, para ello los niños decidieron jugar "piedra, papel o tijera".

Al primer equipo que le correspondía responder la pregunta, escucho

atentamente, para que enseguida se juntaran a discutir la respuesta, finalmente un integrante del equipo sería el encargado de decir la respuesta en voz alta frente al grupo, la cual era calificada al momento; con la respectiva asignación de 10 puntos si es correcta. En la primera pregunta, el equipo de Lizandra le tocó responder, ella era la representante y la respuesta fue correcta, por lo tanto se ganaron 10 puntos en la primera ronda. El segundo equipo, donde estaba Carlos, la respuesta no fue correcta por lo que el equipo no tuvo puntos, y se dirigió la pregunta a todo el grupo, y varios levantaron las manos para poder participar, le permití a Irving, quien fue el primero en levantar la mano, respondió la pregunta, así que no hubieron puntos para ningún equipo.

Continuamos con la tercera y la cuarta pregunta, al final de la primera ronda dos eran los equipos quienes sí lograron responder las preguntas. El entusiasmo de los equipos estaba en su máxima potencia, todos querían participar, responder las preguntas rápidamente y por su puesto ganar la competencia.

En este juego se pudo constatar que el aprendizaje puede ser motivado por el sentido de competencia, se enfocaron en repasar el tema, de entenderlo lo mejor posible, ayudándose unos a otros durante el repaso para estar mejor preparados y contestar las preguntas.

Al finalizar las ocho rondas, se hizo el conteo de los puntos y los ganadores fueron premiados con una paleta. Se entusiasmaron tanto que me pidieron que repitiéramos la actividad en las otras materias.

Posteriormente, en el transcurso de las clases subsecuentes en las que se veían temas relacionados con el de la célula, la mayor parte de ellos tenía claro el concepto de la célula, además de que se sentían seguros al expresar algo acerca del tema.

## **OBSERVACIONES:**

Esta actividad me permitió observar que para estudiar materias teóricas, así como para evaluar su comprensión y aprendizaje sin descargarles un peso psicológico ante un "examencito de Naturales (por ejemplo)" o por medio de los "tradicionales cuestionarios", puede convertirse en algo que le haga estudiar por su gusto, que sea divertido, como lo fue la competencia que implica este juego.

Además observé como los equipos se colaboran para encontrar una respuesta, y lograr que el equipo gane. Se apoyan entre ellos y afianzan conocimientos por medio de las preguntas al discutir las, además de que durante la discusión interna de cada equipo, los elementos del mismo se vuelve alumnos y maestros entre ellos, intercambiando dinámicamente estos papeles.

**e) "¡Oh Fido!"**

## **SESIÓN 5**

### **Juego recreativo:**

**DURACIÓN APROXIMADA:** 90 minutos

#### **PROPÓSITO:**

Propiciar por medio de esta dinámica la confianza, además de ayudar a reforzar comportamientos positivos por medio de la influencia que tienen algunos niños sobre sus compañeros. Se propicia el desarrollo de destrezas de contacto visual y otros tipos de comunicación no verbal. Además de divertirnos y pasarla bien en el salón de clases.

#### **PROCEDIMIENTO:**

Para la aplicación de este juego se colocan a todos los jugadores (alumnos)

en círculo sentados en sus sillas. Posteriormente le pedí aun niño que diga el nombre de alguna mascota que tuvieran en su casa o si no "oh Fido", generalmente un perro, seguidamente la silla que le pertenecía era retirada del círculo, mientras que el niño se quedaba en el interior del círculo.

Este juego consiste en que el niño del centro debía conseguir una silla para él. La dinámica se produce cuando dos jugadores que se encuentran sentados y logran hacer contacto con algún gesto o expresión no verbal, se comunican sin que el niño del centro se de cuenta para intercambiar sus sillas.

Si el niño que se encuentra en el centro, se da cuenta de esta artimaña intentara ganar la posición de alguno de los otros dos jugadores. Por lo que el niño que pierde su silla seria el que tendrá que estar en el centro y reiniciar de nueva cuenta la actividad.

Cuando son muchos los niños que intervienen intercambiando las sillas, la confusión que provocan ayudan al niño del centro a encontrar unas sillas vacías.

Para salvaguardar el autoestima de los niños que les toca estar en el centro en el caso de que no consigan una silla, se le concede un poder especial, este es que en cualquier momento puede decir en voz alta el nombre del Juego "Oh Fido" y todos los que están sentados tienen que levantarse e intercambiarse de silla con otra alejada por lo menos dos sillas de las que anteriormente ocupaban.

Para la realización de esta actividad se plantearon las siguientes reglas:

### **REGLAS:**

1. Permanecer en sus sillas si no han tenido comunicación con nadie para intercambiar de silla o si no se ha dicho "oh Fido"
2. El primero que toque la silla vacía tiene derecho asentarse en ella

3. Deben moverse de sus sillas todas al oír "oh Fido"
4. No decir una sola palabra

### **PAPEL DEL MAESTRO:**

El docente por su parte hace de moderador de la actividad, observador y participante de la misma (si así lo desea), ya que en este juego divertido para todos es provechoso para nosotros los maestros porque podemos intervenir en momentos de compañerismo, fomentando la misma así como de otros valores como son: la lealtad, confianza, afinidad y comunicación.

Ver como usan su imaginación y creatividad para poder comunicarse, la suspicacia que deben tener para predecir hacia donde deben correr y ocupar los asientos; la satisfacción de observar como se divierten y así aprender a pesar de ser numerosos a convivir entre todos.

### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Durante el desarrollo de este juego se inicio eligiendo entre todos al niño que le correspondiera estar en el centro del círculo que se formo en ese momento con las sillas de todos los niños. El primer niño en estar en el centro fue Daniel, ya que por ser el más popular del grupo, fue elegido con entusiasmo.

Fue muy divertido participar con mis alumnos en este juego recreativo, en el cual todos nos teníamos que comunicar con los ojos, por medio de gestos y señas, para finalmente crear un ambiente de complicidad tan encantador que flotaba en el aire la sensación de confianza, relajadora y emocionante .

Cada niño que permanecía en el centro después de perder su silla en el círculo porque algún compañero ocupaba su lugar, sentía que tenía que poner todos sus sentidos con atención a cualquier mímica o seña para tratar de adivinar



el movimiento de sus compañeros a fin de recuperar una silla dentro del círculo.

No importo el género del alumno que le correspondía estar en el centro, ya que se dio ese momento de libertad, espontaneidad y confianza tal, que no hubo distinción alguna por ser niña o niño. Las niñas se divirtieron como nunca y lograron relacionarse con mayor seguridad con los niños, haciendo un poquito a un lado, lo clásico de "las niñas con las niñas" y "los niños con los niños".

Uno de los alumnos a quien le costaba mucho trabajo relacionarse con sus compañeros por timidez, observé que durante el juego estuvo participativo e inclusive no parecía el niño que había estado con nosotros los primeros días del curso. Otro por su parte, el típico niño dominante de la clase, mayor que los del resto del grupo, se permitió a si mismo ser parte de todos nosotros, creo firmemente que esta actividad como otras dejaron mostrar la calidez humana de si mismo para con el resto del grupo.

### **OBSERVACIONES:**

En este juego pude percibir lo bien que se llevan la mayoría de los alumnos a pesar de ser un grupo numeroso; que se respetan mutuamente y que saben divertirse sanamente. También observé como tenían la misma oportunidad al momento de estar en centro del círculo, sin tener el obstáculo de ser niña, ya que al inicio del curso se daba mucho esa discriminación hacia el género femenino.

Por medio de esta actividad se rescato también el nivel de autoestima de los alumnos que en el principio del curso daban muestras de timidez debido a inseguridades de origen familiar, muchos de estos niños se creen poco importantes en la toma de decisiones porque como en sus mismos hogares les enseñaron: "no importa lo que digas o hagas, eres solo un chiquito".

Es curioso ver a los niños divertirse con tanto silencio, ver como buscar la manera de comunicarse hace aflorar toda su creatividad, y no representa ningún impedimento para que sepan y se fijen en lo que alguien quiere decir sin hablar. Ciento en parte que juntos nos permitimos hacernos más concientes que al observar a las personas en los ojos o ver sus expresiones nos puede decir mucho de lo que están pensando.

Como docente me di cuenta que aprendí a ver en ellos sentimientos y expresiones de si mismos que no hubiera podido observar bajo otras circunstancias, que inclusive pasamos por alto, aunque lleváramos juntos un curso completo.

Los niños me expresaron varias veces que se habían divertido mas por el hecho de que participara con ellos, y les agrado la idea de que en otras actividades formara parte del grupo, como uno de ellos.

## **CAPÍTULO IV**

### **EL JUEGO: ACTIVIDAD IMPACTANTE EN EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE**

#### **A. Los Juegos " Juguemos a estudiar", "Dar lo mejor de mí", ¡Aprendí jugando!**

Realizar la aplicación de estrategias utilizando el juego como un recurso pedagógico, contribuyo a que el difícil trabajo al que nos enfrentamos ante un grupo numeroso e inclusive con los que no lo son, haciendo su camino mas fácil, seguro, provechoso pero sobretodo muy divertido.

En términos generales "evaluación" significa: recoger y analizar sistemáticamente una información, la cual nos permite determinar el valor y el mérito de lo que se ha hecho. En este sentido la presente alternativa contempla espacio y actividades, que permiten precisamente facilitar la toma de decisiones, con el fin de aplicar todo lo que se obtenga a partir de la misma, en pos de mejorar el proyecto .de innovación.

La alternativa no es cerrada sino por el contrario, es flexible y factible de modificarse en diversos aspectos durante el desarrollo de la misma, con la intención de que, con base en los resultados que vaya arrojando su aplicación, el proyecto en si vaya mejorando. Se inicia este apartado con la evaluación global de la tesina.

Además de fomentar un trabajo de colaboración y apoyo mutuo a través del trabajo en equipo dentro y fuera del aula, que les ayudara a ser niños más seguros y participativos con su comunidad, haciendo por lo tanto las actividades escolares más activas, que propicien en los alumnos un mayor interés en los contenidos de sus asignaturas. Afirmo lo anterior al haber observado como en el caso de "juguemos a estudiar" que los integrantes de los equipos se preocupaban por que

todos los elementos estuviesen bien preparados para la actividad.

Valorar lo provechoso que puede ser contar con un grupo numeroso algo que puedo decir ahora, en este momento de mi trabajo de tesina, por que antes sentí que tal vez seria un obstáculo para el trabajo escolar. Es satisfactorio poder plasmar en estas líneas encaminadas a evaluar todos los juegos que nos sirvieron como recursos pedagógicos para llevar en todo el curso escolar los contenidos del plan y programa del mismo; escribiendo en ellas lo fructífero y valioso que trae consigo el haber utilizado como medio de aprendizaje al juego que por si mismo forma parte de la vida y desarrollo de los niños.

Talvez terminamos, mis alumnos y yo con perspectivas diferentes a lo común de las expresiones respecto a ir a la escuela, dejando aun lado frases como "que fastidio la escuela" ..."vamos a contestar largos y fastidiosos cuestionarios para repasarlos en busca de aprobar un examen" ..."hacer copias y planas"...; sino mas bien "¡vamos a la escuela a jugar, me encanta!". Vamos juntos a innovar nuestro aprendizaje.

Por medio de las estrategias mencionadas anteriormente, narro la experiencia de haber contado con un grupo numeroso, desprendiendo lo bueno y lo malo de la misma. La aplicación del juego como parte de la cotidianidad de enseñanza del docente no es una labor tan fácil como parece! muchas veces caemos en el mismo sistema tradicionalista, la costumbre de marcar planas, extenuantes tareas con el fin de "mantener" a los niños ocupados, y la misma monotonía de la situación, nos envuelve en una rutina, convirtiéndonos ara ves en víctimas de la situación, tener que calificar más de 40 cuadernos de planas todos los días, ver que el tiempo efectivo de la clase es reducido porque nos tomamos demasiado tiempo en tratar de mantener el orden que en impartir en si misma la clase y los contenidos didácticos.

Aprehender el juego para enseñar nos permite explotar las habilidades de los

niños, sus cualidades, aptitudes, obteniendo como resultado una mejor introyección de los conocimientos, con motivación y gusto.

Cada juego tiene sus dificultades y virtudes, algunos nos sirven para mejorar en los niños su capacidad para trabajar en equipos, hacerse más concientes de que ellos mismos son los responsables de su propia educación, ser más humanitarios, estimular su creatividad, ayudarlos a ser más respetuosos y tolerantes con sus compañeros, pero principalmente a mejorar su autoestima y seguridad.

El juego de sociabilización me permitió romper esas barreras que comúnmente impide a los niños relacionarse con los demás y con el maestro, dejando que la misma interacción personal en un ambiente relajado y receptivo, les brindara la seguridad para dar lo mejor de si mismos, aportar sus ideas, aceptar las ideas de los demás, y llegar a conclusiones mas concretas, complejas y uniformes.

Los juegos reglados dependiendo de las características especiales de cada juego mostraron lo positivo del mismo como instrumento de la educación, construir conocimientos por medio de experiencias, que por mas divertidas, enseñaron un dejo de provecho útil para el docente en su labor; el efecto que puede tener hacer que los niños compitan por quien tiene mas conocimientos, quien logra los objetivos de aprendizaje, o que habilidades presentes les admite tener mejores resultados, los hace participes, autores y ejecutores de su propia educación, depositando de este modo, en el maestro, como un guía, alguien de apoyo, una mano firme de la cual se pueden llevar durante su aprendizaje, en ves de ser un escultor de la misma.

Por otro lado nos permite evaluar el grado de adquisición de conocimientos de los niños sin tener que someterlos a la tortura de las tareas, ni someternos a nosotros mismos a la calificación de las mismas.

Evaluarlos por medio de un juego convierte la actividad misma en diversión, concediendo evitar el efecto psicológico perjudicial que trasporta la palabra "examen".

Al finalizar el curso, después de la aplicación de varias estrategias, adecuando nuestro estilo de docentes a ser los guías en la educación de nuestros niños, nos trae satisfactorios resultados, niños con una motivación intrínseca en su propia educación capaces de expresar su pensar y sentir, listos no solo en el aspecto de conocimientos, sino en el desarrollo mismo de su psique, habilidades y actitudes, para los cursos sucesivos.

Tener un grupo numeroso no representa ninguna dificultad para la enseñanza de este tipo, sino por lo contrario, al tener un grupo de esta magnitud, cede la oportunidad de dejar en nuestros alumnos un acervo cultural mas complejo, amplio y sobretodo con enseñanzas que le permitan desenvolverse con mayor seguridad y respeto dentro de la sociedad.

## **B. De maestro a jugador**

Mi formación docente cuando aterrizaba totalmente en el tradicionalismo era casi en su totalidad aburrida, poco provechosa y sintiendo en mi interior que algo no andaba bien, pero tenia que haber vivido todos los semestres de la licenciatura de la Universidad Pedagógica Nacional, para que en mi trabajo se vaya dando una verdadera innovación; haya un verdadero cambio, que inició en el momento de aplicarlo en mi trabajo, reconociendo la necesidad de que siempre debe estar sustentado por bases teóricas para buscar las respuestas de porque se hacen una u otra cosa, cuándo y de qué modo.

Encontrar en el juego un medio de transmitir conocimientos a mis alumnos más que un hallazgo fue resultado de la adquisición de conocimientos, como volver a aprender a ser maestra, tomando lo mejor de mí para lo mismo, y

aquellas nuevas nociones adquiridas en mi camino por la universidad.

Descubriendo en el juego muchas razones de poder para utilizarlo como instrumento de la educación, dejando de ser un simple docente para convertirme en amiga y compañera de mis alumnos. Creo firmemente en que el afecto de mis alumnos, es mi mayor motivo y sobre todo mi máxima inspiración; que la base de un buen aprendizaje se deposita en la confianza y en el cariño de mis niños.

El poder expresar mi experiencia me ha permitido valorar los resultados que obtuve con mis alumnos, darme cuenta de que su proceso de aprendizaje mejoró me da la oportunidad de que cada curso que inicia y finaliza me pregunte en como mejorar.

La primera vez que trabaje con un grupo numeroso e hice la aplicación de los juegos, adecuándolos a las circunstancias, me dio mucha satisfacción ver como les ayudo haber trabajado de esa manera, el que hayan aprendido a trabajar en equipos les dio la oportunidad de conocerse mejor que en cursos anteriores, les hizo darse cuenta de que es mas fácil estudiar en armonía y motivados que si solo lo hacen por obligación, de que son parte activa de su propia educación, que pueden mejorarla y convertirla en un proceso placentero.

Los cursos siguientes percibí lo colaboradores que se habían vuelto entre si y como mas allá de los contenidos de cuarto grado, el trabajar juntos, nos había dejado grandes experiencias y sobretodo un gran aprendizaje de vida.

## CONCLUSIONES

Después de terminar la elaboración de este trabajo de tesina, permito dar cuenta de que el trabajo frente a un grupo mayor al de 40 alumnos ya pesar de otras difíciles situaciones a las que tengamos que enfrentarnos como docentes, es fácil salir abantes si lo hacemos de corazón, con entusiasmo y como medio de inspiración... nuestros niños.

Tomar de manera reflexiva la aplicación de cada una de estas estrategias y adecuándolas a la materia, el tema y por su puesto, a los alumnos, resulto más que simplemente cumplir con el trabajo, ha sido algo realmente lleno de satisfacciones, lo cual me complace compartir.

El juego como instrumento de educación es y será por siempre un recurso que siempre estará a nuestro alcance, como parte de la formación y crecimiento mismo de nuestros alumnos, hoy niños mañana hombres y mujeres.

Después de convertir el salón de clases en un área de juegos segura y armoniosa me permito ofrecer esta experiencia para que otros profesores en la misma e incluso distintas circunstancias dejen salir a su niño interno y aprendamos junto con nuestros alumnos como además de ser maestros, guías de su educación, coordinadores de actividades, facilitadores del orden, y todos los demás papeles que tomamos como docentes, también podemos ser amigos y compañeros de juego.

Dejarnos llevar por nuestros alumnos y permitir que ellos mismos nos enseñen que la educación no solo son lecciones todos los días, ni planas extenuantes, ni tareas aburridas. Que todos aprendemos cosas nuevas cada día de los demás, de la convivencia con otras personas.

Tener un grupo de más de 40 alumnos, no es algo de lo podamos quejarnos,



al contrario puede mejorar nuestra creatividad como docentes, nuestra calidad humana y el amor hacia la educación de nuestros niños.

La aplicación de las estrategias basadas en el juego como cimiento teórico, han servido como camino a seguir, como una ruta. Espero que cada una de mis experiencias sirva como ejemplo de cómo la acción del docente dentro del aula puede ser un gran factor de cambio en la educación, de cómo nuestra labor como docentes se hace presente cuando damos lo mejor de cada uno en pos de la educación.

El curso de taller de titulación nos permite conocer enfoques metodológicos docentes como fue la sistematización de la experiencia que en sus planteamientos permitió la elaboración de este trabajo de tesina.

Tener la oportunidad de echar un vistazo atrás me resulta útil para mi labor como docente porque me permite revivir y retomar todos aquellos conocimientos que me ha dejado esta experiencia, más aun, después de verla desde un enfoque mas sofisticado e innovador, por su puesto gracias aun proceso de aprendizaje compartido con los alumnos.

Reconocer a la Universidad Pedagógica Nacional como el espacio que procuró mi formación y actualización docente, que finalmente redundo en beneficio de los alumnos de primaria.

## BIBLIOGRAFÍA

CARNEGIE, Dale. Cómo ganar amigos e influir sobre las personas, Traducción: Jiménez Román. Edit. Hermes. México, 1993. 333 pp.

FUENLABRADA, Irma. Et A II. Juega v aprende Matemáticas Edit. SEP. Libros del Rincón. México, 1991.96 pp.

HURLOCK, Elizabeth. Desarrollo del niño. -6a edición, McGraw Hill. México, 1990. 608 pp.

PAPALIA, Diane. Wendkos, Rally. Fundamentos del desarrollo humano. 1ª edición. McGraw Hill. México, 2000. 327 pp.

RUSSEL, Arnulf. El Juego de los niños. Editorial Herder, Barcelona 1970. 230 pp.

STEFFENS, Ch. Gorin S. Cómo fomentar las actitudes de convivencia a través del juego. Traducción de Ana Aller. 1a edición, ediciones CEAC. Barcelona, 2001. 208 pp.

UNIVERSIDAD PEDAG6GICA NACIONAL. El Desarrollo del niño v el aprendizaje escolar. Antología Básica. México, 1997.240 pp.

Problemas de educación v sociedad. Antología Básica. México 1987.246 pp.

Taller de Titulación. Licenciatura en Educación Plan '94. Antología. México, 2006. 67 pp.

Teorías del aprendizaje. Antología Básica. México, 1987.489 pp.