



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

**UNIDAD 092, AJUSCO
Academia de Pedagogía**

**El juego en el proceso de aprendizaje
en la escuela primaria**

T E S I N A

QUE PRESENTA:

CARLA LEMUS ALCÁNTARA

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**

Asesora: Profra. Mónica García Pelayo

México, D.F.

Mayo.2008

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

1. ¿QUÉ ES EL JUEGO?	6
1.1 Aportaciones sobre el juego	11
1.2 Jean Piaget	12
1.3 Lev Semionovich Vigotsky	17
1.4 Janet Moyles	19
1.5 Juego, Creatividad y Fantasía	20
2. EL APRENDIZAJE ESCOLAR	24
2.1 Características generales del niño de 2º año de Primaria	27
2.2 Al jugar también se aprende	29
3. CONSIDERACIONES GENERALES PARA EL DISEÑO DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA	34
3.1 Propuesta Pedagógica sustentada en el juego	37
3.2 Actividades Lúdicas	40
3. 2. 1 Juego 1 “El Periódico”	40



3. 2. 2 Juego 2 "Atando Cabos"	42
3. 2. 3 Juego 3 "Sobres"	44
3. 2. 4 Juego 4 "La Lotería"	45
4. INTERPRETACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICO-PEDAGÓGICAS	47
4.1 Descripción de la experiencia lúdica	47
4.2 Interpretación	50
CONCLUSIONES	53
BIBLIOGRAFÍA	55
ANEXOS	58



INTRODUCCIÓN

Durante algunos años observé que los niños aprendían bajo los ideales que tenían los profesores; por un lado, aquellos profesores que transmitían sus propios conocimientos y que además evitaban que los niños crearan, indagaran, experimentaran y/o expresaran sus deseos, temores e intereses y por otro lado, aquellos profesores que creen que el aprendizaje no es sólo asunto de transmisión y acumulación de conocimientos, sino un proceso activo por parte del alumno, el cual “construye” conocimientos partiendo de su propia experiencia y de todo aquello que pueda representar un interés verdadero para ellos con base en su edad.

Por ello considero que se necesitan esos profesores que promuevan el anhelo que hay en cada niño por aprender, reconociendo que los niños aprenden palabras y nociones, imágenes y valores; no de manera pasiva. Y para lograrlo se necesita utilizar la herramienta que durante mucho tiempo mencionaron diferentes autores: “El Juego”, la cual es una actividad sumamente conocida por los niños que facilita la expresión, la observación, la imaginación y sobre todo, que favorece su proceso de aprendizaje.

Es por lo anterior que me interesó plantear este trabajo de investigación, titulado “El juego en el proceso de aprendizaje en la escuela primaria” y llevarlo a cabo con niños de segundo grado ya que pude participar con estos niños durante todo el ciclo



escolar y así retomar lo que durante preescolar ellos habían experimentado al adquirir nuevos conocimientos a través del juego.

A continuación enuncio de manera general el contenido de este trabajo.

En el primer capítulo se describe al juego y las aportaciones que realizan, en este caso, tres autores: Piaget, Vigotsky y Moyles, quienes precisan que el juego es una actividad importante en la vida del niño.

El juego es un medio privilegiado para acceder al conocimiento y a los elementos afectivos y emocionales del niño, siendo una actividad indispensable y un medio de expresión propio de éste, favoreciendo la adaptación y la construcción de sus propios significados.

A través del juego se manifiesta la espontaneidad y la libertad, asegurando que el juego es como una fuente de desarrollo y un complemento a las necesidades del niño.

Es por lo anterior que el juego puede ser considerado como una actividad complementaria en el niño, facilitando la confianza, la interacción, la iniciativa, la espontaneidad y la autonomía en su medio social.

En el segundo capítulo titulado "Aprendizaje escolar", presento los problemas por los que ha atravesado el aprendizaje escolar, pues la mayor parte de la realidad educativa funciona siempre basándose en costumbres y hábitos, que se transforman en conocimientos tradicionales alimentando la memorización, el aburrimiento y la



discriminación, ya que muchos profesores no promueven el conocimiento lúdico del niño, no toman en cuenta que las grandes cantidades de información aprendidas de memoria son olvidadas con el paso del tiempo y descartan que los niños cuentan con el gusto por experimentar, explorar, investigar, participar, pensar y construir mayores retos.

El tercer capítulo, contiene el diseño de la propuesta con base en las características que presentan los niños que cursan el 2º año de primaria, el diseño de las actividades lúdicas, el propósito que tiene en los niños y los comentarios que realizan, sus alcances, logros y límites en relación con su aprendizaje.

En el cuarto capítulo, presento la explicación de la intervención lúdica pedagógica, dónde expreso las actividades a realizar en el segundo grado de educación primaria y las intervenciones de los niños.

Finalmente planteo las reflexiones a manera de conclusión y presento los Anexos.



1. ¿QUÉ ES EL JUEGO?

Para comenzar a definir que es el juego debo remontarme a los orígenes del mismo: la palabra juego proviene del latín Jocus que significa diversión, y en el siglo XV se utilizó como sinónimo de alegre.¹

El juego, es una actividad importante en la que pocas personas se detienen a considerar el papel que desempeña en el desarrollo infantil, cuya finalidad es percibir, conocer y recrear experiencias, cosas, objetos, seres, escenas, imágenes y / o relatos. En consecuencia se puede llegar a decir que el juego es fundamental en la vida del niño, el cual requiere fuerza, energía, tiempo, destreza y agilidad.

Cabe destacar que el juego ha sido tema de investigación durante muchos años y que desde los clásicos se ha considerado como un elemento importante en la vida del niño; por eso, cabe mencionar que Pestalozzi, ve al juego como una actividad complementaria en la vida del niño, la cual le ayuda a desarrollarse en diferentes ámbitos de su vida incluyendo el escolar.

Por eso, es difícil definirlo en una sola emisión de voz, porque aunque no es la única actividad que realiza el niño, lo cierto es que el juego responde a sus necesidades e intereses permitiéndole el acceso a la imaginación, la creatividad e incluso a la fantasía.

¹ Cfr. Corominas, J. *Diccionario crítico etimológico castellano e hispánico*. p.47.

El juego, ofrece enormes garantías que sirven como soporte para la adquisición de nuevos aprendizajes, siendo una fuente inagotable de recursos.

A continuación presento el siguiente esquema que ayudará a entender algunas de las dimensiones del juego, así como el alcance que éste tiene en la vida del niño.



Con el propósito de resaltar la importancia que tiene el juego en la niñez, del cual han surgido diferentes teorías, retomaré lo expresado por Garvey² y Moyles³ para tratar de definirlo, el juego es placentero y divertido, es un medio por el cual el niño explora diversas experiencias como: emoción, concentración y motivación; además de brindarle una interacción significativa con su propio entorno. Aun cuando no vaya acompañada por signos de regocijo.

Después de retomar estos autores como referencia, coincido con que el juego es placentero y divertido además de ser una actividad característica del niño, es la libre expresión del desarrollo humano en donde se manifiesta entusiasmo e inquietud por diversos objetos.

El juego, es un medio por el cual el niño amplía, descubre y perfecciona todas sus cualidades, necesidades, emociones o sensaciones. El juego cumple un papel sumamente importante en el desarrollo de la inteligencia y la personalidad del niño, el juego puede proporcionarle al niño un escape a las presiones sociales, aliviar el aburrimiento, crear confianza en sí mismo y explorar sus potencialidades y limitaciones.⁴ Queda claro que hasta este momento es difícil definir el concepto de juego; pero lo que sí es cierto es que el juego, es una actividad característica de la etapa infantil, aunque no descarto que éste se siga manifestando a lo largo de toda la vida, cuya finalidad es permitir el desarrollo del niño de forma integral;

² Garvey, C. *El juego infantil*. p. 17.

³ Moyles, J. *El juego en la educación infantil y primaria*. p. 37.

⁴ Cfr. Moyles, *ibíd.* p. 22.



dejándole crear, experimentar u observar cosas que jamás hayan existido, también le permite manifestar acciones o cualidades que nunca han sido expresadas.

Al juego, se le ha considerado una actividad importante que complementa la vida del niño, que fomenta el desarrollo de su autonomía, espontaneidad e iniciativa y que de alguna manera le facilita la participación, la seguridad y la adaptación dentro de su contexto social.

Por lo anterior es importante que el niño desarrolle actividades lúdicas*, dado que ellas pueden favorecer y ampliar su creatividad, inteligencia, imaginación y sobre todo fortalecer su proceso de aprendizaje.

El juego es un aspecto esencial en el desarrollo del niño, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, la afectividad, la motricidad y la socialización del niño, en pocas palabras... el juego es la vida misma del niño⁵

Estoy convencida que el juego es el lenguaje propio del niño, es aquel que le permite desarrollar sus pensamientos, realizar sus deseos, manifestar sus temores, incluso lograr que él mismo cree un vínculo con su propio contexto. Con base en lo que señala Jean Chateau se puede plantear que mediante el juego: El niño conoce

* Adopté el término lúdico por ser el más usual, aunque el admitido por la Real Academia de la Lengua es lúdico, del latín lúdicus.

⁵ Zapata, O. *Juego y Aprendizaje escolar*. p.15.



sus potencialidades, las asimila, las desarrolla, las une y las complejiza, coordina su ser e incluso puede darle vigor.⁶

Cuando el niño juega tiene la posibilidad de variar, crear, cambiar o transformar total o parcialmente una situación. Por lo que hay que considerar que el juego es una actividad que puede permitir que el niño sea auténtico, audaz y atrevido.

Finalmente, el juego no es otra cosa que un medio que puede favorecer que el niño se pruebe física y mentalmente, al mismo tiempo le deja conquistar y dominar el medio que le rodea sin temor a equivocarse.

⁶ Chateau, J. *Por qué juega el niño, psicología de los juegos*. p. 24.



1.1 Aportaciones sobre el juego

El juego es un concepto muy amplio para poder definirlo en un par de palabras, puesto que contempla innumerables emociones, sensaciones o experiencias, es por eso que ha ocupado un lugar muy importante en las investigaciones de diferentes autores, escritores e incluso de poetas; Pablo Neruda es un claro ejemplo, él dice que: El niño que no juega no es un niño. Pero el hombre que dejó de jugar perdió para siempre el niño que lleva dentro y que sin duda le hará mucha falta.⁷

Esto demuestra que el juego es un objeto de estudio muy importante a trabajar puesto que es una actividad esencial del hombre, adecuada para lograr el perfeccionamiento en todas sus áreas de maduración. Huizinga dice que: ***El juego es una función humana tan esencial como la reflexión y el trabajo***, define al hombre como ***Homo Ludens*** que significa ***“Hombre que juega”***.⁸

Queda claro que el juego, es una actividad vinculada con el origen y el desarrollo del ser humano; y que ha sido considerado como un elemento integrador en la infancia, el juego, es una forma de expresión natural en la vida del niño, que se convierte en un elemento fundamental para su desarrollo físico, intelectual y emocional, por ello acudí a los siguientes autores.

⁷ Texto transmitido el 10 de agosto del 2004, en el noticiero hecho a.m. canal 13

⁸ Huizinga, J. *Homo Ludens*. p. 17.



1.2 JEAN PIAGET

En este trabajo retomaré la teoría de Piaget porque toma en cuenta el desarrollo cognitivo, las relaciones sociales y las etapas del juego, básicamente la teoría Piagetiana explica el desarrollo del niño, haciendo énfasis en la formación de estructuras mentales, donde es indispensable conocer su propia naturaleza.

Para Piaget la formación del pensamiento es un desarrollo progresivo ya que se modifica continuamente debido a las actividades del sujeto permitiendo consolidarse cada vez más.

De aquí la importancia de retomar esta teoría y relacionarla con el juego, ya que según Piaget es una actividad que permite modificar la información hasta adaptarla a sus necesidades, él dice que el juego es un medio privilegiado para acceder al conocimiento, y a los elementos afectivos y emocionales del niño.

Piaget en su teoría recalca que el juego es una actividad indispensable, un medio de expresión propio del niño, el cual facilita la adaptación y la construcción de los propios significados, deseos e intereses con los que él cuenta.



Jean Piaget ha dividido al juego en:

1. JUEGO SENSORIO MOTOR.

Comprendido hasta el segundo año de vida, éste consiste en repetir actitudes, con el fin de perfeccionarlas y adaptarlas a su realidad; durante este estadio el niño aprende a través de la imitación, el juego sensorio motor es de carácter individual.

2. JUEGO SIMBÓLICO.

El juego simbólico señala el desarrollo de la imitación y el auge del juego infantil. En esta etapa que va de entre los 2 – 5 y 6 - 8 años de edad, el juego se presenta como una función esencial que llena la vida del niño y le ayuda a que se adapte a su mundo social, experimentando nuevas sensaciones con el propósito de reemplazar las anteriores. De los dos a los siete años de edad la imitación se propaga, el lenguaje se hace más fluido y el niño es capaz de efectuar pensamientos más abstractos generando una forma espontánea de descubrir cosas.

A los siete u ocho años de edad la imitación se integra o se reintegra en la inteligencia misma del niño, es decir la imitación crea una amalgama entre ella y el niño, hay una mayor capacidad para hablar, pensar y crear.

Es muy probable que después de los 8 años los personajes imaginarios ya no existan, ahora la representación de sus juegos será de manera colectiva.



En el juego simbólico existe la imitación, en la que se reproducen escenas de la vida real y se tiende a dar un significado de acuerdo con los papeles sociales.

El juego simbólico en el niño llega a cumplir la función de volver a vivir acontecimientos que le permitan sanar, desarrollar o liberar las necesidades que no fueron satisfechas como angustias, fobias, agresiones y frustraciones.

Un ejemplo de este tipo de juego es: Cuando el niño puede molestar, lastimar o maltratar a sus juguetes tal y como sus compañeros lo hacen con él e incluso como él quisiera hacerlo con ellos. Otro ejemplo sería cuando el niño hace creer que obtuvo un reconocimiento sin ser verdad.

Cabe destacar que el proceso de simbolización lleva un orden y que cada vez es más próximo al juego de reglas y al trabajo.



3. JUEGO DE REGLAS.

Este juego es de carácter social y se da mediante reglas. En este tipo de juego es necesaria la cooperación de los participantes y es importante para la superación del egocentrismo.⁹

El pequeño disfruta de la convivencia en grupos, en particular los niños que se encuentran en esta etapa pueden elegir a los integrantes de sus equipos, decidir el juego de su preferencia y establecer sus propias reglas.

Existen tres clasificaciones principales del juego realizadas por Piaget, éstas fueron especificadas anteriormente, pero no puede dejarse de lado una cuarta clasificación, el Juego de Ejercicio, retomado por Juan Delval; esta clasificación es una transición entre el juego simbólico y el juego de construcción, en este tipo de juego no existe ninguna técnica lúdica explícitamente.

⁹ Piaget J. *La formación del símbolo en el niño*. p. 146.



JUEGO DE EJERCICIO¹⁰

Este juego consiste en repetir actividades que se realizan por placer con el fin de lograr una adaptación en su medio social. Este tipo de juego tiende a acumular los cambios que se producen en la actividad lúdica del niño aunque desafortunadamente deja escapar algunos otros, como las sensaciones, emociones y sentimientos que no pueden ser expresados individualmente.

¹⁰ En la clasificación que hace Piaget sobre el juego no menciona el juego de ejercicio, pero me pareció importante mencionar lo que Juan Delval explica sobre esta clasificación Cfr. Delval, J. *El desarrollo Humano*. p. 292.



1.3 Lev Semionovich Vigotsky

La teoría de Vigotsky se basa principalmente en el aprendizaje sociocultural de cada individuo, él considera que el aprendizaje es uno de los mecanismos fundamentales en el desarrollo y fácil de vincular con el juego ya que lo considera una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, logra adquirir papeles o roles que son complementarios. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado.

Vigotsky plantea que el juego es una actividad importante en el desarrollo del niño, el cual satisface ciertas necesidades, brindando una nueva manera de manifestar sus espontaneidades y libertades que existen en su vida cotidiana.

Vigotsky asegura que el juego es como una fuente de desarrollo, además de ser un complemento a las necesidades del niño; el mundo del juego contiene una carga de imaginación que facilita la incorporación de nuevos conocimientos; puesto que en el juego el niño siempre está un paso adelante de su comportamiento habitual.



Dicho autor deja claro que el juego no es un rasgo predominante de la infancia, sino un factor básico en el desarrollo, que satisface los impulsos facilitando el pensamiento abstracto del niño.

El juego brinda al niño la oportunidad de incorporarse al trabajo escolar, en este sentido Vigotsky señala que el juego:

- Está orientado por las acciones de la madre y/o la maestra y que dichas actividades son llevadas a cabo por repeticiones.
- Sirve como soporte para la adquisición de nuevos aprendizajes.
- Brinda al niño una nueva forma de transformar su aprendizaje.
- Fomenta la imaginación y la creatividad.
- Es motivante e incluso integrador de aprendizajes.¹¹

¹¹ Cfr. Vigotsky, L. S. *El Papel del juego en el desarrollo del niño*. p. 66.



1.4 Janet Moyles

Señala que el juego es un medio por el cual el ser humano conoce múltiples experiencias y que además es una actividad característica de la etapa infantil en la que se desarrolla su potencial físico-emocional, permitiéndole adquirir, nuevos conocimientos.

Moyles indica que el juego le proporciona al niño estimulación, interés, deseo y participación, es por eso que el juego puede ser considerado como una actividad complementaria en la vida del niño, facilitando la confianza, la interacción, la iniciativa, la espontaneidad y la autonomía a través de la libertad que sienten al expresar verbal o corporalmente sus emociones o sensaciones durante la realización de las actividades lúdicas, a través de dichas actividades el niño puede adquirir información, valorarla, procesarla y utilizarla dentro y fuera de la escuela, hasta conseguir que sea uno de sus instrumentos de aprendizaje.

Para Moyles el juego es una actividad útil para adquirir nuevos conocimientos resaltando el deseo por aprender más de una manera ágil y entretenida, añadiendo que: [...] el juego es capaz de promover el aprendizaje en el niño siendo un medio por el cual fomente su independencia, desarrollándolo de manera integral.¹²

¹² Moyles, *op.cit.* p. 38.



1.5 JUEGO, FANTASÍA Y CREATIVIDAD

A continuación escribo brevemente el vínculo que existe entre el juego, la fantasía y la creatividad, ya que el juego es imposible que se desarrolle sin que exista interacción entre estas actividades.

La palabra fantasía viene del griego “phantasia” que significa: facultad mental para imaginarse cosas inexistentes, reproduciéndolas por medio de imágenes haciendo uso de cosas pasadas, lejanas o reales.¹³

La fantasía puede dar forma a las ideas y a los sentimientos permitiendo alterar la realidad (creer que los animales pueden hablar, que las alfombras vuelan y que las cosas pueden aparecer o desaparecer). Cabe destacar que lo verdaderamente importante de la fantasía es que ésta no es un privilegio reservado sólo para algunas personas, (escritores, pintores, escultores).

La fantasía es una actividad empleada por todos, en especial por los niños, ya que son los que ponen en práctica constantemente esta actividad, cuando juegan, escriben o cuando se relacionan con otra persona.

¹³ Cfr. Corominas, J. *Op. Cit.*. p. 267.



Por eso creo que existe una constante muy fuerte dentro de la fantasía, ya que por medio de ella el niño puede expresar las experiencias, los miedos, los problemas y los conocimientos con los que cuenta. Henry Wallon dice que: el niño lo que mejor hace es saber vivir su infancia.¹⁴

Porque él mejor que nadie es quien goza con las aventuras de la imaginación, con esos hechos y personajes que lo transportan hasta separarlos de la realidad, en donde todo lo que es lógico para el adulto puede ser fantástico para el niño.

El niño a diferencia del adulto, ve en la realidad un mundo lleno de magia y ficción, es por eso que al interactuar con la fantasía el niño puede hacer realidad cualquier cosa que desee, con el propósito de darle sentido a su propio mundo.

De esta manera, Rodari relata un juego de fantasía realizado con niños durante la clase, éste consistía en poder cambiar de escenario con un toque en el control remoto a las personas que tenemos alrededor:

[...] Veo dos niños que susurran entre sí y se ríen, me acerco a ellos y uno de ellos me comenta: -Mi amigo dice que él manda a otro canal a la maestra, -Yo a mi padre cuando está por darme un manotazo. -Cuándo mi mamá me da sopa de vegetales, - a mi hermanito cuando se pone pesado; así durante algunos minutos había asistido a una serie de parricidios, matricidios, preguntándoles si eso no era terrorista dijeron que no, porque apretando otro botón los harían reaparecer.¹⁵

¹⁴ Wallon H. *La evolución psicológica del niño*. p.13.

¹⁵ Rodari, G. *La escuela de la fantasía*. p. 96.



Este es un ejemplo importante donde se puede destacar que la fantasía es una actividad que permite resaltar los alcances intelectuales con los que cuenta cada niño, ya que por medio de ella el niño muestra sus habilidades, competencias o temores con tal de cambiar su entorno.

Por otro lado, la creatividad es la capacidad de pensar, inventar o producir algo nuevo, es una actividad dinámica difícilmente separada del juego y la fantasía.¹⁶

Dicho de otra forma la creatividad es la capacidad de resolver el problema de una manera original; atribuyéndosele la flexibilidad, la sensibilidad y el inconformismo, estimulando en los niños la curiosidad por transformar sus ideas, sus logros y poder presentarlas ante los demás mostrando sus habilidades.

Esta actividad al igual que la fantasía no puede ser considerada como un privilegio o como una característica innata de pocos.

La creatividad puede lograr que el niño experimente el entusiasmo, la iniciativa, la persistencia, la originalidad, la curiosidad y la capacidad de asimilar que lo que aprende no sólo lo aprende para la escuela, sino para sí mismo y para su propio desarrollo.

Por eso el juego, la fantasía y la creatividad deben ser amalgamadas para crear en el niño el anhelo del aprendizaje. Es por eso que la gran magia del juego, la

¹⁶ Cfr. Ezequiel, A. *Diccionario de Pedagogía*. p. 60.



fantasía y la creatividad es permitirnos ver el mundo interior del niño; cuando platica, cuando aprende, cuando juega, cuando inventa, cuando escucha y cuando trabaja.



2. EL APRENDIZAJE ESCOLAR.

El aprendizaje es una problemática que ha sido retomada por muchos estudiosos durante algunos siglos.

Desafortunadamente la mayor parte de la realidad educativa funciona siempre basándose en costumbres y hábitos, que se transforman en rutinarios y que se concretan en formas tradicionales del aprendizaje, es por eso que comúnmente se considera que, aprender es: adquirir conocimientos de algo por medio del estudio, la memorización, lo formal, lo serio, lo no divertido y que en donde se juega no se aprende. Además el aprendizaje tradicional consiste en asociaciones arbitrarias, al pie de la letra, actos de memorización que no consideran los conocimientos previos con los que cuenta el niño. Los conocimientos tradicionales que proporciona la escuela son muy complejos y pasivos, la escuela sólo exige un esfuerzo de memorización.¹⁷

Es por este tipo de concepciones que la mayoría de los programas educativos, se han basado en la memorización de hechos o conceptos para el aprendizaje de los niños, teniendo la encomienda de que todos acaben igual, evitando traicionar su lema: -que todos los niños sean cortados por la misma tijera educativa, en la que no entra lo divertido-, como si los conocimientos previos no existieran.

¹⁷ Delval J. *Crece y Pensa, la construcción del conocimiento en la escuela.* p.31.



La mayoría de estas “técnicas” de aprendizaje tradicional no dejan una buena enseñanza en el niño, puesto que se ha comprobado que:

Las grandes cantidades de información “aprendidas” son olvidadas cuando el niño sale de la primaria [esta es la] prueba convincente de que aprender sin comprender es simplemente hacerle perder el tiempo al niño.¹⁸

En relación con lo anterior considero que *aprender* no es una copia de lo que conoce alguien, en este caso del maestro, aprender es sinónimo de modificar, comprender e incluso de transformar, es el intercambio de información en donde existe una construcción propia.

Por ello es vital que el aprendizaje sea promovido en los niños de un modo diferente; en el que ellos disfruten, gocen, se diviertan y muestren mayor interés por el conocimiento. Un aprendizaje que permite la construcción del conocimiento, posibilita una transformación cualitativa del educando en el que se desarrolla el placer por el aprendizaje. [Un aprendizaje] potencialmente atractivo hace la adquisición más fácil y más rápida... brindando la prolongación del aprendizaje durante un periodo más largo.¹⁹

Si se estimula a los niños para generar un aprendizaje diferente en el que ellos construyan, exploren, experimenten e investiguen, se les fomentará el interés por aprender más, aumentando las capacidades de retención, espontaneidad. Puesto

¹⁸ Cohen, D. *Cómo Aprenden los niños*. p 156.

¹⁹ Díaz, F. y Hernández, G. *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo*. p.55.



que es evidente que un aprendizaje con estas cualidades es más anhelado que uno repetitivo, ya que facilita la obtención de conocimientos vinculados con los intereses de los niños.

Un aprendizaje que [le permite al niño intervenir] será más importante y deseable que un aprendizaje repetitivo... ya que el primero posibilita la adquisición de conocimientos que tengan sentido y relación en la vida del niño.²⁰

Existen autores que destacan que el aprendizaje que motiva a los alumnos será más duradero, pues éste permitirá la comprensión de los contenidos escolares; con mayor facilidad. Por ello, sostengo que la escuela como institución puede ser un medio importante para favorecer el aprendizaje de los niños, siempre y cuando éste se adapte a sus necesidades siguiendo las etapas de su desarrollo tal y como lo señala Ausbel cuando dice: Es preciso tener en cuenta lo que el alumno ya sabe puesto que el nuevo conocimiento se asentará sobre el anterior.²¹

Por lo anteriormente señalado se puede afirmar que, la escuela debe promover ambientes que favorezcan la exploración, motivación, estimulación, creación, investigación, transformación y fascinación por el conocimiento, ayudando a los educandos a que adquieran confianza en sus propias ideas, considerando sus errores como parte de la construcción de su aprendizaje.

²⁰ Coll, C. *Aprendizaje Escolar y Construcción del Conocimiento*. p. 183.

²¹ Ausbel, D. y coaut. *Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. p. 6.



2.1 CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL NIÑO DE SEGUNDO AÑO DE PRIMARIA

De manera general se puede afirmar que durante el periodo ubicado de los 7 a los 9 años aproximadamente, los niños gustan mucho por las actividades nuevas no sedentarias. Es por eso que con base en lo anterior presento algunas características generales de los niños de segundo año de primaria que serán fundamentales para la comprensión del contenido.

Algunas de las características que presenta el niño de segundo año de primaria son:

- Participación activa en todas sus actividades.
- Cuenta con una gran capacidad para hacer las cosas
- Empleo de todos sus sentidos incluyendo el movimiento.
- Se da la oportunidad para el descubrimiento y la creatividad.
- Interactúa con otros niños destacando las destrezas.
- Recurre a la fantasía y la imaginación.
- Es capaz de trabajar en grupo.
- Realiza una conducta de cooperación o complicidad.
- Es extrovertido y puede transformar lo que en realidad pudo ser penoso para él en algo soportable e incluso agradable.



- Clasifica las cosas en función a sus propiedades (formas, utilidad, color, olor o cualidades táctiles etc.)
- Aprende a través de actividades.
- Es capaz de explicar las cosas o sus situaciones sin temor a equivocarse.
- Tiene menos tiempo para el juego, ahora el trabajo escolar es más continuo.
- Tiene mayor capacidad para pensar, hablar y construir mayores conceptos
- Busca amigos con los que pueda identificarse y jugar
- Pone a prueba sus habilidades físicas.
- Le gusta experimentar, explorar e investigar.
- Le agrada completar sus trabajos y aún más si estos son presentados como retos.²²

De acuerdo con estas características es importante enfatizar que es una excelente oportunidad para aprovechar la potencialidad del juego como una estrategia fundamental del aprendizaje.

²² Cfr. Moyles, *op. cit.* p. 38.



2.2 AL JUGAR TAMBIÉN SE APRENDE

Durante mucho tiempo el juego no ha podido ser amalgamado con el aprendizaje, el juego ha tenido que esperar por varios siglos para ser involucrado en un ambiente escolar, pobre, rutinario, formal, no divertido, donde la llamada “pedagogía de la vara”, “el aprendizaje con sangre entra” o el de que “cuando se juega no se aprende”, ha prevalecido.

¿Cómo puede ser que niños, que poseen innumerables facultades de adaptación y de comprensión hacia el mundo que los rodea no logren plasmar estas capacidades en acciones pertinentes al mundo escolar? Por eso pretendo destacar que existe una forma diferente de aprender, en donde el niño esté motivado, tenga el deseo por saber más y pueda desenvolverse en un medio conocido para él: “el juego”.

Debo precisar que mi trabajo está dirigido a los niños de entre 7 y 9 años de edad, ubicados según la clasificación propuesta por Piaget entre el estadio preoperatorio y las operaciones concretas, aunque dentro del sistema escolar cursan el segundo año de primaria.

Una premisa fundamental que sostiene el presente proyecto es que a los niños de segundo año de primaria se les puede proporcionar la confianza necesaria para



desear saber más; también es necesario cuestionar la idea del niño receptivo para dar paso a la noción de un niño capaz de promover, construir o reconstruir su propio proceso de aprendizaje; en donde la memorización sea vinculada con el juego para lograr en el niño la comprensión de los contenidos escolares,²³ siendo respetados sus intereses y preocupaciones, ayudándoles a encontrar placer por aprender.

Considero que el juego genera una serie de actividades o acciones placenteras en las que es posible construir el aprendizaje, siendo utilizado como una estrategia adecuada para lograr el desarrollo del niño, ofreciendo una nueva alternativa para aprender con interés y motivación.

Por lo anterior, planteo que se debe modificar la forma educativa tradicional incorporando al juego como un eje fundamental para propiciar un aprendizaje que tome en cuenta las capacidades, las necesidades y los intereses de los niños; reconociendo que éstos son aprendices innatos y que, con la debida instrucción y motivación, se pueden fomentar en ellos conocimientos permanentes a través de un aprendizaje lúdico e innovador.

Con base en lo anterior es posible promover en ellos la capacidad de actuar por sí mismos y la satisfacción de transformar su entorno.

²³ Cfr. *ibíd.* p. 13.



Estoy convencida que el aprendizaje no consiste en la repetición mecánica de elementos, el ***“Aprender”*** es sinónimo de construir; porque todo aquello que se comprende de una manera constructiva queda integrado en nuestros conocimientos.

Desafortunadamente las evaluaciones realizadas por los profesores para comprobar el aprendizaje de los niños, comúnmente consisten en exámenes en los que imprescindiblemente sólo se deben reproducir los conocimientos del maestro o de los libros, sin que el niño tenga la oportunidad de mostrar el proceso de construcción del aprendizaje.

Es por eso que al promover el juego como una estrategia de aprendizaje se propicia el desarrollo intelectual del niño, permitiendo que los conocimientos adquiridos en la escuela, lleguen a concretarse dentro y fuera de ella.



Como señala Moyles: [...] el niño puede hacer una mejor construcción de su aprendizaje y enriquecer a otras personas de acuerdo con las experiencias adquiridas.²⁴

Es por eso que el niño al ser un individuo sumamente activo, que en general es difícil que esté quieto, y que es capaz de transformar el exterior en función de sus intereses, imaginando que puede realizar cambios internamente; sólo necesita que la escuela le brinde un medio en el que se sienta libre para expresarse, intervenir, opinar e incluso en donde pueda equivocarse sin miedo a recibir una reprimenda.

En resumen, mediante el juego es posible que los niños expresen, construyan, intervengan, creen, opinen, representen y actúen sin temor a recibir una descalificación que entorpezca el anhelo, gusto y deleite por aprender más. Es por eso que al involucrar el juego en el aprendizaje, el niño será estimulado para que adquiera conocimiento y pueda incorporar sus intereses y necesidades en las actividades pedagógicas.

Se tiene el firme propósito de querer promover niños capaces de hacer cosas nuevas y creativas, sabiendo que es importante concebir la idea de que pueden

²⁴ *Ídem.* p. 38.



prepararse niños que vayan construyendo su aprendizaje a través del juego tomando en cuenta sus características peculiares, principalmente el de ser activos.

Considerando estas características es posible brindarles a los niños la oportunidad de involucrarse en su propio aprendizaje, utilizando su espontaneidad y su creatividad, antes de que el tradicionalismo escolar los envuelva dejándoles un hastío en sus vidas.

Es por eso que, en el presente proyecto se presenta al juego como una herramienta útil dentro del ámbito escolar, ya que la intención es vincular el aprendizaje y la diversión puesto que el juego bien estructurado, proporciona grandes resultados académicos, permitiendo que los niños aprendan de manera atractiva e interesante, sin descuidar su proceso de aprendizaje dentro del salón de clases.



3. CONSIDERACIONES GENERALES PARA EL DISEÑO DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

La presente propuesta fue diseñada de acuerdo con las características psicopedagógicas que en promedio presentan los niños de entre 7 y 9 años que cursan el 2° año de primaria.

El diseño de las actividades lúdicas, tienen el propósito de que el niño adquiera nuevos conocimientos o los refuerce a través de medios más sencillos y atractivos, permitiéndole interactuar, razonar, interpretar, expresar, crear, imaginar y plasmar todos sus logros al ejecutar dichas actividades lúdicas.

Es elemental resaltar que las actividades se basan en algunos contenidos temáticos programados para el segundo grado escolar y que también pueden ser modificadas para distintos grados escolares de acuerdo con los intereses y necesidades de los niños, los docentes y los directivos.

El motivo por el que llevé a cabo el diseño de las actividades lúdicas dentro del salón de clases fue que: Directivos y docentes observaran que vinculando el juego y el aprendizaje los niños pueden ampliar, descubrir y perfeccionar todas sus cualidades, necesidades, emociones o sensaciones, además favorece la libertad de expresión, la espontaneidad, la creatividad y la confianza en sí mismos, que escasamente es promovida al trabajar con un método tradicional o rutinario.



Es importante destacar que al utilizar el juego en el salón de clases como estrategia pedagógica no se está descuidando el proceso de aprendizaje del niño sino por el contrario se está favoreciendo. Al manejar estas estrategias se les brinda la oportunidad a “todos” los niños a que se desarrollen intelectualmente, sin separar a los niños de mayor desempeño escolar de los que son considerados como problemáticos o con rendimiento escolar bajo.



Objetivos

El objetivo de llevar a cabo la intervención pedagógica es:

- ✓ Conocer la aceptación o el rechazo de las actividades educativas lúdicas dentro del salón de clases.
- ✓ Conocer los alcances que tiene el juego en relación con el aprendizaje
- ✓ Utilizar métodos más sencillos y divertidos para favorecer el aprendizaje.



3.1 PROPUESTA PEDAGÓGICA SUSTENTADA EN EL JUEGO

Durante el ciclo escolar en el que trabajé con niños de segundo año de primaria, percibí que muchos de ellos habían perdido el interés por el aprendizaje, pues los juegos, los cantos y la diversión se habían quedado algunos años atrás, para ser exactos en preescolar.

Un día comprendí que para el aprendizaje no hay barreras, que no se puede escoger a los niños que deben poseerlo y que lo importante es que el docente quiera trabajar con todos sin ninguna excepción, pues si a todos se les estimula adecuadamente se manifestará el deseo por aprender.

Por eso, el trabajo que ahora presento, no es más que mi deseo por mostrar los resultados de la teoría en la cual me baso, donde planteo que aprender de una forma constructiva, despierta en el niño el interés por conocer, puesto que si se enseña de manera, divertida y placentera, se ayuda a que el niño anhele aprender y utilice sus propios saberes o conocimientos.



Al observar la dinámica escolar que presentaba el grupo de segundo año de primaria, entendí que los niños necesitaban trabajar con un método diferente, un método que no les causara pena o aburrimiento y que pudiera permitir el acceso al conocimiento para cada uno de los niños. Ya que en ocasiones los niños a los que jamás se les había tomado en cuenta expresaban lo que el aprendizaje tradicional se ha encargado de hacerles creer que, el conocimiento sólo es para unos cuantos e incluso ellos habían aceptado la separación que en ocasiones hacen los docentes al etiquetarlos como: los niños aplicados y los burros, aquellos que están seguros de saber aunque no entiendan y los que simplemente ocupan un lugar en el aula. Provocando que los niños no tengan confianza en sí mismos, en sus intereses y en sus anhelos, generando en ellos una apatía por el aprendizaje.

Por lo anterior, considero que el propósito primordial de tener como base la teoría constructivista, es mostrar los alcances que tiene el juego en el proceso de aprendizaje y como éstos pueden ser vinculados para lograr la fascinación en el niño al desear saber más, brindándole la posibilidad de que construya su aprendizaje de forma placentera y divertida dentro del salón de clases.



Por eso reitero que el juego puede ser utilizado dentro del proceso de aprendizaje, aún sin que el niño note que por medio de esta actividad está aprendiendo o reforzando los contenidos de sus materias escolares.

Personalmente, confío en que este proyecto también sea útil para aquellos que tienen dos cosas: 1) el interés por descubrir con los niños una manera diferente de aprender y 2) el compromiso de aceptar el juego dentro del salón de clases dejando la evaluación de las actividades lúdicas a los expertos en la materia: *los niños*.



A continuación describo las actividades que se diseñaron bajo la perspectiva de ésta propuesta y que se realizaron con los niños de segundo grado, donde se utilizó el juego como estrategia de aprendizaje, así como el trabajo desarrollado por los niños en dichas sesiones. Los juegos que se ejecutaron son:

- **El periódico**
- **Atando cabos**
- **Los sobres**
- **La lotería**

3.2 ACTIVIDADES LÚDICAS

3.2.1 Juego #1 “El periódico”

La presente actividad parte del supuesto de que el Periódico dentro de un salón de clases, no sólo sirve para leerlo, éste puede ser utilizado en diversas actividades escolares, una de estas actividades puede ser lúdica; y consiste en seleccionar un anuncio de compra o venta y entregar uno diferente a cada niño.

El niño tendrá que cambiar las características del anuncio utilizando antónimos, con el propósito de que él o lo(s) artículo(s) en venta sean imposibles de vender, pues se usarán algunas de sus características para convertirlo en algo chistoso o absurdo.



Esta actividad brinda la oportunidad de que los niños se expresen, rían, diviertan y también liberen su estrés gritando.²⁵

Objetivo: Trabajar o reforzar los antónimos, los sinónimos, el cartel y/o el anuncio.

Instrucciones: El niño recortará del periódico tres artículos en venta, con ellos elaborará carteles o anuncios, en los que cambiará las características del artículo, con el propósito de que sean chistosos o absurdos y se evite la compra de éstos.

Materiales:

- Periódico
- Hojas blancas
- Pegamento

Tiempo: el docente cuenta aproximadamente con 2 hrs. para la realización de esta actividad

Lugar: El trabajo se puede realizar en el salón de clases

²⁵ véase *anexo* p. 60.



3.2.2 Juego 2 "Atando cabos"

Este juego brinda la oportunidad de trabajar diversos temas dentro del salón de clases en relación con el programa escolar del segundo año de primaria. En particular, a través de éste juego el niño podrá reforzar o entender lo que es un "campo semántico", el "concepto de género y número" y el "sustantivo propio y/o común".

Objetivo: Promover la capacidad de retención y organización en el niño

Instrucciones: El profesor formará equipos con cinco o seis integrantes y a cada uno de los niños se les dará una caja con el mismo número de tarjetas. Las tarjetas tienen diferentes imágenes que deberán agruparse de acuerdo con ciertas categorías establecidas entre ellas.

Los niños meterán la mano en la caja e irán clasificando los dibujos que se encuentren en las tarjetas. Gana el equipo que primero ordene los dibujos de acuerdo con las categorías establecidas.



Materiales:

- Cajas de cartón
- Tarjetas con dibujos (personas, animales, objetos, figuras geométricas, letras, comida etc.)

Tiempo: el docente cuenta aproximadamente con 3 hrs. para la realización de esta actividad, es importante mencionar que la actividad debe prepararse con anterioridad.

Lugar: El trabajo se puede realizar en el salón de clases.



3.2.3 Juego 3 “Sobres”

Objetivo: desarrollar en el niño la confianza y libertad de mostrar los conocimientos con los que cuenta.

Instrucciones: El juego consiste en presentar a los niños diferentes sobres de colores enumerados para facilitarles la selección del sobre, cada uno tiene un enunciado formado por artículo, sustantivo, adjetivo, verbo y en algunos de ellos el adverbio.

Este juego puede desarrollarse individualmente o por parejas; una vez que cada niño o pareja haya seleccionado el número de su sobre, el maestro marca un tiempo (contar hasta tres, sonar un silbato, dar un aplauso etc.) y entonces todos abren el sobre y sacan las tarjetas al mismo tiempo.

Materiales:

- Hojas de colores
- Hojas blancas
- Plumones

Tiempo: Cabe destacar que el juego no tiene un tiempo de duración, lo importante es que el niño sienta libertad para ir desarrollando su aprendizaje sin miedo a una corrección.

Lugar: Salón de clases



3.2.4 Juego #4: "La Lotería"

Objetivo: Reforzar los conocimientos ya adquiridos

Instrucciones: El juego se desarrolla individualmente y consta de 6 tarjetas con nueve divisiones cada una, esas mismas se transferirán individualmente en tarjetas más pequeñas siempre resaltando los colores para que sea mayor la atención de los niños, también a cada niño se le deberá de entregar nueve semillas o fichas antes de comenzar el juego.

El maestro repartirá una tarjeta a cada niño o le dará la opción de escogerla, (las tarjetas contienen partes del cuerpo, adjetivos, artículos, campos semánticos, sumas, valor posicional, seres vivos, y figuras geométricas), una vez seleccionada la tarjeta, el maestro comenzará a leer cada ficha, para que el niño logre completar su tablero y así halla un ganador.

Materiales:

- Tarjetas blancas
- Tarjetas de colores
- Fichas o algunas semillas
- Colores



Tiempo: El juego no tiene un tiempo de duración, lo importante es que el niño sienta libertad para ir desarrollando su aprendizaje y a su vez el docente pueda reforzar algún contenido temático.

Lugar: Salón de clases



4 INTERPRETACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PEDAGÓGICAS

4.1 DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

Escribir sobre la experiencia que viví al realizar las actividades lúdicas en el segundo grado de primaria no es fácil, y mucho menos plasmarla en el papel, ya que los sentimientos o emociones que experimenté no pueden ser transmitidos a través de la lectura de este escrito, pero trataré de expresarlos de tal manera que pueda comunicar al lector la experiencia de haber estado ahí.

Durante algunos días estuve ideando cómo hacer que el tiempo retrocediera para los niños de segundo grado, pues recordaba que unos años antes no sentían angustia, desánimo o flojera por asistir a la escuela; ya que ellos podían aprender a través de juegos, cantos o utilizar libremente su imaginación. Fue entonces cuando decidí buscar una forma de vincular el juego con el aprendizaje para poder utilizarlo con los niños de segundo año de primaria y así poder lograr que ellos aprendieran nuevos conocimientos o reforzar los ya adquiridos “jugando”.

Mi interés era que cualquier niño aprendiera sin saber que lo hacía pero de una manera divertida y al comenzar con estas actividades, me di cuenta que los niños



tenían un poco de desconfianza, pues sabían que a la escuela se iba a estudiar y a aprender más no a jugar y menos hacerlo dentro del salón de clases.²⁶

Cada día que pasaba y realizaba una de las actividades lúdicas, los niños iban entendiendo que:

En el juego todos eran iguales, que todos buscaban lo mismo “ganar, divertirse, convivir, hacer algo diferente que no fuera leer, escribir, sumar y repetir lo expuesto por su profesor”.

Durante el desarrollo de las actividades pude ver que aquél niño etiquetado por todos los niños del salón incluyendo al profesor, lograba integrarse al grupo, decir lo que pensaba, modificaba lo que él sabía que estaba mal, pero lo hacía sin miedo a ser censurado o etiquetado nuevamente como el que nunca hace o dice las cosas bien.

Fue satisfactorio ver cómo el niño que no podía leer cantidades de 3 dígitos ahora leía hasta 5, o el escuchar cómo el niño que no podía leer una palabra ahora hasta podía construir oraciones respetando el orden gramatical; incluso escuchar la coherencia, claridad o sencillez con la que se expresaba él y todos sus compañeros, la forma en que podía revisar y corregir sus propios textos; todo eso era capaz de realizarlo con tal de ganar, de demostrarles y demostrarse que él es igual a los demás, sólo que no le habían dado la oportunidad de hacerlo.

²⁶ véase *anexo p- 71*



También fue increíble ver como aquellos niños que agredían a sus compañeros hasta porque pasaban junto a sus lugares, ahora se ayudaban para poder vencer al otro equipo; o por ejemplo poder escuchar a los niños que no se cansaban y pedían seguir con la actividad una y otra vez.²⁷

Cada una de estas actividades me dio la oportunidad de ver y escuchar que el juego es una actividad útil para lograr que el niño desee aprender más sin saber que lo hace. También me dio la posibilidad de que fueran adaptadas algunas actividades para los niños de diferentes grados. Igualmente se diseñaron y realizaron talleres con docentes, padres de familia y directores; pero lo más importante que me permitieron hacer estas actividades lúdicas es saber, ver y escuchar que todos los niños sin excepción pudieron demostrar la capacidad que tienen para aprender y transmitir a los demás sus propios conocimientos sin temor a ser avergonzados o callados; pues jugaron, hablaron, rieron, cantaron, aplaudieron e incluso bailaron mientras aprendían. Todo esto pasó dentro de un salón de clases.

²⁷ véase *anexo* p.75



4.2 INTERPRETACIÓN

De acuerdo con la intervención pedagógica realizada con los niños que cursan el segundo año de primaria y con base en los registros verbales y no verbales de ellos se obtuvo lo siguiente:

Confirmar que de acuerdo a lo referido por Piaget, Vigotsky y Moyles, el juego es una actividad que le permite al niño construir su conocimiento ya sea emocional, afectivo o intelectual, ya que facilita la construcción de sus propios significados incorporando los deseos e intereses de los niños, pues a través de las actividades lúdicas realizadas en el salón de clases, el niño comenzaba a dejar atrás actitudes de apatía, disgusto o aburrimiento y empezaba a transmitir a los demás sus propios saberes, experiencias o aprendizajes que día a día iba construyendo o reorganizando.

También se pudo observar que al vincular el juego con el proceso de aprendizaje, el niño mostró interés por utilizar este método sin saber que por medio de él se reforzaban o adquirían nuevos conocimientos. Además la interacción, la iniciativa, la expresión, la libertad y la autonomía de los niños se manifestaban constantemente dentro y fuera de un salón de clases. Porque aprender como anteriormente lo señalé, es modificar, comprender, experimentar, relacionar, intercambiar y por qué no: transformar nuestra propia construcción de saberes.



Sin lugar a dudas, a través del juego sólo se está facilitando la incorporación del niño al rol escolar, respetando sus características físicas, mentales y emocionales, el objetivo primordial de esta intervención fue incorporar el juego al aprendizaje, para que de esta manera el niño conservara dentro del salón de clase su participación, empeño, interacción, movimiento, fantasía, expresión, habilidad, exploración, investigación, destreza, creatividad y libertad.

Es importante destacar que durante la realización de las actividades lúdicas, los niños pudieron reír, aplaudir, gritar y saltar al darse cuenta que lo que expresaban era aceptado por sus compañeros y lo habían dicho de manera correcta (dar el resultado de alguna operación, contestar alguna pregunta o impedir que su equipo perdiera), fue entonces cuando expresaron algunas actitudes y posturas que difícilmente hubieran podido realizar con una enseñanza tradicional; como:

- Interesarse por el trabajo de otro compañero
- Alentar a terminar el trabajo
- Trabajar en equipo sin hacer distinción de personas
- Compartir con los integrantes de otros equipos
- Evitar la agresión hacia algún miembro del grupo
- Sentarse en el suelo
- Platicar con sus compañeros mientras se trabajaba
- Moverse de su lugar



- Acondicionar el lugar con tal de estar cerca de sus amigos
- Motivar a sus compañeros con porras
- Atreverse a bailar enfrente de los demás sin temor de ser señalado
- Colaborar con los que les costaba establecer alguna empatía
- Expresar sus acuerdos o desacuerdos



CONCLUSIONES

Finalmente confirmé que los objetivos planteados dieron resultados en los que, indiscutiblemente se rescataron las siguientes conclusiones:

- ✓ El juego es una actividad idónea que permite al niño indagar, experimentar y expresar sus inquietudes.
- ✓ El juego puede ser utilizado ilimitadamente por el niño, pues a través de esta actividad se facilita el uso de la fantasía, la creatividad y el aprendizaje.
- ✓ Al fusionar el juego con el aprendizaje se facilita en el niño la confianza, la interacción, la iniciativa, la espontaneidad y la autonomía con base en su entorno.
- ✓ El uso del juego en el salón de clases permite disminuir el aburrimiento o el hastío por aprender nuevos conocimientos o reforzar los ya adquiridos.
- ✓ Ésta actividad lúdica evita la pasividad de los niños, favoreciendo la agilidad, la motivación, la creatividad y la fantasía.
- ✓ El juego también ayuda a liberar las necesidades en los niños que no fueron cubiertas como angustias, fobias, agresiones o frustraciones.
- ✓ El juego es una actividad útil para adquirir nuevos conocimientos, resaltando el deseo por aprender más y de una manera ágil y entretenida.



- ✓ El juego fomenta la confianza para expresarse y dialogar, para mejorar la capacidad de escuchar y la tolerancia
- ✓ Se desarrolla en el niño la capacidad de tomar en cuenta a los demás, participar en todas o casi todas las actividades, se da oportunidad de preguntar, intercambiar opiniones y/o proponer nuevas actividades.
- ✓ El niño mostró la capacidad que tiene para reconocer cuando es necesario dar un mayor esfuerzo, atender las sugerencias y mantener la perseverancia.
- ✓ Controlar sus impulsos cuando ve que el material que él quiere está siendo utilizado por otro de sus compañeros.
- ✓ A través del juego, el niño se permite establecer relaciones de amistad con niños con quienes había resistencia.
- ✓ Así mismo, el niño adquiere confianza para expresarse, dialogar, mejorar su capacidad de escucha y enriquecer su lenguaje oral al comunicarse en diversas situaciones.
- ✓ El niño puede comunicar y expresar creativamente sus ideas, fantasías, y sentimientos como: alegrías, tristezas, temores y asombros.
- ✓ A través del juego se propicia el uso de los conocimientos que ya posee para ampliarlos ó construir otros nuevos.
- ✓ La escuela puede fomentar el juego como método de aprendizaje si se plantea un tiempo, un espacio y un cambio de mentalidad en los maestros



BIBLIOGRAFÍA

- Aberastury, A. *El niño y sus juegos*. México: Paidós, 2002
- Ajuriaguerra, J. *Manual de Psiquiatría Infantil*. Barcelona: Masson, 1983
- Ander- Egg, E. *Diccionario de Pedagogía*. Magisterio del río de la Plata: República de Argentina, 1999
- Ausbel, D., Novak J. y Hanesian H. *Significado y aprendizaje significativo*. en: Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo. México: Trillas, 1993
- Bally, G. *El juego como expresión de libertad*. México: Fondo de Cultura Económica, 1986
- Bandet, J. *Como enseñar a través del juego*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 1983
- Bruner, J. *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza, 1994
- Carretero Mario. *Constructivismo y Educación*. México: Progreso, 1997
- Chateau, J. *Por qué juega el niño*. Psicología de los juegos. Buenos Aires: Kapeluz, 1987
- Cohen H. Dorothy. *Cómo Aprenden los niños*. México: Fondo de Cultura Económica, 1997
- Coll César. *Aprendizaje Escolar y Construcción del Conocimiento*. México: Paidós, 1997
- Corominas, J. *Diccionario crítico etimológico castellano e hispánico*. Madrid: Gredos, 1991



Decroly, O. y Monchamp, E. *El juego educativo*. Iniciación a la actividad intelectual y motriz. Madrid: Morata, 1986

El juego educativo. Madrid: Morata, 1986

Delval J. *Creecer y Pensar, la construcción del conocimiento en la escuela*.

Barcelona: Paidós, 1996

El juego el desarrollo humano. Madrid: S XXI, 1994

Díaz, F. y Hernández, G. *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo*.

México: Mc Graw. Hill, 2002

Donald, W. *Realidad y Juego*. Barcelona: Gedisa, 1994

Garvey, C. *El juego infantil*. Madrid: Morata, 1985

Gómez, M. *Psicología Genética y Educación*. México: SEP OEA, 1986

Guitart, R. *101 juegos*. España: Graó, 1998

Huizinga, J. *Homo ludens*. Madrid: Alianza, 1984

Leif, J. *La verdadera naturaleza del juego*. Buenos Aires: Kapeluz, 1995

Melvin, L. *Desarrollo Psicológico del niño*. México: Interamericana, 1973

Mone, D. *El juego en la educación*. Barcelona: Heder, 1972

Montesori, M. *El niño: el secreto de la infancia*. Barcelona: Araluce, 1937

Moyles, J. *El juego en la educación Infantil y primaria*. Madrid: Morata, 1990

Osterrieth, P *Psicología Infantil*. Barcelona: Morata, 1999

Piaget, J. *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura

Económica, 1990

Ramos, J. *Juego, Educación y Cultura*. México: ENAH, 1999



Richmond, P. *Introducción a Piaget*. España: Fundamentos, 1981

Rodari, G. *La escuela de la Fantasía*. España: Popular, 2003

Gramática de la Fantasía. España: Booket, 2004

Valdez, A. *El sentido del juego del niño*. UPN serie cuadernos del Trines, 1994

Vigotsky, L. S. *El Papel del juego en el desarrollo del niño*. Antología del juego. U.

P. N., 1990

Wallon, H. *La evolución psicológica del niño*. Buenos Aires: Psique, 1985

Weisz, G. *El juego viviente*. México: Siglo XXI, 1986

Winnicott, D.W. *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa, 1986

Zapata, O. *Juego y Aprendizaje escolar*. México: Pax, 1989



ANEXOS



REGISTROS VERBALES

Juego #1 "El Periódico"

Maestra: Bueno días, el día de hoy les voy a repartir una hoja a cada quien y les voy a dar un anuncio del periódico, para que lo peguen en una hoja

Alumnos: Ay no maestra.

Maestra: Espérenme, todavía no saben lo que vamos hacer y ya me están diciendo que no. Miren les voy a dar una sección del periódico y van a escoger un artículo que esté en venta, lo van a pegar en la hoja que tienen en su banca y van a leer muy bien lo que dice, lo que debemos hacer es un anuncio diferente, un anuncio chistoso.

Alumnos: ¿Cómo maestra?

Maestra: Sí miren, van a poner todo lo contrario que dice el anuncio para que no sea fácil vender el artículo que tenemos en el anuncio ¿ya me entendieron?

Alumnos: Sí,... maestra, yo pensé que íbamos hacer otra cosa.

Maestra: Que pensaste que íbamos hacer.

Alumnos: Que íbamos a trabajar otra vez la noticia.

Maestra: Bueno, entonces vamos a ver quién hace el anuncio más chistoso.

Alumnos: Maestra, ¿ya podemos empezar?

Maestra: Sí, a ver escuchen, ya pueden empezar.

Alumnos: ¿Maestra puedo poner que contratamos a gente que tenga un ojo?

- A mí me toco de automóviles



- A mí de pasteles
- A mí de perros
- Maestra por ejemplo, "Se venden perros tuertos sin cola y son tamaño pulga, no ven y les gusta comer basura"

Maestra: Sí, muy bien

Alumnos: Fernando... ¡Ya tengo mi anuncio!

- Ya maestra ya acabe yo puse, "Se vende carro primer modelo, descompuesto y sin llantas, sus puertas no funcionan, pueden comunicarse los días domingo

Maestra: Muy bien, quién más ya terminó

Alumnos: Yo también ya acabé, mira lo que puse "Se venden carcachas, sin llantas, sin puertas y sin pintura, todo en mal estado"

Maestra: Perfecto ahora vamos a dejar que sus compañeros lean su anuncio a ver si alguien quiere comprar lo que está vendiendo

Alumnos: Maestra, mi anuncio está bien chistoso, mire lo que le puse.

- Mire el mío

Maestra: Empezamos, ¿quién lee el primero?

Alumnos: Yo, yo Maestra.

- Yo primero

Maestra: a ver Diana, escuchen para ver quién quiere comprar el producto de Diana

Alumnos: "Se venden perros sin ojos que chupan la pared y no tienen patas"



-Yo Maestra, yo tengo otro. "Se vende casa en el peor lugar, podrida y llena de lombrices en su amplio jardín"

Maestra: Muy bien, quién más ya acabó

Alumnos: "Se dan perros gratis, tuertos y sin cabeza no tienen ningún premio y no saben hacer ningún truco"

- "Se venden carros a 200 pesos, avanzan poco, no tienen motor ni volante y corre lento"

- "Se vende carro primer modelo, oxidado"

Maestra: Perfecto. A ver quién más pasa, ¿por qué no quieren pasar?

Alumnos: Por favor ya pasa y te prometo que yo te lo compro.

- Bueno, "Se venden seis aparatos, la maquinaria se descompone al primer día de usarlo, no cuenta con tapa ni con garantía"

Maestra: ¿Alguien lo compra?

Alumnos: Yo, yo lo compro

Maestra: a ver Laisha, el tuyo

Alumnos: "Se vende moto vieja, es fácil chocarla, no tiene freno ni una llanta"

- "Se vende carcachita, sin llantas, sin vidrios a 36 pesos todo sucio, pero no tiene gasolina ni cajuela".
- "Se venden pericos que quieren ser presidentes y comen pasteles de cucarachas y caca de ratas"
- "Se vende casa sin muebles, vieja, se le mete el agua, ni tiene ventanas y en un lugar feo, sin luz ni drenaje"



- "Se renta casa con animales, pasto seco en el jardín, no tiene donde meter carros, ni cocina integral, ni recámaras"

Maestra: Muy bien, ¿les gusto?

Alumnos: ¡¡¡Sí!!!

Maestra: ¿Por qué les gusto?

Alumnos: Porque está muy divertido

- Porque está muy padre y es ¡genial!
- Porque inventamos anuncios
- Porque dijimos lo contrario del anuncio
- Porque nos encantó
- Porque nos divertimos con lo que escribimos.
- Porque nos hizo reír mucho
- Porque vendimos carros sin cajuelas, sucios, sin volantes, sin frenos ni vidrios
- Porque pudimos jugar
- Porque hablamos y nos reímos con los demás
- Porque pudimos hacer anuncios chistosos
- Porque se reían de lo que escribimos
- Porque pudimos hacer que se rieran
- Porque pusimos lo que nosotros queríamos
- Porque nadie nos dijo que teníamos que poner
- Porque nosotros escogimos el anuncio
- Porque leímos nuestro anuncio y los demás lo compraron
- Porque teníamos que vender algo.



Juego #2 "Atando Cabos "

Maestra: Hola, Buenos días hoy vamos hacer una actividad, para eso necesito que se reúnan en equipos de cinco personas, ¿está bien? A ver, rápido, ahora les voy a repartir una caja a cada equipo, dentro de cada caja hay unas tarjetas y ustedes las van agrupar, si es que tienen algo en común las imágenes que están en las tarjetas, eso sí no pueden dejar de trabajar uno de los miembros del equipo ¿esta bien?

Cuando yo les diga abran la caja, todos los equipos la abren

Alumnos: Como que al conjunto al que pertenece

- Sí que sean semejantes las cosas

Maestra: Ahorita que abran la caja van a observar las tarjetas ¿quedó claro?

Recuerden son equipo, recuerden, el equipo que las ordene correctamente gana ¿Listos? ¡Abran la caja!

Alumnos: ¡córrele, córrele!, Qué es, qué es, rápido, Fernando no te subas a la banca, rápido.

- Toma acomoda la comida, -toma un perro, -estas son las herramientas, - estos son clavos, -una mariposa, esta va en los animales, - este es un vestido, dáselo a Diana va en la ropa, tú acomódalas, rápido estos son dulces, un martillo, las herramientas las tiene Juan, ¡rápido ya casi terminamos!, Falta el pantalón y el helado.



- Ya, ya terminamos, ganamos mire, animales con animales, comida con comida, pura ropa, clavos, martillo, guantes, desarmador y pinzas son herramientas.

Maestra: ¡Muy bien! Excelente, a ver otro equipo

Alumnos: Ganamos, ganamos

Maestra: ¿Nadie más?

Alumnos: ¡Sí Maestra! Mire útiles con útiles, aquí hay cosas de cocina, letras con letras y números con números.

- Nosotros tenemos personas, pero son niños con niños, señores con señores y abuelitos con abuelitos

Maestra: ¡Muy bien! ¿Lo hacemos otra vez?

Alumnos: Sí

Maestra: Bien, entonces metemos las tarjetas a la caja y vamos a cambiar la caja entre los equipos... ¿listos? No pueden abrir la caja todavía empezamos a las tres, ¿de acuerdo? 1...2...3

Alumnos: ¿Son las mismas?, No, en ésta no hay comida.

- Maestra, nuestra caja tiene animales y hay helados
- Esta caja no tiene eso, tiene diferentes tarjetas son personas, comida, animales.
- ¡No!, Nosotros tenemos útiles, rápido nos van a ganar, junta las de una sola cosa, rápido nos van a ganar por tu culpa, Diana tú quieres todas para ti.
- Maestra, ya terminamos.
- Nosotros también



- Nosotros terminamos primero

Maestra: Bien, a ver como las acomodaron. Perfecto, las acomodaron muy bien personas, comidas, colores y frutas. ¿Ustedes? animales, transportes, ropa y postres. ¿Y ustedes?, Nosotros las acomodamos por herramientas, letras, números y comida.

Alumnos: Maestra nosotros las acomodamos así

Maestra: a ver, perfecto, cocina, personas, postres e ¿insectos?

Alumnos: Sí es que hay moscas, gusanos, mariposas y una abeja

Maestra: Lo hicieron muy bien, estos dos equipos están empatados, quieren el desempate ¿o no?

Alumnos: ¡Sí!, Y abrimos rápido la caja, y cada quien acomoda una para que ganemos este juego, rápido todos juntos y ganaremos.

- No Diana vamos a perder, no abras la caja. Maestra mire a Diana y a Yesica.

Maestra: a ver, no olviden que son equipo

Alumnos: ¡Ya!, Somos equipo, ¿verdad maestra?, rápido, herramientas, comida, números y ropa, rápido toma aquí hay una, toma somos equipo, necesito las herramientas.

- Pero va en los animales.

- Toma, les faltó un animal.

- Emiliano a mí me la dio Fernando, yo tengo que acomodar las frutas

Maestra: ¿Ya, listos?

Alumnos: Sí



- No, todavía no, maestra...

Maestra: Qué equipo acabó primero

Alumnos: Nosotros, mire puras herramientas, colores, personas y ropa

- Nosotros tenemos números, postres, animales y comida

- Nosotros animales, personas, transporte y útiles

- Nosotros, maestra mire tenemos, cocina, animales, letras y postres.

Maestra: Muy bien, ahora vamos a acomodar las tarjetas dentro de la caja y me las entregan

Alumnos: ¿Quién ganó Maestra?

Maestra: El equipo 1

Alumnos: ¡Bien, los campeones!, ¡Ganamos!, ¡Arriba los campeones!

- Sí, como no, ganaron porque nos quitaron nuestras fichas, no es cierto, ustedes las dejaban tiradas.

- No es verdad,

- Sí, esta Linda las dejó ahí tiradas por eso yo las agarre.

- Sí pero ve Emiliano me había quitado una, además... Maestra verdad que si estaban tiradas no las podíamos agarrar, por eso nos ganaron porque agarraron nuestras cartas.

Maestra: a ver ya, no se trataba de ver quien tenía más cartas sino de acomodarlas. Ahora quiero que me digan si les gustó o no lo que acabamos de hacer.

Alumnos: ¡Sí!



Maestra: Por qué les gusto.

Alumnos: Porque se trataba de acomodar.

- A mí, porque trabajamos en equipos y estamos fuera de nuestro lugar.

Maestra: y a ti porque te gustó.

Alumnos: ya dijeron lo que iba a decir.

- A mí ya se me agotaron todas mis ideas.

- Maestra, yo maestra.

Maestra: a ver tú.

Alumnos: Porque así cooperamos todos y todos nos divertimos.

- Porque así, nos divertimos.

- Porque podemos jugar.

- Porque no nos aburrimos.

- Porque nos gusta mucho jugar.

- Porque los niños juegan y lo hacemos en la escuela.

- Sí y en la escuela no se juega.

- Claro que sí Juan ¿y en el recreo?, a pero no en el salón

- Maestra... porque podemos aprender

- ¡Fernando!, ya oíste a Yesica, dijo que podíamos aprender

Maestra: ¿Si Yesica, puedes hacerlo?

Alumnos: bueno puedes aprender a jugar, no... bueno, te puedes divertir al acomodar, sí es como mi papá me ayudo a andar en bici y ahora yo ya juego en mi bici, la agarro y ya.



Juego #3 “Los Sobres”

Maestra: ahora abran su libro de español creativo en la página 67, primero vamos a leer las instrucciones y después cada quién lo va a resolver ¿quedó claro?

Alumnos: No maestra

Maestra: ¿No quedó claro?

Alumnos: Maestra ¿no podemos jugar con los juegos que trajo el otro día?

Maestra: ¡No! Primero vamos a trabajar y después jugamos ¿Sí?

Alumnos: No maestra mejor vamos a jugar con los sobres

Maestra: ¿Quieren jugar?

Alumnos: ¡Sí!

Maestra: Está bien, si cuento hasta tres y sus libros no están acomodados en su caja seguimos trabajando, 1... 2... 3... ¿listos?

Alumnos: Sí

Maestra: Muy bien ahora si vamos a comenzar, ya saben, no debemos maltratar el juego, ahora van escoger un sobre y hasta que yo cuente tres lo abren y ordenan las palabras.

Ahora vamos a ver quien escoge el primer sobre, a ver... ¡¡ Romario!!

Alumnos: el 1

Maestra: Nadie puede abrirlo hasta que yo diga ¿eh? Cristian

Alumnos: el 6

Maestra: Nataly

Alumnos: el 2



Maestra: Fernanda

Alumnos: el 5

Maestra: Queda el 4 y el 3

Alumnos: yo el tres

Maestra: Entonces tú el cuatro ¿esta bien?, ¿Listos? Empezamos 1... 2... 3...

Alumnos: ¡eh!, Rápido vamos a armarlo, ya apúrate, ah ya cambió las tarjetas.

Maestra: ¡Claro!, no iban a ser las mismas, ya saben, quien acabe primero me dice.

Alumnos: Ya Maestra, ya

Maestra: a ver Nataly

Alumnos: Las plumas mágicas escriben bien.

- Yo Maestra

Maestra: Muy bien Nataly ya tenemos la primera, quien más

Alumnos: -El león amarillo duerme mucho.

- Los grillos verdes comen insectos.

- Los niños pequeños brincan en el salón.

-Las tijeras azules cortan muy bien.

-Un señor alto compró un sombrero.

-El niño gordo come pastel

Maestra: ¿Qué pasó Oswaldo?

Alumnos: La serpiente come roedores

Maestra: Muy bien, ahora así como están, quiero que levanten el artículo



Alumnos: El, La, Un, Las, Los

Maestra: Bien, muy bien, ahora levanten el sustantivo

Alumnos: mariposa, león, grillos, comen

Maestra: ¿comen? Comen ¿es un sustantivo?

Alumnos: ¡Noo! grillos, roedores, ay Víctor fíjate

Maestra: Ahora levanten el verbo

Alumnos: comen, duerme, vuelan, brincan, compran, cortan

Maestra: Muy bien, otra vez lo metemos al sobre y me lo entregan

Alumnos: Maestra, vamos a jugar lotería

Maestra: ¿Quieren jugar lotería?

Alumnos: No, Maestra vamos a jugar otra vez y después jugamos lotería.

– No vamos a escuchar música en el 99.3 y hay que bailar.

Maestra: Bien, terminamos de jugar y enseguida bailamos

Alumnos: No, Maestra, vamos a jugar, usted dijo a jugar no a oír música o a bailar.

Maestra: Está bien, vamos a ver quién empieza Víctor ¿cuál escoges?

Alumnos: El 2,

-Yo el 3

-Yo el 1

-Yo el 5

-Yo el 4

- y yo el 6

Maestra: ¿Listos? 1... 2... 3...



Alumnos: ya apúrate, nos falta uno, no ese no, ¡ah!

Yo Maestra, Yo Maestra

-Las tijeras azules cortan muy bien. -La serpiente come roedores. - Los grillos verdes comen insectos. - -El león amarillo duerme mucho. -Los niños pequeños brincan en el salón. -Un señor alto compró un sombrero. -El niño gordo come pastel

¿Tú comes pastel? Juan

-Maestra, Romario está comiendo chicharrones

Maestra: ¿Qué pasa Ernesto? ¡Ya sé te voy a dar un sobre para ti solito!

Alumnos: Sí, sí

Maestra: A ver qué número escoges

Alumnos: - el 6, el 1, el 3, Yo el 5, el 4, y yo El 2,

Maestra: ¿Listos? 1... 2... 3...

Alumnos: ya Romario, apúrate, ya 1... 2... 3... quítate, ya Maestra

- Los niños pequeños brincan en el salón.- Los grillos verdes comen insectos. -El león amarillo duerme mucho. -El niño gordo come pastel. - Las tijeras azules cortan muy bien. -Un señor alto compró un sombrero.

Maestra: Muy bien ¿Quién más?

Alumnos: La serpiente come roe..., roedores

Maestra: Que tramposos, ya les había tocado, ahora levanten el adjetivo, muy bien, ahora el artículo, perfecto, ahora sí, guarden todas las fichas

Alumnos: ¿ya todas? Maestra



Maestra: Sí, a ver escuchen, ¿les gustó lo que hicimos hoy?

Alumnos: Sí

Maestra: ¿Por qué?

Alumnos: porque es divertido, porque no trabajamos, porque jugamos, porque puedo ganar, porque usted ya cambio los sobres.

Maestra: A ver por qué más

Alumnos: a mí me gustó más porque yo escogí un sobre para mí, y no me ayudaron.

Maestra: ¡Ah! Muy bien, la próxima semana seguimos jugando, ahora sí saquen su libro y ábranlo en la página que les dije.



Juego #4 "La Lotería"

Maestra: Buenos días, hoy no vamos a trabajar en la mañana, lo vamos hacer después del recreo ¿esta bien?

Alumnos: ¿y qué vamos hacer?

Maestra: Vamos a jugar

Alumnos: ¿Lotería?

Maestra: ¿Quieren jugar lotería o jugar con las fichas?

Alumnos: ¡No! ¡Lotería!

Maestra: ¿Jugamos lotería entonces?

Alumnos: ¡Sí!, y después cuando termine el juego cambiamos ¿va?

Maestra: a ver Nataly que escojan una y ahorita les reparto las fichas

Alumnos: a ver Nataly yo quiero esta. No yo ya la escogí, ¡Ya, escoge pues! Yo quiero esta, ¿Cuál?, ¿Ésta? , ¡No!, Ésta, ¿Ésta? ¡No!, hay toma yo te la cambio, ya empiece, Maestra

Maestra: Muy bien tomen nueve fichitas y pasen las demás ¿Listos?

Alumnos: ¡No!, no Maestra espéreme, me falta cuatro fichas

Maestra: Voy a empezar ¡aprisa ya!, ¿Sale corre y se va con?

Alumnos: ¡No, Maestra espéreme!

Maestra: Una, dos, tres, comenzamos. Es parte del cuerpo

Alumnos: ojo, pie, mano, boca, dientes...

Maestra: El signo de la suma

Alumno: Más, Tú también la tienes, ya déjame jugar.



Maestra: Es un campo semántico

Alumno: personas, frutas, animales, herramientas

Maestra: 3 decenas

Alumno: 30

Maestra: Un objeto grande

Alumno: cuadrado, ¡No, Romario! pelotota

Maestra: Siete unidades, es un ser vivo

Alumno: Araña, caracol, gato

Maestra: 4 centenas

Alumno: 400

Maestra: El resultado de $3+4+5$

Alumno: 3... 4... 5... 6... 7... 8... 9... 10... 12 ¡Es doce!, ¡Eh!

Maestra: El círculo

Alumno: ¡Sí! Me faltan 3

Maestra: El resultado de $7+6+3$

Alumno: 10... más seis, dieciséis, Roma, me regalas una palomita

Maestra: El número 1539

Alumno: ¡Eh! 1539

Maestra: 6 millares

Alumno: ¡60!, no 6 mil

Maestra: Muy bien, correcto. El artículo

Alumno: Un, Los, Las. ¡¡¡Lotería!!!



Maestra: Quién, ¿Quién ganó?, Bien... Tania, sigo diciendo las fichas, un objeto pequeño

Alumno: ¡¡¡Lotería!!!

Maestra: Qué es un adjetivo

Alumno: feo, flaco, gordo. ¡¡¡Lotería!!!. ¡¡¡Lotería!!!. ¿La podemos cambiar

Maestra?, para seguir jugando

Maestra: ¿Seguimos jugando?

Alumno: ¡Sí!... ¿Te la cambio Tania?, No. Yo te la cambio, ¡No! Ya se la cambie a

Nuria. Ash; toma yo te la cambio. ¿Quién quiere ésta?

Maestra: ¿Seguimos jugando?

Alumno: Sí, pero con la otra lotería, ¡No!, Otra con esta y después jugamos con la otra.

Maestra: Esta bien, ¿ya están listos?

Alumno: Rápido, ya dame esa, ay rápido, pásame ésta, hay pásamela

Maestra: ¿Listos?

Alumno: No, no, no,

Maestra: ¿ya?, ¿No vas a cambiar?, Sale, corre y se va con. El resultado de $4+3+5...$

Alumno: 12

Maestra: Es una parte del cuerpo

Alumno: La mano, el pie

Maestra: Bien, es un ser vivo



Alumno: caracol, araña...

Maestra: Bien, Es un campo semántico

Alumno: animales, personas...

Maestra: Bien, espérenme un poquito

Alumno: Tania, ya me faltan poquitos

Maestra: El círculo, El resultado de $7+6+3$

Alumno: 16

Maestra: Un objeto grande..., siete unidades..., El artículo

Alumno: El, La, Un... Me faltan tres, ya se me perdió una ficha, yo por eso me puse en el suelo. ¿Me puedo poner en el suelo como Rafa, Maestra?

Maestra: Sí, El triángulo, Tres decenas

Alumno: ya me faltan dos, Sígame Maestra... ¡aja!, ¡bien!

Maestra: Un objeto pequeño

Alumno: No, no lo tengo

Maestra: 3 decenas

Alumno: ¿Ya pasó el número 1539?,

Alumno: No pues pon atención

Maestra: Es un adjetivo calificativo

Alumno: gordo, feo, alto...

Maestra: EL número 1539

Alumnos: Hay maestra, apúrese me faltan dos,

- y a mí sólo me falta una



Maestra: 4 centenas

Alumno: Me faltan dos...

Maestra: ¿Nadie tiene cuatro centenas?

Alumno: ¿Nada más te falta esa?, Sí y la de seis millares

Maestra: y seis millares

Alumno: ¡¡¡Lotería!!!, ¡¡¡Lotería!!!

Alumno: pero no pasó bonita,

Alumno: Claro que sí Iván, bonita es un adjetivo

Maestra: Correcto bonita es un adjetivo. ¿Les gusto?

Alumno: ¡¡¡Sí!!!, A mí me gusto más la lotería

Maestra: ¿por qué les gustó más?

Alumnos: porque ganamos

-porque hay dibujos

-porque estamos aprendiendo

-sí, y porque estamos jugando y no trabajamos

-porque jugamos a lo que queremos y además porque podemos comer mientras jugamos. ¿Maestra con este juego verdad que aprendemos?

-Sí pero jugamos.

