



SECRETARIA DE EDUCACION PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD 153 ECATEPEC

**CON ARMONÍA APRENDE JUGANDO
EL NIÑO DE PRIMER CICLO DE
EDUCACION PRIMARIA**

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE

LIC. EN EDUCACION

PRESENTA:

GLORIA MOSQUEDA ALMARAZ

ASESOR

DANIEL DUEÑAS BALDERAS

OCTUBRE 2008

DEDICATORIA

DEDICO ESTE TRABAJO

A MIS QUERIDOS NIETOS

PARA QUE SIEMPRE PREVALEZCA

LA INSPIRACIÓN DE SUPERRACIÓN

EN UNA VIDA EXITOSA

AGRADECIMIENTO

A MIS MAESTROS ASESORES

POR SU TOLERANCIA Y ÁNIMO

PARA QUE YO TERMINARA ESTE TRABAJO CON ÉXITO.

INDICE

INTRODUCCIÓN.....	3
OBJETIVO GENERAL.....	6
OBJETIVO PARTICULAR.....	7
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	8
JUSTIFICACIÓN.....	13
METODOLOGÍA.....	16
MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	18
CAPÍTULO 1 LA EDUCACIÓN DEL NIÑO Y EL JUEGO.....	22
1.1 CONCEPTUALIZACIÓN DEL JUEGO Y LA EDUCACIÓN DEL NIÑO.....	22
1.2 LA POSTURA DE PIAGET RESPECTO AL JUEGO.....	31
CAPÍTULO 2 EL JUEGO Y LA SOCIALIZACIÓN DEL NIÑO.....	38
2.1 EL JUEGO EN LA PRÁCTICA DOCENTE.....	38
2.2 EL NIÑO CONSTRUYE SU COMPRENSIÓN LECTORA EN LA ASIGNATURA DE ESPAÑOL A TRAVÉS DEL JUEGO.	45
2.3 LAS MATEMÁTICAS, EL NIÑO Y EL JUEGO.....	47
2.4 LA METODOLOGÍA PEDAGÓGICA Y EL JUEGO.....	50
CAPITULO 3 EL JUEGO Y LAS BASES DEL CONOCIMIENTO.....	53
3.1 LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL NIÑO DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA.....	53
3.2 EL JUEGO EN EL ÁMBITO ESCOLAR.....	59
3.3 EL FICHERO DE ACTIVIDADES EDUCACIÓN FÍSICA PRIMER CICLO.	65
CONCLUSIÓN.....	67
BIBLIOGRAFÍA.....	69

INTRODUCCIÓN

En éste trabajo abordo la relación del juego con la armonía, considerada como la unión de los intereses con lo temas planeados por el docente a su vez para que el niño tenga un mejor desarrollo de sus potencialidades humanas, así como un aprendizaje significativo. El trabajo tiene su origen en el proyecto educativo de intervención pedagógica, en el que pone énfasis la enseñanza con ciertos contenidos de aprendizaje que son significativos para el maestro y sobre todo para el alumno, pues recordemos que aprender-aprender es un proceso en el que la práctica docente del maestro está implícita, pues en el proceso de enseñanza él también aprende de los alumnos a través de la interacción social con ellos.

De ahí que el juego con armonía sea parte significativa de éste proyecto y sobre todo de la educación integral del niño del primer ciclo de primaria, por que continua su periodo evolutivo adaptativo de preescolar para la adquisición y aprensión de conocimientos al mismo tiempo que se recrea jugando, lo cual le permite socializarse con los demás y comprender su entorno social y cultural, así como el mundo en que vive.

En todo éste proceso, sin duda el maestro es imprescindible, ya que además de ser facilitador del aprendizaje, es partícipe del proceso integrador del niño a su comunidad. En efecto, en el último año de preescolar al niño se le ha facilitado tanto el aprendizaje como la socialización. En el primer ciclo de educación primaria gracias al juego con armonía es una herramienta donde los valores afectivos, emotivos, y valorativos llevan la intención que implementan los maestros y maestras de escuelas primarias, el aprendizaje se vuelve más significativo porque el niño comienza a darle significado a lo que hace, más aún si en el mismo proceso de construcción de su conocimiento colaboran los padres y sus maestros.

Ahora bien, éste trabajo se realiza en forma de tesina, es una investigación acerca del papel que cumple el juego con armonía está unido en el proceso de crecimiento y

desarrollo del niño del primer ciclo de educación primaria para obtener la licenciatura en educación, por lo que considero positivo que el niño al mismo tiempo que aprende juegue y actúe con armonía y logre con ello un mejor desempeño de su trabajo por sencillo que éste sea. El trabajo escolar del niño debe realizarse en libertad, con las exigencias normales que el mismo se ha impuesto en su proceso de desarrollo, con la ayuda de su maestro, padre y/o tutor.

Me propuse realizar este trabajo, porque en mi práctica docente imparto las clases en forma lúdica para el mejor logro de los objetivos escolares y curriculares que plantean tanto el plan y programa de educación primaria a través de actividades planeadas estratégicamente y desarrolladas en el aula con mis alumnos. En ese sentido, puedo decir que es un trabajo orientado hacia el logro del aprendizaje del niño, por lo que parto de una actitud real entendiendo por ella la disposición natural y social a participar en un proceso interactivo en donde el juego con armonía, es decir gusto y habilidad de interactuar lúdicamente con el fin de aprender, permite a los niños formarse jugando y conocerse mutuamente en un clima de amor, entendimiento y cordialidad. Desde luego, se trata que el niño aprenda jugando gradualmente para retener los conocimientos englobadas en las asignaturas correspondientes a nivel educativo aquí comprendido, o sea en el primer ciclo de educación primaria.

Antes del siglo XX se consideraba al juego en la escuela tradicional como tiempo perdido, porque los docentes no tenían la idea de cómo aplicar la acción lúdica en las asignaturas por ser memorísticas y eso representaba lo que encerraba su práctica. A partir de la segunda guerra mundial, con los avances de la tecnología y la ciencia pedagógica, la escuela adquirió otro sentido al estar enfocada a propiciar una enseñanza basada en el movimiento corporal del niño. Paralelo e ello, se ocupó de que el niño aprenda de manera significativa los contenidos de la enseñanza aprendizaje, esto es que le será útil para vivir en sociedad, evitando el conocimiento memorístico que a la larga pueda afectar el organismo y atrofiar su inteligencia.

Es por ello que se deben tomar en cuenta otro tipo de recursos pedagógicos y formas de enseñar y aprender basadas en la acción lúdica de los niños en la escuela primaria.

Así, a lo largo del trabajo se han retomado como referencia algunas ideas de Piaget y Vigotsky sobre la armonía social y las conductas de los niños. En Piaget el juego es determinante desde los primeros años de vida del niño, pues es parte de su crecimiento y desarrollo psicogenético. Para Vigotsky, el niño asimila conocimientos transmitidos por los adultos, la interacción con sus iguales a través del juego con armonía posibilita acercarse más a la zona de desarrollo próximo (ZDP) y con ello comprender mejor su entorno sociocultural.

El trabajo está dividido en tres capítulos, en el primero retomo de manera especial algunas ideas de Piaget y Vigotsky sobre el juego, lo defino y contextualizo en el ámbito escolar que vive el niño. En el capítulo segundo, describo al juego como una actividad docente donde se trata a partir de algunos juegos propuestos, enseñar al niño a construir su conocimiento mediante la actividad lectora en la asignatura de español; por último, en el capítulo tres, señalo la importancia del juego con armonía para el niño de primer grado de primaria.

Este trabajo de investigación, lo he desarrollado con la esperanza de que los compañeros docentes retomen el juego como elemento básico para la realización de nuestra labor cotidiana en el hermoso proceso de enseñanza– aprendizaje y hacer día a día una armoniosa vida de progreso para el bien de nuestros alumnos.

El juego con armonía se ha retomado debido a los resultados obtenidos en el proceso de enseñanza aprendizaje logrando mayor retención de los contenidos donde están vinculados con los objetivos de los libros de texto. Los resultados han permitido conseguir mejoras en la convivencia reduciendo las discrepancias y peleas llegando a acuerdos grupales de participación.

OBJETIVO GENERAL:

El objetivo de este trabajo es desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura del español y matemáticas, integrando el juego con armonía y con ello mejorar el conocimiento del niño y de su entorno social y cultural.

OBJETIVO PARTICULAR:

Que a partir de la actividad lúdica, los niños realicen sus tareas de manera consciente, reflexiva y decidida, reconociendo sus cualidades y respetando las de los demás.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Qué investigar en el siguiente trabajo? Se trata de reconocer la relación sustancial entre el aprendizaje significativo del niño del primer ciclo de educación primaria y la armonía. Según el diccionario de la lengua española “armonía es *la combinación de tonos y acordes bien concertados para dar una grata variedad de sonidos medidos en pausas expresadas en el lenguaje con una perfecta proporción y correspondencia entre las partes de un todo*”¹. Armonía, por lo tanto, es el arte de enlazar y formar los acordes, muchas veces imitando a la naturaleza.

En el ámbito de la docencia debería aprenderse en armonía, es decir en convivencia, pero esto sería lo ideal, relacionar los temas que se imparten con algunas de sus múltiples facetas lúdicas, la verdad es que el conocimiento es producto de un conflicto entre el sujeto y la realidad. Sin embargo, aprender de manera armoniosa los contenidos de cualquier disciplina del conocimiento humano permitiría que los niños aprendan de manera significativa en la medida que comparten con sus compañeros de aula, en un clima de respeto y diálogo el conocimiento de la vida y del mundo. Se pretende que éste se logre también por medio del juego, sobre todo si armonizamos nuestra actividad docente con los intereses de los niños, quienes tendrán mejores resultados en el proceso de enseñanza aprendizaje. Esto desde luego tendrá que partir del reconocimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje del niño y el maestro como iguales, es decir como seres humanos.

En la sociedad actual, el desarrollo de las nuevas tecnologías y avances en todo el ámbito educativo presenta a los niños y niñas algunos conflictos para su apropiación y comprensión, sobre todo en las escuelas marginadas del progreso, como en la escuela en la que trabajo donde asisten niños en edad escolar entre 6 y 7 años en primer ciclo de primaria de la Escuela Pentatlón Deportivo Militar Universitario turno matutino, los niños de familias disfuncionales y con problemas económicos; en la que

¹ Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, Edit. Porrúa. México. Año. 1970. 138 p.p

se olvida la atención a la psicomotricidad (acción de movimiento) porque los planes y programas están encausados en aparatos visuales estáticos, tanto para jugar como para realizar ejercicios rítmicos como juegos físicos tan necesarios al desarrollo y crecimiento armónico del niño.

Como maestra sé la importancia que tiene el juego en el aprendizaje de los niños, así como la lectura que proporcionan los libros para expresar el pensamiento, la palabra, el sentir y la preocupación también de los padres de familia en la conducción de nuestros alumnos para tener éxito en la labor educativa en el primer ciclo educativo de primaria, ¿Por qué ocuparse del juego con armonía en la educación de los niños? Porque en las escuelas si bien es cierto hay flexibilidad para utilizar el juego como herramienta de aprendizaje, necesaria en sus cuatro campos: desarrollo perceptivo motriz, desarrollo de capacidades físicas, formación deportiva básica y protección de la salud, no tiene la suficiente cobertura institucional para dimensionar el hecho y desarrollar en el niño sus cualidades físicas y afectivas con armonía.

Los planes y programas de estudio de educación primaria desde 1993, señalan para educación física y en las asignaturas de español, matemáticas y conocimiento del medio, el juego como recurso que debe ser revalorado en la escuela por los maestros, quienes deben utilizarlo para lograr sesiones de clases vivas en las que no exista la rutina ni el aislamiento ni el desinterés por parte de los niños, ya que muchas veces el maestro cae en el tedio por no recurrir a otro tipo de recursos y/o estrategia de aprendizaje.

A 15 años del acuerdo nacional para la modernización de la educación básica, el propósito general de los programas de educación primaria no alcanzaron a desarrollar las competencias comunicativas de los niños, es decir no permitieron que los niños aprendieran a utilizar el lenguaje hablado y escrito para comunicarse de manera efectiva en diversas situaciones reales tanto sociales como escolares, lo que constituyó después una manera diferente de concebir el aprendizaje considerándolo vital en todas las asignaturas con un enfoque global de la enseñanza. En cierta manera se ha concluido, en todo este tiempo, que en ausencia del juego con

armonía no hay posibilidad mayor de un aprendizaje significativo para el niño del primer ciclo de educación primaria, por lo que cuando existe y se motiva al niño a realizarlo logra éste de manera sencilla con juegos simples un aprendizaje significativo.

Hoy en día para mejorar la calidad de vida de nuestros niños, debemos desarrollar nuestra docencia con la acción lúdica de manera armoniosa buscando el equilibrio entre unos y otros, de no ser así corremos el riesgo de regresar a la enseñanza tradicional que muchas veces fue tan drástica en la impartición de clases y rompía el interés del alumno por su aprendizaje. Además, es necesario que exista comunicación con los padres de familia en nuestra labor cotidiana que sirva de apoyo a los niños en su crecimiento y desarrollo, pues hemos de reconocer de última hora que la educación de los niños no sólo es asunto de los maestros, sino también de los padres de familia.

El juego para el niño tiene cualidades propias a la satisfacción de sus necesidades básicas resueltas en el mejor de los casos por su familia en el proceso de su crecimiento y desarrollo biológico, el que después mediante la educación lo irá adaptando a las necesidades sociales propias de la sociedad en la que se encuentra y en la que la escuela representa a lo largo de su vida el espacio público que él requiere para socializarse e integrarse.

Pero esto no es fácil, sobre todo para niños con problemas familiares que sufren por ejemplo desintegración familiar, el desempleo de sus padres, etc., por lo que quienes terminan el jardín de niños y acuden a la escuela primaria, su continuidad del gusto por asistir a la escuela es variable. Se percibe un cambio tan difícil de entender y comprender en su intelecto, expresándolo con diferentes acciones: unos lloran, otros patean, algunos ríen; en cada niño hay un sello especial a su manera de asistir el primer día de clases.

Al llegar a la escuela, el niño desde la entrada observa a maestros con diferente presencia y algunos “austeros” por la forma de tratar a muchos niños, lógico es que

se ausenten y tengan temor por entrar al recinto de la escuela primaria. De aquí surge el problema de integrar al niño del primer grado. Desde el momento que se presenta en su aula el docente debe dar confianza al alumno ¿Cómo? Atenderlo y darle todo lo que le gusta; entre eso se encuentra nada más ni nada menos que el juego.

Hoy en día se pretende educar desde esa perspectiva a los niños a diferencia de otros tiempos, dado en los planes, programas y cuadernos que la SEP otorga a los docentes son flexibles y se puede promover la intervención del juego con armonía como herramienta auxiliar en el aprendizaje de las distintas asignaturas. Sin embargo no sucede así, ya que no todos los docentes aplican el juego en el aprendizaje, porque creen algunos de ellos que es tiempo perdido cayendo con esas actitudes en la educación tradicionalista.

Desde mi punto de vista, los docentes debemos realizar acciones constructivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje para no saturar al niño de dictados, planas y tareas inútiles. Nuestra labor docente debe poner en práctica todo aquello que nos han aportado los grandes pedagogos sobre cómo utilizar el juego como herramienta de aprendizaje; poner en práctica sus aportaciones ya que de alguna u otra manera ello, al margen de lo que haga cualquier docente de manera particular, contribuye a definir mejor el juego en relación con el aprendizaje y la vida cotidiana del niño en el aula. El problema es que los docentes no recurren de forma amplia a actividades lúdicas para desarrollar las capacidades de aprendizaje del alumno, desaprovechando, en algunos centros educativos, la flexibilidad de los directivos para la aplicación de nuestra labor docente.

La relación del juego con las actividades de aprendizaje, son de gran valor para la construcción del aprendizaje del niño del primer ciclo de educación primaria, ya que refuerza el proceso de aprendizaje y socialización que dió inicio en el preescolar. Razón por la cual, los estudios que se realizan acerca del juego son relevantes aunque difieren muchas veces unos de otros por la importancia que se le da al juego

en todos los procesos de crecimiento y desarrollo del niño, así como en las diferentes etapas por las que atraviesa él mismo.

En este sentido, se debe enseñar al niño a través de lo que le gusta hacer: jugar y es en la escuela donde el niño trata de interpretar a su manera lo que le sucede a su alrededor y el docente le va indicando y orientando sobre ello al mismo tiempo que lo va integrando al grupo. Aprender a leer, escribir, pensar, comunicarse puede ser más significativo si se estimula al niño por medio del juego con armonía.

De esa manera el niño comienza a sentir confianza, asistirá a la escuela con regularidad sin temor, aprendiendo sucesivamente a relacionarse con sus compañeros, el maestro efectuará las actividades recreativas conjuntamente con los contenidos en los planes y programas conforme a su planeación escolar y como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje regulado por la institución educativa, puesto que es el trabajo cotidiano en el aula lo que permite tanto al maestro como al niño una mayor calidad en la comprensión de los contenidos de la enseñanza previstos por la SEP.

Me pregunto sí es posible entonces que el niño del primer ciclo de educación primaria aprenda de manera significativa los contenidos del español, matemáticas, conocimiento del medio a través del juego con armonía y ponga en práctica la construcción de sus conocimientos. Claro que esto es posible si existen las condiciones sociales y escolares para ello. Siendo así será entonces indiscutible la calidad de la educación si en el proceso de enseñanza-aprendizaje se asumen los cambios positivos que presentan las nuevas tecnologías de la enseñanza. El juego con armonía también podrá permitir al docente fomentar los valores morales entre los niños y niñas acordes con las necesidades de aprendizaje en el aula.

JUSTIFICACIÓN

Sin duda, el mejor proceso de aprendizaje es el elegido libremente por los alumnos de manera espontánea y en armonía con la naturaleza de las cosas. Esto sucede cuando el niño deja sus problemas de casa y asiste a la escuela se inicia el proceso de socialización en el aula en convivencia con sus compañeros.

A propósito, me he dado cuenta en los últimos dos ciclos escolares que con acciones lúdicas el docente atrae a sus alumnos al conocimiento de las cosas, ya que el juego con armonía en sus múltiples formas lleva al niño, por ejemplo en el caso de la educación física, a desarrollar sus capacidades motrices y su equilibrio emocional, procesos que son necesarios para desarrollar integralmente sus cualidades afectivas y cognitivas.

En efecto, cuando los niños dejan en casa los problemas familiares que le rodean y le afectan su aprendizaje, logran con la ayuda de sus padres y maestros superar las dificultades de aprendizaje conforme se va avanzando en la complejidad del conocimiento. Paralelo a ello el juego con armonía fortalece la educación para la vida en la escuela porque al niño le gusta estar en ella, siente el anhelo de vivir y convivir con sus compañeritos, tener contacto físico, saludarse, sonreír, tocarse las manitas, formas muy peculiares de comunicación entre ellos, más significativas que las que proporcionan a los adultos las nuevas tecnologías de la enseñanza.

En la mayoría de las “escuelas de calidad”, gracias a esas tecnologías algunos docentes se han encerrado en sí mismos desaprovechando las oportunidades de compartir con los niños otro tipo de modelos y técnicas de aprendizaje como el juego con armonía, sobre todo en los momentos claves para su desarrollo y crecimiento proporcionados por la imaginación, la lectura, la fantasía, etc, lo cual los motiva a seguir en la escuela aprendiendo cosas que no saben; pero al no ser atendidos debidamente por lo maestros los niños se desaniman y decae su nivel de rendimiento escolar, incluso algunos de ellos dejan de asistir a la escuela.

Por el contrario tanto la tolerancia como la libertad de movimientos en los niños, permite a los maestros alcanzar mejores niveles de aprovechamiento escolar. Esto se debe tomar en cuenta para continuar creando en los niños las condiciones psicopedagógicas para una mejor educación que los forme como ciudadano plenos, llenos de ilusiones y de esperanzas y no de frustraciones y angustias

Luego entonces, los problemas de aprendizaje que se presentan al niño en el aula algunas veces son difíciles de resolver, sobre todo cuando se utilizan palabras simples sin comprensión y empatía, carentes de amor y, es ahí cuando entra en acción los movimientos del niño, pero éstos deben ir encauzados a lograr la socialización con sus compañeritos con la intención de conocerse unos a otros. A través de gestos, llantos, los niños se van integrando al grupo en el que día con día en el aula se van encontrando hasta hacer de él su estancia, una estancia corta pero grata, amena e incansable. En todo el año escolar es tan significativo este proceso que la misma SEP lo reconoce en sus programas.

Sin embargo, los juegos que adaptamos los docentes dentro y fuera del aula se implementan esporádicamente, por lo que hace que nuestra enseñanza se vea limitada por el tiempo y la falta de voluntad y creatividad, por lo que urge que en la escuela se recurra a la actividad lúdica en sus múltiples facetas, por ejemplo el juego del avío, la gallinita ciega, ponerle la cola al burro, etc. Los docentes debemos aprovechar la energía natural de los niños (a) ya que de ahí se parte para ordenar sus acciones necesarias en la coordinación motriz gruesa y fina que son factores para retener conocimientos en todas las asignaturas que posteriormente irán adquiriendo.

Es por ello que me ha interesado realizar este proyecto porque en la actualidad se realizan muy esporádicamente las actividades de aprendizaje por medio del juego con armonía y casi nula la acción lúdica con ejercicios físicos. En el trayecto de mi práctica docente me he dado cuenta que los alumnos descubren nuevos conocimientos a través del juego y eso es satisfactorio para mí porque veo como se

desarrolla y desenvuelve el niño, aún en condiciones de adversidad. En ese sentido, disfruto mi trabajo cuando observo a los pequeños jugar, aprender y divertirse juntos.

Al jugar con armonía el niño corre el riesgo de distraerse del aprendizaje por eso es importante la participación del maestro en este proceso. El niño estará siempre atento a lo que el maestro le indique, la actitud de éste es importante, pues de él depende que los niños entiendan su mensaje, que los niños le hagan caso en el aprendizaje de cualquier asignatura y resuelvan conforme al método pedagógico los conflictos de aprendizaje que día a día se les presentan en el aula, facilitando con ello tanto la socialización como la comprensión de su realidad y entorno sociocultural.

METODOLOGÍA

La modernización educativa de educación primaria demanda escuelas de calidad para formar educandos reflexivos, críticos, participativos, responsables de sus actos y decisiones, de ahí que la acción educativa requiera de una participación muy activa de maestros, alumnos y padres de familia para el mejor aprendizaje de los contenidos de la enseñanza, los cuales en conjunto contribuyen al desarrollo del niño.

En este trabajo de tesina recurrí a los métodos inductivo y deductivo, así como al análisis de la práctica docente.

Las partes fundamentales de este trabajo de investigación fueron las fuentes de información escritas, entre las que destacan fuentes internas de la biblioteca de la UPN 153 Ecatepec, así como de bibliotecas de la UNAM, archivos, Internet y algunas fuentes orales de padres de familia de los niños de mi escuela, quienes conformaron la parte total de información al ser ellos quienes comparten el avance de sus alumnos de forma tal que los resultados de las practicas lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje reflejan parte de sus enseñanzas.

El método educativo pedagógico lo emplee para analizar e integrar el juego armonioso con la parte fonética, la observación, experimentación, y el método global de análisis estructural, implantado por la SEP en 1982; actualmente para la lecto escritura la propuesta sugerida por Margarita Gómez Palacios, quien imparte conferencias para los docentes. Esta experiencia la desarrollé en la escuela primaria Pentatlón Deportivo Militar Universitario turno matutino teniendo a mi cargo veintidós niños y veintisiete niñas siendo un total de cuarenta y nueve alumnos en mi grupo "C" correspondiente al segundo grado; dieciocho grupos conforman la escuela, seis grupo en el primer ciclo, seis en el segundo ciclo y seis en el tercero. Estando al frente un director, un subdirector, personal administrativo, un personal intendencia y la tienda escolar. La institución esta ubicada en la calle Ignacio Allende s/n en la

colonia San Pedro Atzompa en el municipio de Tecámac estado de México CP. 55777. Contando con los servicio de agua potable, drenaje, amplías áreas deportivas, servicio telefónico e Internet, estacionamiento, biblioteca, tres aulas de reciente construcción, auditorio y enciclopedia en quintos y sextos grados. Un ambiente que proporciona una agradable estancia para el aprendizaje con el juego y la armonía.

Actualmente hablamos del desarrollo y crecimiento del niño a través del trabajo, pero no mencionamos el juego con armonía como la parte que le da sentido a su aprendizaje ni mucho menos tomamos en cuenta que la mayoría de niños y niñas proceden de familias de bajos ingresos, que carecen de tecnologías actualizadas en sus casas y que al cursar el primer ciclo en la Institución mencionada arriba se enfrentan a situaciones difíciles de asimilar en los primeros días de clases. Es por ello que para el logro de los objetivos de aprendizaje pensé en el desarrollo de actividades lúdicas de diverso carácter y que he implementado en el aula con los materiales de reciclado que son de fácil acceso en lo que ha precio se refiere, lo cual ha dado como resultado que con armonía se aprende jugando.

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

Jean Piaget, psicólogo y pedagogo suizo, conocido por sus trabajos sobre el desarrollo de la inteligencia en los niños, *psicología y pedagogía, la construcción del símbolo en el niño*, etc. Sus estudios tuvieron un gran impacto en el campo de la psicología infantil y la psicología de la educación. “Piaget observó que entre los niños se establecen pequeños diálogos donde se vuelven más sociables y expresa que el juego es simbólico porque existe coordinación en la imitación por eso lo denominamos simbolismo colectivo. A la edad de 4 a 6 años desaparece el egocentrismo en los niños, por lo que el sujeto empieza a tener un pensamiento colectivo”².

Gran parte de sus análisis los realizó Piaget con sus hijos a lo largo de su niñez, adolescencia, y juventud. Las diferentes acciones lúdicas que el niño realiza desde temprana edad de acuerdo con ciertas reglas son importantes y reguladas transmitiéndolas de generación en generación por códigos establecidos, que permiten la coherencia, cooperación y adaptación del pensamiento a la realidad externa que es la sociedad en la que el niño se desenvuelve tan clara para los padres de familia y docentes cuando el niño llega a la escuela por primera vez..

Es por eso que considero que en la actualidad la acción lúdica debe realizarse en el aula para que permita a los niños el contacto físico con sus compañeritos, para que convivan respetuosamente. Hoy en día es importante mantener estas relaciones de armonía social entre los niños por las diferentes conductas negativas que se han filtrado en nuestro país a través de la televisión. Los docentes debemos ayudar a corregir las malas conductas que se originan, la mayoría de veces en la familia.

Poco a poco se va cambiando de actitud y lo más importante si el niño estudia le va permitir hacerlo. ¿Por qué? Me pregunto, porque el niño juega y al hacerlo ejercita su

² Forgione, José D. *Antología*. Universidad Pedagógica Universal. Ed. Porrúa. Méx., 1986 p. 134

cuerpo y su mente en el momento en que su organismo lo desea y su intelecto psíquico lo aprovechó al máximo como un acto libre y recreativo característico de su proceso de desarrollo, crecimiento y adaptación social.

En efecto, al jugar con sus compañeritos el niño respeta las reglas implícitas en los juegos, él las determina, incluso pide cómo va a realizar algunos juegos y con ello lograr la actividad que se propone o le ha propuesto su maestro, padre o tutor. El juego permite a los niños nuevos aprendizajes de lo que llamamos andamios, considerados como los conocimientos adquiridos anteriores, relacionados con los aprendizajes posteriores y que va reforzando sus saberes en grado progresivo, porque llegan a una base sólida para continuar la maduración de sus personalidades, al mismo tiempo que les permite rehacer sus estructuras cognitivas y afectivas en el grupo social al que pertenecen, las mismas que va compartir con sus iguales en el aula, donde va desarrollar procesos de desenvolvimiento de su personalidad en conjunto con los demás niños, o sea la socialización.

Un niño solitario es triste, caprichoso y va presentando gradualmente otras conductas que no favorecen su proceso de desarrollo así como su entorno social necesario para convivir. Pero, al jugar con sus compañeritos esas conductas agresivas cambian como por arte de magia y suelen permitir la socialización entre sus compañeros como mejorar su aprovechamiento y retención cognitiva cuando juega con armonía y aprende jugando.

Piaget ha realizado una clasificación de los tipos de juego y que se apoya en los trabajos de su predecesor como lo fue Rousseau. “Durante los primeros meses de vida del niño, aparece una forma de juego denominada juego de ejercicio, que consiste en realizar actividades que el niño ha logrado en otros contextos con fines más adoptivos, para conseguir un objetivo, pero realizándolas únicamente por el puro placer. Esas actividades consisten fundamentalmente en movimientos del propio cuerpo o de objetos que tiene a su alrededor.

Pero hacia el final del periodo sensorio-motor (2 años), ligado a la aparición de la capacidad de representación, se observa que cuando el niño empieza a realizar actividades en las que utiliza símbolos haciendo como si estuviera realizando una acción pero sin ejecutarla realmente el niño ríe si se le estimula a ello. Durante muchos años los niños van a realizar este juego simbólico que será dominante hasta los seis o siete años y se prolongará hasta más tarde. Finalmente, a partir de la edad de seis o siete años el niño empieza a participar en juegos de reglas, como las canicas, policías y ladrones, caracterizados por una regla, que define, el juego”³.

En la época en que se formularon estas teorías, se disponía de pocos datos sólidos que apoyasen esta visión positiva del juego espontáneo. Las opiniones sobre la importancia del juego se dividen entre educadores y psicólogos. Así, por ejemplo, La teoría del juego en Piaget sigue siendo influyente, pero ha tenido que considerar, en cierta medida, a las actividades curriculares más estructuradas, refleja la creencia de que el juego motivacionalmente es valioso y puede serlo aun más si al niño se le da margen a su imaginación y creatividad, lo que permitirá en el niño mayor estímulo por parte de adulto.

- De acuerdo con Piaget, un niño está en la etapa preoperacional del desarrollo cognoscitivo desde aproximadamente los dos hasta los siete años de edad.
- La función simbólica que se manifiesta en la imitación diferida, el juego simbólico y el lenguaje, permite que los niños hagan representaciones mentales y las reflejen en personas, objetos y eventos. Sin embargo, el niño todavía no puede pensar en forma lógica.
- Los pequeños en la etapa preoperacional puede entender el concepto de identidad, están comenzando a entender las relaciones de causa, comienzan a ser competentes en clasificación y pueden entender los principios de contar en grupos,

³ Piaget J. en la educación, Delval J Barcelona España 1996 Pág. 64

agregando distinguiendo por colores, formas así como distribución de conjuntos en múltiples facetas, a su vez quitando principiando a las operaciones básicas que son la suma y la resta en los primeros grados de primaria.

Estas son entre otras algunas de las características peculiares del niño según Piaget. A la edad de seis años en el niño que cursa el primer grado de primaria, emergen necesidades propias de su mundo y comienza a darse cuenta de la realidad que lo rodea. El juego le ayuda a situarse en tiempo y espacio, por lo que todos los acontecimientos que observa los representa en sus juegos a través de la imitación, donde el niño precisa la realidad de los sucesos, además el diálogo que es la tercera característica que le sirve para su socialización, le ayuda a desaparecer su egocentrismo. Es en el proceso del juego con armonía, juega un papel determinante al transformar su personalidad y al mismo tiempo aprender a tener cuidado y respetar a los demás.

CAPÍTULO 1: LA EDUCACIÓN DEL NIÑO Y EL JUEGO

1.1 CONCEPTUALIZACIÓN DEL JUEGO Y LA EDUCACIÓN DEL NIÑO

Desde el punto de vista educativo, el aprendizaje según Cousinet, pasa por cuatro etapas: la agresión manual, la agresión oral, el exhibicionismo y la de importunar. *En la agresión manual se advierte el primer contacto con la realidad social, esta primera actividad es de rechazo. El niño siente dos necesidades: de manifestarse distinto y de unirse al otro; es*



en este panorama que aparece "el otro". Entre los tres y los cinco años, los niños se empujan, se tiran se atropellan, y en general este comportamiento es considerado como natural, tanto "que un niño que no se atreve jamás a empujar o tirar a otros niños tiene en verdad un desenvolvimiento anormal. Este comportamiento belicoso es la primera toma de contacto. Dos niños, por ejemplo, que se han empujado, momentos después toman una actitud conciliadora y se ponen a jugar. Su actividad en apariencia agresiva, es en realidad una actividad de presociabilidad. El juego ideal para lograr una actitud más evolucionada en este sentido es el juego con la pelota, pues su alternativa permite ser él mismo y el otro.

La agresión oral se da cuando el niño tiene uso del lenguaje y se manifiesta en actitudes del tipo "yo soy más fuerte que tú". "Mi padre es más bueno que el tuyo". "Mi auto es más lindo que el tuyo". Se trata de una de las formas de afirmación del yo, que el niño busca satisfacer de diferentes maneras a lo largo de su desarrollo.

El exhibicionismo por su parte, corresponde a una etapa en la que el niño presenta el examen de los Demás, de los signos de su superioridad, trata de asegurarse la alianza del adulto (ser el mimado del maestro), quiere convertirse en un objeto de

envidia de los demás. Cuando el niño ocupa su sitio en su grupo ya no tendrá necesidad de recurrir a estos medios. Lo que importa es que sea sociable, que satisfaga su necesidad de socialización para que pueda proceder por sí mismo y pueda compensar el impedimento que le ponen los demás, siendo éste un comportamiento presocial. El niño no puede admitir que el grupo pueda vivir sin él, por eso llama la atención molestando”⁴.

Según Fernández Martínez, el juego social pasa por tres estadios. “1°. Estadio de rechazo; 2º estadio de aceptación y utilización; y, 3°. Estadio de cooperación”⁵. En el estadio de rechazo en el niño sólo existe su yo y su mundo, las relaciones están dadas entre los objetos y su individualidad, tiende a considerar a los niños como un objeto más y a usarlos como una simple cosa. Se manifiesta el egocentrismo del niño y el carácter subjetivo de esta edad. Asimismo, en este estadio la conducta de rechazo encuentra plena justificación en estos primeros años del niño, por lo que la primera actitud del niño frente a los demás niños es, primero de desconcierto y luego de rechazo. Observamos esto en los bebés que al mirarlos se recogen en los brazos de su madre.

En el estadio de aceptación de los otros, el niño trata de utilizar a sus ocasionales como sujeto que complace sus caprichos e intereses. Algunos psicólogos como Gassel, nos dicen que entre el primer y segundo estadio está el juego paralelo (dos niños juegan cada uno por su cuenta, sin comprender que esas dos actividades semejantes, pueden constituir una actividad común).

Así, cuando aparece la necesidad de realizar una actividad en común, el niño está en el umbral del juego en cooperación. Sucede esto a partir de los cinco, siete y ocho años progresivamente, es decir, en la época escolar. El niño que llega a la escuela primaria, que alterna sus juegos con otros niños iguales que él, en el recreo, conoce

⁴ Luzuriaga Lorenzo. *Pedagogía*. Ed. Alfaomega Buenos Aires 1982, p. 30

⁵ Fernández Martínez. *Técnicas de la Educación Física*. Ed. Perú Año. 1988. p.32

a sus compañeritos de diferentes grados, y su preocupación de imitarlos lo lleva a olvidarse de las actividades propias de su edad.

Dentro de esta postura, Sheller comenta que la actividad del niño es una acción directa o verbal y no se puede saber a ciencia cierta si corresponde al círculo o grupo que pertenece ni a la reproducción social de las relaciones en la familia, de las cuales él no se hace todavía responsable, pues para ello todavía falta un buen camino en el que la escuela y sus padres le ayudaran a llegar.

Mediante el juego pone en movimiento todas sus facultades humanas, desarrolla las destrezas muchas de ellas ocultas. Su comportamiento en la vida cotidiana, se convierte en un juego no articulado completamente entre las partes y las funciones de su cuerpo. Por ello la lucha contra la alineación, se convierte en la lucha por la conquista del juego, o sea, el mundo auténtico del niño no es parte de las funciones del mundo de los adultos, sino que es parte orgánica de la libertad finalmente conquistada”⁶ que empieza a formular el niño a la sociedad.

Sea productivo o no el juego como instrumento de rutina forzada, de aprendizaje, de reglas se expresa a través de comportamientos humanos, por la observación que deriva de acciones con diferentes consecuencias. Es ahí donde el planteamiento sustentado por Schiller respecto al juego como alineación tiene un punto de vista aceptable puesto que plantea que el niño al jugar puede manifestar diferentes estados de ánimo sin prejuicio de otros.

Dentro de las posturas sociológicas del juego ubicamos la postura de Schiller. Al observar al niño se da cuenta que manifiesta varios aspectos de: cómo realiza el juego y la visión que tiene con respecto a él, entre lo que se manifiesta un estado de ánimo determinado por:

1. Celos

⁶ Schiller, Federico. Historia General de la Pedagogía. Edit. Porrúa. Méx. Año. 1960. 415 p.p

2. Envidia
3. Indiferencia, etc.

Este autor realiza un análisis de juego desde tres perspectivas:

1. Juego de pura fantasía
2. Juego mímico y,
3. Juegos regulares.

Todavía queda otro tipo de actividades lúdicas, que tienen que ver con los juegos de construcción que participan del simbolismo lúdico pero que sirve también para la realización de adaptaciones o de creaciones inteligentes. Ejemplo de ello son todos los juegos que se realizan con materiales para producir formas diversas o incluso máquinas. Esta clasificación de los juegos recoge algunos de los aspectos más esenciales de los cambios que se producen en la actividad lúdica en el niño, pero también deja escapar otros aspectos. Por ejemplo, es importante considerar que el juego no lo realiza el niño en solitario, sino con otros, por lo que el juego también es una categoría social, es decir que en el juego se utilizan objetos y no sólo interviene el cuerpo del niño, sino también su inteligencia y demás capacidades y actitudes humanas.

Por su parte Casui considera al juego como resultante fatal del crecimiento, vale decir del flujo de fuerzas vitales que operan en el trabajo interno de estructuración orgánica. “El juego es considerado como un fenómeno estrictamente físico que juzga el desequilibrio orgánico, por la hipersecreción glandular, es la causa biológica de la actividad que se expresa a través del juego la materia orgánica en su constante transformación química, provoca en el sujeto la actividad que se expresa a través del trabajo o del juego”⁷. Afirma que el hombre es de una estructura compleja, por tanto juega más. Asimismo, la diferencia constitucional que separa a un sexo del otro, sería la causa de la diferencia de los juegos de las niñas y los niños

⁷ Chateau, Jean, *Psicología de los juegos infantiles*. Ed. Centros gráficos, Argentina. Año. 1988, p. 96

Paralelo a ello, la teoría biológica del juego defendida por Groos *“define al juego como el agente empleado para desarrollar las potencialidades congénitas del sujeto y prepararlas para su ejercicio en la vida”*. La teoría destaca la tenencia a la repetición y al impulso instintivo de imitación en el juego como medio de aprendizaje⁸. El juego cumple así una función que logra regular los instintos del niño en la mayor parte de su vida, lo cual le permite motivarse y ser agente para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su vida orgánica disfrutando de la naturaleza instintiva y el juego.

La posición de Gross puede denominarse la teoría del preejercicio y sostiene que el juego es necesario para la maduración psicofisiológica del sujeto y que es un fenómeno que está ligado al crecimiento de las funciones necesarias del organismo donde el niño está interesado por los procesos y no en los productos y le permite ejercitarse con toda libertad sin tener que alcanzar un fin. De esta manera realiza una experimentación de cosas que luego tendrá que hacer con juegos motores, actividad física que le permita desarrollar su cuerpo y posteriormente prepararse para las actividades de carácter social. Formulada por Schiller, y desarrollada por Herbert Spencer, la hipótesis fundamental es que *“en el juego el niño descarga de manera agradable el excedente de energía, que pugna por evadirse del organismo infantil desplazándose al sistema nervioso”*⁹.

Considera que el juego es una actividad que tiene que ser promovida por otra actividad, que en el caso presente es una energía excedente de naturaleza fisiológica. Esta energía no se libera ciegamente, obedece a un esquema de imitación del adulto, de tal manera que su descarga está canalizada dentro de los marcos imitativos (el niño juega imitando a los mayores).

La mimesis o imitación en el niño permite el cambio de actividad u ocupación proporciona la posibilidad de recrear las partes fatigadas del sistema nervioso, en

⁸ Ibid. p.p. 103-123

⁹ Ibid. p.p. 133-149

tanto que otras entren en actividad”¹⁰. Este criterio hizo establecer los recreos en las escuelas. Esta idea defendida por Claparade, “sostiene que el juego es la libre persecución de fines ficticios. El niño persigue lo ficticio cuando las circunstancias reales no pueden satisfacer las tendencias profundas del espíritu infantil. El niño al darse cuenta de que no puede gobernar su realidad como el quisiera, se fuga de ella y crea un mundo de ficción y esto lo hace jugando con sus juguetes y/o juegos. De la misma manera en que el niño otorga realidad a los personajes fantásticos que crea, el hombre adulto se sume en el deleite de las aventuras del Quijote o se estremece con las escenas de Hamlet, y nadie osaría en el momento de la representación poner en tela de juicio su existencia real, porque si tal cosa ocurriera, la expectación psicológica quedaría trunca”¹¹.

En la escuela el niño comienza a distinguir con la ayuda del maestro lo real de lo irreal, de no confundir ambos planos, pues no desea un estado patológico. El niño es consciente de la ficción que realiza, pero esa ficción es una realidad para su conciencia, es decir, existe para él y eso es lo único que cuenta. Sin embargo, al respecto Lorenzo Luzuriaga, hace notar que “la teoría de la ficción presenta el inconveniente de que no ve la realidad que para el niño es importante”¹². Por su parte Koffka, refuerza la tesis que considera que “el juego del niño constituye una realidad autónoma, respecto a la cual ha de tenerse en cuenta que una cosa es ser verdadera para el niño y otra para nosotros”¹³. Los niños viven una realidad diferente a la de los adultos, por lo que éstos no alcanzan a comprender su importancia en los procesos de aprendizaje

Por último, la teoría psicoanalítica quizá sea alguna de las que provoca en los estudios las mayores controversias, sin embargo se considera que los planteamientos realizados por Erickson pueden ser aplicables en el terreno educativo. “En la edad temprana es de vital importancia que la madre establece juegos cara a cara lo que permite al niño extender su auto-esfera.

¹⁰ Ibid. p.p. 151-159

¹¹ Fernández Martínez. *Técnicas de la Educación Física*. Ed. Perú Año. 1988. p.p. 42-53

¹² Ibid. p.p.54-59

¹³ Ibid. p.p. 62-76

La confianza, el miedo, el amor son todos ellos sentimientos que la madre siente por el niño, por lo que entre ambos existe una interacción que Erickson considera como un facilitador del “núcleo del yo”¹⁴.

En la teoría sociocultural, Vygotski nos dice que “jamás llegaremos a comprender el progreso de un estadio evolutivo a otro porque todo avance está relacionado con un profundo cambio respecto a los estímulos, inclinaciones e incentivos intrínsecos personales”¹⁵. El juego permite nuevos aprendizajes a lo que el llama andamios porque llevan una base de sólida formación para continuar su maduración, permite que las estructuras cognoscitivas donde el niño va almacenando procesos de desenvolvimiento psíquico de su personalidad en conjunto no se dan de forma aislada sino de forma interactiva.

Un niño solitario es triste, caprichoso y va presentándose gravemente otras conductas que no favorecen a su entorno social necesario para convivir. Pero al jugar con sus compañeritos, esas conductas agresivas cambian como por arte de magia y suelen ser los mejores amigos como en su aprovechamiento de retención cognitiva y aprendizaje significativo.

Por su parte Brunner, señala que el juego promueve la creatividad y flexibilidad y en su momento los significados son más importantes que los fines. *Los significados del aprendizaje en los niños surgen en el momento en que juega, los fines que persigue a largo plazo son parte de su proceso de maduración que observamos los adultos tanto en la casa como en la escuela.* Desgraciadamente tenemos en los medios de comunicación malos ejemplos donde retoman conductas que no ayudan a la buena formación de los niños, programación que reflejan peleas constantes agregando a esto los gritos irrespetuosos de los padres frente a sus hijos.

El juego libre ayuda al pensamiento divergente generando varias opciones para la solución de un problema. Su gran aportación a la educación sobre el juego es una

¹⁴ Erikson, Erik. Juego y actualidad en juegos y desarrollo. Ed. Grijalbo. Méx., Año. 1988 p.p 113-128

¹⁵ Ibid. p.p. 156-159

verdad que nos ayuda a los docentes para entender al niño generando confianza cuando jugamos con el, juntos solucionamos algún problema que no lo deja ser alegre ni comunicativo, al jugar olvida en gran parte sobre todo, problemas familiares. Muchas veces los padres son tan estrictos con sus hijos que los tienen subyugados.

Johan Huizinga *"Declara que la calificación de Homo Luden, hombre que juega; es un aspecto fundamental del hombre, la actividad del juego es lo que hace brotar el grado de cultura que posee"*¹⁶. Tal vez esa cultura son por necesidades que su organismo le pide sea expresada por medio del juego armonioso para estar en contacto con su amiguitos y poder relacionarse. En efecto, hay que reconocer como señala Freinet, la importancia energética del juego y su papel en la formación del niño, pues lo prepara más que accidentalmente a las actividades de la vida donde se va creando un equilibrio que sufre expresadas veces en dos zonas una de construcción y otra de distracción, que poco a poco las va encauzando a su formación sin tomar en cuenta que se alegra al realizarlo, sobre todo cuando no le gusta ser solitario ya que el juego une a sus semejantes.

Por último, hay que señalar que teniendo un valor excepcional el juego es una forma de educación, una vía de trabajo para conocer el mundo circundante donde el niño va dominado gradualmente su idioma comunicando y asimilando la experiencia social. Desde luego, *"el juego es un comportamiento que no trata de obtener información sobre los objetos, sino que está relacionado con generar estimación y se encuentra gobernado por las necesidades y deseos del niño"*¹⁷. Ya también hoy día hay juegos que ayudan a la investigación gracias a la tecnología tan avanzada que las grandes tiendas comerciales han hecho sus grandes negocios. Pero como busca compañía el niño y al no encontrarla se refugia en las computadoras y juguetes comerciales, sobre todo cuando se siente abandonado por sus padres refugiándose en los nuevos aparatos tecnológicos.

¹⁶ Ibid. p.p. 41-48

¹⁷ **Cabrera**, Angulo Antonio, El juego en educación Preescolar. Ed. Colección Educación UPN, Méx. 1995 p.p., 84-112

Los niños realizan en la escuela dos tipos de juegos: lúdicos y reales donde ejercen el desarrollo de la comunicación, asimilando inadvertidamente los conocimientos elementales para retener y aprender. Porque todo progreso en su desarrollo y construcción de su conocimiento está relacionado con un profundo cambio respecto a los estímulos, inclinaciones e incentivos donde el juego permite nuevos aprendizajes que repercutirán más tarde directamente en la construcción y maduración de sus estructuras cognoscitivas, afectivas y sociales.

Por eso es tan importante el juego en la educación primaria, así como fue en la educación preescolar. El andamiaje que permite el juego en relación con el aprendizaje significativo del niño si lo hacemos armoniosamente lograremos los fines propuestos por la SEP para el desarrollo y crecimiento de nuestros a alumnos.

1.2 LA POSTURA DE PIAGET RESPECTO AL JUEGO

Para Piaget es precisamente “en el juego simbólico donde se presenta el pensamiento egocéntrico del niño en su máxima expresión y aparece antes del uso articulado del lenguaje que es el símbolo a través el cual interviene el pensamiento puro y su función está concentrada en el niño individualmente”¹⁸. Se refiere al niño en su primera infancia (hasta los 4 años aproximadamente), pero también hay juegos que le gusta hacer al niño hasta la edad de 6 años, sobre todo en casa y extendidos en la escuela.

Piaget en el estudio de la teoría psicogenética, analiza de manera profunda los juicios morales a través del juego, a través de éste el niño comienza a razonar algunas cosas y logra realizar diferentes tipos de juego. Durante los primeros meses de vida del niño aparece una forma de juego denominada juego de ejercicio, que consiste en realizar actividades que el niño ha logrado en otros contextos con fines más adoptivos, para conseguir un objetivo, pero realizándolas únicamente por el puro placer”¹⁹. Tal vez esto tenga que ver con el desenvolvimiento de su cuerpo, de sus habilidades para sobrevivir en un mundo adverso e indiferente.

Esos ejercicios consisten fundamentalmente en movimientos del propio cuerpo o de objetos que tiene a su alrededor. Pero hacia el final del periodo sensorio-motor, ligado a la aparición de la capacidad de representación observamos, que cuando el niño empieza a realizar actividades en las que utiliza símbolos haciendo como si estuviera realizando una acción pero sin ejecutarla realmente, comienza otro periodo de desarrollo y crecimiento y en este tanto el uso del lenguaje articulado como el juego que lo va facilitar cumplen un papel de primer orden..

Durante su infancia los niños van realizando el juego simbólico que será dominante hasta los seis o siete años y se prolongara hasta más tarde. Después de esto el niño

¹⁸ Forgione, José D. Antología Pedagógica Universal. Ed. Porrúa. Méx. 1986. p. 26

¹⁹ Piaget J. en la educación, Delval J Barcelona España 1996 p. 57

empieza a participar en juegos de reglas como las canicas, policías y ladrones, caracterizados por una regla que el mismo juego determina.

En la época en que se formularon estas teorías, se disponía de pocos datos sólidos que apoyasen esta visión positiva del juego espontáneo sin embargo, a pesar de ello, Piaget tuvo a bien analizar cada hecho y corroborar con sus estudios sobre la psicología del niño y su experiencia el desarrollo de la inteligencia del niño, así como la influencia del juego en su proceso de escolarización. Después de él, las opiniones sobre la importancia del juego se dividieron entre educadores y psicólogos importantes.

En ese sentido, la teoría del juego sigue influyendo en las actividades curriculares y de formación del sujeto, además de que reflejan la creencia de que el juego aunque motivacionalmente valioso, puede serlo aun más si se le aporta un cierto grado de imaginación, estímulo y estructuración por parte de adulto o maestro, que es el facilitador del aprendizaje del niño y quien lo acompaña siempre en su desarrollo, amén de sus padres, amigos y hermanos.

Luego entonces, de acuerdo con Piaget:

- Un niño está en la etapa preoperacional del desarrollo cognoscitivo desde aproximadamente los dos hasta los siete años de edad.
- La función simbólica que se manifiesta en la imitación diferida acerca del juego simbólico y el lenguaje, permite que los niños hagan representaciones mentales y las reflejen en personas, objetos y eventos. Sin embargo, el niño todavía no puede pensar en forma lógica.
- Los pequeños en la etapa preoperacional empiezan a tener el concepto de identidad, están comenzando a entender las relaciones de causa y comienzan a ser competentes para clasificar y resolver sus primeras operaciones básicas, agregando, quitando, agrupando conjuntos para la suma y la resta.

Asimismo, Piaget menciona que es en el niño de los primeros años de educación primaria (desde los seis años), en donde emergen las propias necesidades de su mundo egocéntrico, donde empieza a darse cuenta de la realidad que lo rodea. Es aquí en este periodo que el juego ayuda a situar en tiempo y espacio al niño en todos los acontecimientos que observa. Otra característica del juego a esta edad, es la limitación, donde el niño precisa la realidad de los sucesos, además el dialogo que es la tercera característica que le sirve para su socialización ayudándole a desaparecer su egocentrismo. Siendo así que el simbolismo lúdico transforma la personalidad del niño en un ser sociable.

En efecto, *"El juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas"*²⁰. Pero lamentablemente se ha considerado el juego como un caso típico de conducta desperdiciada por la escuela. Siendo que es funcional todo el concepto que nos describe Piaget ya que le da una importancia primordial a cada edad de vida dándole al juego una característica propia para cada tiempo.

No es de extrañar que en educación Inicial, preescolar y primaria el docente utiliza el juego como un medio en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las situaciones de juego y experiencias directas contribuyen a que los adolescentes adquieran una mejor comprensión del mundo que les rodea y así vayan descubriendo las nociones que favorezcan los aprendizajes futuros.

En educación primaria, por ejemplo, las experiencias concretas en el aula y con los niños permiten ejercitar sus sentidos, ya que tienen la oportunidad de observar, manipular, oler, etc. He visto por cierto, que cuanto más sentidos ponen en juego los niños tienen mejores aprendizajes, pues éstos son más sólidos y ricos en significado. Posteriormente, estas nociones se afianzan utilizando materiales estructurados y no estructurados, entre los que podemos nombrar los rompecabezas, encajes,

²⁰ **Flavell**, Jhon. La psicología evolutiva de Jean Piaget. Ed. Paidós. Barcelona España 1983 p. 71

bloques, latas, maderas, semillas, etc., para finalmente llegar al material gráfico, laminas, loterías, dominios, tarjetas, fichas y hojas de preparación.

De esta manera el niño va gradualmente de lo concreto a lo abstracto, lo que favorece el desarrollo del pensamiento lógico. Todo lo analizado y observado es una ínfima parte que se llega a realizar en la práctica docente que se expresa como desarrollo mental del niño. Las observaciones que Piaget realizó sobre la evolución de la inteligencia sensoria-motriz hacia un pensamiento conceptual, desde luego de la clasificación del desarrollo del niño conformada de la siguiente manera:

Periodo de la inteligencia sensorio motora, este periodo comprende seis estadios (de 0 a 2 años)

Estadio 1. Uso de los reflejos de 0 a1 mes

Estadio 2. Las primeras adaptaciones adquiridas y reacción circular primaria (de 1 - 4 meses)

Estadio 3. Reacción circular secundaria (de 4 - 8 meses)

Estadio 4. La coordinación de esquemas secundarios y su aplicación a situaciones nuevas (8 - 12meses)

Estadio 5. La reacción circular terciaria y el descubrimiento de nuevos medios a través de la experimentación activa (de 12 – 18 meses).

Estadio 6. Invención de Nuevos Medios a través de combinaciones mentales (18 meses)

Periodo de preparación y organización de las operaciones concretas. Dividido en dos subperiodos:

- a) Pensamiento Simbólico o preconceptual (de 2 – 4 años aproximadamente)
- b) Pensamiento Intuitivo (de 4 – 7 u 8 años aprox.)

Periodo de las operaciones concretas (de 7 u 8 años a 11 o 12 años aprox.)

Periodo de las operaciones formales. Periodo de preparación y organización de las Operaciones concretas son los fines de este trabajo, se plantea dividido en dos fases, cada una de ellas con características particulares:

Subperiodo del pensamiento simbólico o Preconceptual.

Los actos intelectuales se manifiestan a través de actos motores y transforman sus actos cognitivos en manipulaciones de la realidad de interiores simbólicas que las manifiesta en diferentes aspectos.

Subperiodo del Pensamiento Intuitivo.

El interés por lo que ocurre alrededor del niño lo provee de una mayor asimilación, de tal manera que este lucha por hallar un equilibrio entre las asimilaciones y acomodaciones de su realidad. Su percepción e interpretación del medio se ve impregnada de conceptos personales que naturalmente discrepan de los del adulto pero, sin embargo dejan ver los primeros indicios reales de la cognición.

Se produce entonces una fase de transición a la que Piaget llama pensamiento intuitivo y existe el esquema de flexibilidad como para permitir la anticipación y construcción de un cuadro exacto de correspondencia, aquí hablaremos de una "intuición articulada", opuesta a las intuiciones simples del niño que no establece correspondencia, pero dicha intuición articulada guiará el sentido de la movilidad reversible y preparará el camino a las operaciones concretas. No obstante, esta intuición todavía es rígida e irreversible, producto de las regulaciones sucesivas que han terminado por articular las relaciones globales del niño, relaciones de él con los demás y con el mundo que vive en su casa y en la escuela, pero no de un agrupamiento mayor de ideas y pensamientos porque para ello todavía habrá que esperar a que construya por sí mismo su conocimiento.

Derivado de la irreversibilidad y las características de este periodo intuitivo, el pensamiento del niño carece todavía de transitividad y asociatividad, elementos que se hacen presentes hasta el siguiente periodo. Así también la intuición sigue siendo egocéntrica, lo cual significa que sigue estando centrada en función de la acción del momento por los esquemas del pensamiento y acomodación de la realidad. Piaget hace referencia sobre el uso de materiales concretos como apoyo al desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje, dentro de mi labor prácticamente esto se traduce a una puerta abierta, al uso de materiales y actividades que permitan facilitar la absorción del conocimiento a través del juego, pues por medio de el los niños construyen objetos que relacionan a su entorno, es entonces que a partir de materiales concretos se puede llegar a la adquisición del conocimiento.

Ahora bien, cuando Piaget menciona que *“las operaciones nacen de una especie de deshielo en las estructuras intuitivas y de la repentina movilidad que anima y coordina las configuraciones rígidas hasta entonces en diverso grado”*²¹ se entiende que es allí donde el docente debe introducir los juegos de rondas, marchas, cantos etc. es decir la diversidad del juego que nos da el apoyo para nuestra labor docente. Podríamos decir que las relaciones de composición, reversibilidad, asociatividad, etc. no pueden construirse aisladamente, sino que son organizaciones de conjunto y por equipos en los cuales todos los elementos son solidarios y se equilibran entre si y nos ayudan a elaborar los trabajos por competencias que es lo que nos esta pidiendo la nueva educación con calidad.

Las relaciones de composición no pueden construirse aisladamente, sino que son organizaciones de conjunto en los cuales todos lo elementos son solidarios y se equilibran entre si. Las operaciones concretas se caracterizan por estar siempre centrados en un punto de vista particular del sujeto, o sea, en agrupamientos del pensamiento concreto. Según Piaget todo niño al clasificar pasa por tres estadios diferentes, cada uno de ellos indica distintos niveles de construcción que a su vez

²¹ **Piaget, Jean**, Seis estudios de Psicología, Ed. Six Barral, España. 1996 p. 149

representan equilibraciones constantes en el pensamiento. Para analizar la clasificación se basa en el uso del bloque lógico como universos a clasificar. Dichos bloques consisten en 48 figuras geométricas diseñadas de la siguiente manera:

Color: Rojo, Amarillo y Azul.

Forma: Cuadrado, círculo, rectángulo y triángulo.

Grosor: Grueso y Delgado.

Al experimentar esto con los niños se observaron diferencias substanciales en función de la edad cronológica y nivel de pensamiento”²². En la práctica he utilizado material reciclable así como piedras, canicas y juguetes de los propios niños, tomando elementos que están a nuestro alcance haciéndolo variado e interesante. Es aquí donde Piaget nos da una forma de interesar al niño para que su conocimiento, sobre todo en matemáticas, sea preciso, claro y conciso, dando así amplitud iniciativa a seguir construyendo sus conocimientos.

A partir de los seis años la función que se manifiesta en el juego son las imágenes mentales expresadas en el lenguaje y transmitidas en dibujos y evocando a su vez sus propias experiencias tan importantes para ellos que gustan que les lean y los observen sus compañeros y maestros. Estas manifestaciones de la creatividad de los niños se refleja en sus juegos y en como se divierten en armonía conviviendo unos con otros bajo el cuidado de padres y maestros.

Por lo tanto, considero como Piaget que el juego es una forma de relacionar significados y signos que requiere la vida social misma, en la que el niño construye las bases de la comunicación en el aula y más allá de ella en la familia y la sociedad.

²² **Piaget, Jean.** *Seis estudios de Psicología*, Ed. Six Barral, España. 1996 p.35

CAPÍTULO 2 EL JUEGO Y LA SOCIALIZACIÓN DEL NIÑO

2.1 EL JUEGO EN LA PRÁCTICA DOCENTE

Es explicable porque en mi práctica docente aterrizo la idea preconcebida más arriba sobre el juego con armonía, pues de una u otra forma contando, recitando, imitando, corriendo, saltando el niño tiene la sensación de estar vivo e integrado a un grupo social en tantas formas como lo amerita el momento dejándose llevar por sus impulsos y necesidades de aceptación o reprobación por parte de sus compañeritos de clase. Sin darnos cuenta él lee, estudia, aprende, suma, escribe, etc., y siempre o casi siempre jugando. Es una riqueza de aprendizajes que nos transmiten a nosotros docentes esos pequeños con sus sonrisas y carcajadas.

En efecto, el juego en la practica docente es el rasgo común de las acciones que hemos examinado por ser la parte fundamental de actitud social y es el sustento para el maestro. El hombre es siempre responsable de estas acciones y del saber que en ellas se manifiesta. Pero hay un tipo de acción, directa o verbal, y de saber correspondiente que no entra en el círculo de la reproducción social y de las cuales no se es responsable. Se trata del juego. Un aspecto común y esencial de todo juego es que se desarrolla o moviliza capacidades humanas, sin ninguna consecuencia.

Cuando esta ausencia de consecuencia se acaba, ya no existe problemática que permanezca inmutable para la acción lúdica por ser el juego acción central de un contenido. Así sucede por ejemplo, al actuar con el gusto de una realización objetiva. Es cierto que el juego además de las dificultades, pone también en movimiento muy a menudo las pasiones. Sin embargo la ausencia de consecuencias sigue siendo posible por la intervención de las formas en la educación de la infancia (por ejemplo Taylor y Holley 1972).

Entre los objetivos del juego se encuentran los siguientes:

Objetivo social: “consiste en ayudar a cada niño a establecer relaciones afectuosas y estables con otros niños y con los adultos; fomentar la responsabilidad y la consideración de los demás y ayudarles a construir la confianza en sí mismos, la independencia y el autocontrol, de tal manera que dispongan de todos los elementos necesarios para conseguir llevar una vida plena y feliz.

Intelectual: “estimular en cada niño el uso de sus capacidades intelectuales para, potenciando el uso del lenguaje, estimular la curiosidad natural, y desarrollar la capacidad de aprender y formar conceptos.

Casa/escuela: “ayudar a los padres a comprender más plenamente las necesidades de los pequeños, y hacer de la vida educativa del niño un proceso más apacible y feliz, facilitando la transición del niño a la escolaridad formal.

Estético/creativo: “dar al niño oportunidad de experimentar con una variedad de materiales en los campos del arte y de la música, fomentar la creatividad y la expresividad, y una cada vez mayor conciencia y apreciación de la belleza.

Físico: “ayudar al niño a desarrollar la coordinación y las habilidades motoras y manipulativas, y a satisfacer las necesidades físicas mediante la provisión de aire puro, espacio para jugar y dormir, buena alimentación, adiestramiento en la higiene personal y revisiones médicas periódicas”²³.

Luego entonces, ¿Qué relación tiene el juego con todos estos objetivos? Se puede afirmar que es relevante para la mayoría de ellos dependiendo, en parte, de las formas de juego que se consideren. Gran parte del juego es social. El juego socio-dramático y el juego combativo implican la coordinación de actividades de uno o más compañeros de juego. Tales formas de juego pueden constituir un modo primario de interacción social en este intervalo de edad.

²³ **Delval**, Juan. Antología básica, Ed. Porrúa. Méx., 1986. p.p. 155-174

Sin embargo, esto no es del todo así. Con el juego constructivo, que puede ser pero que no tiene por qué ser social, el niño construye su propio conocimiento. La mayoría de las formas de juego se producen de forma natural entre niños de edades semejantes, pero el juego también puede favorecer las relaciones niño-adulto si el adulto participa en una actividad lúdica con el niño. El juego aporta al niño beneficios intelectuales. El juego socio-dramático puede estimular las habilidades lingüísticas y la adopción de roles, mientras el juego constructivo puede favorecer el desarrollo cognitivo pueden solaparse aunque no son idénticos los criterios escolares de rendimiento académico. Del juego combativo no se suele suponer que tenga beneficios intelectuales, creo que es el peor de los juegos que incluso algunas familias norteamericanas promueven, sobre todo las más racistas.

La experiencia que luego quizá sea menos relevante para el objetivo de la transición casa/escuela, tal vez sea la considerada por la escolaridad posterior, la cual ha de ser de naturaleza más o menos formal y estructurada. Por lo que la experiencia del juego puede que no tenga una relación directa con el tipo de demandas que al niño se le han de presentar. Por otra parte, la oportunidad de jugar con otros, es un punto de contacto útil entre el profesorado del centro y los padres de familia, debido a que algunos de ellos no tuvieron esa oportunidad de jugar o divertirse por vivir en una familia tradicional y represiva.

Desde el punto de vista de mi práctica docente, el juego con armonía se suele definir por la motivación interna y flexible que muchos maestros creemos que es la forma óptima de aumentar la creatividad y la imaginación. Los niños tienen libertad para poner a prueba ideas nuevas en el juego y se pueden expresar a su propia manera, especialmente en el juego socio-dramático y en el de fantasía. Desde luego gran parte del juego es físicamente activo. El juego constructivo puede servir para ejercitar las habilidades motoras más sutiles, mientras que el juego de fuerza física y el juego combativo pueden proporcionar un ejercicio (Corporal total y una plena coordinación motora) “²⁴.

²⁴ *Antología básica*, Ed. Porrúa. Méx. 1986. p.p. 155-174

Así, se puede decir que las actividades lúdicas pueden servir para impulsar muchos de los posibles objetivos de las primeras fases de la educación infantil o la mayoría de ellos. No obstante, muchas otras actividades como las más estructuradas o didácticas, los juegos organizados, los ejercicios físicos, la narración de historias y las actividades reales (preparar la comida, ordenar el aula), también pueden impulsar estos objetivos. Por tanto, cualquier beneficio que se derive del juego se debe considerar en oposición a los que se consigan con actividades no lúdicas. Esta cuestión se sigue complicando no sólo por los diferentes tipos de juegos sino también por las diferentes formas de utilizar el juego en el currículo de las primeras etapas escolares.

Dependiendo de la perspectiva teórica del profesorado y de las necesidades que perciben en el niño, el juego constructivo y dramático puede jugar o no jugar un papel de importancia en el currículo (Dejaré de lado la consideración de la actividad física y del juego combativo para un apartado posterior) una forma de conceptualizar esta cuestión es utilizando una clasificación cuádruplo como la que se muestra. El profesor estructura actividades, pero toma en consideración los tipos de necesidad o preferencias que el niño expresa.

Así algunos tipos de actividad lúdica y de actividades no lúdicas se pueden utilizar como base para que el profesor estimule el desarrollo de destreza como el lenguaje, la cooperación, el desarrollo conceptual y la planificación de actividades secuenciadas hacia un objeto dado. Tanto en juego constructivo como el dramático podrían ser estructuradas de esta forma mediante la intervención del adulto. La habilidad del profesor radica en dirigir el juego con armonía hacia fines productivos sin sacrificar demasiado la espontaneidad y su disfrute por parte del niño.

El profesor no estructura actividades pero si responde a las necesidades propias del niño. Así, el profesor estimulará el juego en el niño proporcionándole materiales de juego adecuados y a menudo aprovecha para hacer comentarios sobre el juego, hace sugerencias etc. No obstante, la facultad de tomar la iniciativa se deja

claramente en manos del niño. Aquí se le da gran valor al juego y a la naturaleza espontánea de la actividad lúdica. El profesor no estructura actividades y solo responde al niño en lo relativo a sus necesidades físicas, como el peligro, le enseña a hacer el aseo personal, horas de comida y observancia de las exigencias institucionales. El adulto padre o madre tiene un papel más de custodia que educativo, pero el maestro o maestra no, puesto que su principal función es enseñar al niño a aprender no a obedecer.

Considero importante el desarrollo lingüístico del niño por medio del juego como un objetivo también institucional. En un currículo de tipo A se podría poner a los niños a cantar y otro grupo o un profesor podría dedicarse a hacer ejercicios lingüísticos con los niños de forma individual o grupal. En un currículo de tipo B, un profesor podría pedir a un niño que hablase sobre algo que le hubiese ocurrido recientemente, o sobre lo que hubiese hecho mientras jugaba; o que hubiese una canción o una historia; o podría formar parte en un juego de simulación e intentara ampliar el lenguaje del niño mientras dirige o estructura el juego.

En un currículo de tipo C, un profesor podría utilizar destrezas lingüísticas dentro de un juego espontáneo; propiciar tal tipo de juego que sería un medio primario para favorecer el aumento de las destrezas lingüísticas y durante su desarrollo el profesor también podría hacer comentarios sobre el juego o animar al niño a que hablase sobre el mismo. En parte, como he señalado antes, esta teoría del juego procede de perspectivas teóricas como la biológica-evolutiva (sugiriendo al valor del juego en las distintas especies de mamíferos) y del psicoanálisis (sugiriendo el papel que desempeña el juego en el valor de las emociones y en la resolución de los conflictos personales). Esta doctrina parece haberse visto influida también por los cambios socioeconómicos de gran magnitud (como el menor tamaño de las familias, la menor mortalidad infantil, la separación del trabajo de la vida familiar y del crecimiento de la industria del juguete) que provocaron una mayor concentración sobre los niños como individuos pertenecientes a un mundo distinto al de los adultos y con necesidades también distintas. Sean cuales sean las razones, la teoría del juego ha sido una

poderosa fuerza de currículo de los centros de preescolar y de primaria. Se ha visto que el juego es valioso en si mismo, y de él se ha afirmado que reporta grandes beneficios cognitivos o sociales no sólo para los niños, sino para los padres y los maestros.

Sin embargo, se pone más énfasis en respetar el juego espontáneo del niño, la iniciativa que él tiene que la estructuración o dirección de esta actividad por parte del profesor. Las clases de párvulos están atiborradas de juegos calificados como «educativos», las casas están llenas de juguetes. Los escaparates de los almacenes rebosan juguetes. La industria del juguete es, por ejemplo en nuestros días, una de las más florecientes en países en crecimiento económico. «Juego de niños, tranquilidad de los padres». Podríamos creer, por otra parte, que contamos por fin con la solución radical para todos los problemas educativos, dado que psicólogos y pedagogos se aferran hoy en día por demostrar que el juego es natural en el niño y en el hombre, que es una actividad de base de la que no se podría prescindir. Es pues correcto centrar en él la búsqueda de una educación válida y de cultura.

Si añadimos que las nuevas fórmulas de organización del trabajo reservan a los individuos amplios márgenes de distracción y que no se ha encontrado todavía el medio de colmar este margen de forma distinta al juego, podemos preguntarnos si lograremos encontrar algo mejor para superar la crisis que agitan a nuestra juventud. Nos vemos obligados a permanecer escépticos e inquietos. La gran moda del juego no ha servido la mayoría de las veces más que para acentuar el desequilibrio emocional tanto en niños, como en adolescentes, jóvenes y adultos.

El juego sin armonía ni orientado por valores morales no prepara para la vida. Quema, gasta la energía que parece excesiva en ocasiones y que correría el riesgo, por esta razón de no utilizarse. Es por eso que dentro de estos determinismos el acto lúdico se convierte en parasistemas del mundo real. El juguete industrial imita cada vez con mayor perfección las figuras del mundo real y se centra en la reproducción - como maqueta- del cúmulo de aparatos tecnológicos. Las granjas con animales son desplazadas por estacionamientos en miniatura; el papalote cede sus cabeceos en el

aire al avión de plástico que el niño imagina que vuela. La comunicación cinética se reduce y deja su lugar a la imitación -al nivel de lo imaginario- de movimientos y leyes ajenos al juego. En el mundo del niño que aún no alcanza el nivel de la conducta autónoma de la vida cotidiana, la libertad subjetiva tiene necesariamente mucho espacio. Para los niños el juego es una forma de vida "natural", una forma inconsciente de preparación para la vida. En el mundo de los adultos las cosas son de otro modo, sus juegos son más salvajes, perversos y falsos, carecen de toda inocencia.

El contenido del juego y la función que cumple en la vida social del niño varía sensiblemente según el grado en que pueden ser realmente libres y según la medida y el modo en que consiguen realizar sus propias capacidades. En épocas en las que las posibilidades de libertad en la vida son relativamente amplias, cuando en trabajo y las relaciones sociales no están alineadas, el juego conserva en su totalidad la libertad subjetiva de la satisfacción de la fantasía. Así, por ejemplo encontramos el 30 de abril el día en que se acentúa el gasto para los padres al proveer a sus hijos de juguetes que amerita regalárseles como para el 24 de diciembre y el día de reyes: el 6 de enero. Lo malo de esto es que los padres piensan que esos juguetes sirven para su aprendizaje. A propósito comenta Sara Smilansky: el juego socio-dramático, *“con muñecas, soldados o su gran variedad que en la actualidad el mercado del juguete construye, inventa y tiene a la sociedad interesada en su innovación constante”*²⁵. Aunque no es mi intención tratar el tema del juguete, por el momento en que estamos viviendo, se observa y es menester comentar qué éste país como en otros la comunidad persistirá mientras exista una ligera mirada de amor para el niño.

²⁵ Smilanski, Sara. *Efectos Socio Dramáticos*, EU, New York. 1968. p. 210

2.2 EL NIÑO APRENDE LA ASIGNATURA DE ESPAÑOL A TRAVÉS DEL JUEGO

Gran sorpresa me han dado los pequeñitos de primer grado cuando en lectura de comprensión por medio de su lenguaje personal hacen representaciones a manera teatral y lo plasman posteriormente con dibujos y juegan corporalmente con esos materiales. En un principio les decía: ahora jugaremos a platicar sobre la lectura que acabamos de leer, su participación es importante. Y en efecto, su participación se desbordaba en una alegría incontenible en el grupo. Ya sea como actores y/o espectadores de la obra su retención de los acontecimientos mejoraba llevándolos a posteriores interrogatorios sobre algunos problemas planteados en la lectura que ellos mismos solucionaban en cuestiones que los libros de texto establecen. También para mejorar su razonamiento intelectual sobre el medio social que les rodea.

A partir de entonces considere necesario el juego con armonía para acrecentar la comunicación entre sus compañeros, pero en una forma de respeto y cordialidad, pues ahí donde interviene la labor del maestro fomentando actividades lúdicas no sólo de manera espontánea, sino programadas entre los niños para que a su vez vayan adquiriendo valores morales que son los que necesita el niño para convivir armónicamente con sus compañeros de aula, además de constituir los cuatro componentes del español, a saber:

- La Expresión oral
- La Lectura
- La Escritura
- La Reflexión sobre la lengua

Los programas de la Dirección General de Materiales y Métodos Educativos de la Secretaría de Educación Básica y Normal vigentes desde el 2000 en la organización de la enseñanza educativa, así como los programas de estudio de la asignatura de español, nos marca en algunos contenidos el juego para el desarrollo de las lecturas como también en las actividades complementarias.²⁶

²⁶ Subsecretaría de educación Básica y Normal . *Programas de Estudio de Español, Educación Primaria*, Ed. Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos. Año. 2000. Méx., pp. 23-28

Los docentes no debemos dejar para posteriores ocasiones si no en el momento preciso de nuestras actividades utilizar la diversidad del juego en algunos de sus modalidades que sea adaptable al contenido de enseñanza aplicada a los alumnos. Ya sea dentro del aula como en el patio que posea la institución según crea conveniente el docente se deben implementar actividades físicas y culturales para los niños en las que el juego con armonía aparezca como el detonador de nuevos aprendizajes. Así como las tecnologías actuales de entretenimiento en sus múltiples facetas dan a los infantes medios para lograr algunos fines, también son las herramientas para el aprendizaje en las asignaturas por ejemplo del español y para múltiples necesidades básicas hoy por hoy auxiliares del progreso tecnológico en el momento actual.

Por tal motivo, en mi práctica docente no pierdo la oportunidad de enseñar los contenidos de las asignaturas de educación primaria siempre con el juego, ya que es el deleite de los niños en esta etapa de su desarrollo que empieza a formarse con los buenos hábitos de aseo, limpieza alimentación, dedicación al estudio aprendidos en. Mejor de los casos en la escuela y si no fue así la escuela está obligada a enseñarle al niño el buen comportamiento ante la sociedad y el medio que lo rodea.

Nosotros docentes día a día tenemos el gusto por llevar a buen término lo propuesto en el hermoso y recreativo trabajo educativo. La variedad de juegos puede ser múltiple en forma simple me he atrevido a clasificar algunos de ellos:

Para la enseñanza del español sugiero en primer grado los siguientes juegos:

Temática	Ejemplo	Temática	Ejemplo
* Juegos tradicionales actuales	El columpio	* juegos modernos estilizados	Los aros
* juegos actuales tecnológicos	Complementación Virtual de palabras	* juegos de mesa	Rompecabezas
* juegos de rondas	El caracol	* juegos de marchas	Tablas rítmicas y coros
* juegos teatrales	El minotauro	* juegos autísticos	Imitaciones

Aprenden con armonía a convivir dentro y fuera del aula así como a completar frases palabras, letras que ayudan a la lectoescritura.

2.3 LAS MATEMÁTICAS, EL NIÑO Y EL JUEGO

Piaget menciona que las operaciones nacen de una especie de deshielo de las estructuras intuitivas y de la repentina movilidad que anima y coordina las configuraciones rígidas hasta entonces en diverso grado. Durante el periodo de las operaciones concretas, entre los 7 u 8 años, el niño inicia la liberación de su egocentrismo social e intelectual. Se marca también la aparición de las operaciones lógico aritméticas y espacio / temporales. Lo esencial sin embargo, es que el niño al llegar a un principio de reflexión, las conductas impulsivas acompañadas de credulidad inmediata y de egocentrismo intelectual característicos del periodo intuitivo anterior ahora es remplazado por el pensar antes de actuar y así la difícil conducta de reflexión por la que se encamina el niño.

Pero, ¿Cómo se da este paso de la intuición y la lógica o las operaciones matemáticas?. Para explicar esta situación "Piaget habla de las agrupaciones, es decir la diversidad para transformar el pensamiento, ya que el niño lo vendrá manifestando en su identidad reversible y asociativa, por que se apoya unos y otros fundiéndose en un todo organizado y donde no pueden construirse aisladamente todos los elementos de manera solidaria y equilibrada entre si. Por lo tanto, las operaciones concretas se caracterizan por estar centradas en un punto particular al sujeto que es el niño"²⁷.

En el caso de las matemáticas, la organización de los contenidos se tienen que adecuar a los procesos de aprendizaje que se estudian en la educación primaria ya que han sido organizado de tal forma que se introducen en el momento en que los alumnos tienen las posibilidades para abordarlos en sus cuatro ejes temáticos:

- Los números, sus relaciones y sus operaciones:
- Medición

²⁷ Piaget, Jean. *Seis estudios de Psicología*. Ed., Six Barral, España. p. 149.

- Geometría, y
- Tratamiento de la información

La predicción y el azar, por ejemplo es un proceso de cambio que se trabajaran en los grados subsiguiente ya que estos dos ejes se realizan muy esporádicamente en el primer ciclo de primaria, así como Los números sus relaciones y sus operaciones.

Los niños juegan y aprenden a la vez las matemáticas agrupando colecciones en decenas y centenas; representan gráficamente los resultados obtenidos de diferentes maneras convencionales y comprenderán consecuencias que están en posibilidad de comprender porque en esta parte las matemáticas adquieren valores diferentes. Los números del cero al nueve permitirán más combinaciones de dos y tres cifras. Así mismo, desarrollaran la habilidad para estimar y calcular mentalmente el resultado de problemas de suma y resta con diversos procedimientos, redondeo descomposición de números en centenas, decenas y unidades, etcétera.

En cuanto a los problemas presentados por la multiplicación, es maravilloso como el niño descubre el procedimiento de sumar más rápido y realiza las representaciones convencionales de la multiplicación de más de un dígito.

Respecto de los problemas ligados a la multiplicación, a la suma y la resta está la división, la cual continua el niño aprendiendo a partir del trabajo que el docente le plantea incorporando a sus estructuras mentales problemáticas propias de su entorno cotidiano, como por ejemplo cuando la madre lo manda a comprar algo a la tienda el niño pone en práctica sus habilidades y conocimientos de la materia..

Lo mismo sucede con la medición, por la cual los alumnos continuaran desarrollando las nociones de longitud, superficie, capacidad, peso y tiempo. Aunque tradicionalmente la medición estaba relacionando exclusivamente con los instrumentos de medición, los sistemas convencionales de medida ponían énfasis en la solución de problemas que solo implicaban el cálculo numérico y no estaban incluidos ni en primero ni en segundo de primaria y la escuela actual a tenido a bien introducir el conocimiento de las mediciones comprobando la factibilidad de iniciar el

desarrollo conceptual de estas nociones en este ciclo, primero haciendo comparaciones de longitudes, superficies, capacidad y pesos de manera directa observando y utilizando recursos comunes y a su alcance de su entorno cotidiano y después seguir haciendo comparaciones, utilizando unidades arbitrarias de medida con los alumnos de manera que puedan hacer mejor las comparaciones o mediciones en cada una de las magnitudes que son necesarias en la vida.

En el caso de la geometría, los alumnos realizan diversas actividades con cuerpos geométricos reconociéndolos por su nombre y visualizando sus formas, su extensión y unión de cada una de ellas así como sus vértices que son las puntas y las esquinas. A partir del conocimiento de la geometría en diferentes planos desarrollaran la habilidad para ubicarse en el plano correspondiente, a recorrer trayectos e interpretarlos gráficamente. Ello les permite expresar adecuadamente su propia ubicación en relación con su entorno y los seres y objetos que lo rodea.

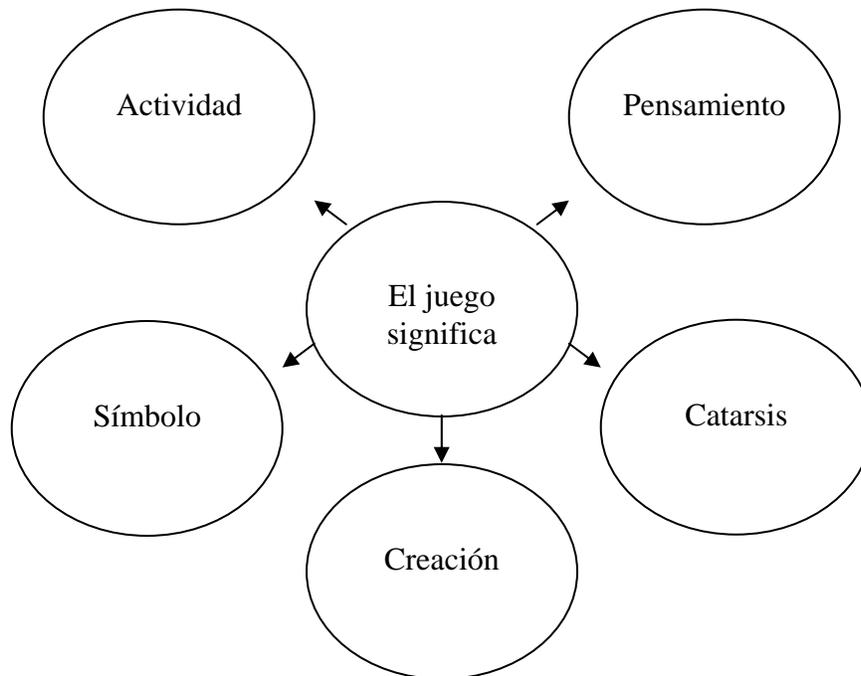
*Luego entonces, por medio de las actividades lúdicas los alumnos desarrollaran la habilidad, la información contenida en textos y aprenderán a seleccionar información que les permita inventar y resolver algunos problemas de su vida escolar y familiar.*²⁸

Desde ese punto de vista, hay que reconocer que el tratamiento de la información por parte del niño, a través de la acción lúdica con armonía se manifiesta cuando el alumno resuelve problemas y exterioriza de una manera correcta su significado, utilizando las operaciones básicas que estime necesarias. Lo más importante es que el niño manipule la realidad de los objetos con diferente material y construya otro nuevo conocimiento de manera armoniosa y resuelva sus dudas practicando el calculo mental a través de respuestas acertadas guiadas por el docente, tratando de ser mejor día a día y permitiendo que la agilidad del pensamiento del niño pueda operar y desenvolverse en diferentes contextos, así como motivar su esfuerzo por aprender.

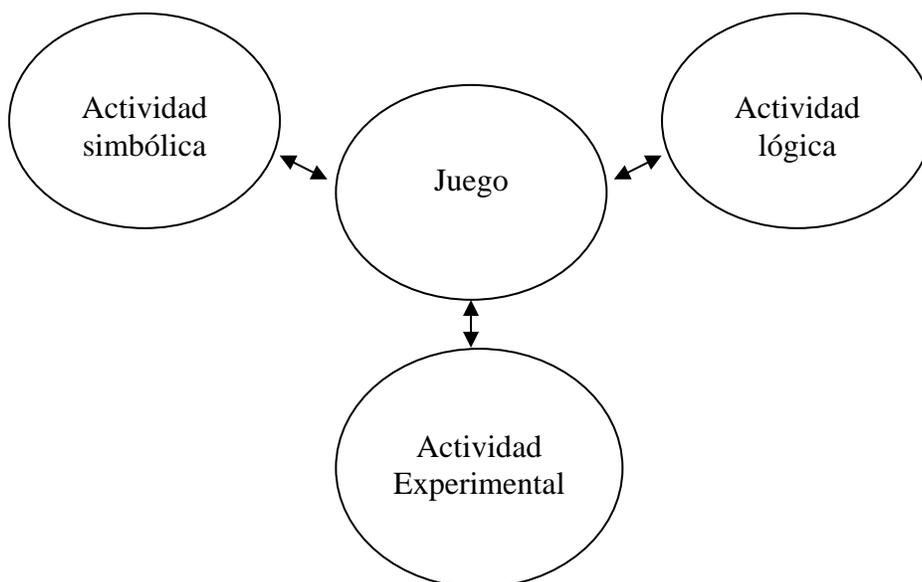
²⁸ Secretaría de Educación Pública. *Fichero de Actividades didácticas Matemáticas del Primer ciclo*, Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos. 4ta impresión. Méx., 2000, p 32

2.4 LA METODOLOGÍA PEDAGÓGICA Y EL JUEGO

El programa de actividades cognitivas preescolares es intransigente como instrumento aislado, a menos que se acompañe de la interpretación metodológica correspondiente que haga posible su aplicación.



La actividad lúdica es polifacética

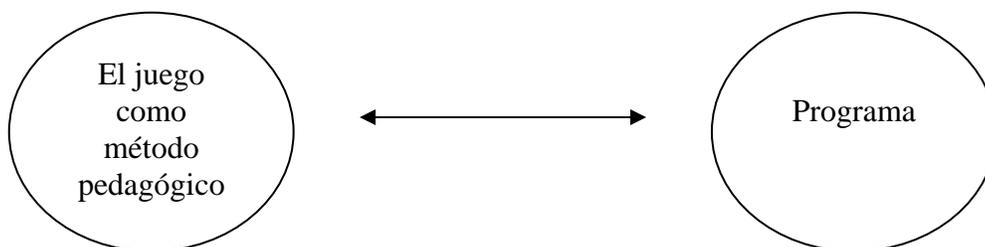


El juego integra el pensamiento

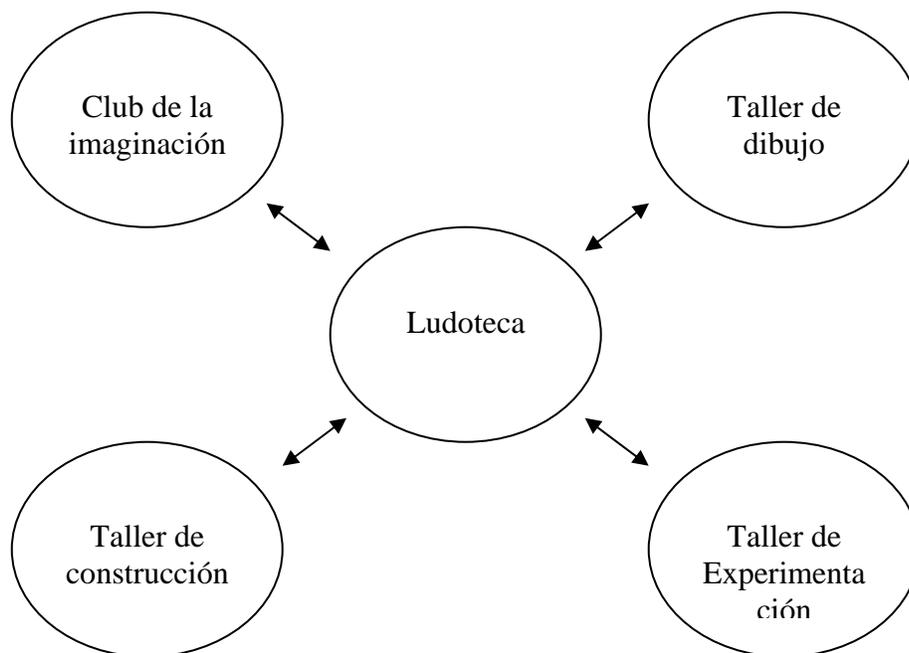
La interpretación pedagógica del programa



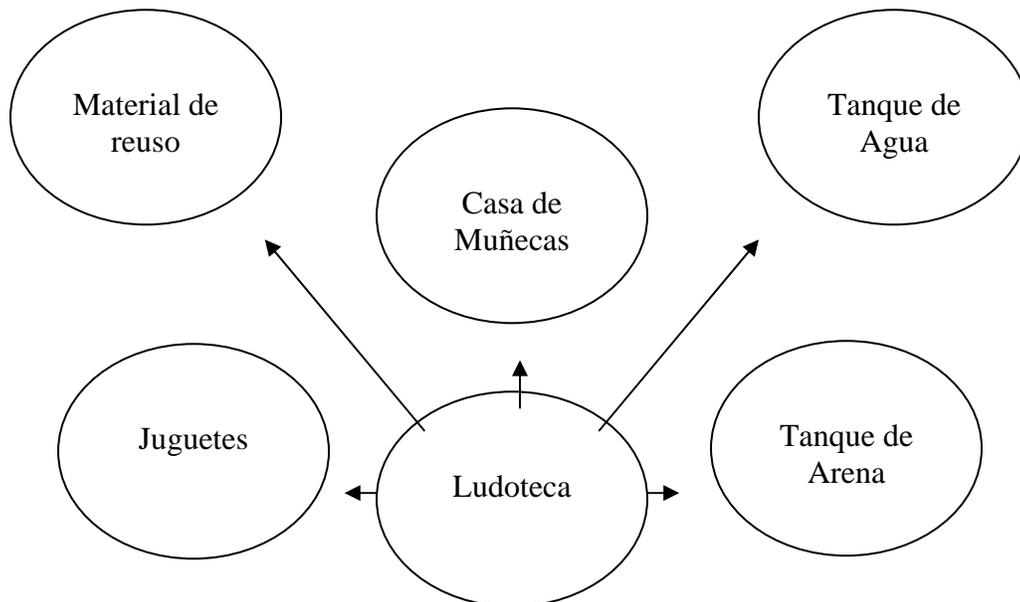
El juego pedagógico se sustenta en las características del niño.



El juego se convierte en instrumento educativo

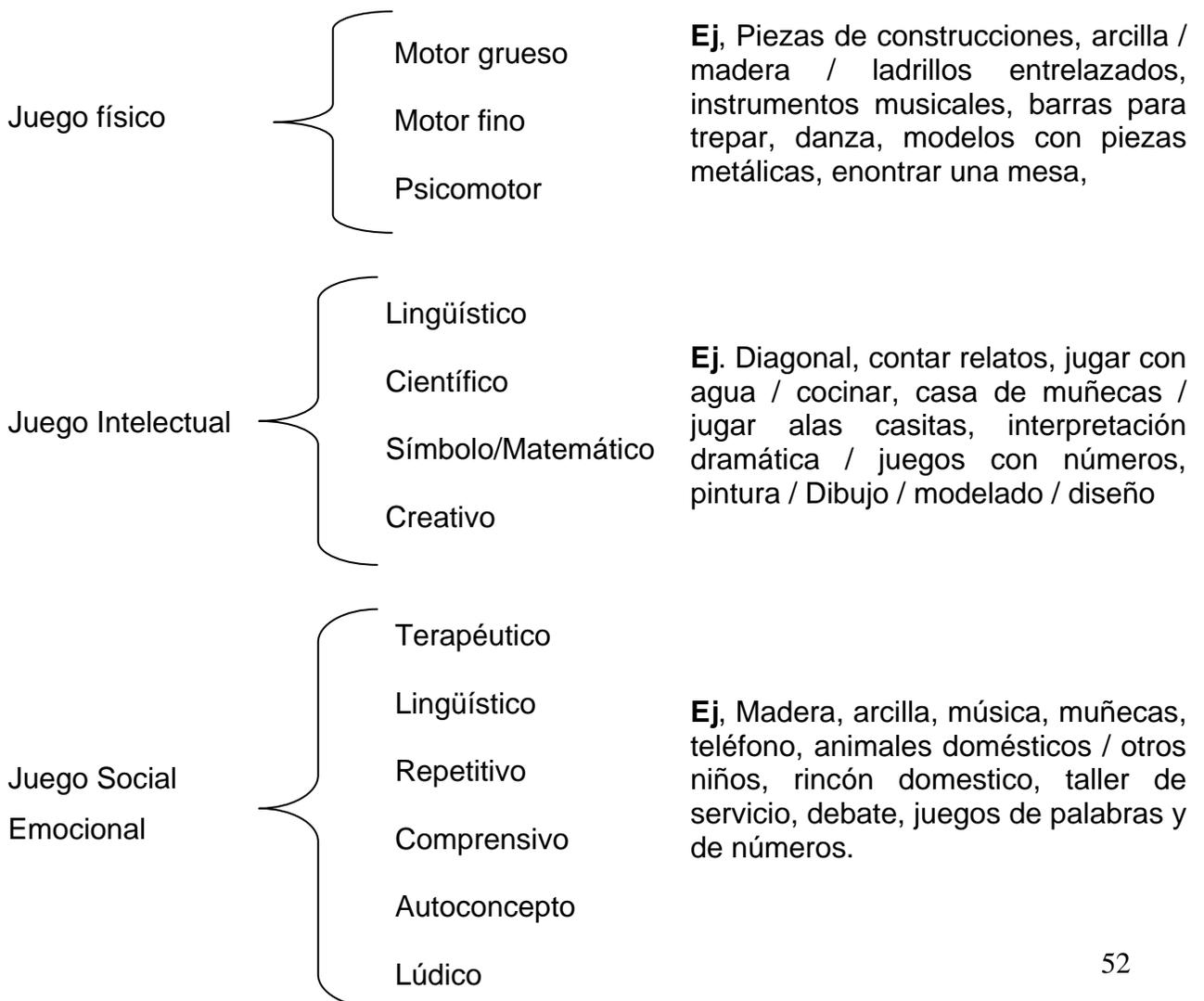


Organización de las actividades pedagógicas de acuerdo con el desarrollo cognoscitivo



La ludoteca invita a jugar armoniosamente en los enfoques que contienen los libros del primer ciclo de la SEP

Diferentes formas de juego en la escuela. Con armonía se relacionará cada actividad de acuerdo con la etapa cronológica evolutiva del alumno



CAPITULO 3 EL JUEGO Y LAS BASES DEL CONOCIMIENTO

3.1 LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL NIÑO DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA



La importancia del juego en los niños se debe a que su naturaleza se lo exige para satisfacer ciertas necesidades básicas de su desarrollo. Es la fuerza interna que obliga al movimiento del ser humano desde su formación hasta que muere. Entonces el deseo de los niños es moverse, manipular, gatear, ponerse de pie, andar, correr, saltar, prólogos del juego y el deporte que disciplinan y lo preparan para permitirle disfrutar la plenitud de la libertad del movimiento en función de su vida social.

Es vital para su existencia como ser humano que siempre esté latente el juego en el niño porque posee cualidades diferentes en ciertos momentos de evolución y en su proceso de desarrollo biológico. Puesto que es un ejercicio natural y placentero que el niño debe disfrutar en toda su plenitud ya que practica y adopta todas sus capacidades aprensivas en el campo de formación de conductos, coordinaciones motrices, (gruesas y finas); apropiación del lenguaje, lo cual le permitirá una mejor adaptación a la sociedad, así como el aprendizaje significativo de las asignaturas que se presentan en su educación presente y futura.

Las actividades lúdicas están profundamente involucradas en el proceso de socialización y su importancia se relaciona con el entorno socio-cultural que lo rodea, influyendo en sus comportamientos constructivos e incorporando constantemente otros conocimientos a su estructura mental y/o cognitiva en interacción con otros niños que a su vez, gracias al juego logran la integración y convivencia.

La cosa más importante y bella que le puede suceder a un niño es cuando demuestra que está aprendiendo y descubriendo cosas nuevas y vence dentro de estos determinismos con el acto lúdico sus miedos y temores e inseguridad personal, propia de los primeros años de educación primaria y se convierte en la premisa del conocimiento del mundo real del niño

En efecto, los niños juegan con juguetes que la industria produce, juguetes que los invitan a imitar la violencia, cada vez con mayor perfección, pero no todo eso es real. Las figuras del mundo real se reproducen en forma de maquetas dentro de una gran cantidad de aparatos tecnológicos. Las granjas con animales, por ejemplo, son desplazadas por estacionamientos en miniatura; el papalote cede sus cabeceos en el aire al avión de plástico que el niño imagina que vuela. La comunicación cinésica se reduce y deja su lugar a la imitación -al nivel de lo imaginario- de movimientos y leyes ajenos al juego.

En el mundo del niño, que aún no ha alcanzado el nivel de la conducta autónoma de la vida cotidiana, la libertad subjetiva tiene necesariamente mucho espacio. Para los niños el juego es una forma de vida "natural", una forma inconsciente de preparación para la vida social. En el mundo de los adultos las cosas son de otro modo. El contenido del juego y la función que cumple en su vida varían sensiblemente según el grado en que pueden ser realmente libres y según la medida y el modo en que consiguen realizar sus propias capacidades en la vida. En épocas en las que las posibilidades de libertad en la vida son relativamente amplias, cuando en trabajo y las relaciones sociales están poco alineadas, el juego conserva en su totalidad la libertad subjetiva de la satisfacción de la fantasía.

¿Por qué es importante el juego?

Al realizar la acción lúdica toma aspectos que son necesarios para el beneficio de los niños(as) del futuro. Como Pronalees, el programa educativo que se ha adaptado en la actualidad para la enseñanza de la lecto-escritura describiendo la importancia del

juego en el primer grado de primaria dando margen para que los docentes lo realicen en su cotidianidad educativa y como resultado mejora la calidad de la enseñanza.

Por lo que es necesaria para el beneficio de los niños(as) del futuro que tengan una nación unida en el progreso y la cordialidad, puesto que muchos países tienen la mira en nuestro México al ver que existe tanta controversia en el ámbito político y que ellos los extranjeros aprovechan para introducir contenidos comerciales para obtener beneficios propios que afectan a muchos niños y amas de casa por ser los más expuestos al consumismo, así como al control mediático de personas que carecen de preparación. Es por eso que ahora más que nunca la importancia del juego con armonía en el niño de educación primaria es necesario para su educación y proceso de conocimiento. El juego debe preparar al niño para que vaya teniendo noción del mundo real en el que vive.

Así, cuando llegue su momento de participación como ciudadano pueda estar dispuesto para mejorar la situación de nuestro país en lo que le compete, y realice con atinado conocimiento de la situación escolar en la que se encuentra.

Al leer este apartado tal vez se está pensando que me he salido del tema pero no, porque afortunadamente en el juego infantil ya el niño está atento a la realidad en que está implicada su existencia, porque en la actualidad los niños(as) no son los mismos de otros tiempo, subyugados a disciplinas donde había retrasos en conocimientos y los juegos eran prohibidas para ellos. Mínimamente la educación de los niños ha cambiado de manera significativa, pues ahora ya no se les golpea, reprime o castiga; a los niños se les educa

Aunque también restringidos en la libertad lúdica por la severidad de ciertos adultos, algunos de ellos tanto en la casa como en la escuela se les maltrata, castiga, como antaño por una costumbre. Ahora existen los derechos de los niños ante la sociedad y eso ya es una garantía frente al autoritarismo. Por eso debemos darle importancia al juego en la vida infantil.

Luego entonces, ¿Es importante que reservemos tiempo para el juego con armonía en el currículo de las primeras etapas escolares? ¿Es importante en la forma en que lo hagamos?

"La respuesta a ello varia dependiendo de los objetivos de los centros o de la educación en general. Sin embargo, hay algunos estudios empíricos que pueden ayudar a tomar tales decisiones. Considero en primer lugar los datos de que dispone sobre el papel del juego del desarrollo, principalmente las formas del juego constructivas y dramáticas, por ejemplo los estudios en los que se comparan los currículos escolares y preescolares que incorporan o no al juego libre o al juego estructurado. Algunos de estos estudios son de naturaleza correlacionada, otros son los experimentales.

En los estudios correlacionales se hacen observaciones y mediciones sobre un número determinado de niños. Es posible ver entonces si los niños que por su propia naturaleza juegan más, o lo hacen de una forma más compleja, son también más avanzados tanto en destrezas como en lenguaje e inteligencia. *“Estos estudios suelen basarse más en situaciones de la vida real, pero permiten múltiples interpretaciones de los resultados. Por ejemplo, si se observa que los niños que juegan más tienen también un lenguaje más expresivo, esto podría ser porque: a) el juego contribuye al desarrollo el lenguaje, o b) la capacidad lingüística facilita el juego, o hay algún otro factor como una inteligencia alta, o un marco familiar seguro, que facilita a un mismo tiempo el desarrollo lingüístico del juego”*²⁹.

De estos estudios dan cuenta de la importancia y papel que cumple el juego en la educación primaria, aunque con una considerable variación en el tipo de actividades que unos y otros recomiendan. Montessori, por ejemplo, era partidaria de las actividades del juego constructivo utilizando materiales específicamente diseñados, pero no fomento el juego de fantasía o socio-dramático. No obstante, contribuyo de manera más que significativa al logro de los objetivos educativos a partir de la idea de dejar al niño en libertad para construir su propio conocimiento. Además, a ella se

²⁹ Plowdent Report. *Datos empíricos relativos al papel del juego*. Europa 1997, P. 23

debe, en gran medida que en el siglo XX aparecieran en gran parte de Europa occidental actitudes mucho más positivas hacia el valor del juego espontáneo y el dramático, especialmente en el periodo que va de 1930 a 1970.

Esta teoría que considera al juego como acción espontánea del niño es un buen componente para el desarrollo social e intelectual del niño, constituye los medios con que el niño crece y desarrolla su proceso de comunicación con los adultos. Esta afirmación se retoma en casi todas las escuelas Montessori.

Sabemos que juego significa un proceso de «enredar» con objetos, materiales o con otros niños, y de crear fantasías, por lo que es vital para el aprendizaje de los niños, y es por tanto, vital en la escuela. Los adultos que critican a los profesores por permitir que los niños jueguen no son conscientes de ello, puesto de que el juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia.

El niño como señalé al principio, al llegar a la institución educativa desde la entrada observa a maestros con diferente presencia y algunos “austeros” por la forma de tratar a muchos niños, lógico es que se ausenten y tengan temor por entrar al recinto de la escuela primaria. De aquí surge el problema de integrar a su niño al primer grado de primaria. Lo que sugiero para ello es que desde el momento que se presenta en su aula el niño, el docente debe de dar confianza al alumno.

Hoy día se pretende actuar con esa calidad educativa que a diferencia de otros tiempos dado que en los programas y cuadernos que la SEP otorga a los docentes, se promueva la intervención del juego como la herramienta auxiliar en las asignaturas. Sin embargo, no sucede así porque no todos los docentes lo practican por le temor de sus autoridades y de creer que es tiempo perdido, pero esa ideología es propia de una concepción tradicionalista de la educación y ésta ya quedo atrás.

Ahora poco a poco deben seguir nuevas acciones constructivas en nuestra docencia y que mejor que todo aquello que nos han aportado los grandes pensadores de la pedagogía, filosofía y los científicos en general sobre las acciones del juego, poner en práctica sus aportaciones al respecto, puesto que de alguna u otra forma ellos

dan ese margen para que el docente haga uso particular del juego en su cotidianidad educativa.

Esa relación del juego con las actividades del aprendizaje, son de gran valor para la humanidad por eso los estudios que se realizan, son relevantes aunque difieren muchas veces unos de otros por la importancia que se le da al juego en todos los seres humanos y en los momentos que lo amerita. En este acontecer de la vida se deben dar las acciones que el niño gusta sobre el juego, que oscila de 6-7 años donde el niño entra a la escuela y cursa el primer grado de primaria interpretando a su manera lo que el docente vaya indicando para integrarlo al grupo, así el niño sentirá confianza y podrá asistir sin temor a la escuela, aprendiendo sucesivamente a relacionarse con sus compañeros y podrá retener los contenidos programados para su enseñanza educativa, puesto que es el trabajo cotidiano en el aula lo que definirá el proceso de su educación: mejorar la atención a la calidad de los contenidos a desarrollar.

En tal sentido, muchas veces el juego será improvisado porque los momentos lo exigirán y el niño lo expondrá a su manera. Por lo que es importante rescatar esas intervenciones no programadas, pero que dejarán huella en su participación espontánea del niño. Esto no es fácil pero la educación actual lo necesita como parte de su proyecto modernizador y de calidad. El juego con armonía en los tiempos de la enseñanza tradicionalista, llena de tabús no era posible, pero ahora sí para que el niño disfrute su aprendizaje.

Luego entonces, no debemos desaprovechar las oportunidades de compartir con el niño el juego como momento de recreación, ya que él asiste al aula escolar con todo el anhelo de ser entendido por sus compañeros, quienes también lo motivan y lo hacen sentirse bien en el centro escolar, pero al no ser entendido se desanima y el deseo de asistir se pierde. Es por eso que hoy en día es importante el juego en la educación del niño.

3.2 EL JUEGO EN EL ÁMBITO ESCOLAR

Por último me pregunto si el juego ¿Puede ser un motor soberano de la actividad infantil? Claro que lo es desde el momento que la educación del niño lo exige. Además, si la escuela se da cuenta de que el juego moviliza en el niño una energía que se ha considerado durante mucho tiempo como de contrabando. El juego no es enemigo del trabajo del niño, sino facilitador del mismo. La pedagogía contemporánea ha intentado apropiárselo, domesticarlo, como lo hace la industria del juguete, captando al niño, a su familia y a la escuela, pero no puede hacerlo del todo porque allí está el maestro para combatir esa imbestida.



Se han creado juegos para aprender a leer, escribir, y a contar; juegos para aprender la historia, juegos y concursos que pretenden el conocimiento geográfico y científico, juegos de dibujo y de música, etc. Incluso se cuenta con juegos de atención, juegos de imaginación y de destreza, juegos de iniciativa y de astucia.

La radio y la televisión exaltan todavía más ésta tendencia, hasta tal punto que el campo actual de personalidad está por completo impregnado de ello. ¿Cuándo llegarán los juegos para comer y respirar? al primer estadio. La tecnología actual ya está lista para resolver toda problemática que tiene el individuo a cualquier etapa de la vida y en gran parte hay solución para los problemas cuando es aplicada en su momento oportuno.

Pero no por ello dejamos de hacer un aprendizaje significativo, donde lo lúdico tenga una forma excepcional de adquirir conceptos. Pero, por qué hacemos esto. Por amor a los niños, al trabajo, cualidad esencial para toda personalidad; dispuesta al cambio siempre con un enfoque positivo para poder exteriorizar lo aprendido -porque desarrollamos una mente inteligente y hábil, una vista ejercitada y competente, una preocupación de experiencia y de investigación que es la condición de todo progreso;

donde nuestros alumnos deben retener y aprovechar la enseñanza y conocimientos que poco a poco van adquiriendo.

Porque al fin detectamos y cultivamos las tendencias favorables y preparamos así una orientación funcional. Todo ello supone otra organización, nuevos equipos de trabajos abiertos a la vida, otro espíritu de los educadores. Todas estas exigencias se hallan concretadas dentro de nuestra práctica del plan de trabajo, que es el núcleo de la organización de la escuela moderna. Lo mismo que sucede con los adultos, la planificación es la conjunción de las necesidades y las actividades de trabajo, por un lado de la exigencia de la sociedad, de los horarios y los programas, por el otro.

Tal como sucede en la vida de toda comunidad, repartiremos las tareas respetando en la medida de lo posible las preferencias de los individuos. Lo mismo que en la vida. Si se trata de cortar un árbol, de subir una pared o de barreras de troncos y piedras que se construyen por todas partes, ninguna utilidad ni para desviar el agua un canal de regadío, ni para hacer girar una turbina, y que sólo están ahí para cortar el impulso, quebrar la fuerza del torrente, para calmar para fácilmente domesticar al hombre.

El juego creen algunos maestros no prepara más que muy accidentalmente a las actividades de la vida, incluso si, en algunos casos, ejerce algunas aptitudes particulares o desarrolla algunos sentidos. Distrae de la vida: tiende a que se tome por vida lo que no es más que un sucedáneo y, por esta razón, falsea la óptica de los problemas fundamentales. Sin embargo, la pedagogía del juego tiende a crear las zonas en la vida y el comportamiento de los individuos: la zona seria constructiva, pues incluye la generalidad de los actos normales y funcionales, especialmente del trabajo bajo todas sus formas, con sus múltiples obligaciones la mayoría de las veces sin distracción, destinada a compensar la tensión que necesita la vida o la zona privilegiada del juego.

Esta separación de la vida entre dos zonas opuestas, la una exigiendo esfuerzo, sacrificio y sufrimiento y la otra toda excitación y disfrute, contribuyen a crear el

desequilibrio que sufrimos. Es comprensible, partiendo de tales concepciones, que el individuo no precavido huya en el trabajo de tales concepciones, y el esfuerzo para buscar el placer.

Tal es, en definitiva, el drama de nuestra época. Ello explica porque el niño se encuentra en la escuela sin comprender el muerto y no quiera atenerse a ninguna obligación, y que se abra en el sector del disfrute. Esta tendencia es irreversible, después de la pubertad encontramos en el niño una pedagogía del trabajo susceptible de volver a dar el sentido de la vida a los individuos valorando elementos que le son esenciales para la vida como la solidaridad.

Ahora bien, debido a las complicaciones que ha añadido el juego a las relaciones individuo-sociedad, o sea, la ganancia, la satisfacción y disfrute, la civilización actual ha contribuido en gran manera a degradar esta noción eminentemente noble y constructiva del trabajo del niño. Esta degradación ha provocado que se recurra a otros estimulantes: autoridad del juego (en sus formas más decadentes y que hemos caracterizado y estigmatizado en otra parte. El goce y la perversión que intentan servir de contrapeso al aumento de la vitalidad de la simple satisfacción de las necesidades, la ganancia capitalista con sus corolarios, la opresión, que hacen del trabajador en una cadena una víctima y un esclavo no lo podemos permitir ya.

Si desde muy temprano el niño puede entrenarse a trabajar con sus juegos, si toda su educación, toda su formación-familiar, escolar y social-toda su vida, se centra en la necesidad, en la necesidad del trabajo-juego, si extrae de ellos los goces más delicados y alegres, el juego conservará entonces para él su valor accidental de sustitutivo o de distensión, pero la función del trabajo iluminará su vida, le dará armonía y equilibrio, suscitará una concepción nueva de las relaciones sociales, una filosofía y una mora que no será ya intelectualmente abstraídas de la condición humana.

Así, según Piaget, todo acto asimilativo implica un acto acomodativo que es precisamente el proceso de adaptarse a las variadas demandas o requerimientos

que el mundo de los objetos impone al sujeto. En otras palabras podría decirse que la acomodación es la modificación o reajuste que el individuo realiza y que son producto de nuevas experiencias³⁰. Es así como surge la necesidad de equilibrio que lleva el sujeto a reajustar su conducta y manifestar un desequilibrio.

Cuando un niño encuentra un objeto novedoso tenderá a manipularlo para lograr un fin o cuestionarse sobre el. En ese momento entrará en desequilibrio cuando su necesidad se haya satisfecha, jugar, alcanzar un objeto, responder a una pregunta o necesidad elemental, el equilibrio se restablecerá entre el nuevo hecho que desencadenó la necesidad y la organización mental previa que ocasionó el desequilibrio, no solamente lo restablecerá también se tenderá hacia un equilibrio mas estable que existía antes de la perturbación, existe pues un reajuste continuo o equilibramiento constante entre asimilación y acomodación de la acción humana.

Como vemos las estructuras cambiantes con la edad constituyen la esencia de la actividad cognitiva del hombre y esta a su vez es siempre un proceso activo, organizado de asimilación de lo nuevo a lo viejo y de acomodación de lo viejo a lo nuevo, entendiéndolo como una estructura cognoscitiva que se refiere a una clase semejante de secuencias de acción y éstas a su vez deben compartirse armoniosamente pues cambian y se relacionan entre si lo cual Piaget llama asimilación reproductiva o funcional.

Conforme el intelecto va progresando las estructuras van cambiando de forma continua con el objeto de asimilar conocimientos nuevos y diferentes a lo cual él mismo llamo asimilación generalizadora. Cuando el individuo hace relaciones más complejas y entrelazadas con otros esquemas surge la relación entre dos o más esquemas y los llama asimilación recíproca donde uno asimila al otro, existiendo una diferenciación de esquemas originales y la asimilación recíproca para convertirse en varios nuevos, así pues sobre la base de un continuo equilibrio que conduce a la adopción intelectual, existe el desarrollo mental del niño. La escuela funciona entonces como un artesanado que ocupa locales separados.

³⁰ Piaget, Jean. Psicología de la inteligencia.. Ed. Siglo XXI. Méx., 1978 p 96

Evidentemente, semejante solución sólo es posible si podemos confiar en los niños, y sólo podemos confiar en ellos si trabajan. La escuela así entendida desborda el medio escolar para integrarse en la vida de los padres, de los artesanos, del barrio.

Como experiencia tengo la referencia en la comunidad de Nextlalpan, lugar en donde se elabora ropa de mezclilla productos que se exportan de este municipio a diferentes partes. Otro de los lugares de referencia es Santa Clara del Cobre. La escuela y sociedad de los adultos eran, no hace mucho, dos instituciones separadas, con normas de vida y de trabajo tan diferentes que eran impermeables apenas con algunas pasarelas, que no había prisa alguna por franquear.

Hoy en día, nuestra escuela penetra en el ambiente y se deja penetrar por ella. El niño se ve, por esta razón, automáticamente conducido a inscribir su propia actividad en esta vida, lo que es un elemento decisivo de armonización y de equilibrio.

Mi objetivo es trabajar por una educación con sentido de pertenencia, no es en absoluto, por otra parte, procurar un aprendizaje que no se acomoda bien a la realidad social del niño y su comunidad. Después de las clases, nuestros niños de manera individual o en equipo continúan su trabajo, y cuando, tras múltiples tanteos, los padres hacen de estos niños fuentes de trabajo desde su infancia para la fabricación de algunos productos, el objetivo de ganar dinero para su subsistencia se convierte en lo principal subsumiendo al juego en la familia y en el derecho a la sobrevivencia.

Es por eso que muchos maestros tradicionalistas en algunas entidades se ven negados al cambio de la escuela actual, porque dicen que se desordenan los grupos y no se alcanzan a cubrir los propósitos que ellos tienen marcados. Estos maestros deben reflexionar sobre la trascendencia del juego, puesto que como hoy en día es un elemento de suma importancia al estudiante a los docentes y toda la comunidad educativa, ya que convierte al niño en una persona sana y equilibrada.

Los momentos gratificantes que produce el juego no lo hacen por mandato o por órdenes compulsivas, si no movidos por una necesidad interior y que va evolucionando en los procesos de la cotidianidad. Es una mezcla deleitosa del pasado, presente y futuro. El juego de un niño tiene cualidades análogas pero con las necesidades naturales en la formación de su desarrollo biológico que lo ira adaptando en la variable del acontecer de su vida.

Es en las horas de la escuela cuando los niños se entregan a un trabajo adecuado a ellos, para el que cuentan con las herramientas adecuadas y cuyo objetivo logran jugando. Es una actividad de segunda zona, su sucedáneo que se menosprecia cuando reina el trabajo. Los maestros y los padres se sorprenden cuando ven a los niñitos apasionarse a partir de entonces por el trabajo, lo mismo que se apasionaban no hace mucho por el juego, ir a la escuela antes de hora, salir refunfuñando cuando se cierran las puertas y proseguir en casa el trabajo que no ha podido acabarse.

Este espíritu nuevo, fruto de la educación del trabajo, permitirá audacias hasta aquí increíbles en la conducta de las clases, por lo que no tendrá dudas para incorporarse a la institución primaria después del jardín de niños, puesto que cuando no hay continuidad en la interacción lúdica, el niño se resistirá acudir a la escuela. Es por eso la Importancia del Juego con Armonía donde las habilidades son englobadas y hacen uso de ella fortaleciendo su cuerpo su mente y más que todo el gusto de la sociabilidad entre todos sus compañeros, se hermanan entre si con el gusto de compartir la tecnología que esta a su alcance, haciendo de la enseñanza un conjunto de actividades con el juego.

Actualmente los padres están dispuestos a la participar en la acción lúdica armoniosa porque ven reflejados en sus hijos que hay una mejor retención de conocimientos en la enseñanza aprendizaje y la flexibilidad que nos proporcionan actualmente nuestros directivos, es un apoyo que convierte nuestra labor educativa en una educación de calidad para la realización de los contenidos programados correspondiente a cada ciclo escolar.

Así por ejemplo se puede recurrir a las adivinanzas, complementación de letras, sílabas para la formación de palabras y oraciones, los números ocultos en palabras, los nombres de personas, ciudad, objetos, animales frutas, verduras con las vocales, después con las letras del alfabeto que poco a poco se van utilizando para el acervo de ir creciendo su vocabulario.

- Para respirar aire puro.
- La víbora de la mar.
- Amo a to
- Listones de colores
- Pajaritos a volar
- A las estatuas de marfil
- El pescadito nadador
- Caracol caracol

Los juegos individuales son observados pero no muy participativos como el avión y el cuadrado. Se recomiendan juegos que estén enfocados y relacionados con el tema que se aborde en las asignaturas de español, matemáticas y conocimientos del medio como son los modernos estilizados:

- Naturales
- Con reglas
- Circuitos de acción motriz

Es aceptable que puedan ir acompañados de música y sonidos diferentes, ya sea de percusión, de aire, instrumental o el que él docente adapte a la actividad determinada, la música puede ser escogida por los alumnos.

3.3 EL FICHERO DE ACTIVIDADES EDUCACIÓN FÍSICA PRIMER CICLO.

Tiene como propósito la formación de hábitos, valores, aptitudes y conocimientos relacionados con el cuidado del cuerpo así como el uso y la movilidad del mismo a partir de la convivencia el juego busca estimular el desarrollo y la motricidad de los niños. A continuación se presenta un cuadro de propuestas de juego que auxilieren la actividad lúdica³¹.

³¹ Fichero de actividades educación física primer ciclo, SEP, Edit. Comisión Nacional de Libros de texto Gratuito, México. Año: 2002 p. 22-31

JUEGOS MODERNOS Y ESTILIZADOS

Juegos Naturales	Juegos con Reglas	Circuitos de acción Motriz
1. Gánale a la pelota *Percepción espacio-tiempo *Idea de Grupo	11. Corre y Sálvate *Corre, Lanza y esquivar *Conocimiento de los miembros del grupo	21. Explorando mi cuerpo *Posibilidades de movimiento *Imaginación
2. Nos persigue el oso *Respuestas ante estímulos sonoros *Opacidad de atención	12. El abrazo salvador *Corre y Esquiva *Actuación cooperativa	22. Yo controlo la pelota *Coordinación ojo-mano-objeto *Seguridad en si mismo
3. El ritmo de mi cuerpo *Ritmo y cadencias *Conocimiento mutuo entre el grupo	13. El muro *Orientación especial. Pensamiento estratégico *trabajo de equipo y solidaridad	23. Trabajemos con los aros *Reacción *Seguridad y confianza en si mismo
4. Quédate ahí *Exploración temporal *Actitudes de tolerancia	14. Cuerda al cuadrado *Fuerza y resistencia *Favorecer el conocimiento mutuo	24. Botando la pelota... *Botar y lanzar *Seguridad y confianza en si mismo
5. Traes el *Velocidad de atención. Atención y persecución *Aceptación	15. La cueva * Lanzar, atrapar y esquivar *Colaboración	25. Equilibrios y Malabares *Cambios de posición del cuerpo *Capacidad de concentración
6. Lanza y Atrapa *Lanza y Recibir *Perseverancia	16. El pesca peces *Correr, lanzar *Cordialidad	26. Yo lo puedo detener con... *Lanzar y detener *Conocimiento de si mismo
7. Tu las traes *Correr, perseguir *Conocimiento de los integrantes del grupo	17. La vuelta al mundo *Correr y reaccionar *Confianza y Seguridad	27. Mi cuerpo es ágil *Agilidad corporal *desinhibición
8. Color, Color... *Desplazamiento y experimentación *Seguridad de si mismo	18. Canarias y cardenales *Control corporal *Pensamiento positivo	28. Se tu mismo el obstáculo *Explorar posibilidades de movimientos *contacto corporal y comunicación
9. El globo saltarín *Golpear y deslazar *Idea del grupo	19. 1-2-3 *Formas de desplazamiento *Atención	29. Los multisaltos * saltar y controlar *concentración
10. Yo trabo en... *Mi mica gestual y corporal *Imaginación	20. Tiro a la torre *Pensamiento estratégico *Trabajo cooperativo	30. Los equilibrios *control corporal *confianza y seguridad

*Del programa de educación física para el primer ciclo de primaria

CONCLUSIÓN

La calidad de vida del ser humano está siendo amenazada por el surgimiento de enfermedades derivadas de la inactividad del cuerpo, tales como la obesidad, esclerosis, diabetes entre otras, partidas de la modificación de los estilos de vida, es por esto que se recomienda desde la infancia el juego con armonía, el desarrollo y la adquisición de conocimientos tanto físicos como intelectuales que sin duda facilitarán para romper las barreras y obstáculos futuros que se le presentarán a todo individuo. Hoy en día toda actividad a desarrollar con armonía contagia sin duda a sus semejantes, desde el inicio de su educación es de vital importancia la adquisición de hábitos que permitan su integración a equipos de trabajo de forma escolar reflejando así sus valores para ser un triunfador.

La importancia de este proyecto es mantener siempre el cuerpo en movimiento para prevenir enfermedades en la infancia como la falta de circulación arterial, diabetes, obesidad acentuada etc. La actividad lúdica se debe realizar así como el comer e inculcar los hábitos de higiene que ayudarán a la conservación de una vida saludable y tener las defensas para prevenir tales enfermedades, ya que su formación esta en proceso, el niño en la actualidad capacidad de retiene lo que es bueno y lo que es perjudicial, es por eso que la armonía es un factor indispensable para la realización de toda actividad en todo momento y en cualquier lugar donde hay vida.

Cierto es que estamos en tiempos de avances tecnológicos donde son sorprendentes los aparatos inventivos haciendo su propia competencia; muchos de ellos tienen la mira al progreso de la enseñanza educativa que están dirigidos a la mercadotecnia competitiva y sorprendentemente tienen el éxito en los mercados nacionales e internacionales.

Pero en nuestras escuela algunos niños, que es la mayoría, no tienen la posibilidad de adquirir alguno de estos aparatos tecnológicos es por eso que optamos por la acción del juego en nuestras aulas, hacerlo con armonía.

Es justificable que el alumno no consienta estar inactivo, es concluyente comprender que su interés esta acrecentándose y la inactividad de en él no es concebible, por eso los docentes debemos ser congruentes en nuestras formas de actuar y de pensar, ser tolerantes a los comportamientos externos que expresan como son: berrinches, malas palabras, agresión física hacia sus compañeros, que vienen siendo muchas veces el reflejo de problemáticas familiares y sociales. Es por eso que el juego, tratado a lo largo de este trabajo, entra haciendo su función primordial de relajación y entendido como una herramienta para mejorar de tajo conductas y actitudes a lo largo del proceso educativo.

Los resultados obtenidos a través de este trabajo, fueron la comprensión por parte de los padres hacia sus hijos integrándolos armoniosamente en un trabajo conjunto del aprendizaje y comportamientos de conducta engrandeciendo los valores universales como la tolerancia entre compañeros de clase, amor y el interés hacia los libros y sus lecturas que los hacían reflexionar admirablemente, surgiendo a su vez una incansable sed de adquirir nuevos conocimientos en la asignatura de matemáticas y resolución de problemas puesto que los hacen objetivos y dando diversidad de opciones y opiniones respetando y ayudándose con cordialidad en el trabajo de equipo. Dentro de las cosas que detecte al observar a mis propios alumnos fue que al jugar ellos mismos con su cuerpo disfrutaban realizando un sin fin de figuras dando lugar a los ángulos que no entran en el aprendizaje de su edad cronológica, no determinado nombres exactos pero si percibiendo tamaños, que posteriormente conocerán de forma mas precisa.

La libertad y concepción de su pensamiento y gusto por armonizar la actividad de aprendizaje jugando es el resultado más tangible de buscar nuevas estrategias para nuestra función como docentes.

BIBLIOGRAFÍA

- Abbagnano**, Nicolas **Historia de la Filosofía**, Vol. I. Ed. Montaner y Simón, España Año: 1978, 178 pp.
- Arce**, Eduardo **Enciclopedia Juvenil de la Literatura**, Tomo 10. Ed. Plaza Janes, España, Año: 1994,320 pp.
- Cabrera**, Angulo Antonio. **El juego en educación Preescolar** Ed. Colección Educación UPN, Méx., Año: 2005 122 pp.
- Chateau**, Jean. **Psicología de los juegos infantiles.** Ed. Centros gráficos, Argentina. Año. 1999, 96 pp.
- Delval**, Juan, **Antología básica**, Ed, Porrúa. Méx., 1999 174 pp.
- Diccionario** de la Real Academia de la Lengua Española. Edit. Porrúa. México. Año. 1970 138 p.p
- Erikson**, Erik. **Juego y actualidad en juegos y desarrollo.** Ed. Grijalbo. Méx., Año. 1998, 128 pp.
- Fernández Martínez.** **Técnicas de la Educación Física.** Ed. Perú, Año. 1998. p.32

- Flavell, Jhon.** **La psicología evolutiva de Jean Piaget.** Ed. Paidos. Barcelona España, Año. 1996, 77 pp.
- Forgione, José D.** **Antología Pedagógica Universal,** Ed. Porrúa. México, Año: 1998, 174 pp.
- Freinet, Celestine.** **(El juego) equilibrio mental del niño,** Edit. Alfaomega, Méx., Año: 1999, 163 pp.
- Gómez, Palacio Margarita** **Propuesta Metodología sobre la leectoescritura.** Apuntes Gómez. Méx., Año: 2002
- Larroyo, Francisco,** **Historia General de la Pedagogía,** Edit. Porrúa. México, Año: 1990, 360 pp.
- Larroyo, Francisco** **Diálogos de Platón.** Ed. Porrúa. México. Año: 2003, 246 pp.
- Luzuriaga, Lorenzo.** **Pedagogía.** Edit. Alfaomerga Buenos Aires Año. 1992, 68 pp.
- Millares, Carlo A.** **Historia Universal.** Ed. Esfinge. México. Año. 2000 125 pp.
- Hur-lock, Elizabeth B** **Psicología de la Adolescencia,** Edit. Paidos. España Año: 1990, 80 pp.

- Piaget** Jean., **En la educación**, Ed. Delval. España Año: 1996, 189 pp.
- Piaget**, Jean. **Seis estudios de Psicología**, Ed. Six Barral, España. Año. 1996 149 pp.
- Piaget**, Jean. **Psicología de la inteligencia**. Edit Siglo XXI. México DF. Año. 1998, 96 pp.
- Plowdent Report**. **Datos empíricos relativos al papel, del juego** Europa Año. 1997, 23 pp.
- Rozán**, José E. **Aritmética**. Ed. Progreso. Méx., 1994, 45 pp.
- Secretaría de Educación Pública**. **Fichero de actividades educación física primer ciclo**, Edit. Comisión Nacional de Libros de texto Gratuito, Méx., Año: 2002
- Secretaría de Educación Pública**. **Guía didáctica de formación cívica y ética para la educación primaria**. Ed. Comisión Nacional de Libros de texto Gratuito, Méx., 2007, 73 pp.
- Secretaría de Educación Pública**. **Libro para el maestro**, Conocimiento del Medio, Ed. Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos. Méx., Año 2001, 49 pp.

Secretaría de Educación Pública.

Fichero de Actividades didácticas

Matemáticas del Primer ciclo,

Comisión Nacional de Libros de Texto
Gratuitos. 4º. impresión. Méx., Año
2000, 32 pp.

Subsecretaría de educación Básica y Normal *Programas de Estudio de*

Español, Educación Primaria., Ed..

Comisión Nacional de Libros de Texto
Gratuitos. Año. 2000. Méx., D.F. 45
pp.

Scheler, Max.

El juego, en Sociología de la vida

cotidiana. Ed. Península. España.

Año. 1977, 80 pp.

Schiller, Federico

Historia General de la Pedagogía.

Edit. Porrúa. México Año. 1960. 415
p.p

Smilanski, Sara.

Efectos Socio Dramáticos, Ed. Mc

Grw Hill, EU, New York. Año: 1998,
210 pp.