



SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA Y CULTURA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD -25 B
Subsede Concordia



**“EL JUEGO Y SUS FINALIDADES EDUCATIVAS EN
EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS EN LA
ESCUELA PRIMARIA”**

TESIS
PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADOS EN EDUCACIÓN

Presentan

Mireya Yolanda García Mendoza
Gilberto Rodríguez Durán
Lourdes Tirado Osuna

MAZATLAN, SINALOA, MEXICO

NOVIEMBRE DEL 2006

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	4
METODOLOGÍA.....	8
I. HACIA UNA DEFINICIÓN DEL JUEGO.....	11
1.1 Algunos conceptos sobre el juego.....	11
1.2 El uso del juego.....	17
1.3 Teorías sobre el juego.....	20
1.4 El juego en la sociedad.....	22
1.5 El juego en la vida del niño.....	23
II. LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN LA EDAD DEL NIÑO.....	30
2.1 Estadios del desarrollo.....	30
2.2 La socialización a través del juego.....	35
III. LA FUNCIÓN DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO.....	43
3.1 El juego y el desarrollo del niño.....	43
3.2 La influencia del juego en el desarrollo.....	52

IV. EL JUEGO COMO RECURSO PARA EL	58
APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICAS.....	
4.1 El juego como medio de cultura.....	58
4.2 El juego en el ámbito educativo.....	64
4.3 El juego en el aprendizaje del niño.....	73
4.4 El juego trabajo.....	76
4.5 El juego como elemento integrador de la familia.....	78
4.6 El juego en la enseñanza de las matemáticas.....	80
CONCLUSIONES.....	105
BIBLIOGRAFÍA.....	107

INTRODUCCIÓN

En nuestros días a la escuela primaria se le ha conferido la tarea de preparar al niño para la vida, desde edades muy tempranas, no obstante, esta tarea, la escuela no ha cumplido exitosamente debido a un cúmulo de factores que influyen en su funcionamiento, desde el sistema educativo hasta la sociedad en general.

En muchas ocasiones se escucha en algunos contextos educativos que los niños no aprenden, que tienen problemas para adquirir el conocimiento de algunos contenidos programáticos, que los aprenden en el momento de la clase y pasados unos días, los olvidan con mucha facilidad; esto obedece a que los niños aprenden por obligación, porque el maestro y sus padres así lo han decidido. Sin embargo, cuando el niño aprende cosas que le agraden los resultados son distintos por ello, debemos utilizar estrategias didácticas interesantes, como es el juego, que es una actividad natural del niño.

El niño al jugar puede expresar comprensión y manejo de conceptos que el maestro espere observar en otro contexto, al descuidar esta actividad se corre el riesgo de conocer, erróneamente, por debajo de sus verdaderas habilidades a un niño, dando por sentado que éste no puede hacer determinadas cosas que en el contexto del juego realiza de manera espontánea.

Es importante reconocer esta actividad en el ámbito educativo y favorecer su existencia. Al promover diferentes expresiones del lugar, se podrá utilizar el juego como un medio para favorecer el desarrollo integral de nuestros alumnos.

El presente trabajo está estructurado para su estudio u reflexión en cinco apartados, como a continuación se describen en la formulación del problema, mencionamos como lo detectamos, cuales son las causas que nos llevaron a indagarlo, así como la hipótesis y objetivos del trabajo.

Un marco teórico con tres capítulos. El primero muestra diversas definiciones teóricas de algunos estudiosos de la actividad lúdica, sus valores e importancia en el desarrollo del educando, el cual contribuye para la adquisición de conceptos que estimulan el proceso de aprendizaje físico e intelectual.

El segundo capítulo habla de cómo influye el juego en la evolución que el niño va presentando y la relación que existe entre éste y las clases de desarrollo.

El tercer capítulo se presenta una visión general acerca del papel del juego en el proceso enseñanza-aprendizaje de las matemáticas, ya que una herramienta eficaz para favorecer el aprendizaje en los alumnos, pues se ha convertido en métodos y formas de trabajo para canalizar los intereses y propiciar el aprendizaje.

La metodología es el espacio donde incluimos el método utilizado por lo cual decimos utilizar el método de análisis de contenido, ya que es el mas apropiado para abordar esta temática bajo la modalidad de investigación documental.

También incluimos las conclusiones a las que llegamos a finalizar la investigación, así como algunas sugerencias que se podrían tomar en cuenta para realizar una mejor práctica docente.

De igual manera, comprende la bibliografía que contiene los libros consultados que hicieron posible la relación de este trabajo de investigación documental

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El juego es el problema mas discutido y estudiado en los últimos 50 años, desde el punto de vista psíquico y pedagógico, proporciona satisfacciones que permite al infante exteriorizar sus pensamientos cuando aun no sabe expresarse oralmente, la descarga de impulsos y emociones, proporciona el goce de la creación, colma su fantasía, le sirve para realizar todo lo que es vedado en el mundo del adulto; puede ser conductor, vaquero, aviador, mamá, enfermera, etc.

En el juego el niño prueba y practica los trabajos y obligación que probablemente podrá desempeñar cuando sea grande. Con la variedad y especialización del trabajo, el niño no se convierte necesariamente solo en madre o ama de casa, el niño no siempre sigue los pasos de su padre. Por ello es importante que se le de a cada un la mayor cantidad y diversidad de experiencias y posibilidades de elección, proporcionándole tantas oportunidades de vivir jugando como adulto, como las que sea capaz de entender e interpretar en esta actividad.

Actualmente la educación primaria esta procurando dejar a un lado toda educación tradicionalista como se venia practicando hace algunos años, debido a que solo gradualmente llegaban a aplicarse con éxito y entre las técnicas aconsejables para la enseñanza, la mayoría de los contenidos se encuentra el juego que ofrece a los pequeños la oportunidad de desplegar su

iniciativa de ser independiente en lugar de dejarse llevar por lo que ya está dado. Además que por medio de él descubre la alegría de estar en actividad, la disposición de conocer algo nuevo y de poner a prueba todas sus posibilidades de cambiar el mundo circundante en vez de aceptarlo todo tal como lo encuentra.

Por todo eso, consideramos de gran importancia el tema: “El juego en el proceso enseñanza aprendizaje de las matemáticas en la escuela primaria.

Dentro de las técnicas y estrategias que se utilizan para trabajar los contenidos del programa en la escuela no se utiliza el juego debido a que tiene que planearlo de acuerdo al contenido que va a tratar y esto implica pérdida de tiempo ya que se planearía en el hogar y muchas veces no disponemos de tiempo para realizarla, esto pasa en el caso de muchos maestros. También se debe a que implica en el grupo perder el tiempo debido a que se lleva gran parte del día. Algunos maestros opinan que no tienen la suficiente creatividad como para llevar a cabo la enseñanza mediante acciones creativas, y tienen miedo de implementar algo nuevo en su grupo debido a que la forma tradicional de trabajar les ha dado resultado; algunos dicen que como los niños no están acostumbrados a trabajar por medio del juego se indisciplinan y por esta causa el maestro se desanima.

Se afirma a veces que a los niños les gusta trabajar, es una afirmación errónea, lo que al pequeño no le gusta es el trabajo forzado y sin fin visible, no lo gusta gastar su esfuerzo sino obtener un resultado.

Pero en esto no se diferencia mucho del adulto, la diferencia esencial consiste en que el adulto se va más ampliamente y más lejos, el trabajo parece inútil al infante adquiere para el adulto a menudo significación y por ello un valor.

Para el adulto el juego representa un pasatiempo, un momento de descanso y una forma de salirse de la rutina diaria. En cambio, para el niño significa muchos más, ya que solo es una diversión, sino un verdadero trabajo. Siendo medio por el cual recibe nuevas experiencias y aprenden por medio del placer.

Es necesario que ofrezcamos al educando un área recreativa que les brinde la oportunidad de aprenderla pedagógicamente deseable y que los estimulemos a enfrentarse con lo ofrecido, es decir, nosotros como maestros debemos brindarles la ayuda de servirles como guía de su acción libre mediante ofrecimiento de aprendizaje o incentivos para aprovecharlos. Sabemos que aquello que los alumnos aprenden mediante el juego y por su propia iniciativa constituye un importante aporte para sus clases.

En efecto, consideramos que el éxito que obtengamos a través de esta investigación va a ser de gran utilidad para los docentes y sobre todo para los alumnos de primer grado de educación primaria, ya que la acción lúdica tiene una gran relevancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y la utilización de ésta en la práctica puede sacar adelante muchos problemas educativos.

Todas estas consideraciones nos llevaron a plantearnos la siguiente:

Hipótesis

El juego como alternativa didáctica favorece el aprendizaje de las matemáticas en la escuela primaria.

Esta hipótesis será probada desde el punto de vista de la teoría, ya que es abordada bajo la modalidad de investigación documental.

Para probar la relación que existe entre las variables de la hipótesis, pretendemos alcanzar los siguientes:

Objetivos

- Analizar algunas concepciones relevantes que sobre el juego existen en la teoría.
- Conocer la relación que existe entre el juego y el desarrollo del niño como proceso evolutivo del ser humano.
- Proponer desde algunas concepciones teóricas, el juego como recursos didácticos para el aprendizaje de las matemáticas en primer grado de educación primaria.

METODOLOGÍA

En este apartado describimos los pasos que seguimos para la realización de la indagación del problema que nos planteamos al inicio del proceso.

Para llevar a cabo los procesos de la investigación, primeramente fue necesario seleccionar el problema y su objeto de estudio, así como justificarlo y plantear la hipótesis, que guiará el camino para organizar y sistematizar la información que se requiere para probarla.

El juego como alternativa didáctica favorece el aprendizaje de las matemáticas en la escuela primaria.

Como se puede observar, hay una relación directa entre las variables de la hipótesis que se tiene que probar desde el punto de vista de la teoría.

En el campo de la investigación, existen muchos métodos que permiten este tipo de relación, pero el más adecuado a las características de esta problemática es el método de análisis de contenido, el cual consta de seis fases que orientan el proceso de la indagación como a continuación se presenta:

Fase teórica

En esta fase, se seleccionan las técnicas de investigación de acuerdo con el problema planteado. Así como formulación de la hipótesis, para una aplicación acertada del análisis de contenido y es una condición para la realización de las siguientes fases.

Determinación de la relevancia de un texto

Para llegar a esa fase, se recopila todos los libros, revistas y folletos que aborden el número y su relación con las operaciones lógicas y de ellos seleccionan los textos mas relevantes que hablen del pasado y del presente de la problemática, sin que se vea afectada la posibilidad de generalización de los resultados.

Determinación de las unidades lingüísticas

Después de analizar la bibliografía, se produce a clasificar las unidades lingüísticas de acuerdo con el contenido, en palabras, periodo de frases, frases completas, párrafos y hasta artículos y libros completos.

La unidad que se escoge es algo que depende directamente del contenido que interesa rescatar. Sin embargo, el recuento de palabras o párrafos aislados es muy limitado, por lo que se tiene que formular inferencias para darle sentido a los contenidos.

Desarrollo del esquema de categorías

Una vez clasificadas las unidades lingüísticas, se procede a agruparlas en categorías de análisis, que son un nexo de unión entre las variables de la hipótesis que son el juego y el aprendizaje.

Formación de índices y comprobación de hipótesis

Cuando ya se cuenta con las categorías, se está en condiciones de formar el índice de trabajo y comprobar la hipótesis desde el punto de vista teórico.

Aunque consta de seis fases, solamente se han realizado cinco, por considerar que este tipo de investigación queda aceptablemente analizado.

La técnica más usual en este método, es la del fichero, donde se elaboran fichas de trabajo, bibliógrafas, de resumen, de síntesis, de paráfrasis, etc.

CAPÍTULO I

HACIA UNA DEFINICIÓN DEL JUEGO

1.1 Algunos conceptos sobre el juego

El juego es una necesidad del individuo, es a la vez actividad exploradora, medio de comunicación bajo una forma permitida, el juego es un proceso de educación completa, indispensable para el desarrollo físico, intelectual y social del niño.

Frecuentemente se escucha la frase “vete a jugar”, desde hace tiempo como uno de los medios más seguros para que el niño deje de dar molestias a sus padres o familiares.

El juego aporta la alegría del movimiento y satisfacciones simbólicas a la realización de sus deseos; satisface las necesidades de su imaginación. En varias ocasiones puede ser sustituto, incluso puede reemplazar al adulto y corregir lo real.

Es indispensable que el profesor de educación primaria conozca las diferentes teorías que existen sobre el juego para presentarse a los alumnos

en condiciones agradables para no limitar su libertad ni interferir con su autoridad el juego del pequeño.

Existen muchos y variados conceptos sobre el juego, los autores no se ponen de acuerdo porque parten de distintos puntos de vista y enfocan el problema bajo diferentes aspectos.

En este trabajo se exponen solamente algunos, los que se consideraron más relevantes.

Para Karla Lledías

“El juego es producto y huella de la herencia biológica del hombre y de sus capacidades para crear cultura; el juego se produce con mayor frecuencia en un período en el que se va ampliando el conocimiento de sí mismo, del mundo físico y social”.¹

A través del juego el infante aprende reglas, acepta errores, toma conciencia de sus limitantes, a compartir experiencias con otros, toma decisiones, etc.

Esta actividad tiene la facultad de crear un desarrollo meritorio de las aptitudes mentales del niño y permite verdaderas creaciones dignas de valorarse en el campo educativo para la integración de la personalidad del educando.

¹ LLEDÍAS M. Karla. Juegos al aire libre. P. 9

Para el adulto, trabajar es lo que para el niño significa el Juego; una actividad necesaria y útil; el practicar la actividad lúdica es vivir y gozar.

Es una acción primordial apoyada en la necesidad de movimientos del hombre, en sus intereses y estado de ánimo que se proyecta espontáneamente buscando satisfacciones internas.

Hablando de la importancia que el juego tiene en la educación se aceptaron algunos conceptos muy importantes en donde se puede apreciar dicho valor.

Existen personas que aportan las exigencias de la libertad para que el juego se desarrolle en su máxima expresión.

Juan J. Rousseau,

“Cree en la libertad y creatividad humana, tomando en cuenta esa concepción filosófica, ubica al juego dentro de la misma naturaleza infantil y le asigna el valor de ser el medio por el cual el niño conoce el medio que lo rodea”.²

Dentro de la filosofía hay quienes relacionan el concepto que se tiene del juego con la actividad estética, y dicen que éste produce placer y favorece la salud.

Juan Paúl Ritzer, lo considera como: “una actividad seria,

² SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Desarrollo del niño en el nivel preescolar. P. 24

fundamental para el niño y reconoce en él, acertadamente los aspectos creadores”³ ya que por medio de esta acción el pequeño descubrirá sus alcances, establecerá un orden propio, en una palabra logrará su armonía espiritual.

Los anteriores estudiosos expresaron su concepto de la actitud lúdica sólo a nivel teórico, más no lo transmitieron a su nivel práctico como lo hizo años después Federico Froebel en el campo educativo. El cual define el juego infantil como: “el producto más puro y espiritual del hombre”.⁴ La influencia que este pedagogo asigna al juego se basa en éste para desarrollar una teoría educativa al organizarlo, coordinarlo y lo asigna de actividades y materiales a los que denomina dones y ocupaciones.

Hay quien opina que esta acción ayuda a las asociaciones mentales, propiciando así el desarrollo de la atención voluntaria a partir de la espontánea.

Las actividades lúdicas realizan la asociación en el niño, pues trae a su mente, recuerdos, abstracciones y juicios.

Se dice que el niño, jugando se prepara para la vida.

Los juegos constituyen en la educación, una función vital, pues es una actividad que a futuro servirá a las dedicaciones del niño.

³ *Ibíd.* P. 28

⁴ *Ibíd.* P. 29

Se enfatiza en el valor pedagógico del niño, se han expresado diversas teorías sobre la evolución, origen, significado y objetivos de esta actividad.

Se piensa generalmente que es un rasgo primordial en el desarrollo del niño.

Se señala a este, un personaje que se nutre para la desarrollo de acciones y aptitudes, que lo preparan para el futuro.

Igualmente activa sus capacidades físicas y mentales, ya que expone cuestiones de conducta que impiden adaptación social, al mismo tiempo, funciones recién logradas estimular el desarrollo orgánico.

Por todo esto, la hacinio recreativa es primordial como preparatoria para adquirir conceptos útiles como estímulos en los procesos de aprendizaje del educando. Se considera como la guía del proceso de la inteligencia.

En su desarrollo, el niño va reflexionando gradualmente, al llegar a diferentes etapas, como la propone la psicología evolutiva, para la cual el juego es la energía que constituye al paso de una etapa a otra.

Las explicaciones sobre la imaginación de la actividad lúdica como proyección y deseos, llevó a reglas de transformación del carácter que se basa en el supuesto de que juegos e imaginación muestran algo de la propia

vida y motivación del individuo. La acción fantástica con muñecas, narra historias a partir de grabados o manchas de tinta y otros recursos proyectivos se han utilizado tanto en diagnóstico clínico como en investigaciones.

La teoría del juego de Piaget esta íntimamente relacionada con su teoría acerca del desarrollo de la inteligencia.

“El desarrollo intelectual se debe a una interacción continua entre asimilación y acomodación. La adaptación inteligente ocurre cuando los dos procesos se contrarrestan mutuamente, o sea, cuando están en equilibrio. Cuando están en equilibrio la acomodación o ajuste al objeto puede predominar sobre la asimilación. Entonces nos encontramos ante la imitación, o por el contrario puede predominar la asimilación cuando el individuo relaciona la percepción con la experiencia previa y la adapta a sus necesidades: esto es el juego”.⁵

La actividad lúdica está cambiando constantemente en el pequeño la información que recibe de acuerdo a las exigencias, por lo que el vendrá a ser siempre simple asimilación.

Es de saber que el juego participa en la inteligencia y por lo tanto, pasan por los mismos períodos.

⁵ PIAGET, Jean. Juego y desarrollo. P. 105

1.2 El uso del juego

El juego es una actividad útil para el sistema nervioso, ya que actúa como un estimulante para el crecimiento. El niño al nacer no trae consigo los centros nerviosos estructurados definitivamente, sino que los va desarrollando.

“Es estimulante de las fibras nerviosas y favorece la adquisición de sus funciones. Cuando los centros visuales del cerebro están retrasados en su desarrollo, es porque no han recibido el estímulo que necesita”⁶.

Además, el juego es de vital importancia porque conserva frescos los hábitos que se adquieran nuevamente; esta función se presenta sobre todo en los adultos.

Su función es tranquilizar cuando se siente uno disgustado. Dándose bromas con los compañeros, el niño no desecha definitivamente su instinto de agresión; descarga momentáneamente y de una manera efectiva, sus instintos coléricos.

“El patio de juego es un verdadero laboratorio de psicología, en el cual el maestro puede conocer a sus discípulos en toda la desnudez espiritual”.⁷ Alegra la vida, siendo algo que la completa como función orgánica, por la dirección que sigue, por su definición, sus conexiones

⁶ *Ibíd.* p. 6

⁷ DEL POZO, Hugo. *Recreación escolar*. P. 26

espirituales y su producto de propiciar órdenes para la comunidad, es un efectivo valor cultural.

La manera de jugar de los pequeños y los juegos escogidos, se determina por las tendencias individuales o por la fuerza del medio donde habitan y, por consiguiente, influyen en forma determinante en su educación.

Los hijos de campesinos eligen de preferencia los trabajos de sus padres y los de los obreros, a las fábricas. “Se afirma que el recreo de los niños, entre los africanos, consiste generalmente en competencias de tiro o invasiones, actividades que constituyen las ocupaciones principales de sus padres”.⁸

Cierto número de recreaciones, cuya acción se manifiesta de una manera más, sobre todo en el momento de la pubertad, dan salida de una forma espontánea a las exigencias del instinto o impulso sexual, por lo que formula una válvula de seguridad, hasta cierto punto, y evita así a los adolescentes problemas mayores.

El valor complementario de esta actividad, se presenta con mayor transparencia no al desarrollar nuevos poderes, sino al satisfacer apetitos, exageradamente relevantes.

Si el movimiento no fuera acompañado de catarsis, el instinto de

⁸ Ídem

lucha presentará dificultades serias. Expondría al infante a todos los peligros de la vida seria, y en lugar de prepararlo para el futuro el hombre, ayudará a su desintegración.

La actividad catártica es nula entre los niños pequeños, porque las tendencias sociales no han iniciado todavía a desarrollarse en sí; luego aumenta con la edad, sobre todo en la etapa de la pubertad y toma toda su importancia en el juego de los adultos.

El sujeto que juega percibe la función que crea, está consciente de la ilusión que le rodea, pero se deja llevar de buena manera, a este estado psicológico se le ha denominado autoilusión consciente o autoengaño y es una especie de extender a conciencia gracias al cual el yo toma afecto a la dramatización que desempeña para si mismo.

Es necesario remarcar que el valor educativo de éste ha sido inconscientemente explotado desde la época primitiva; pero los profesores todavía no le dan el lugar que le corresponde dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

“El valor que representan los juegos dependen principalmente de la forma en que éstos se efectúan, de las leyes que los rigen y de las emociones que despiertan por sus condiciones de movimiento o de representación. Un sujeto tendrá mayor o menor valor educativo según sus condiciones psicológicas, capaces de educar un carácter, de desarrollar valores morales y

físicos”.⁹

Se expresa que la energía que se utiliza en los juegos, se dirige a la zona de interés del infante, por esta razón, se puede afirmar, que la energía no se desperdicia.

“El juego es una actividad espontánea del educando, por ello debe ser la base del proceso enseñanza-aprendizaje, pudiendo el maestro introducir el hábito del trabajo, sentimientos, actitudes y comportamientos, tal como él lo desee. Por medio de las actividades lúdicas, el niño se representa sus vivencias, confianza en sí mismo, de ayuda mutua, incluso sus motivos e iniciativas para desarrollarse; en una palabra, el juego puede educarlo como una unidad en el orden social”.¹⁰

Considerándolo desde otro punto de vista, del muscular en este caso, los juegos son complemento de los movimientos rítmicos metodizados, no solamente porque ponen en movimiento las masas musculares, sino porque también le agregan cualidades que no están presentes en los ejercicios, como a velocidad, la espontaneidad y los movimientos de direcciones múltiples.

1.3 Teorías sobre el juego

El juego forma parte de una de las acciones educativas principales y

⁹ *Ibíd.* p. 27

¹⁰ FREDERICK, Elkin. *El niño y la sociedad*. P. 39

es por eso que debe estar presente en la labor docente, pues lo ayuda a conocer más bien al alumno y reemplazar sistemas educativos. Sin embargo, su presencia en la institución educativa, expone muchos problemas y más aún porque son escasos los trabajos que se han hecho sobre el tema.

El juego es una acción tan importante en la vida de los niños que se diría que es el motivo primordial en esta etapa. Es un acto vivo que ayuda al desarrollo del cuerpo, de la mente y de la afectividad. Dice que el pequeño que no realiza esta acción es un niño que no está sano, ni físico ni mentalmente.

Existen diferentes orientaciones psicológicas que tratan de rescatar el rol que desempeñan los actos lúdicos en los cambios que sufre la mente del sujeto.

Para algunos, el juego es una actividad que emerge espontáneamente de las inclinaciones vitales del individuo; otros la consideran como un medio en el cual, el sujeto invierte toda esa energía que su cuerpo tiene de sobra y que ya no pueden retener.

“La teoría psicogenética, fundada por Jean Piaget ve en el juego a la vez la expresión y la condición del desarrollo del niño. A cada etapa está indisolublemente vinculado cierto tipo de juego, y si bien puede comprobarse de una sociedad a otra y de un individuo a otras modificaciones del ritmo o de la edad de aparición de los juegos, la sucesión es la misma

para todos. Éste constituye un verdadero revelador de la evolución mental del niño.”¹¹

El juego al ser analizado desde el punto de vista de la teoría psicoanalítica freudiana puede asociarse con otras actividades fantasmáticas del pequeño y especialmente al sueño.

Para los teóricos de esta corriente la función del juego es la reducción de las tensiones originales por la imposibilidad de cumplir sus deseos.

1.4 El juego en la sociedad

Se dice que los mejores medios de que dispone niño para expresarse son las actividades y materiales lúdicas, además de ser los mejores testimonios a partir de los cuales el adulto puede comprenderle. Sin embargo, hay quienes detestan o reprimen esas actividades del pequeño, considerando como una pérdida de tiempo.

“Tal es el caso de esos padres de medio socio-económico mediocre en el que se abrevia o se suprime edad de los juegos para transformar al niño en un pequeño adulto que debe dedicarse a actividades de subsistencia aún antes de haber aprendido realmente a jugar”.¹²

El juego visto de una manera negativa en las sociedades en las que

¹¹ UNESCO. “Punto de vista teórica sobre el juego”. En antología UPN. El niño: aprendizaje y desarrollo. Antología. P. 133.

¹²Ibíd. P. 180

valoran excesivamente los estudios como forma de promoción social, por lo cual consideran esa actividad como improductiva y la reducen a una simple actividad recreativa, tal es el caso de las escuelas tradicionales que se basan en la idea de que “cuando empieza la escuela sería el juego pasa a ser una actividad pueril destinada a ocupar el tiempo libre a descansar de la fatiga muscular y cerebral”.¹³

1.5 El juego en la vida del niño

En algunas etapas de los niños el juego es el contenido principal de su vida.

Al hablar del niño pequeño se habla del infante que juega, y al referirnos a la primera infancia se enfoca a la edad del juego. Cuando se observa a un chiquillo en esa edad que juega poco y sin entusiasmo, es motivo de preocupación, ya que se sabe que ese niño no llega a ser un adulto normal, porque para esto se necesita que tenga una niñez sana y fecunda.

Por medio del juego, los niños se conocen a sí mismo y al mundo que lo rodea.

Por éste también adquiere habilidades y conocimientos, descubre la alegría de estar en actividad, la disposición de conocer algo nuevo y de

¹³ Ídem

poner en práctica todas sus posibilidades de cambiar el mundo que lo rodea en vez de aceptarlo tal como lo encuentra.

Esta actividad ofrece a los niños la ocasión de desarrollar su iniciativa, de ser independientes, y no dejarse llevar por lo que ya está dado.

Actúan de acuerdo a sus necesidades, se realizan a sí mismos, tienen ocasión ser ellos. No se debe desmerecer el valor de éstas y otras experiencias para la formación de la personalidad.

“Todo lo que los niños adquieren por medio del juego, igual que los conocimientos y habilidades, luego las llevan a la vida. Para la mayoría de los pequeños son las personas mayores las que impiden su actividad lúdica, aunque a veces lo hagan sin ninguna intención. Al subestimar el valor de éste en el desarrollo infantil no permiten a los infantes la ocasión ideal para ellos”.¹⁴

La ayuda de los adultos frente al juego, es una de las condiciones primordiales para que los niños lo aprovechen al máximo.

Algunos adultos critican esta actividad porque este no ofrece acción de la vida.

Los juegos de los niños no producen nada que ayude al dominio de la vida.

¹⁴ HURLOCK, Elizabeth, Desarrollo del niño. P. 71

Los beneficios que sus juegos representan en su vida futura no se pueden ver como inútil y como tiempo perdido.

Para que los niños puedan ser personas útiles tienen que aprender mucho.

Por esa razón las personas mayores piensan que los niños se desempeñan en ocupaciones útiles. Que consiste en una actividad adecuada a su edad y que les asigne, por lo general, algo que no corresponde a su grado de evolución.

“Se sabe que los niños tienen que valerse por sí mismos y ser útiles, pero no se debe olvidar que las exigencias exageradas dañan a su desarrollo, ya que se les priva de todas las experiencias que podrían adquirir por medio del juego”.¹⁵ No hay oposición alguna entre jugar y aprender. Todo maestro sabe que los pequeños aprenden por medio del juego, y se convierte en un apoyo útil para sus clases. Hay muchas cosas que los niños aprenden sin necesidad de ayuda pedagógica.

Se le dificultaría al docente tratar un tema si antes no lo hubieran conocido en sus juegos.

La influencia que en la actualidad se da a la educación, obliga a analizar la utilidad que tiene el juego para el niño.

¹⁵ *Ibíd.* P. 72

Los niños a quienes se le brinda la ocasión de jugar, de dedicarse a sus juegos infantiles y de intervenir lúdicamente en la vida de las personas mayores, pasan aproximadamente 15,000 horas jugando durante sus primeros seis años de vida.

Con el solo hecho de que el niño empiece alguna actividad diferente, es motivo de interés, con esto nos damos cuenta que las actividades lúdicas le sirven para asimilar nuevos conocimientos.

El niño para que llegue tener una vida adulta sana, no solo debe desarrollar esta actividad en la primera infancia, sino que también debe jugar en edad escolar, ya que es una de las formas básicas en que se verifica el enfrentamiento del ser humano con sus medios, cuando el hombre abandona la edad del juego, es porque parte de su personalidad esté atrofiada; de manera que también el adulto debe seguir jugando.

Si el hombre no dirige su trabajo como una distracción, eso se debe a que se encuentra bajo la fuerza de una cruel necesidad vital.

“Todo lo que enriquece nuestra vida más allá de la existencia, no solo con la experiencia del trabajo, sino la vivencia del juego en especial; a través de él, el niño aprende hacer algo que tiene su fin en sí mismo. Por eso no se justifica hablar con indiferencia del juego cuando se le compara con el trabajo, con todo esto, se puede decir que una infancia rica en experiencias lúdicas crea las bases para formar actitudes que

enriquezcan la vida adulta”.¹⁶

El juego cumple muchas finalidades. Jugando el niño ejercita su agilidad física. Jugando también ejercita sus sentidos y su pensamiento. Al jugar adquiere experiencias del medio en el que hace, en él halla, por momentos, la satisfacción de los deseos halla vida le niega.

“La acción recreativa tiene valor como tal en los casos en que el educador no le reconoce ninguna utilidad, no se busca el éxito por el camino más cierto, sino por el más largo y difícil, es evidente que el adulto, familiarizado a calcular sus movimientos y a contar cada minuto, demuestra al niño el camino más fácil, pero el resultado de su ayuda es muy dudoso”.¹⁷

Aprender por sí mismo es más valioso que seguir las instrucciones de otro sujeto.

La conclusión que sale de lo arriba mencionado, es que debemos tomar parte en el juego infantil con mayor sensatez, confiando en muchas cosas cuyo sentido por el momento se olvida, puede tener valor para niño.

El valor de vitalidad con que juega el niño, se nos da la libertad. Esto difiere con la fuerza a la cual nos domina el trabajo. Ser libre está señalado, primeramente por el acto de que el infante que juega se deja llevar por su propia necesidad. Al hacer las cosas jugando, será atraído por ellas de una forma muy especial. Las aprenderá de manera diferente a cuando se ha

¹⁶ BANDET, J. El niño y sus juguetes. P. 19

¹⁷ *Ibíd.* P. 21

fijado alcanzar su objetivo. Piensa de un paso que debe dar. Los adultos muchas veces llevan a cabo diferentes experiencias, entre ellas se puede dar alguna en la que se nota claramente una dedicación total, es decir, sin planear hacen cosas que los dejan completamente satisfechos y a la vez se descubre con asombro una fase olvidada. Muchas veces los niños pequeños, asombran explorando en las cosas características que a los adultos se les escapan por completo. Es un producto de entrega ilimitada y absoluta a las cosas que maneja. De esta manera obtienen variadas experiencias que le servirán en el futuro.

El niño, en primer grado, escribe letras en el pizarrón, quejándose del trabajo, sin embargo después lo podemos observar que juega a la escuela y representa con optimismo el papel del alumno que escribe tranquilamente en el pizarrón; así pues, lo importante no es lo que hace, sino la actitud que asume al hacerlo. La actitud lúdica es muy diferente a la de trabajo. Quien juega está libre; quien trabaja se sujeta a la obligación que implica el trabajo mismo. Los niños que realizan una actividad obligadamente, pierden la sensación de libertad que se les brinda; y si la actitud y la libertad del acto lúdico no existen, no se puede desprender aquello que lo hace especial. Sin duda, los niños mayores y los adultos pretenden lograr ciertos objetivos en las actividades lúdicas que se propusieron con anterioridad; elaboran trabajos manuales, forman colecciones; se dedican al deporte o a la música; leen o hacen labores, etc., de acuerdo a un plan preestablecido. Estas ocupaciones que dedican durante los momentos de ocio son, en última instancia, juego, porque se realizan dentro de él; cuando solo son subjetivamente obligatorias, duran el tiempo que el que juega no las

abandona con la misma libertad con que las eligió.

Entonces, se puede decir que el ocio es una forma de aliviar las tentaciones que produce el trabajo o la obligación cotidiana; se dice que existe otra manera de liberarse de la tensión que ocasiona el trabajo: la actividad libre. Esa actividad se diferencia del juego en algo muy importante: toda acción es, una actividad carente de un fin, pero siempre tendrá un orden, en el que juega un papel el factor formativo:

“El movimiento lúdico es cerrado en sí mismo y sigue un determinado desarrollo. Quien observe a algunos niños que juegan y a otros que se dedican en acciones en libertad, se percatará de las diferencias existentes. Las actividades en libertad, nos liberan de algo que nos inhibe”.¹⁸

Aquí, en estas actividades, solo es liberación únicamente y no el comienzo de una estructuración como sucede en todo juego.

Para los adolescentes y adultos es más importante que para los niños la elección entre juego o actividad en libertad. Hay jóvenes a quienes por falta de guía educacional en su niñez, carecen de experiencias lúdicas y algunas veces no encuentran la forma para la tensión del trabajo que una acción sin control y resulta difícil en último momento, lograr encauzarlos hacia una actitud de éste.

¹⁸ HILDEGARD, Hetzer. El juego y los juguetes. P. 13.

CAPITULO II

LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN LA EDAD DEL NIÑO

2.1 Estadios del desarrollo

Wallon habla de los estadios del desarrollo en la actividad lúdica y a la vez se hace una diferenciación en cada uno de ellos de las diferentes funciones que han de cumplir para poder ubicar al niño en cualquiera de éstos.

El primer estadio, se caracteriza por los juegos de ejercicio o funcionales. Tiene su origen en los movimientos sencillos de bebé, como los de estirar y recoger los brazos y piernas, palpar los objetos, hacer ruidos y sonidos. Se pueden distinguir en ellos una acción que busca resultados fundamentales, sujeta por la ley del efecto.

En los juegos de ejercicio el efecto es repentino; y por lo tanto provoca su repetición, pues predomina en el pequeño la curiosidad ante el acto y la consecuencia. El afán por encontrar cosas nuevas lo retorna a su propia acción.

Esta instancia por descubrir cosas nuevas tiene un gran valor para el

pequeño que lo hace repetir su acción hasta cuando el producto inesperado es totalmente extraño para él.

A medida que el niño va cambiando, cambiará también sus actividades, pues ante la repetición de éstas van convirtiéndose en monotonía para él; lo que se llama afecto conocido de antemano debido a que las acciones por él realizadas no causan sorpresa alguna ni reacción.

“A menudo lo hace inclusive, con una monotonía cansadora que parece provocarle un placer ligado no al efecto particular obtenido por él, sino al simple hecho de ser el autor de tal efecto”.¹⁹ Se habla también de una segunda categoría que es la de los resultados esperados en donde el pequeño toca y empuja, mueve y toma objetos para ver qué sucede. El niño actúa para ver lo que se va a producir, sin que se trate por ello de una acción exploratoria.

El segundo período de las actividades de ficción, simbólicos o de imitación, son las que constituyen la actividad lúdica del niño. Se puede mencionar entre ellas, los juegos que sustituyen una muñeca por una bolsa rellena, o un caballo por cualquier palo de escoba, etc.

En esa línea se encuentra la mímica, la invención en donde un niño de entre 6 y 7 años puede llegar a construir todo un escenario para su entretenimiento e donde el juego de ficción tiene una gran influencia para socializar al educando.

¹⁹ WALLON, Henri. La evolución psicológica del niño. P. 51

“Este tipo de entretenimiento también lo lleva a cabo el niño sin tener que utilizar objetos para darse a entender, sino que ya lo puede hacer por medio de mímica”.²⁰ La característica principal que se da en los juegos durante la tercera etapa, es que llevan a cabo mediante reglas y esto puede apreciar fácilmente, ya que en cuanto el niño se introduce a un grupo de juego, enseguida surge una regla; siendo origen de éstos en los primeros pasos que el pequeño da en una comunidad infantil; cuántas veces observamos el recreo que en un grupo de juego se empuja a un niño que no forma parte de este entretenimiento y la reacción del chamaco es en la mayoría de los casos, regresar a otro niño ese empujón que le dieron y sin pensar llega a integrarse al equipo lúdico. Podría basta para que el tino en cuenta de su compañero. Es entonces en la actividad lúdica por reglas donde se encuentran las primeras manifestaciones de un entretenimiento la cual no sería posible sin la intervención de un lenguaje bien elaborado en donde primeramente se enuncia y se explica cual será la regla del juego y que por lo tanto se tendrá que respetar, por otro lado, se encuentran las palabras claves para un buen funcionamiento del juego como son: hacer trampa y otros más que se podrían enunciar dependiendo del tipo de juego.

Los juegos con reglas son actividades de mayor preferencia por los niños, de una manera espontánea van hacia la norma. Pero hay una afirmación con respecto a estas actividades ya que si bien el pequeño se integra a un grupo de juegos no se lleva a cabo una integración social o más bien se da de una forma asimilada. Al estar el niño regido por ciertas reglas en el juego, la relación de éste con sus compañeros tiende a variar de

²⁰ *Ibíd.* P. 52

acuerdo al tipo de juegos; puede ser un juego de todos contra uno, o de un bando contra otro. Se trata de colaborar con su bando pero aún así el juego no tiene esa característica de integración social igualitaria pues se agota en la complicidad.

“Las reglas asumen a un rigor absoluto y formalista, toman un aspecto de limitación, que es lo contrario de la incitación que deberían realizar para acciones plenamente libres en el campo de acciones calificadas con claridad. El resultado es la riña, el descontento recíproco entre los jugadores”.²¹

Parece pues que el juego con reglas no hace pasar al niño a la vida social igualitaria en que cada cual reconoce a su semejante en el otro.

Piaget nos dice que la acción lúdica tiene su origen con el período sensomotor en donde el pequeño al nacer no se da cuenta de que existen objetos fijos en el espacio y en el tiempo. Se dice que el bebé no manifiesta ninguna reacción ante las cosas que le circundan, solo es capaz de seguir un punto de luz en movimiento pero únicamente mientras está en la línea de visión.

Es a los cuatro meses cuando el niño ya es capaz de mirar y tocar gracias a que estas dos acciones se han coordinado y sabe que al empujar o tocar algún juguete éste se moverá o sonará.

²¹ *Ibíd.* P. 67.

El aprendizaje se dará al repetir una y otra vez la misma acción. Para el lactante esto es de juego, el gusto por ejercer y por realizar una causa, y resulta de la repetición de acciones conforme las va dominando.

“De los dos años a los siete aproximadamente se presentan en el niño una serie de actividades caracterizadas por ser simbólicas y de fantasía, rasgos esenciales en el período de la inteligencia preoperacional”.²² Las actividades simbólicas y de artificio tienen la misma función en el pensamiento preoperacional, que el que tuvo la acción práctica en el desarrollo sensoriomotor.

A través de la etapa preoperatorio, las actividades fantásticas se van haciendo progresivamente más elaboradas y organizadas.

Las imágenes son el resultado de las adaptaciones corporales que hace el niño a un objeto que en realidad no está presente, es decir, los objetos los apropia en relación con un sustituto.

De los 8 a los 11 años el razonamiento y el uso de símbolos se hace más objetivo debido a la interacción que tiene el niño con los demás.

Es en este momento cuando la actividad lúdica, estará examinada por una serie de normas, de tipo colectivo, las cuales vendrán a sustituir el juego simbólico e individual. Aun cuando acciones se dan bajo una normatividad, están socialmente adaptadas y permanecen en la etapa adulta.

²² *Ibíd.* p. 68

Después de haber señalado como es que se manifiestan los actos lúdicos en el niño a través de las etapas anteriormente descitas se presenta a continuación la clasificación que hace Piaget:

- En la primera etapa se presentan los juegos sensoriales de 3 a 5 meses.
- En la segunda se da el juego motor, el cual abarca de los 8 a 12 meses.
- La tercera ocupa los juegos de imaginación en le cual se da alrededor de los 3 años.
- Por último se hizo una clasificación en la cual se encuentran los juegos intelectuales iniciando a la edad de 4 años y predomina hasta los 12 años.

2.2 La socialización a través del juego

El desarrollo de todos los seres vivos está marcado por etapas, en la primera de ellas, el juego es el factor estimulante de la imaginación.

“La vida recreativa de un pequeño se identifica con el tiempo y el espacio, con el hombre y los animales, con el ayer y con el mañana, por eso no le resulta creer en seres imaginarios como en los reyes magos, en el diablo, en las hadas madrinas, etc.”²³

²³ FREDERICK, Elkin. Op. Cit. P. 93

La imaginación del infante es tan flexible, que no solo se hace fácil, sino también inevitable que busque experiencias que lo dejen satisfecho.

Los pequeños hombres utilizan mucho la imitación, lo que permite identificarlo con la mayoría de las ocupaciones del adulto.

El niño es definitivamente, el hombre que construye el puente, el que escupe, compra, vende, el doctor, el campesino, el licenciado, el maestro, el artesano, etc.

Del tiempo de las narraciones también obtiene material de las películas, de los programas de radio, revistas, libros folletos, que devora y con el cual crea y recrea sus conocimientos.

Cuando un niño vive en un hogar que se encuentra aislado geográficamente o culturalmente de otros hogares, puede crearse una compañía consigo mismo.

Los enfermos, inválidos o hospitalizados con frecuencia tienden a crearse individuos imaginarios.

“Independientemente del motivo que lo anime, un pequeño como arte fantástico, se acerca y crea un individuo imaginario, tiene la gran satisfacción de construirlo de acuerdo a la imagen preferida”.²⁴ En todas estas cuestiones hay un aspecto negativo, los amigos imaginativos, pueden

²⁴ *Ibíd.* P. 94

ser saludables hasta cierto punto, más allá del cual existe ciertos riesgos de que el chico creador pueda alejarse demasiado de la realidad.

Los introvertidos para evitar los conflictos y los obstáculos de su existencia, utilizan el retiro a un mundo interior de triunfos y éxitos imaginarios como uno de los medios más valiosos para su existencia.

Si un pequeño inventa un amigo ficticio, por una causa de esta índole, es seguro que encuentre grandes problemas de ambientación cuando sea grande.

Refugiarse en el fracaso y la desilusión es una personalidad incorpórea, es decir, volver la espalda al mundo que lo rodea.

Para algunos autores escaparse hacia adentro, parar o luchar es el medio de que se vale el cobarde y el débil.

Los maestros y los padres de familia deben hacer todo lo posible para proporcionarles una camaradería infantil, que convenza a todos los niños, cuando menos en parte, para contrarrestar los daños implícitos a los compañeros imaginarios.

La socialización de un infante resulta de la constante interacción con otros pequeños y más fraternidad con acompañantes imaginarios.

Los juegos que practican los niños de corta edad, son generalmente

producto de la fantasía.

Esto se origina transparentemente por la conversión que un pequeño de cuatro o cinco años sostiene con él mismo, con sus compañeros imaginados.

“El infante de tercer grado de educación primaria se asombra ante un mundo deslumbrante, busca dramatizar en su destrucción todo lo que ve alrededor, la imitación es una de sus actividades que le ocupa más tiempo, desde que se levante hasta que se duerme, mientras controla a su manera, las versiones particulares que obtiene de la realidad y sus contenidos”.²⁵

La diversión de los niños de esta edad, también se encuentra notablemente por cuentos, relatos de hadas, canciones infantiles y populares, que escucha repetir a los mayores que en gran parte de este juego origina entonces, situaciones fantásticas inherentes a estos cuentos o sugerencias por ellos.

A medida que avanzan los niños en el desarrollo, los juegos se vuelven más numerosos, variados y complicados.

Al terminar la edad escolar dejan muchos de los juegos propios de esa edad, y dedican su atención a otros que les interesan más porque son a eternos en la etapa de la niñez a la juventud.

²⁵ *Ibíd.* P. 95

Algunos pequeños se proponen establecer y continuar su propio criterio, aunque hay que estar pendientes y comentar cualquier desviación del ludismo regular por parte de los otros.

Para la mayoría de los niños, el juego no es una acción individual, sino completamente social y comunitaria.

Un niño manifiesta claramente su yo, y se proyecta en su contexto social ampliamente cuando encuentra otros niños de su edad, presentes en la actividad lúdica.

Los niños pasan por una profunda socialización con las actividades lúdicas en grupo.

Los pequeños aprenden lecciones de ajustes que les servirán de mucho, cuando las personalidades, los valores y lamentos se mezclan en la recreación

Los deportes brindan un campo rico e incitante, en que los infantes pueden expresar sus emociones hasta el máximo.

Las energías contenidas en el hogar, en la escuela y en su diaria labor única, buscan de esa forma una gran liberación.

“El pequeño empieza con una situación imaginaria que está muy cerca de lo real. Por ejemplo: una niña que está jugando a las comiditas y a la mamá repite todo igual como

su madre. Esto quiere decir que la situación real activa de forma resumida y abreviada, es muy poco lo que pertenece a la situación imaginaria”.²⁶

Sin embargo se trata de una situación fabulosa, pero solo resulta evidente bajo una situación real que ha sucedido veridicamente.

El juego está más cerca de la colección de todo lo que ha ocurrido realmente que de la imaginación, por lo tanto es memoria en acción que una situación nueva e irreal.

A medida que el juego se va desarrollando, se ve la realización de un propósito. Es falso pensar que éste constituye una acción sin objetivos. En los juegos de deportes, se puede ganar o perder. El objetivo determina la actitud afectiva del niño respecto a éste.

En los deportes el entretenimiento es uno de sus rasgos dominantes, sin él no tendría atractivo. En este tipo de actividades el obstáculo que hay que vencer, se reconocer por adelantado.

Al terminó del desarrollo, aparecen las reglas, y mientras más rígidas son, tanto mayores son las peticiones que se exigen al infante, cuanto más grande es el control de su acción, tanto más tenso y delicado se hace la actividad lúdica.

²⁶ *Ibíd.* P. 97

La cuestión de ejercitar sin un objetivo concreto o sin reglas, resulta tedioso y carece de interés para los infantes.

En cierto modo, el niño cuando juega es completamente libre de precisar sus propios actos, más sin embargo, desde otro punto de vista esta libertad no es más que una ilusión, ya que sus actos se encuentran supeditados al concepto de las cosas, y el pequeño se ve forzado a actuar.

“Considerando la teoría del desarrollo, la cuestión de crear un ambiente imaginario puede considerarse como un medio que favorece el desarrollo del pensamiento abstracto. El seguimiento correspondiente a las reglas encaminada acciones en cuya base la desviación entre el trabajo y la diversión resulta posible, un reparto con la que todo estudiante se encuentra cuando ingresa a la escuela”.²⁷

Desde siempre se ha expresado que para el niño de tres años, el juego es algo altamente serio, tanto como se manifiesta para el adolescente, y para el pequeño, la sociedad en el juego es que se divierte sin separar la situación imaginaria de la real, sin embargo, para el niño en edad escolar, se convierte en una actividad muy limitada, que juega un papel principal en el desarrollo del educando, pero que para el preescolar carece de conocimiento. Para el chiquillo en edad escolar, la recreación no desaparece, sino que penetra en la actitud que éste adopta frente a la realidad.

La esencia de la actividad lúdica es la relación que se crea entre el

²⁷ EMERICK, Peter. Juegos didácticos para la educación. P. 33

campo del significado y el visual, esto quiere decir entre situaciones imaginarias, que solo existen en el pensamiento y situaciones reales.

CAPITULO III

LA FUNCIÓN DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO

3.1 El juego y el desarrollo del niño

Ciertos individuos desearían que el niño se saltase la edad de su actividad lúdica y pasarse de enseguida a la de aprender, porque ponen en duda el beneficio del tiempo que los pequeños dedican a sus juegos, ¿tal vez se trata de personas tan conscientes y preocupadas por el rendimiento y el aprovechamiento del tiempo?. Cualquiera que haya observado y trabajado con pequeños habrá notado la importancia que tienen para ellos las experiencias.

Parece que pierden el tiempo, pero para ellos, es su trabajo, su modo de aprender las cosas en el medio que le rodea, por lo tanto, las experiencias lúdicas favorecen el desarrollo.

Resulta más fácil observar las ventajas del desarrollo físico que las concernientes a otras áreas. El niño tiene oportunidades de enfrentarse al mundo físico, de adquirir independencia, de repetir actos que desarrollan su

capacidad corporal y su coordinación de conseguir dominio sobre su entorno y de cooperar con otros y mejorar su propia imagen.

El juego contribuye a desarrollar las destrezas físicas de los pequeños por medio de las actividades de tipo locomotor como: correr, trepar y otras que implican movimientos en el espacio y de las de tipo estático como: agacharse, contorsionarse, darse la vuelta, estirarse o adoptar una determinada postura. “Los años de juego en otra palabra, desarrollan los músculos grandes y también la coordinación y precisión neuromuscular”.²⁸

El niño chico utiliza el cuerpo como vehículo de expresión. Por medio de los movimientos corporales, aprende lo referente a las relaciones espaciales y a los movimientos bilaterales. Adquiere nociones sobre el ejercicio, la velocidad y la fuerza, muchos de estos son de tipo simbólico y serán de gran utilidad en el aprendizaje superior.

Ciertas dificultades de asimilación de tipo académico, se han atribuido a la falta de desarrollo físico temprano.

Se dice que un niño que no aprende a andar a gatas en el momento apropiado, le falta una dimensión corporal importante que es necesario para la buena marcha académica.

Los hábitos sociales y su aprendizaje es una actividad compleja que se puede impulsar por medio del juego.

²⁸ BARONE, Luis Roberto. El niño y su mundo. P. 37

Muchos de estos hábitos son de tipo personal, mientras que algunos son de origen interpersonal. A todos los chicos les gusta juntarse con otros, y los ocho primeros años son los más importantes para la marcha de la vida social. Demasiados estudios han comprobado la importancia del desarrollo social, en uno de ellos se concluyó que los infantes que comenzaron su educación primaria en 1971 poseían una menor orientación social para esta actividad, que los que comenzaron a finales de la década de 1920, hallándose una posible explicación parcial en su mayor contacto con los medios de comunicación y en su pertenencia a familias compuestas por medio miembros.

Ciertos estudios han mostrado una correlación entre los casos en que se da una relación lúdica entre padres e hijos y los chamacos que presentan mayor sociabilidad.

Los infantes sienten gran necesidad de dar y recibir cariño. En el juego encuentran escapes para deseos tales como: las de dominar, destruir, exhibirse, hacer ruidos o provocar desordenes.

El pequeño que en su vida real, encuentra dificultad para construir, para reparar daños, para prestar ayuda o para dar algo propio a los demás, puede hallar muchas oportunidades de hacerlo simulados y en la realidad por medio de un juego cooperativo con otros.

“Un niño expresa mejor su yo, y se proyecta en su ambiente más

satisfactoriamente cuando hay otros de su edad presentes”.²⁹ Es algo que les ayuda a escapar de las restricciones y de las frustraciones de la vida real proporciona a los pequeños muy buenas oportunidades de hacer experimentos y de atreverse a hacer las cosas, así como más posibilidades de ejercitar su experiencia y a sus técnicas.

El grado de madurez es un factor a considerar cuando se calcula la disponibilidad de un niño para ciertos juegos es lo que determina los límites en cuanto a su capacidad, a su experiencia y a sus técnicas.

De la impresión de que los adultos tenemos poca paciencia y comprensión con respecto al desarrollo emotivo del niño, por eso las ocasiones de jugar son tan importantes para los pequeños.

Por medio del juego adquieren fe y confianza en si mismos, en los demás y en su entorno. Aprenden a dominar los temores y ansiedades. Reconocen su propia valía y desarrollo una satisfacción íntima.

En él pueden ejercitarse la formulación de reglas y el acatamiento de las normas, ambas cosas son importantes para la relación con otros y para el aprendizaje posterior.

Es un medio por el cual los infantes pueden expresar sus sentimientos positivos o negativos, mientras juegan no tienen necesidad de observar los procedimientos de las personas adultas y pueden sustraerse a expectativas

²⁹ *Ibíd.* P. 38

serias con sus maneras infantiles, siempre que un niño pasa por una experiencia favorable aumentan sus sentimientos de valía y capacidad propia.

Cuando la gente le falla, el juego puede ser la única salvación del chiquillo, éste permanece como uno de los factores más fiables para la formación de la personalidad y para la autoeducación durante los primeros años de la vida. Por medio de él, el pequeño establece la base para el desarrollo de una personalidad sana y la capacidad de funcionar satisfactoria- mente en el mundo en que vive.

“Jugar es una necesidad natural, el niño que juega se experimenta y se construye a través del juego”.³⁰ En una función esencial en el paso de la inmadurez a la madurez emotiva.

Un individuo que carezca de oportunidades para jugar en los primeros años de su vida, continuará buscándola en la vida adulta.

“Las satisfacciones emotivas no vividas en el período adecuado no se presentan más adelante de la misma forma. Los impulsos no levados a la práctica en la infancia se convierten en una fuerza interior que busca salida y que lleva a los hombres a expresarlos, no ya en esta actividad, sino en la competencia”.³¹

Entre lo dos y los cuatro años el chiquillo se encuentra en el período

³⁰ ARFOVILLOUX, Jean. El juego en la entrevista con el niño. P. 58

³¹ *Ibíd.* P. 59

de menor inhibición de toda su vida, ésta es la época en que se forma el ego. El infante es muy egocéntrico y desea poder.

El desarrollo intelectual es un aspecto que mucha gente cree que depende de una experiencia escolar estructurada. Piensan que a los niños se les debe enseñar muy tempranamente a leer, escribir y realizar operaciones aritméticas.

Ciertos profesores están tan deseosos de hacer méritos preparando adecuadamente a los alumnos para el nivel siguiente que les presentan los temas con mayor dificultad cada vez.

“El tiempo que el niño espera para ir a la escuela no es inútil. Son muchas las áreas de experiencia que se desarrollan con los juegos. Entre estas se hallan una atención sostenida y una profunda concentración, tan necesarias para la lectura, una imaginación que sirva para el hallazgo de procedimientos innovadores para percibir y hacer frente a la realidad”.³²

Incluir los aspectos que resulten apropiados y los que se hallen dentro del nivel de desarrollo de cada niño que produzca los resultados óptimos.

Se han identificados cinco errores de las personas adultas:

Primero: la mayoría de los adultos creen que los niños son similares a ellos en su manera de pensar y de sentir.

³² *Ibíd.* P. 62

Segundo: los pequeños aprenden mejor si están sentados escuchando.

Tercero: los infantes aprenden y operan según reglas.

Cuarto: la aceleración es preferible a la elaboración.

Quinto: los mayores pueden elevar el coeficiente intelectual de los niños.

Afirma que con seguridad, el coeficiente intelectual se ve afectado por el entorno ambiental, pero la mayor parte de los chiquillos de clase media se desarrollan intelectualmente más rápido que sus facultades le permiten.

Probablemente, no se ha dado con las mejores soluciones para mucho de los problemas personales y comunitarios.

“Mediante la investigación se supervisó a unos estudiantes que dirigían sesiones de enseñanza con juegos, con procedentes de hogares en los que se habían estimulado estas actividades. Después de seguir nuevas sesiones de una hora semanal, se produjeron cambios significativos en ellos en cuanto a su amplitud de intereses”.³³

Un profesor de la Universidad de Drake, mantiene la opinión de que los alumnos de preescolar y los de primeros años de enseñanza primaria deben gozar de numerosas oportunidades para realizar trabajos creativos,

³³ *Ibíd.* P. 64

incluyendo música y naturaleza, en vez de insistir tanto en enseñarles a leer, pone énfasis en el hecho de que dedicarse demasiado pronto a la lectura podría ocasionar un desarrollo excesivo del lado izquierdo del cerebro, donde radican los conceptos lineales y lógicos en oposición al lado derecho, en el que radican los conceptos de tipo creativo, intuitivo y metafórico. Por tanto, concluye este profesor que los lectores prematuros pueden ser menos creativos que los lectores tardíos.

La experiencia general del juego, en la niñez, contribuye en gran parte a la evolución total de la personalidad, las actividades lúdicas desarrollan evidentemente los músculos y la coordinación neuromuscular, el peso total de la musculatura humana aumenta de un kilo al nacer, hasta cerca de 35 kilos al final de la adolescencia.

En un niño cuyos músculos permanecieron inactivos en ese lapso, no sería sorprendente encontrárselos atrofiados, comprobándose que son pequeños y sin desarrollo o bien, débiles y flácidos.

Con el aumento de la fuerza y coordinación neuromuscular, se verifica una evolución paralela.

Los periodos de la niñez primera y media son años en los que el desarrollo mental, aumenta enormemente.

Los músculos pueden tornarse sólidos, poderosos y preciosos pero se necesita la mente y el cerebro, para dirigirlos, para originar nuevas

actividades y metas.

Gran parte del juego infantil es extremadamente seria.

Para el niño de dos que juega con los cubos, el mundo en ese instante ha disminuido de tamaño hasta abarcar solamente la torre de altura vertiginosa, que está construyendo y hasta el último escalón de su atención se halla absorbido por esa actividad.

La niña de seis años, cuida de su muñeca enferma con toda la solicitud y la ansiedad de una madre.

A través de éstas encontramos un hilo de sentido común, de seriedad y absorción concentrada.

No es extrañar, que sea tan difícil arrancar a los pequeños de sus juegos y volver a dirigir sus energías físicas y mentales hacia una meta ya concebida por adultos.

Aún en las actividades menos serias, las metes de los niños se desarrollan tan evidentemente como cuando están ocupadas con actividades más profundas y formales.

Esa evolución sigue pasos paralelos con la neuromuscular. Es difícil concebir como la mente de un niño podría lograr alguna vez su maduración final, si no forjara y aprovechara todos estos fondos dramáticos sobre los

cuales se desenvuelve.

Por medio de su capacidad sensorial, el niño aprende no solo a mirar sino a ver, no solo a oír, sino a escuchar, no solo a tocar sino a sentir, saborea todo lo que introduce en la boca, el dominar todas estas experiencias es las actividades más intensas y fructífera a lo largo de todo el ciclo vital.

3.2 La influencia del juego en el desarrollo

Muchos teóricos se han descrito el desarrollo del niño como el desarrollo de sus funciones intelectuales y saben que “aunque la actividad mental participa obviamente en cada uno de los aspectos de la vida cotidiana del niño”.³⁴

Olvidan por completo las necesidades del pequeño, es decir, no prestar atención a todo aquello que pueda inducirlo a realizar una acción; es verdad que el chiquillo se va caracterizando de acuerdo a su nivel más alto o mas bajo de desarrollo intelectual y al ir pasando de un estadio a otro; pero también es verdad que para conocer realmente el nivel en que se encuentra, es necesario conocer también sus necesidades y los intereses que lo mueven a actuar, de lo contrario no se podría llegar a comprender su progreso de un estadio a otro. Es bien sabido que para que haya un avance tiene que haber cambios y estos solo se podrán dar si se atienden los

³⁴ ANGRILL, Albert y Helfat L. Psicología infantil. P. 113

estímulos y las inclinaciones del pequeño porque no hay que ignorar que sus intereses van madurando sucesivamente, por lo tanto se debe prestar atención a ellos, sin olvidar que gran parte de esos intereses los satisface por medio de esa actividad tan importante como es el juego.

A los adultos solo nos queda reconocer realmente el papel del juego en el desarrollo del niño y tener esa capacidad para comprender las necesidades del pequeño.

Un niño pequeño quiere satisfacer sus necesidades o más bien sus deseos de inmediato; no va a esperar dos o más días para hacerlo pues lo desea ya, inmediatamente. Si no logra obtener aquello que desea tal vez haga un berrinche pero al cabo de unos momentos desviará su atención hacia otra cosa y olvidará lo que anheló anteriormente.

En cambio al entrar ya en edad preescolar surgen muchas tendencias o muchos deseos que no pueden ser realizados de manera inmediata ni tampoco pueden ser olvidados; pero en el niño aún predomina esa proporción a la inmediata realización de los mismos. Es en este momento en que la conducta del pequeño sufre un cambio ya que ante la imposibilidad de satisfacer sus deseos se introduce en un mundo imaginario en donde van a entrar todas esas tendencias que en la realidad no puede llevar a cabo: ese mundo lo constituye el juego.

Vigotsky considera que:

“si las necesidades que no pudiera realizarse inmediatamente en su tiempo no surgieran durante los años escolares, no existiría el juego, ya que éste parece emerger en el momento en el que el niño comienza a experimentar tendencias irrealizables”.³⁵

En estos casos la imaginación forma parte de un nuevo proceso psicológico para el chiquillo y que no está presente en la conciencia de los niños más pequeños.

Al implantar criterios para diferenciar el juego infantil de otras formas de actividades se puede decir que en el juego crea el niño situaciones imaginarias.

Es un principio estas situaciones eran aceptadas como ejemplos de actividades lúdicas y no como un atributo de las subcategorías específicas del juego.

“Entre otras cosas se dice que el desarrollo de los juegos con reglas comienza al final del período escolar y se extiende a lo largo de la edad escolar; incluso han ido más lejos asegurando que no puede existir el juego sin reglas, sin dejar a un lado claro, las situaciones imaginarias ya que si éstas se dan en el juego es en ellas donde aparecerán las reglas. El rol que el niño desempeña en el juego y su relación con el objeto, estarán siempre sujetos a las reglas convenientes”.³⁶

³⁵ VIGOTSKY, L.S. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. P. 6

³⁶ *Ibíd.* P. 97

Pero como se mencionaba anteriormente el jugar en una situación imaginaria es totalmente imposible para un niño menor de tres años, y ésta al igual que otras actividades muestran hasta dónde el niño se encuentran limitado en cada una de las acciones por barreras situacionales.

Mediante el entretenimiento el pequeño aprende a hacer en un terreno cognoscitivo, más que en las inclinaciones que facilitan las cosas externas.

Respecto a las cosas que despiertan el interés en los niños pequeños, se ha dicho que las cosas mismas le dictan lo que debe hacer, por ejemplo: una cama le exige acostarse, los zapatos ha de quitárselos o ponérselos, etc. En conclusión se puede decir que los objetos poseen una fuerza motivadora en relación con las acciones del niño pequeños, y que sus movimientos los dirige de acuerdo a la distribución de las cosas.

Se afirma que:

“El origen de las limitaciones situacionales del pequeño se encuentra en la fusión de los impulsos y la percepción, característica básica de la primera infancia, en donde la percepción y la reacción a los impulsos están integrados. Por consiguiente toda percepción será un incentivo para la actividad del niño. A través de observaciones y estudios que se han llevado a cabo se aprecia claramente que para los niños muy pequeños es imposible separar el campo del significado del visual debido a la fusión existente entre ellos. Si se le pide a un pequeño de algunos dos años que nos permita la frase: Ana está sentada, cuando Ana está de pie, el

niño con toda seguridad cambiará la frase por:
Ana está de pie”.³⁷

Toda una serie de ejemplares de este tipo esto es, relacionados con el lenguaje, mostraría la profunda integración que existe entre percepción y significado, en los niños menores de tres años.

Es ya en edad preescolar cuando empieza a mostrarse una diferencia entre los dos términos mencionados anteriormente. A esta edad, cuando el niño juega, su pensamiento está desligado de los objetos y la acción surge a partir de las ideas más que las cosas, una almohada se convertirá en una muñeca o un palo en un caballo. En efecto, se dice que la acción está determinada por las ideas, no por los objetos.

“Sin embargo, cabría señalar que esto no sucede enseguida, ya que resulta tan brusco este cambio donde el niño tiene que separar el pensamiento del objeto que tiene dificultad para apreciar su total significación. El problema del pequeño radica en que para poder imaginar una muñeca tiene que hacer uso de ella aunque en forma fantástica”.³⁸

Conforme el pequeño se va desarrollando va adoptando el rasgo de menor resistencia, es decir, hace lo que le gusta hacer, pues no hay que olvidar que la acción lúdica está relacionada con el placer. Al mismo tiempo también se somete a algunas reglas por lo tanto, tiene que renunciar a lo que él desea, constituyendo también todo el camino hacia el máximo

³⁷ *Ibíd.* P. 99

³⁸ *Ibíd.* P. 101

placer en el juego. Para hacer referencia a lo anterior, se puede decir que el niño actúa en el juego de modo contrario al que le gustaría actuar. El juego le enseña al niño a desear, y esto va a constituir uno de los mayores logros en el pequeño, pues sin duda, el día de mañana esos logros podrán convertirse en acciones reales.

El juego va creando en el niño una zona de desarrollo próxima, es decir, el niño que juega está siempre por encima de su edad promedio, y por encima de su conducta. El pequeño avanza principalmente a través de su actividad conductora que determina los cambios que se darán en el niño.

Una de las características específicas de la percepción humana es la de poder describir objetos reales, esto es no sólo formas y colores, sino también significados. Rasgos que no existen en la percepción animal. El ser humano no observa solamente algo con dos llantas delgadas y con pedales, sino que también sabe qué es una bicicleta y sabe diferenciarla de otros objetos. La percepción humana en tanto, se elabora a partir de imágenes generalizadas más que aisladas.

CAPÍTULO IV

EL JUEGO COMO RECURSO PARA EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS

4.1 El juego como medio de cultura

Algunas veces existe la interrogante de que si la cultura es un producto del juego, o si en las reuniones culturales se encuentra inmerso, haciendo activa a dicha cultura.

Se dice que el juego es una forma muy seria de cultura y la seriedad es consecuencia de cultura, pero inseguro en su importancia.

Los sucesos históricos del juego en la cultura o viceversa, reflejan los actos del hombre, por lo que una actividad lúdica que se realiza con espontaneidad puede originar una relación social establecida.

De estos dos factores humanos, juego y cultura, se han derivado diversas manifestaciones como el arte, la diplomacia, la tecnología, diferentes lineamientos en la educación y casi toda la variedad de actividades que practica la humanidad.

El juego, al sostener relaciones con todas estas acciones, integran el mundo tan difícil en el tendrá su desarrollo. Además el juego y el ocio son motivo de libertad.

A veces estas relaciones resultan tan complejas, que se han llegado a seccionar cada acción y olvidamos sus interacciones y peor aún, al juego como formador de cultura.

Así es como:

“La sociedad vive con formalidad, como si se tratara de jugar con reglas establecidas; poco a poco se ha separado al juego del gozo, a la vida del arte y se cree que solo el niño puede jugar con un horario, en lugar y formas ya dadas sin que se relacione con el placer que esta actividad ocasiona a sí mismo”.³⁹

También se ha desvinculado a maestros y adultos del juego y el arte, aunque la actividad estética es gozo en sí, la mayoría de estas expresiones se topan con la formal y la seriedad, negándoseles el ocio para cambiarlo por el negocio.

Por otra parte, la tradición y la historia han elevado las formas artísticas como las más fundamentales en el desarrollo estético, en un principio fueron juego colectivo y comunitario y actualmente, estas formas son tan limitadas y especializadas que no cualquiera tiene acceso, solo a los

³⁹ FREDERICK, Elkin. Op. Cit. P. 103

que eligen.

Actualmente se piensa que se debe retomar la tradición como instrumento educativo para propiciar la creación de grupos; ya que también la colectividad se ha ido perdiendo y lo ideal sería rescatar este rasgo.

También se dice que no se juega solo con juguetes y no existen espacios y momentos específicos para la práctica de esta actividad, ni tampoco corresponde solo a la etapa infantil.

“Cuando los niños juegan a la tiendita, en el patio o en la sala, con latas vacías o carritos y muñecas, nos demuestran una realidad donde la ocasión y los objetivos de juego son ilimitados. Ni se imaginan que existe otro mundo totalmente diferente; ellos creen que los adultos hacen lo mismo, es decir, que juegan con los instrumentos y horarios del trabajo; necesitan tanto compartir los juegos grandes que siempre aceptan e incluyen con felicidad en los suyos”.⁴⁰

El niño no entiende que el adulto que le hace compañía en sus necesidades lúdicas, lo complace, dejando sus ocupaciones y obligaciones que tiene en su oficina u otra parte; no piensan que el adulto desarrolle actividades serias y frívolas.

Los niños no viven un mundo de grandes y de chicos, más bien, de seres humanos que se diferencian solo por el tamaño.

⁴⁰ *Ibíd.* p. 105

El niño con su propio movimiento explora el mundo exterior para encontrar respuestas; se le presentan momentos difíciles, obstáculos en su camino, pero incomparable con el injusto rechazo que sienten del adulto, por citar algo, para compartir una actividad o usar algún instrumento.

Actuar totalmente en todo lo que le rodea es un gesto de amor donde el juego del niño es pleno; es inagotable, le satisface el solo hecho de correr, caminar, sentir y tan capaz como para encontrar respuestas en la sociedad, como para despertar los objetos y los ritmos; los pequeños son poderosos y el mundo que les rodea es pleno.

Se cree que a veces, injustamente se les atribuye frivolidad y niñerías; lo que los infantes desean es comprender lo que suceden su entorno, curiosear cuando observa, cuando interroga, y cuando imita.

Varios factores determinan que todos los niños desean formar parte activa y con responsabilidad en el mundo que los rodea; algunos son: la extensión del interés, la atención en el aprendizaje, la capacidad de asimilar nuevas habilidades.

Pasando a hablar de cultura, se dice que ésta surgió en forma de juego, también las ocupaciones destinadas a la satisfacción de las necesidades de la vida, como por ejemplo: la agricultura, adopto con facilidad en la antigua sociedad, la forma lúdica.

En la cultura, una sociedad comunica se interpretación de la vida y

del mundo, ya que en sus fases primarias, tiene algo de lúdico; es decir, que posee un desarrollo con las características de un juego.

Cuando se observa una bella representación, rápidamente se relaciona su valor cultural, pero dicho valor estético no se necesita para que el juego se le adjudique carácter cultural, sino que los valores físicos intelectuales, morales o espirituales, puede elevar de igual manera a éste al terreno de la cultura; cuando más sea necesario para fortalecer la vida de un individuo o de un grupo, tanto más se elevará a ese plano cultural.

Hace ya algunos años que el juego pasa a ser uno de los temas prioritarios tanto dentro del campo artístico, como en el pedagógico. De repente surgió como una solución para la enseñanza y como una herramienta que con honestidad y responsabilidad en el trabajo se rescataría una actitud lúdica, pedagógica; es como si dos fuerzas se alejan en lugar de interrelacionarse con armonía; tal parece que el juego se interpreta o se toma sólo para domesticar niños inquietos de la actualidad o para calmar conciencias muy serias y de maestros formales.

Se determina la naturaleza de esta actividad biológica y psicológicamente mediante diversas teorías existentes, estudiadas por algunos psicólogos.

De acuerdo a su origen, algunos autores dividieron los juegos en tres grupos: los de herencia, los de imitación y los de imaginación; y atendiendo a las diversas etapas de éste y su propósito sin reflexionar, o como se dice, a

la comisión que pueda desempeñar como educadores, a las necesidades y preferencias que parecen responder, es decir, a su utilidad práctica, se distinguirán: los juegos que interesan a la movilidad (motores), los que son útiles para la educación de los sentidos (sensitivos), los del desarrollo de la inteligencia (intelectuales), los que ejercitan la sensibilidad y voluntad (afectivos); en fin, los que satisfacen en primer término, el libre juego de la imaginación, en los que la ilusión sobresale, ya que los juegos artísticos, son los más desinteresados de todos.

Desde el punto de vista de su función educativa, las actividades lúdicas dan vigor al cuerpo y desarrollan generalmente el espíritu; además proporcionan nuevas imágenes, agudizan las facultades de observación y tiene el poder de combinar y ejercer, así mismo un gran influjo sobre el carácter, y son fuentes que originan el estar contentos y el placer.

“El juego es el más importante estimulante de su imaginación, en el periodo en el que ingresa a los jardines y comienza sus nuevas relaciones sociales, el juego lo es todavía más porque entonces es cuando empieza a desenvolverse su espíritu de observación y su imitación”.⁴¹

La labor del maestro debe ser entonces la de proporcionar los elementos intelectuales que se necesiten para que, bajo su influencia, exista un fuerte desarrollo de su imaginación, sus juegos sean más intensos y, primordialmente, su niñez la realice completamente. Además, el niño no se siente satisfecho con las imágenes, sino que los objetos que manipula, los

⁴¹ GORDILLO, José. Juegos en los que el niño enseña al hombre. P. 29

anima, les da vida, carácter, personalidad, hablan, aún siendo cualquier objeto. A veces, su imaginación es más útil y no necesita tomar objetos ni animales que tiene cerca, sino que inventa genios, personajes, acciones y juguetes totalmente imaginarios.

Todavía en la fase de su transformación psíquica, en la del pensamiento racional, de los siete años en adelante, durante la cual el simbolismo del concepto entra en juego para modificarle y convertirle en igual del adulto; durante este lapso en que el niño lucha con desesperación por no perder su propia personalidad y transformarse en adulto en miniatura; donde trata de crecer por fuera pero conservarse niño por dentro.

4.2 El juego en el ámbito educativo

Hasta hace poco tiempo se pensaba que los juegos eran ajenos a la educación.

Ese criterio tan formal como ilógico marcaba las barreras entre las actividades educativas y los juegos.

Se pensaba que las actividades lúdicas servían nada más para la reafirmación de un contenido mediante recursos formales en el proceso educativo.

La educación es un desarrollo que corresponde nada más al individuo

que se preocupa en determinar su conducta.

Los juegos, como expresión orgánica natural del ser humano, son fuente original de los conceptos personales, que no tienen por qué aceptar el rigor formal del individuo.

La diferencia de éstos como actividades adulta es el primer indicio retroceso y descendencia en la vida del hombre moderno.

La educación tiene una importancia académica en la medida que desconoce que los juegos son una necesidad importante del ser humano en todas las etapas de su desarrollo.

El juego es el agente formativo más importante de la vida; es la superación del comportamiento instintivo natural.

La conciencia de los límites de éste es lo que determina su calidad. Cuando los logros son un compromiso, cuando es una manifestación natural que ha salido de la unión entre el medio y el comportamiento; cuando es creativo, se llama arte y es la entrada a la expresión más pura, un cambio a la libertad infinita, un refugio para la dignidad humana; los juegos son una comunicación abierta con las alternativas más importantes de la vida; son los valores intuitivos pero certeras, requisitos primordiales al acontecimiento; formas de interrelación humana que quitan los obstáculos del convencionalismo; recursos biológicos naturales para agudizar la percepción; son además, el medio que permite la participación en el

quehacer estético de la sociedad industrial la única forma posible de actuación artística para la sociedad de masas.

Las actividades lúdicas, en su espontaneidad, anteceden a la situación objetiva y son aprovechados por la inteligencia para transformarse en modos avanzados del conocimiento.

Cuando éstas se convierten en monotonía, en un ejercicio común o se hace motivo de mecanización, cuando oculta sus metas y comprende sus objetivos, solo es un medio rígido, desesperado y en ocasiones frustrado de reafirmación que no conoce la libertad y se denomina adiestramiento.

Las personas mayores han sido instruidas en la cultura oral que guía el pensamiento y que ha llegado a desfigurar la naturaleza biológicamente provechosa de la percepción.

La inteligencia y la razón del sentido común arruinan sistemáticamente la fuerza y la frescura de toda situación que no tenga que sustituirse en el lenguaje, como si la riqueza de la relación delicada que se tiene con la naturaleza se puede encontrar en una enciclopedia. Es por esto, que las alucinaciones de las acciones creativas no resultan entendibles para la sociedad ordenada como civilización.

Para el sujeto que juega, o que participa correctamente en las actividades creadoras, tiene la admirable sorpresa del descubrimiento. Su quehacer es diferente al recuerdo; no está inventando, sino meditando con

los sentidos alertas al milagro de un mundo donde cada situación tiene la clase de un hecho real y concreto que ha sido engrandecido por la conciencia y donde cada percepción es una novedosa valoración sin precursores.

“Los juegos llegan así a ser comprendidos como una forma del pensamiento humano, donde las percepciones quedan purificadas de condicionamientos artificiales o extraños. Los juegos son la forma natural de la educación, el camino más corto hacia lo temporalmente inaccesible de la experiencia humana”.⁴²

No se necesita decir que, según las situaciones del ambiente y de la vida, ese espacio pueda admitir diversas formas. En el mundo rural, se puede ordenar una extensión amplia y ligera, por medio de puntos de referencia, dificultades, señales, cuando en el mundo urbano el espacio de recreación de más utilidad de seguro será un lugar vacío, como puede ser un terreno baldío, último albergue del juego ciudadano.

Al inicio el docente debe usar procedimientos reservados sean favorables para la actividad lúdica sin que se lleve un control, restringiéndose a un estímulo implícito al que los niños se verán muy susceptibles ya que ellos perciban que los adultos de verdad se contentan al verlos jugar sin querer incorporarse en sus actividades, sin embargo, el papel del pedagogo muchas veces será definitivo en el movimiento de los conocimientos lúdicos, que luchará por impulsar por medio del intercambio

⁴² *Ibíd.* P. 32

entre niños y niñas, grupos de edad, orígenes sociales o étnicos diferentes.

Ayudará a formar un mecanismo de desarrollo de los conocimientos que se adquieren mediante los juegos en el contexto social. La educación guía y orienta las actividades lúdicas para convertirlas en sistemas y formas de trabajo para encauzar los intereses y propiciar el aprendizaje.

Se cree que los actos extremadamente absorbentes parecen ser necesarios para el desarrollo mental.

Los niños que son aptos para el movimiento intenso, que entretiene e interesa, con seguridad son los que tendrán mayor facilidad para emprender su camino por la vida y obtendrán excelentes resultados. Así jugando se forman y se combinan las estructuras mentales que posibilitaran el desarrollo de una inteligencia fecunda.

Son los padres los que deben de ayudar con estos pasatiempos individuales que son la compañía de amiguitos o hermanos, para cambiarlas por actividades de grupos, donde cada uno sugiere y opina, aportes nuevos para la acción o hecho que se pretende.

Tanto esto lo aprovechará la maestra en la escuela para usarlo como apoyos y ayudas didácticas. El juego-trabajo en la mesa de arena es muy provechoso y de recompensas a los niños, que forman muestras y hacen sin ayuda de un conocimiento programático, acabando su obra con su ilusión y fantasía.

Los niños de 8 y 9 años se divierten haciendo un albergue, una caballo para defenderse en ella y vivir fantasías permanentes en las que hace escapar su ilusión, acomoda sus escritos mentales, mueve sus manos y siente el placer del tacto con una verdad que le es propia, siente la verdadera emoción de la fantasía y el secreto.

Estas actividades pueden ejercitarlas en las casas de campo, en el fondo de su patio y cuando sale de excursión.

Los padres deben fomentar y dejar que los pequeños se diviertan solos o acompañados, deseando este último tipo de acción por su influencia socializadora, para que desaparezca la diferencia entre esta actividad y el trabajo, el maestro debe aprovechar estas características de las forma de juego para que el alumno trabaje en la escuela preparando proyectos educativos.

El trabajo se ve reforzado por la presión del grupo escolar y de la maestra, haciendo una combinación tan viva que el niño no sabe que trabaja mientras juega.

Familiariza sus impulsos lúdicos y realiza un proceso de aprendizaje.

Los juguetes de los niños son un elemento de tradicionalistas importantes, porque en muchas ocasiones los padres ven con la sorpresa que el balde de plástico, ha sido cambiado por un tarrito y la muñeca fina por una botella cubierta con cualquier ropa.

El tarro y la muñeca representan en el mundo del niño, una realidad adquirida y preparada por ellos mismos.

No es el juguete comprado que fue deseado y preferido perdió mucho gusto cuando se alcanzó.

Por lo regular los padres se inquietan cuando el niño entre sus variados juguetes elige uno y se dedica nada más a él.

Es importante respetar el interés del niño hasta que lo agote y elija otros.

Los pequeños en estos casos son más determinantes y realizan una sola actividad por temporadas y por lo mismo juegan con un solo juguete.

Estos juegos son muy benéficos para su desarrollo mental y para la ampliación de imágenes en su esquema de conocimientos.

Algunos niños padecen de algo que a los padres desespera, nunca terminan un trabajo que empiezan.

Si no se encantan, los padres no deben mostrar impaciencia, sino lo contrario, tiene que motivar la acción.

La actividad lúdica no está aún adaptada para la etapa y poco a poco el niño va adquiriendo interés y deseos de ver terminada su obra.

La maestra debe despertar también a estos alumnos para que terminen trabajos y sientan el placer de la obra, es posible que en ambos casos, no tenga suficiente madurez de percibir para apreciar el conjunto.

Otro problema del juego es la destrucción, que solo se puede ver como algo constructivista a la inversa.

Por lo regular, el infante demuestra gran inquietud por desarmar un juguete que después no sabe armar.

El niño pequeño derrama el contenido de una caja con botones, por gusto, pero no es capaz de volver a llenarlo, pero si derriba cualquier torre de cubos o de objetos útiles para él, le proporciona un goce.

Hay niños mayorcitos que son capaces de destruir un trabajo sin tener luego esa misma capacidad o habilidad para reconstruirlo.

Este tipo de acciones pueden ser repetidas constantemente, es entonces cuando el pequeño debe ser observado ya que puede estar sucediendo algo anormal. Esto es, que existe la posibilidad de que haya una dureza y el chiquillo no está dispuesto para ciertos juegos o para hacerlo con ciertos elementos.

Si el chamaco es sádico para los actos lúdicos debe guiarse hacia otros propósitos, porque no hay simbolismo, en estos casos, es preferible dirigirlos hacia otros fines.

El juego debe dirigirse siempre hacia lo experimental y lo práctico.

Se sabe que aunque la actividad lúdica que el niño elija sea fantástica, él la enfoca hacia una practicidad imprevisible.

Es capaz de crear un compañero invisible y de dialogar con él, mandarlo, castigarlo y premiarlo. Cuando el pequeño hace esto, es porque una necesidad interior lo inclina a ello, y desempeña un papel positivo en el proceso del desarrollo.

Para el maestro la acción recreativa será un excelente medio para conocer al alumno, tanto en el plano de la psicología individual como de los aspectos culturales y sociales. Gracias a la observación del juego del pequeño se podrá ver como se manifiesta una perturbación del desarrollo afectivo, psicomotor o intelectual, se identificará la fase del desarrollo mental a que ha llegado el niño y se tomará en cuenta si se desea cambiar las técnicas de aprendizaje utilizadas y descubrir los métodos que tienen más probabilidades de éxito.

Porque el pequeño a cualquier edad que se le considere, pertenece a una cultura dada que hay que aprender a respetar y a comprender.

Al captar los sentidos de esta cultura puede ayudar al maestro a conocer la manera de pensar, las creencias, las experiencias y las aspiraciones de los niños y a partir de ahí, a elaborar su estrategia pedagógica.

Por medio del juego se estrecha la comunicación entre los alumnos y el maestro, cuando el lenguaje verbal falta. Esta actividad rompe el desarrollo de las actividades escolares y cotidianas.

El educador como tal, debe promover esta actividad y reservar un espacio único ya que es una necesidad vital para el educando.

Así como también tratará de buscar, específicamente, en el área y en los momentos escolares, un espacio para el juego en donde el alumno podrá usar según sus necesidades al límite del razonamiento pedagógico.

4.3 El juego en el aprendizaje del niño

Antes de entrar a la clase, “el maestro deberá definir con claridad sus fines pedagógicos y buscar la forma de cómo los juguetes y los juegos de los niños pueden responder a esos fines”.⁴³.

En seguida se explican ordenadamente siete objetivos pedagógicos.

- Nivel de simple conocimiento:
Memorización y retención de informaciones registradas.

Nivel de comprensión:

⁴³ GARVEY, Catherine. El juego infantil. P. 182

Transposición de una forma de lenguaje a otra, interpretación de una tendencia o de un sistema.

- Nivel de aplicación:

Escoger y utilizar abstracciones, principios y reglas en situaciones nuevas, para una solución original en relación con las situaciones y los problemas de vida corriente.

- Nivel de análisis:

Analizar un conjunto complejo de elementos, de relaciones o de principios.

- Nivel de la síntesis:

Estructura (resumen, plan, esquema, razonamiento) de los elementos diversos procedentes de distintas fuentes.

- Nivel de evaluación:

Juicio crítico de las informaciones, las ideas, los métodos.

- Nivel de la invención y de la creación:

Transferencia del conocimiento adquirido a una operación Creadora.

El juego responde a estos objetivos, ya que hace contribuir.

Las acciones de percepción como es el contacto con el objeto, la vista, el oído, etc.

Las actividades orales como la vocalización y las formas de expresión en las que se utilicen palabras, frases, etc.

Las acciones que se relacionan con la efectividad como la atracción, el rechazo, la identificación, la representación de las diferentes funciones y roles familiares de la escuela y la sociedad.

También las que se refieren a la realización o a la fabrica de cosas que se mueven, tanto el vigor físico como las capacidades de la mente y del afecto, apoyándose completamente en situaciones pasadas.

Y en las que participa la inteligencia como los procesos cognitivos tales como la observación y los diferentes procedimientos de la reflexión a partir de detalles precisos, orales, situacionales (o de la sociedad).

Se puede decir que el juego forma un verdadero modelo educativo voluntario que funciona antes de la escuela.

4.4 El juego trabajo

Para el niño el juego es trabajo, el provecho, la responsabilidad, es el modelo de la vida, es el lugar en el cual ser psicológico puede respirar y en conclusión puede ejercitar.

Es un individuo que juega y nada más.

Con esta acción crece el espíritu y la mente. Durante esa tranquilidad y esa calma de los pequeños en los que muchas ocasiones los padres se complacen equivocadamente, se pronostican con frecuencia graves defectos mentales.

Un niño que no sabe como jugar, como si fuera un pequeño anciano, será un adulto que no sabrá reflexionar.

La acción lúdica ejerce en el pequeño el papel que el trabajo desempeña en el adulto.

Como la persona madura se siente firme en sus actos, el chico se engrandece por sus aciertos lúdicos. El infante al no poder intervenir en trabajos reales y sociales, halla ese sustituto en el juego.

Un chamaco que no quiere jugar, es un individuo con un carácter que no se afirma, que se conforma con ser pequeño y débil. El niño se inclina por el juego, porque es ajeno al del trabajo.

Teniendo en cuenta el valor que tiene el acto lúdico en el aprendizaje, enseguida se enuncian algunos párrafos en donde se puede apreciar dicha importancia.

- La actividad lúdica es un ejercicio relacionado, ligado a la personalidad. Empieza desde los primeros años de vida y está presente en el transcurso de toda la existencia.
- Llena una función vital para el proceso total, integró y armonioso de la personalidad.
- Esta acción, acompañada de placer funcional, es indispensable para el adulto, no solo para el niño.
- La acción lúdica suministra al pequeño de una cantidad extraordinaria de experiencias en su mayoría abundante en alegría.
- En ella el alumno se manifiesta con sencillez y espontaneidad, la cual permite al maestro cómo conocerlo mejor.
- Realiza en el educando una función muy significativa que es la de apoyarlo en la liberación de una serie de traumas.

4.5 El juego como elemento integrador de la familia

A través de su crecimiento el niño necesita adquirir diferentes actitudes tanto las que él mismo experimenta en sus juegos como las que sus padres puedan ofrecerle, también mediante los actos lúdicos. El padre o la madre al moverle los pies al bebé, esta jugando pero a la vez hacen que el pequeño haga ejercicio, lo mismo sucede al cantarle o hablarle que también es una forma de juego que se establece entre los padres y el niño, pero a la misma vez está dando algo muy importante, la comunicación entre ambos.

“La relación entre padres e hijos va cambiando pues el pequeño va adquiriendo capacidad para expresar sus deseos en acciones independientes. El pequeño es capaz de realizar una actividad solo porque sus padres le han enseñado y porque le han prestado atención a sus inquietudes y la mejor manera de lograr esto es mediante el juego por ser este elemento valiosísimo en la comunicación entre padres e hijos, ya que permite establecer entre ambos una relación libre y afectuosa fomentando los lazos de confianza y favoreciendo una situación de igualdad”.⁴⁴

La actividad lúdica entre padres e hijos tiene una gran significación, también mediante ella los niños tienen la oportunidad de mostrar sus inclinaciones y a su vez los padres podrán estimularlos para que puedan ir encontrando otros intereses propios.

⁴⁴ *Ibíd.* P. 185

Esto es muy importante porque a medida que el infante crece siente la necesidad y exige que sus padres le dediquen cada vez más tiempo.

Puede además brindarle un sin fin de experiencias que lo divertirán y le harán su existencia muy interesante al estar en su compañía. Sin embargo, es importante medir el tiempo dedicado a los hijos, con el fin de que éstos se den cuenta que hay otras cosas que sus padres deben de hacer y a la vez comprender que eso no disminuirá el amor que sienten por ellos. El niño debe darse cuenta de todos los derechos que tiene como hijo y así como lo pueden cuidar, alimentar, corregir, etc. También tiene derecho a que los distraigan y diviertan, a que le brinden un momento y éste es la hora del juego, momento que debe ser únicamente suyo con el fin de que llegado el momento que sus padres tengan otras ocupaciones no le parezca una señal de falta de amor.

Otra cosa muy importante a la hora del juego es que el padre o la madre no muestren diferencia en su actitud con respecto al hijo o a la hija. Tanto uno como el otro necesitan del aprendizaje y la experiencia a través del juego llevado a cabo tanto con el padre como la madre.

Los dos deben interactuar con los hijos otros juegos, parte de los propios de su sexo.

“No va a ser menos hombre un padre que juega a las muñecas con su hija, ni va a restar feminidad a la madre que juegue el trencito en el suelo son su hijo; por el contrario, las respectivas virtudes de cada sexo se

asentaran.”⁴⁵

4.6 El juego en la enseñanza de las matemáticas

Al verde

Calcular mentalmente para dar un resultado aproximado es una actividad que se usa con frecuencia en la vida diaria. Además permite saber si el resultado calculado por medio de una cuenta es correcto o no.

En este juego al sumar o restar cantidades a un número conocido para obtener un resultado aproximado, los niños desarrollan su capacidad para calcular mentalmente resultados.

Primera versión

En esta versión y en las siguientes se utilizan tarjetas que de un lado indican un color y de una tira de cartoncillo con números dividida en franjas iluminadas, con los mismos colores que los indicados en las tarjetas.

Un niño pone un objeto sobre un número de la tira. Toma una tarjeta y al voltearla calcula cuanto debe sumar o restar para que su objeto llegue al color que la tarjeta indica.

⁴⁵ ARNOLD, Arnold. Como jugar con su hijo. P. 23

Material

- Una bolsa con unas 30 piedritas, para cada equipo.
- Una tira de cartoncillo, como la que se muestra, de 8 cm. De ancho por 6 cm. De largo, con divisiones cada 5 cm., para cada equipo. Cada tres números se eliminan con uno de estos colores: rojo, azul, verde, amarillo.
- Un juego de 8 tarjetas de cartoncillo, para cada equipo.
El juego esta formado por tarjetas de un círculo de color
Cada una (rojo, azul, verde y amarillo).

Si cuenta con el material seleccione la tira con números que corresponden a esta versión y las tarjetas que necesita: dos tarjetas con círculo rojo, dos con círculo azul, dos con círculo verde y dos con círculo amarillo. En caso de no contar con este material puede elaborarlo considerando las características descritas.

1. El maestro organiza al grupo en equipos de dos o cinco niños.
2. Entrega a cada equipo una bolsa con piedritas, una tira de cartoncillo y las tarjetas.
3. Antes de iniciar el juego, los niños revuelven las tarjetas y las ponen sobre la mesa. Una sobre otra y con el color hacia abajo.
4. En cada equipo se ponen de acuerdo sobre quien inicia el juego.
5. El iniciador del juego toma una piedrita de la bolsa y la pone sobre

cualquier número de la tira.

6. El mismo niño levanta una tarjeta y al ver el color rápidamente dice cuánto sumar o cuanto restar al número donde esta su piedrita para caer en cualquier número que esté en la franja del color que le salió.
7. Si dice “más”, mueve su piedrita hacia la derecha, tantos lugares como el número que dijo. Si dice “menos”, la mueve hacia la izquierda. Por ejemplo, si dijo “mas cinco”, mueve su piedrita cinco lugares hacia la derecha; si dijo “menos tres” mueve su piedrita tres lugares hacia la izquierda.
8. Si el niño logra caer en la tarjeta del color que le salio en la tarjeta que levantó, se queda con la piedrita. Si no, la devuelve a la bolsa.
9. Cada tarjeta que toma se pone de nuevo debajo de las demás.
10. para continuar el juego otro niño coloca una piedrita sobre cualquier número de la tira y levanta otra tarjeta.
11. Gana el niño que logre reunir más piedritas de cinco rondas.
12. Devuelven las piedritas a la bolsa y siguen jugando.

Segunda versión

Es el mismo juego que el de la primera versión, pero se cambia el material.

Material

- Una tira de cartoncillo con los números del 1 al 20, para cada equipo. Cada cuatro números se ilumina con uno de

estos colores: rojo, azul, verde, amarillo y anaranjado.

- Un juego de 10 tarjetas de cartoncillo para cada equipo, con los mismos colores de la tira.

Si cuentan con el material, seleccione la tira con números que corresponde a esta versión y las tarjetas necesarias. En caso de no contar con ese material puede elaborarlo tomando en cuenta que la tira con los números es de 8 cm. De ancho por un metro de largo con divisiones cada 5 cm. Se puede utilizar las tarjetas de la primera versión, agregando dos tarjetas con el color anaranjado.

Tercera versión

Es el juego de la primera versión, pero se cambia el material.

Material

- Una tira de cartoncillo con los números del 1 al 30, para cada equipo. Cada cinco números iluminados con cada uno de estos colores: rojo, azul, verde, amarillo, anaranjado y gris.
- Un juego de doce tarjetas con los mismos colores de la tira. Si cuenta con el material, seleccione la tira con números que corresponda a esta versión y las tarjetas necesarias. En caso de no contar con este material, puede elaborarlo tomando en cuenta que la tira de cartoncillo es de 8 cm. de ancho por 1.50 metros de largo, con divisiones cada 5 cm. Se pueden usar las

tarjetas de la segunda versión, agregando dos tarjetas más con el color gris.

Cuarta versión

Es el mismo juego que el de la primera versión, pero cambia el material.

Material

- Una tira de cartoncillo con los números del 1 al 40, para cada equipo. Cada cinco números iluminados con uno de estos colores: rojo, azul, verde, amarillo, anaranjado, gris, rosa, morado.
- Un juego de 8 tarjetas con los mismos colores de la tira. Si cuenta con este material, seleccione la tira con los números que corresponde a esta versión y las tarjetas necesarias. En caso contrario, puede elaborarlo tomando en cuenta que la tira es de 8 cm. De ancho por 2 metros de largo, con divisiones cada 5 cm. Se puede utilizar las tarjetas de la tercera versión, agregando las tarjetas rosa y morada.

El cajero

Nuestro sistema de representación de los números se basa en el uso de diez cifras: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, y dos reglas.

La primera regla consiste en agrupar los elementos de una colección de diez en diez: diez unidades hacen una decena, diez decenas hacen una centena, diez centenas hacen un millar.

La segunda, consiste en usar la posición de las cifras de un número para representar cada grupo de agrupamiento.

Estas dos reglas facilitan mucho, además de la escritura de los números, los procedimientos para sumarlos, restarlos, multiplicarlos y dividirlos. Es muy común que los alumnos, y las personas en general, sepan escribir los números y operar con ellos pero que, al mismo tiempo, ignoren las dos reglas en las que se basan los procedimientos que usan.

En este juego, los alumnos trabajan sobre la primera regla, la de los agrupamientos de diez en diez, para profundizar su conocimiento sobre el sistema decimal de numeración y sobre los procesamientos para sumar y restar.

Primera versión

En esta versión del juego, las unidades, decenas y centenas se representaran con corcholatas de colores.

Los jugadores van reuniendo unidades y las van cambiando por decenas. Gana el primero que obtenga una centena.

Material

- Dos dados comunes con puntos del uno al seis, para cada equipo.
 - Por cada equipo una caja o bolsa de plástico con 40 corcholatas azules, 40 corcholatas rojas y una corcholata amarilla. Las corcholatas se pueden pintar con una bomba de flit.
1. El maestro organiza a los alumnos en equipos de tres o cinco niños.
 2. Entrega a cada equipo dos dados y una caja de zapatos o una bolsa de clástico con las corcholatas azules, las corcholatas rojas y una corcholata amarilla. Pueden jugar sobre una mesa o en el piso.
 3. La primera vez que juegan, el maestro escribe en el pizarrón el valor de las corcholatas.
- La corcholata azul vale uno.
 - La corcholata roja vale 10 corcholatas azules.
 - La corcholata amarilla vale 10 corcholatas rojas.
1. En cada equipo se ponen de acuerdo para que uno de los integrantes sea el cajero. Al niño que toca ser el cajero se le entregan los dados y la bolsa o caja con todas las corcholatas.
 2. En su turno cada jugador lanza al mismo tiempo los dados y entre todos obtienen la suma de los puntos.

3. El cajero entrega al jugador que lanzo los dados tantas corcholatas azules como puntos haya obtenido. Por ejemplo, si un dad cayo en el 6 y el otro en el 5, el cajero entrega 11 corcholatas azules.
4. cuando los jugadores que lanzan los dados tienen 10 corcholatas azules, le pueden pedir al cajero que se las cambie por 1 amarilla.
5. Gana el juego el jugador que obtenga primero la corcholata amarilla.
6. Devuelven todas las corcholatas y le toca a otro niño ser el cajero.

Segunda versión

En esta versión del juego los jugadores comienzan con una cantidad inicial de corcholatas, a la que le van quitando unidades. Gana el primero que logra deshacerse de todas las corcholatas.

Material

- Una bolsa o caja con 40 corcholatas azules, 40 rojas y 5 amarillas, para cada equipo.
 - Dos dados como los de la primera versión.
1. El maestro organiza al grupo en equipos de dos a cinco niños.
 2. Entrega a cada equipa dos dados y una bolsa o caja con las

corcholatas.

3. En cada equipo se ponen de acuerdo para que uno de los integrantes sea el cajero. Al niño que le tocó ser el cajero se le entregan los dados y la bolsa con todas las corcholatas.
4. En cada equipo el cajero, entrega a cada jugador cinco corcholatas azules, cinco rojas y una amarilla.
5. En su turno, cada jugador lanza dos dados y entre todos encuentran la suma de los puntos.
6. El jugador que lanzo los dados, quita de sus corcholatas tantas corcholatas azules como puntos haya sacado. Si no le alcanzan las corcholatas azules que tiene, puede pedir el cajero que le cambie una de las corcholatas rojas por diez azules. Si tampoco tiene corcholatas rojas suficientes, puede pedir al cajero que le cambie una amarilla por diez rojas.
7. Gana el primer jugador que logre quedarse sin corcholatas.
8. Revuelven todas las corcholatas y le toca a otro niño ser el cajero.

Tercera versión

En esta versión del juego y en la siguiente, los alumnos realizan sumas o restas apoyándose en un tablero de unidades, decenas y centenas. Ganan los que logren obtener el resultado correcto.

Material

- Un tablero como el que se muestra en el dibujo, para cada

alumno. El tablero puede ser de cartón, de unicel, de corcho o de cualquier otro material en el que se puedan clavar tachuelas.

- Tres tachuelas, para cada alumno.
 - Para cada alumno, un “paquete con números” con lo siguientes 5 números menores que 100, cada uno escrito en un pedacito de papel. El resultado de esos 5 números, descrito en un papel como los anteriores, pero doblado de tal forma que el resultado no se vea. Cada paquete con los cinco números y el resultado de la suma, puede meterse en un sobre pequeño o agruparse con un clip o, simplemente, introducirse en una hoja doblada.
1. El maestro organiza al grupo en equipos de 3 a 5 años.
 2. Entrega a cada alumno un paquete con números, un tablero y tres tachuela.
 3. En cada equipo deciden quien será el cajero en la primera jugada. Los demás alumnos preparan su trabajo.
 4. El cajero saca sus cinco papelitos con números y pone sobre la mesa su primer número y pone. cada uno de los demás jugadores representan ese número en su tablero, poniendo cada tachuela en el lugar que le corresponde. Los jugadores deben cuidar que nadie vea el numero que han representa en su tablero. Por ejemplo el numero 38 se representa en el trabajo como el que se muestra a la derecha.
 5. El cajero retira el primer número y pone el segundo. Los jugadores deben representar con sus tachuelas el resultado de la suma de este número con el anterior. No pueden usar lápiz

ni papel, solo el tablero. Sin el segundo número fue el 57 en el tablero queda como se indica.

6. El cajero sigue poniendo, uno por uno, cada uno de los demás números y los jugadores van sumando cada número al resultado anterior, usando solo su tablero.
7. Cuando los alumnos ya tienen en sus tableros el resultado de la suma de los cinco números, muestran sus tableros. El cajero desdobra en ese momento el papel que contiene el resultado. Juntos revisan quienes acertaron y quienes no.
8. Los alumnos que acertaron tienen un punto. Antes de empezar la segunda ronda, guarden el paquete con números que acaban de usar para entregarlo después al maestro.
9. Para continuar, toca a otro alumno ser el cajero. El juego termina cuando todos han sido cajeros una vez.
10. Gana el alumno que haya acumulado más puntos.
11. Intercambian con otro equipo su paquete con números y juegan otra ronda.
12. Para aumentar la dificultad del juego, el maestro puede incluir números de tres cifras, o puede aumentar la cantidad de sumandos, cuidando que el resultado sea menor que 1 000.

Cuarta versión

Es el mismo juego que el de la tercera versión anterior, se dobla el papel con el resultado. Pero estas ves el resultado se obtiene restando a los cinco números.

1. Para empezar los jugadores representan en sus tableros el número como se muestra.
2. El primer número que el cajero pone sobre la mesa deberá ser restado por los jugadores al. por ejemplo. Si sale el 15 el tablero queda 84.
3. El cajero sigue mostrando uno por uno los otros cuatro números, y los jugadores van restando cada número al resultado anterior.

En la tercera y cuarta versiones de este juego, los alumnos deben representar, sumar o restar números en un tablero de unidades, decenas y centenas. En cada columna del tablero están indicadas las cifras del 1 al 9 no se pusieron los ceros por dos motivos. El primero es que los ceros no son necesarios para representar una cantidad en el tablero. El 0 por ejemplo, se representa poniendo una tachuela en el de la columna de las decenas. Este hecho hará pensar seguramente a los alumnos por qué el cero si es necesario cuando no se usa en el tablero.

El segundo motivo es que el, al no estar anotados los ceros, los alumnos necesitan pensar en los agrupamientos en los que se basa nuestro sistema de representación de los números. Por ejemplo, para representar el número 0, deberán pensar que este número esta formado por decenas.

Es recomendable que el maestro, antes de enseñar la tercera versión del juego a sus alumnos, les proponga las siguientes actividades para que puedan representar números en el tablero.

El maestro entrega a cada alumno un tablero y tres tachuelas. Les dice que las cifras de la columna encabezada con la letra **U** representan unidades, las de la columna encabezada con la letra **D** representan decenas y las de la columna encabezada con la letra **C**, representan centenas. Después, escribe un número en el pizarrón, por ejemplo 600, y les pide que lo representen en su tablero, clavando una, dos o las tres tachuelas en las cifras que corresponden.

Si los alumnos no logran representar el número, el maestro les hace ver que 600 es igual a 6 centenas y que por lo tanto, basta con poner una tachuela en el 6 de las columnas de las centenas.

Pone varios números más hasta asegurarse de que los alumnos ya pueden representar cualquier número en el terreno. Puede también hacer el ejercicio inverso, es decir, el representa números en el tablero y pide a los alumnos que los aten en el Pizarro.

Una forma divertida de hacer estos ejercicios preliminares es la siguiente: un alumno escribe un número menor de 1 000 en un papel y muestra el papel a un segundo alumno que representa ese número en el tablero. El segundo alumno, a su vez, muestra el tablero a un tercer alumno que escribe el número en otro papel. Finalmente, se comparan los números de los dos papeles, si son iguales, los tres alumnos ganaron. Si son diferentes, entre todos buscan de quien fue el error.

Tercera versión

En esta versión del juego y en la siguiente, los alumnos realizan sumas o restan apoyándose en un tablero de unidades, decenas y centenas, ganan los que logran obtener el resultado correcto.

Material

- Un tablero para cada alumno, el tablero puede ser de cartón, de unicel, de corcho o de cualquier otro material en el que se puedan clavar las tachuelas.
 - Tres tachuelas para cada alumno.
 - Para cada alumno, un “paquete de números” con lo siguiente: cinco números menores que 100, cada uno escrito con un pedacito de papel. El resultado de la suma de estos cinco números, escritos en un papel como los anteriores, pero doblado de tal forma que el resultado no se vea. Cada paquete con los cinco números y el resultado de la suma. Puede meterse en un sobre pequeño o agruparse con un clip o simplemente, introducirse en una hoja doblada.
1. El maestro organiza al grupo en equipos de tres a cinco niños
 2. entrega a cada alumno un paquete con números, un tablero y tres tachuelas.
 3. En cada equipo deciden quien será el cajero en la primera jugada. Los demás alumnos preparan su tablero.

4. El cajero saca sus cinco papelitos con números y pone sobre la mesa su primer número. Cada uno de los demás jugadores deben cuidar que nadie vea el número que han representado en su tablero. Por ejemplo: el numero 38 se representa en el tablero como el que se muestra 3 decenas y 8 unidades.
5. El cajero retira el primer número y pone el segundo. Los jugadores deben representar con sus tachuelas el resultado de la suma de este número con el anterior. No pueden usar lápiz ni papel, solo el tablero. Si el segundo numero fue el 57 en el tablero queda como se indica.
6. El cajero sigue poniendo, uno por uno, cada uno de los demás números y los jugadores van sumando cada número al resultado anterior, usando sólo su tablero.
7. Cuando los alumnos ya tienen en sus tableros el resultado de la suma de los cinco números, muestran sus tableros. El cajero desdobra en ese momento el papel que contiene el resultado. Juntos revisan quienes actuaron y quienes no.
8. Los alumnos que acertaron tienen un punto. Antes de empezar la segunda ronda, guardan el paquete con números que acaban de usar para entregarlo después al maestro.
9. para continuar, toca a otro alumno ser el cajero. El juego termina cuando todos han sido cajeros una vez.
10. Gana el alumno que haya acumulado más puntos.
11. Intercambian con otro equipo se paquete con números y juegan otra ronda.
12. Para aumentar la dificultad del juego, el maestro puede incluir

números de 3 cifras, o puede aumentar la cantidad de sumandos, cuidando que el resultado sea menor que 1 000.

Cuarta versión

Es el mismo juego que el de la tercera versión con modificaciones. Igual que la versión anterior, se dobla el papel con el resultado, pero esta vez el resultado se obtiene restando a los cinco números.

1. Para empezar los jugadores representan en sus tableros el número.
2. El primer número que el cajero pone sobre la mesa deberá ser restado por los jugadores
3. El cajero sigue mostrando uno por uno los otros cuatro números, y los jugadores van restando cada número al resultado anterior.

Guerra de cartas

Para que los niños comprendan mejor el sistema de numeración es necesario que reflexionen sobre las reglas de escritura de los números.

Una de las reglas que se usa para escribir los números es la regla de posición.

Por ejemplo, con las cifras 7,2,5, se puede escribir seis números

diferentes de tres cifras. 752 725 572 527 275 257.

Estos números son diferentes porque el valor de cada cifra cambia dependiendo de la posición que ocupa en el número. Así, el 7 del 752 representa al 700, el 7 en 572 representa 70 y el 7 de 257 representa al 7.

En este juego los niños, al aplicar esta regla de escritura de los números, tienen oportunidad de representar los números colocando las cifras donde mejor les convenga para realizar alguna suma o para comparar números.

Primera versión

En esta versión y en las siguientes, los niños forman números con cartas. En cada jugada se queda con todas las cartas, el niño que obtenga el número mayor, o el menor, o el más aproximado a un número dado, según la versión. Cuando se acaban las cartas gana el niño que se haya quedado con más cartas.

Material

- Un juego de 40 cartas con números del 0 al 9 para cada equipo.
- Cada juego de cartas se forma con cuatro tarjetas con el número 0, cuatro con el número 1, así hasta cuatro con el número 9.

- Si cuenta con tarjetas con números, seleccione las que necesite; en caso contrario puede elaborarlas tomando encuenta las siguientes indicaciones.
- De un pliego de cartoncillo se cortan 40 tarjetas de 6 cm. de ancho por 8 cm. de largo. Por uno de los lados se escribe el número del cero al en cada una de ellas, hasta tener cuatro tarjetas con cada uno de los números. Pueden utilizarse las tarjetas del juego “Dilo con una cuenta”, completando con las tarjetas que se requieren para este juego.

1. El maestro organiza el grupo en equipos de dos a cuatro niños.
2. Entrega a cada equipo un juego de cartas.
3. Cada equipo revuelve las cartas y las coloca sobre la mesa con los números hacia abajo.
4. Cada niño toma una carta y la pone sobre la mesa con el número hacia arriba.
5. El niño que sacó el número mayor se queda con las cartas que sacaron de esa jugada.
6. Si dos o más niños empatan con el número mayor, solo ellos toman nuevamente una carta. El que tenga el número mayor se lleva todas las cartas que se sacaron en esa jugada.
7. El juego termina cuando se acaban las cartas o cuando ya no alcanza para todos los jugadores.
8. Gana el niño que acumula más cartas.

Segunda versión

Es el mismo juego que el de la primera versión con modificaciones.

1. Cada jugador toma dos cartas y las pone sobre la mesa con los números hacia arriba.
2. El jugador que obtiene mayor resultado al sumar los puntos de sus dos cartas se queda con todas las cartas de esa tirada.
3. En caso de empate, se puede proceder como en la primer versión.

Tercera versión

Es el mismo juego que el de la primera versión con modificaciones.

1. Antes de iniciar el juego, los niños se ponen de acuerdo si juegan el número mayor o al menor.
2. Cada jugador saca dos cartas y forma con ella un solo número. Por ejemplo si saca el 2 y el 5 puede tomar el número 52 ó el 25, según le convenga.
3. Esta misma versión del juego se puede modificar si cada jugador saca tres cartas en vez de dos, para formar y comparar números de tres cifras.

Cuarta versión

En esta versión los niños forman un número que se aproxime a un número dado.

Gana el niño que se haya aproximado más.

1. Igual que en las versiones anteriores, en cada equipo revuelve las cartas y las colocan con el número hacia abajo.
2. Uno de los niños elige el número entre 100 y, lo escribe en un papelito y lo pone sobre la mesa para que todos lo vean.
3. Cada jugador toma tres cartas y forma el número que más se acerque al número elegido.
4. Por turno cada niño dice el número que formó y lo dice a los demás.
5. El niño que se acerque más al número elegido se anota un punto. Si hay empate, los niños que empataron son ganadores y se anotan un punto cada uno.
6. Otro niño elige un número y siguen jugando.
7. El juego termina después de diez rondas.
8. Gana el niño que acumule más puntos.

Dilo con una cuenta

Para profundizar en el estudio de los números y las operaciones, es muy útil que los niños no se dan cuenta que hay diferentes maneras de

obtener un mismo número usando una o varias operaciones. Por ejemplo, el 13 se puede obtener de varias maneras.

$$6+4+2+1$$

$$-3+7$$

$$2*5+3$$

Con este juego los niños reafirman su conocimiento sobre las operaciones de suma, resta y multiplicación. Encuentran distintas operaciones que dan un mismo resultado.

Primera versión

En esta versión y en las siguientes, los niños buscan maneras de combinar distintos números y operaciones para obtener ciertos resultados.

Material

- Un juego de tarjetas de números y de signos de suma, como el que se muestra, para cada pareja. 1- 2- 4- 6-8++

En caso de contar con el material, seleccione los números 1, 2, 4, 6 y 8 y dos signos de suma. Si no tiene ese material, hágalo con cartoncillo.

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

3. Cada pareja trata de combinar las tarjetas necesarias para obtener todos los números del uno al quince, menos los que ya están anotados en alguna tarjeta. En algunos casos un número puede obtenerse de distintas maneras, por ejemplo, el número 10 se puede obtener así: $4+6$, o así: $8+2$.
4. Después de obtener las tarjetas necesarias para obtener un número, anote en su cuaderno las operaciones indicadas y el resultado. Por ejemplo. Si para el número 7 pusieron las tarjetas $1+2+4$, escriben en su cuaderno: $1+2+4= 7$. De esta manera pueden volver a usar esas tarjetas para el número siguiente.
5. Gana la pareja que logra obtener más números diferentes.
6. El maestro le dice a los niños que busquen otras maneras de tomar los números que obtuvieron.

Segunda versión

Es el mismo juego que el de la primera versión con modificaciones.

Material

- Un juego de tarjetas de números y de signos de suma y resta, como el que se muestra, para cada pareja.

En caso de contar con el material, seleccione las tarjetas con los números 1, 3, 5, 7, 9, 11 y los signos + - . Si no cuenta con este material, elabórelo en cartoncillo.

1. El maestro organiza a los niños en parejas.
2. Entrega a cada pareja un juego de tarjetas.
3. Cada pareja trata de obtener los números de 1 al 20 que no estén en las tarjetas. Es decir, tienen que obtener los números 2, 4, 6, 8, 10, 12, 13.....20.

Tercera versión

Es el mismo juego que el de la primera versión con modificaciones.

Material

1. Un juego de tarjetas de números y signos de suma y resta, como se muestra para cada pareja.

En caso de contar con el material, seleccione las tarjetas con los números 3, 5, 7, 9, 11 y los signos + y - , si no cuenta con este material elabórelo en cortoncillo. Puede utilizar todos los números y signos que se utilizaron en la segunda versión. Excepto el número uno que no se utiliza en este momento.

1. El maestro organiza a los niños en pareja.
2. entrega a cada niño un juego de tarjetas
3. Cada pareja trata de obtener los números del uno al 20 que no estén en las tarjetas.
4. En esta versión el número 1 no se puede obtener con las tarjetas. El maestro dejan que los niños prueben varias maneras de

formarlo y que ellos mismos concluyan que el 1 no se puede obtener.

Cuarta versión

Es el mismo juego que el de la primera versión.

Material

1. Un juego de tarjetas de números y de signos de sumas, restas y multiplicación, como el que muestra para cada pareja. 1, 3, 5, 7, 9, +-x. El número 11 no se usa en esta versión y en su lugar se agrega el signo de multiplicación.
2. Cada pareja trata de obtener todos los números del 20 al 30.
3. El maestro dice a los niños que si quieren utilizar el signo de multiplicación, lo pongan antes que los signos de suma y resta y que resuelvan las operaciones en el orden que aparecen. Por ejemplo, si quieren obtener el 14, pueden colocar las tarjetas como se muestran, $3 \times 5 - 1$ estas operaciones se resuelven multiplicando primero y restando después. Tres por cinco que da quince menos uno que da el catorce. Es posible que los niños coloquen las tarjetas de resta o suma antes que la de multiplicación, como se muestra. $- 3 \times 5$, en esta expresión como ésta seguramente los niños resolverán primero $9 - 3 = 6$ y después $6 \times 5 = 30$, lo cual es incorrecto porque cuando en

una expresión aparecen sumas, restas y multiplicaciones, primero deben resolverse las multiplicaciones y el resultado de éstas agregar o quitar lo que sea necesario. Así, la solución correcta a -3×5 es resolver primero $3 \times 5 = 15$ y luego $-15 = -15$. el resultado es un número negativo, -15 y no es 30 como resulta si se hace primero la resta y después la multiplicación.

Es por esto que en la cuarta versión de este juego se pide que cuando los niños utilicen el signo de multiplicación \times , lo pongan antes de los signos de $+$ o $-$.

CONCLUSIONES

Una de las metas principales de nuestro sistema educativo nacional, es elevar la calidad de la educación, por ello es importante realizar un proceso continuo de transformación en el aprendizaje.

Corresponde al maestro propiciar situaciones que permitan al niño manifestarse de una manera espontánea, partiendo de los que a él le gusta para poder incrementar el interés del mismo.

La importancia del juego como recurso didáctico radica en que los alumnos trabajen de manera autónoma, construya sus propias estrategias y que produzcan respuestas satisfactorias.

A medida que esta actividad va desarrollándose vemos un avance hacia la realización consciente de un propósito. La riqueza de posibilidades que nos ofrece es vasta. El maestro que las sabe utilizar lo llevará a favorecer el desarrollo integral de sus alumnos.

Algunos maestros detestan o incluso reprimen las actividades lúdicas del alumno, como si éstas fueran una pérdida de tiempo y energía, es erróneo de aquellos educadores que piensan que el entretenimiento constituye una actividad sin objetivos.

Consideramos que la recreación es una de las actividades educativas esenciales y merece entrar por derecho propio en el marco de la institución escolar, ya que ofrece al maestro el medio de conocer mejor al educando. Sin embargo el papel de éste, esta lejos de ser reconocido por todas las instituciones educativas.

Podemos decir que después de haber realizado nuestra investigación de campo y analizado los resultados obtenidos, nuestra hipótesis de trabajo fue comprobada así como también se alcanzaron los objetivos planeados.

El maestro no debe dejar a un lado el juego al impartir los conocimientos, ya que mediante ella va a lograr una buena comunicación entre sus alumnos cuando el lenguaje verbal falta, y aparte rompe con las actividades escolares cotidianas, es necesario que los docentes nos involucremos más en los aciertos y errores que tenemos en nuestra práctica escolar. Como podemos ver, no se necesita de recursos didácticos muy sofisticados, sino más bien de la responsabilidad y creatividad que tengamos para desempeñar nuestro trabajo.

BIBLIOGRAFÍA

ANGRILL, Albert y Helfat. L. Psicología infantil. Ed. Cecsá. México, 1990. 172.pp.

ARFOVILLOUX, Jean. El juego en la entrevista del niño. Ed. Narcea. Madrid, 1992. 139. pp.

ARNOLD, Arnold. Como jugar con su hijo. Ed. Kapelusz. Argentina, 1991. 236. pp.

BANDET, J. El niño y sus juguetes. Ed. Narcea. Madrid, 1992. 218 pp.

BARONE, Luis Roberto. El niño y su mundo. Ed. Paidós. España. 1993. 247 pp.

DEL POZO, Hugo. Recreación escolar. Ed. avante. México, 1994. 279 pp.

EMERICK, Peter. Juegos didácticos para la educación. Ed. Paidós. Argentina, 1991. 173. pp.

FREDERICK, Elkin. El niño y la sociedad. Ed. Paidós. Buenos Aires. 1992. 246 pp.

GARVEY, CATHERINE. El juego infantil. Ed. Morata. Madrid, 1998. 158 pp.

GORDILLO, José. Juegos en los que el niño enseña al hombre. Ed. Cempae. México, 1990. 185 pp.

HILDEGARD, Hetzer. El juego y los juguetes. Ed. Kapelusz. Buenos Aires, 1988. 111 pp.

HURLOCK, Elizabeth. Desarrollo del niño. Ed. Trillas. México. 1996. 360 pp.

LLEDIAS M, Karla. Juegos al aire libre. Ed. Libra. México, 1999. 126. pp.

PIAGET, Jean. Juego y desarrollo. Ed. Laia. España, 1992. 208. pp.

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Desarrollo del niño en el nivel preescolar. Ed. SEP. México, 1998. 124 pp.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. El niño, aprendizaje y desarrollo. Ed. UPN. México, 1988. 224 pp.

VIGOTSKY, L.S. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Ed. Paidós. España, 1992. 168 pp.

WALLON, Henri. La evolución psicológica del niño. Ed. Grijalva. México, 1997. 301 pp.