



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



**“EL JUEGO: COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA  
BÁSICA EN LA CONSTRUCCIÓN DE  
CONOCIMIENTOS EN LOS ALUMNOS  
DEL PRIMER GRADO DE  
EDUCACIÓN PRIMARIA”**

**TESINA  
PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN**

Presenta

*Inés Yenisie Salazar García*

MAZATLAN, SINALOA, MEXICO

OCTUBRE DEL 2006

## ÍNDICE

|   |           |
|---|-----------|
| <b>INTRODUCCIÓN.....</b>  | <b>1</b>  |
| <b>I ENTORNO GENERAL DEL JUEGO.....</b>   | <b>3</b>  |
| 1.1 Breve reseña histórica del Juego.....   | 3         |
| 1.2 Teorías sobre el Juego.....   | 6         |
| 1.3 Concepto de Juego.....  | 8         |
| 1.4 Clasificación del Juego.....  | 11        |
| 1.4.1 Juego Sensoriomotor.....  | 12        |
| 1.4.2 Juego de Imitación.....   | 13        |
| 1.4.3 Juego Simbólico.....  | 14        |
| 1.4.4 Juego de reglas.....  | 16        |
| <b>II EL JUEGO, EL NIÑO Y LA EDUCACIÓN.....</b>                                   | <b>19</b> |
| 2.1 El Juego en el desarrollo integral del niño.....                              | 19        |
| 2.2 El Juego en la Educación.....   | 24        |
| <b>III EL JUEGO EN EL PRIMER GRADO DE<br/>EDUCACIÓN PRIMARIA.....</b>             | <b>31</b> |
| 3.1 ¿Cómo aprenden los niños?.....  | 31        |
| 3.1.1 Características de los niños del Primer Grado<br>de Educación Primaria..... | 33        |
| 3.1.2 La vida intelectual de los niños de Primer Grado<br>de Primaria.....        | 36        |

|  |           |
|--|-----------|
| 3.2 El Juego como estrategia didáctica en la enseñanza-<br>aprendizaje de las asignaturas en el Primer Grado<br>de Educación Primaria..... | 38        |
| 3.2.1 Español.....   | 39        |
| 3.2.2 Matemáticas.....   | 41        |
| 3.2.3 Conocimiento del Medio.....  | 43        |
| 3.3 Juegos y Dinámicas.....  | 47        |
| <b>CONCLUSIONES.....</b>   | <b>64</b> |
| <b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>   | <b>67</b> |

## INTRODUCCIÓN

Desde que tengo uso de razón, una parte del tiempo de mi vida ha permanecido en la escuela, en las aulas, por supuesto que me motiva aprender, no para saber más sino para ignorar menos, sin embargo, actualmente nos podemos percatar que las cosas han cambiado radicalmente; las escuelas, los maestros y los niños ya no son lo que eran antes.

Lo único que ha permanecido estático en el gusto de los niños de antes y de hoy es el recreo, ese diminuto tiempo que todos disfrutamos y el que esperamos tan ansiosamente para salir corriendo a jugar, para ser libres, sin prejuicios ni apariencias, pero cuando este termina continua el calvario de regresar a la triste realidad, a permanecer quietos y serios postrados en un pupitre con la misión de aprender.

Ante esto, yo sólo puedo reflexionar y asegurar que está pasando algo, que algo se está haciendo equivocadamente, ¿Por qué el niño disfruta jugar y no le motiva aprender?

Por estas razones en la presente tesina, se manifiesta la importancia que representa el Juego en el insólito mundo del niño, y es producto de un arduo trabajo de investigación documental, el cual

intenta ofrecer desde la teoría algunas estrategias y dinámicas que favorezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje de Primer Grado de Educación Primaria.

Para alcanzar todo lo anteriormente planteado, se pretenden lograr los siguientes objetivos:

- Analizar la concepción de la actividad lúdica desde diferentes posturas teóricas.
- Conocer la importancia del Juego tanto en el desarrollo del niño así como dentro del proceso educativo.
- Proponer algunas sugerencias del juego como una estrategia didáctica muy divertida en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las asignaturas de Primer Grado.

Este trabajo es solo una propuesta por querer que las cosas sean mejores y está dirigida a esas personas que desean dar un poco más del 100 % en su práctica, para todos aquellos que nos preocupan los endiabladamente angelicales niños.



# **CAPÍTULO I**

## **ENTORNO GENERAL DEL JUEGO**

### **1.1 Breve reseña histórica del Juego**

Si se buscara un origen de cómo y dónde surgió el Juego, probablemente encontraríamos que no es herencia de una sola civilización, pues en todos los pueblos y culturas ha sido practicado.

Se cree que uno de los iniciadores que habló sobre el Juego fue Herodoto, quién consideró que el lugar de origen fue Lydia y para constatarlo narra una anécdota, en la que se cuenta lo siguiente:

Hace muchos años Lydia era reinada por Atys y el pueblo vivía una etapa de encarecimiento de alimentos, lo que provocó que sus habitantes sufrieran hambres. El pueblo resistió por mucho tiempo esta situación, pero como vieron que no había cambios favorables ante tal desgracia empezaron a buscar soluciones y propusieron varios entretenimientos, entonces crearon la pelota, los dados, etc., con el único propósito de entretener a los habitantes para que no pensaran todo el día en comer, así, durante un día completo las personas se dedicaban a jugar y al siguiente día se ocupaban de

obtener alimentos para nutrirse y con este modo de vida lograban vivir hasta 18 años.

Indiscutiblemente, es un hecho que el Juego existe en todos los pueblos, sin embargo, son diferentes las posturas que se tienen sobre él:

Los hebreos lo aprobaban integralmente y los Hindúes lo rechazaron.

En Israel también fue practicado, ya que ellos pensaban que lo que agrada al hombre, agrada a Dios, por lo que el Juego no podía ser descartado ya que producía sensaciones de placer al individuo.

En el Oriente, en donde la conducta moral o religiosa de los hombres renunciaba a los bienes o goces de la vida corriente, para alcanzar un estado de perfección superior, no era admitido el Juego ya que según ellos el espíritu logra purificarse a través de torturas y sacrificios del cuerpo, por lo que no era bien visto actividades que se relacionaban con la educación física.

Ante esto, tenemos que, mientras unas culturas rechazaron ésta concepción, en otras tuvo la máxima aceptación, donde alcanzó un asombroso desarrollo.

En cuanto a los Juegos ya planeados y estructurados, éstos



surgieron en Grecia con los Juegos Olímpicos y los Juegos en Roma. En sus inicios, el concepto Juego estaba muy generalizado y tenía varios significados: lanzamiento de flecha y de disco, luchas, saltos, carreras, espectáculos en honor a los dioses, etc.

Los Juegos Olímpicos de Grecia se celebraban en Olimpia y representaban las principales fiestas del país. Su creación se remonta al año 776 a.c. por Heracles. Las Olimpiadas se celebraban cada cuatro años y los participantes eran del pueblo del Peloponeso, pero con el paso del tiempo participaron todos los pueblos de Grecia. En cuanto a los asistentes, los esclavos no tenían derecho a asistir y los extranjeros solo podían asistir como público, las mujeres no podían tener acceso al espectáculo pues quedarían bajo pena de muerte, aunque después obtuvieron la libertad para asistir.

La persona que resultaba ganador obtenía como premio una corona de olivo y una rama de palma.

Durante la permanencia de los Juegos se suprimían las discrepancias y diferencias dominando un ambiente de tranquilidad, armonía y concordia en todo Grecia.

## 1.2 Teorías sobre el Juego

No existe una postura unánime para definir lo que es el Juego, por lo tanto a continuación se reseñan algunas de las más conocidas teorías sobre este concepto:

**Schiller, Friedrich**, Poeta y Escritor Alemán, formuló *la teoría del recreo*, en donde menciona que el Juego sirve para gastar el exceso de energía que tiene un organismo joven, que no necesita trabajar para subsistir, ya que sus necesidades son satisfechas por otros. El Juego sirve para recrearse y el elemento principal de éste es el placer y el sentimiento de libertad.

**Spencer, Herbert**, Psicólogo y Filósofo Inglés, sostiene en su *teoría de la energía superflua o excesiva*, que el Juego es el ejercicio artificial de energías que a falta de su ejercicio natural, llegan a estar tan dispuestas a gastarse, que se consuelan con acciones simuladas, es decir, para él, el Juego es un medio para liberar el exceso de energía infantil mediante el movimiento, la cual no ha sido usada para ninguna otra actividad productiva o concreta.

**Lazarus**, Filósofo Alemán, fundamenta en su *teoría del descanso*, que el Juego sirve para la relajación, sostuvo que los individuos tienen que realizar actividades difíciles y trabajosas, que producen fatiga y que para recuperarse de ellas llevan a cabo otras actividades que les sirven para relajarse. Expone que el Juego es

una actividad que sirve para recuperarse y descansar, después de haber consumido gran parte de nuestra energía, en actividades cotidianas.

**Stanley Hall**, Psicólogo Norteamericano, defiende en su *teoría de la recapitulación o atavismo*, que el Juego es un residuo de actividades de las generaciones de nuestros antepasados, haciendo con ellos una recapitulación de la historia de la humanidad, es decir que el niño reproducirá durante su infancia la historia de la especie humana y realizaría en el Juego esas actividades que nuestros antepasados llevaron a cabo hace mucho tiempo.

**Groos Karl**, Escritor Alemán, en su *teoría de la anticipación funcional o la teoría del preejercicio*, expone que el Juego tiene un sustrato funcional y esencial y que no es un simple desahogo, es decir, sostiene que el Juego es una preparación o entrenamiento para la vida futura, ya que desarrolla las funciones vitales, entendiendo que el adulto es un ejemplo a imitar por los menores. La finalidad del juego está entonces en sí mismo, en la realización de la actividad que produce placer.

**Freud**, y *el juego como satisfacción de impulsos sexuales*, para él, el Juego sería según puede interpretarse (ya no como una teoría, sino como una especie de definición derivada) como el resultado del intentar satisfacer los impulsos eróticos y/o agresivos, algo que se conjugaría con la necesidad innata al hombre de

expresar y comunicar. Todo esto lo desarrolló e impulsó a través del Psicoanálisis. En otras palabras, el Juego está relacionado con la expresión de las pulsiones, y en particular con la pulsión de placer y el niño realizaría a través del juego sus pulsiones inconscientes, es decir, los deseos insatisfechos en la realidad.

**Vigotsky**, para él, el Juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles que son complementarios al propio. Vigotski se ocupa principalmente del Juego Simbólico, señala cómo los objetos, como por ejemplo un bastón, sustituye a otro elemento real (un caballo) y esos objetos cobran un significado en el propio Juego y contribuyen al desarrollo de la capacidad simbólica.

**Piaget**, al igual que muchos autores, han definido al Juego en relación a las etapas evolutivas de los niños como una parte importante de dicha evolución o maduración social e intelectual. Para Piaget, los tipos de Juegos que utilizamos están definidos en función de una etapa de desarrollo cognitiva concreta que atravesamos. A una etapa cognitiva determinada, un tipo de juego que la refleja.

### **1.3 Concepto de Juego**

Encontrar una definición precisa y única sobre la palabra

“Juego” es una labor sumamente difícil, debido a que hasta el momento los estudiosos como psicólogos, pedagogos o sociólogos no han podido disipar sus diferencias, como se ha planteado anteriormente, ya que bajo ese nombre se envuelven una gran cantidad de conductas y actividades.

Son muchas las creencias e ideas erróneas que se tienen respecto al juego:

“Al principio algunos científicos pensaban que el juego era una forma de distracción que los niños usaban para pasar el tiempo, para no aburrirse; otros creían que como los niños no tenían nada que hacer, jugar era la única forma en que podían gastar la energía que tienen; por otra parte, se llegó a pensar que los niños jugaban para relajarse, pues creían que crecer producía en los pequeños fatiga y estrés, y que solo el juego podría aliviarlos. Hubo personas que incluso decían que los niños jugaban para representar la historia del ser humano, es decir, que en sus juegos los niños hacen cosas que nuestros antepasados, también hacían en la prehistoria: como gritar, esconderse, explorar cosas, corretear animales, lanzar objetos y otras cosas así”.<sup>1</sup>

Sin embargo, en lo que suelen estar de acuerdo es que el Juego constituye una actividad importante para todos los seres

---

<sup>1</sup> CONSEJO NACIONAL DE FOMENTO EDUCATIVO. Descubriendo aventuras, guía de Juegos y actividades que hacen la vida en los primeros cuatro años. P. 17

humanos.

“Desde el punto de vista etimológico, Juego proviene del latín “iocus” y quiere decir actividad física o mental, puramente gratuita, que no tiene otro fin en aquel que la realiza, que la obtención del placer que ella procura. Asimismo, se emplea el adjetivo lúdico del mismo latín Ludricus y define una actividad libre por excelencia”.<sup>2</sup>

Entre los rasgos que distinguen dicha actividad tenemos que al llevar a cabo un Juego éste debe producir placer, ser espontáneo y debe ser factible el poder practicar lo que su cuerpo aprende sobre su entorno, es decir, tanto de su medio ambiente como de las personas con las que establece relaciones de convivencia y afecto.

Esto se ve claramente reflejado si nos damos a la tarea de cuestionar a los verdaderos protagonistas de esta actividad ¿qué opinarían sobre qué es el Juego? Tenemos respuestas como las siguientes:

Para una niña como Angela María (3 años), el Juego es simplemente “juguetes”, mientras que para Andrés David (6 años) “El Juego es como la vida, cómo una pelota tirándola al aire”. Para Juan (13 años) el Juego es diversión, placer, felicidad”. Sobre esto, Luzuriaga opina que: “El Juego es el mundo propio del niño, la

---

<sup>2</sup> MENDOZA García, Dr. Eduardo. “El juego, un medio de conocimiento, acercamiento y Tratamiento de niños”. Revista Psicología. P. 21

forma que tiene de expresarse espontáneamente. Por él se puede conocer su condición personal y por medio de él se puede educar debidamente”.<sup>3</sup>

De la misma manera Micheline D’Agostino y la Dra. Raimbault mencionan que:

“El Juego, manifestación espontánea del niño, es la base de todas las adquisiciones que le permitirán desarrollarse plenamente, respetando el carácter global de su desarrollo. Es una actividad libre que encuentra su finalidad en sí misma, pues procura placer al niño y lo absorbe completamente. El Juego evoluciona con el niño haciéndolo a su vez evolucionar.”<sup>4</sup>

Con esto podemos comprobar que el Juego es un factor que orienta el comportamiento del niño en sus diferentes etapas, le permite establecer contactos sociales y afectivos por medio de la comunicación y llega a reconocer su medio ambiente.

## **1.4 Clasificación del Juego**

Es sabido por todos que el niño, desde que nace hasta antes de ingresar al plantel escolar ha adquirido conocimientos sobre su

---

<sup>3</sup> LUZURIAGA, Lorenzo. Diccionario de Pedagogía. P. 225

<sup>4</sup> D’AGOSTINO, Michele y Dra. Anne-Marie Raimbault. “El juego en el desarrollo del niño”. Revista de Psicología. P. 2

entorno, los cuales de una manera afectiva le ayuda a relacionarse con sus iguales (con otros niños) y con los adultos (mamá, papá, tíos, abuelos, etc.).

Sin embargo, pocas personas nos hemos detenido a reflexionar que la mayoría de esos conocimientos los ha obtenido realizando diferentes actividades lúdicas, es decir el niño aprende jugando.

Los Juegos no son iguales, ya que existen diferentes tipos de ellos, dependiendo de la edad del infante, estos pueden ser:

#### **1.4.1 Juego Sensoriomotor**

Al nacer los bebés necesitan saber quiénes son, cómo son, qué pueden hacer, quiénes lo rodean, para qué sirven los objetos. Estas interrogantes las contestan a través del Juego que se ha dado en llamar Juego Sensoriomotor, porque parecen más ejercicios de repetición que Juegos, ya que consiste en repetir actividades de tipo motor que inicialmente tenían un fin adaptativo y que después son realizadas por el puro placer del ejercicio funcional y que le sirven para consolidar lo adquirido.

En este período, los Juegos del bebé empiezan por casualidad, trata de repetir movimientos que se produjeron a su



alrededor. Lo más entretenido para el niño son los objetos novedosos que entran en su campo visual.

Después de cumplir un año, el niño comienza a experimentar con sus juegos, es el tiempo en que <<todo lo oculta>>, se divierte lanzando objetos para <<ver que pasa con ellos>>, juega a esconderse, a encontrar lo que esta oculto.

Resulta difícil entender que estas acciones les gustan a los niños, pero para ellos, repetirlas significa consolidar los conocimientos que van adquiriendo.

#### **1.4.2 Juego de Imitación**

El Juego a partir de la edad de dos años aproximadamente, se vuelve imitativo, es decir, el niño construye la capacidad de <<representar>> situaciones reales o imaginarias por medio de sus gestos o a través de acciones, por ejemplo: juega a imitar a los mayores, evoca imitando desde las mismas palabras que escucha de sus padres hasta frases completas, sin prestar importancia al sexo que imitan.

El Juego de Imitación aportará al niño la capacidad para aprender y repetir conductas simples o complejas realizadas por un modelo (padres o personas encargadas de su crianza)

involucrándose en procesos de atención, de razonamiento, afectividad y culturales.

La imitación es un factor especialmente importante porque ayuda a formar el pensamiento. Una consecuencia de este proceso es que conduce a la imitación gráfica y al dibujo, es decir, la imagen mental reproduce un objeto o un hecho real no necesariamente presente; en otras palabras, el niño imagina o recuerda, por ejemplo, dónde queda la tienda o la ubicación de los cuartos de su casa.

A través de los Juegos de Imitación los niños tienen la posibilidad de <<ponerse en los zapatos de otros>> esto propicia la construcción de conceptos fundamentales para su desarrollo, conocen lo que es la diversidad, género, roles sociales, responsabilidades y adquieren el sentido de la tolerancia.

### **1.4.3 Juego Simbólico**

El Juego Simbólico sucede entre los dos y los seis-siete años de edad del niño, se caracteriza por utilizar en abundante simbolismo que se forma mediante la imitación, y tiene un papel muy esencial en su desarrollo, transforma lo real en lúdico precisamente, a través de los símbolos, es decir, le permite <<traer a su mundo>> elementos de la realidad que vive el niño y los

transforma al <<charlar>> con ellos.

Realizar Juegos Simbólicos marca un logro en la vida de los niños pequeños, acceden a un mundo maravilloso, tienen la capacidad de convertirse al mismo tiempo en <<guionistas>> y en <<protagonistas>> de sus propias historias.

El Juego Simbólico desempeña un papel fundamental en el pequeño, porque le proporciona un medio de expresión propia y le permite además resolver conflictos <<a su manera>> del mundo, debido a que, un niño vive en un mundo en el que está sometido a reglas muy rígidas por parte de los adultos, las actividades se le imponen sin que comprenda por qué no podría ser de otra manera, se le despierta y se le acuesta, se le da de comer y se le baña, se determina cuáles son las horas y la forma de hacer cada cosa.

Este tipo de Juego, le permite al niño dar la vuelta a esta situación, hacerse dueño de su destino y someterse a sus deseos y necesidades. El niño puede adoptar papeles de las personas que le controlan, puede jugar al papá y a la mamá, también jugar a todas las actividades que realizan los mayores: al maestro, médico, el tendero, al conductor. Jugar de esta manera, le permite el acceso a todas las actividades que realizan los mayores, pues para el niño no existen límites.

Por todo esto, el Juego Simbólico constituye un mundo en el

que no intervienen las presiones de los adultos, frecuentemente los conflictos que se plantean en su vida cotidiana se pueden resolver mediante este tipo de juegos. Los Juegos cobran su significado cuando el niño da un sentido a sus acciones de acuerdo a ciertas situaciones y al tener relación con los objetos que utiliza. Un mismo objeto puede variar de significado al cambiar el juego, por ejemplo, un palo negro, puede ser al mismo tiempo una espada o puede ser un caballo, los trozos de papel se convierten en billetes para jugar a la tienda, la caja de cartón en un camión, etc.

Gracias al Juego Simbólico los niños analizan, comprenden, digieren, asimilan y ordenan los hechos de su vida, les permite comprender de sí mismos la autoimagen, la identidad y comprender el entorno y a las personas que les rodean.

#### **1.4.4 Juego de reglas**

El Juego de Reglas empieza a surgir entre los 4 y 5 años. Su inicio depende, en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los posibles modelos que tenga a su disposición. En estos Juegos hay que aprender a respetar, socializar, hay que realizar unas determinadas acciones y evitar otras, hay que seguir unas reglas.

En este tipo de Juegos se sabe de antemano lo que tienen que

hacer los compañeros contrarios; son obligaciones aceptadas voluntariamente y, por eso, la competición tiene lugar dentro de un acuerdo, que son las propias reglas.

La práctica continua de esa cooperación permitirá, por fin tomar conciencia de que las reglas no son más que una formulación explícita de esos acuerdos.

Cuando el niño está más capacitado y adquieren más experiencia, su modo lúdico de tratar a los objetos se hace más variado y sofisticado. Con frecuencia los objetos son incorporados como apoyos a un juego representativo, el modo de tratarlos está regido por complicadas reglas, en juegos que exigen habilidad física o intelectual. Sin embargo, en estos cambios los objetos continúan despertando la curiosidad y el deseo de aprender, proporcionan satisfacciones y diversión al dominar su uso o al comprender las propiedades de las cosas y además continúan facilitando contactos sociales y ayudando a la expresión de ideas y sentimientos.

Los niños de esta edad al realizar y participar en juegos en grupo aprenden a expresarse, a escuchar a los demás, a ponerse de acuerdo, a dialogar, a seguir reglas, aprenden a construir en su mente personajes coherentes y aprenden a actuar, a mantenerse dentro de estos personajes.

Aunque la función del Juego es la de divertir, dar alegría y

placer al niño, no se debe dejar de lado que a su vez contribuye al desarrollo de funciones intelectuales como son: la imaginación, la iniciativa, la creatividad, el cumplimiento de reglas y roles y la superación de retos lo que permitirá que el niño, se convierta en un pequeño feliz y seguro de sí mismo, como se explicita en el siguiente capítulo.

## CAPÍTULO II

### EL JUEGO, EL NIÑO Y LA EDUCACIÓN

#### 2.1 El Juego en el desarrollo integral del niño

Es un hecho conocido que todos los niños que habitan nuestro planeta dedican la mayor parte de su tiempo a jugar, sin importar la edad, el sexo, la estatura, la nacionalidad, el color de su piel, su nivel de vida, su coeficiente intelectual, ni tampoco importa el tipo de juguetes, lo único que interesa en ese momento es jugar.

“El Juego es una actividad natural en los pequeños, como lo decía la Doctora Margaret Lowenfeld: no hay infancia sin juego, ni juego sin infancia. Nadie enseña a los niños qué debe jugar, de hecho nos alegramos mucho cuando lo hacen porque están entretenidos y “no dan lata”. Pero lo que pocas veces pensamos es si jugar sirve para algo más”.<sup>5</sup>

Como se ha expuesto anteriormente, durante muchos años los estudiosos hacían a un lado el investigar lo referente a la utilidad del Juego, menospreciando de esta manera una de las necesidades del

---

<sup>5</sup> CONSEJO NACIONAL DE FOMENTO EDUCATIVO. Op. Cit. P. 17

niño, la causa principal era que como jugar es cosa de niños, no se consideraba relevante. Afortunadamente, algunos científicos pensaron que la perspectiva que prevalecía era equivocada, y comenzaron a estudiar sobre el tema, ya que pudieron comprender que el juego representa algo básico e inevitable en el desarrollo del niño.

“Los niños juegan para divertirse, pero el juego también es un aspecto importante de su aprendizaje y desarrollo. El juego ayuda al niño a ampliar sus conocimientos y experiencias y a desarrollar su curiosidad y su confianza. Los niños aprenden intentando hacer cosas, comparando los resultados, haciendo preguntas, fijándose nuevas metas y buscando la manera de alcanzarlas. El juego también favorece el desarrollo del dominio del lenguaje y de la capacidad de razonamiento, planificación, organización y toma de decisiones. La estimulación y el juego son especialmente importantes si el niño padece discapacidad”.<sup>6</sup>

El Juego en los niños, lógicamente aparece de una manera voluntaria, sin presiones, de manera espontánea, en el preciso momento en que al pequeño le llama la atención o descubre algo que a su perspectiva le parece interesante y esto se puede presentar de la siguiente manera:

Cuando observamos que el niño o la niña se dedica a guardar

---

<sup>6</sup> “El desarrollo infantil y el aprendizaje temprano”. Publicado en la Pág. Electrónica: <http://www.unicef.org>



todo tipo de objetos en una bolsa, o también cuando arrastra algo por toda la casa, etc.

Además, el Juego es una de las actividades que no se le pueden imponer al pequeño, pues ésta inicia explorando, buscando y descubriendo de una manera libre y sin obligaciones.

“Preocupa observar que para muchos padres el niño ideal es el pasivo, el silencioso, el que no hace bulla y rehuye toda actividad. Seguramente no han pensado que un niño que se comporta de esa forma, está enfermo y que se convertirá en un ser inútil, al que nada le interesa y quien tampoco se interesará por nada. El niño activo, inquieto, juguetón y curioso es un niño esencialmente sano”.<sup>7</sup>

Esto se verá reflejado cuando las madres se cuestionen el porqué sus hijos son tan flojos, sin interés por estudiar, sin pensar que es solo el resultado de la represiva educación que ejercieron en la etapa de crecimiento de su hijo, en la que se le impedía moverse con libertad, jugar con amplitud y con creatividad.

Estrechamente relacionada, es la cuestión de que si un adulto quisiera ordenar o sugerir a un niño cómo jugar, lo más probable es que el pequeño pierda interés y decida realizar otras cosas. Por ello es necesario darle la libertad de decidir y jugar, sin dejarlos de

---

<sup>7</sup> UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. “La actividad y el juego”. Revista Psicología. P. 18

cuidar ya que el niño necesita conocer su entorno utilizando sus cinco sentidos: observar, escuchar, probar, tocar y oler todo lo que esté a su alrededor.

Durante la realización del juego cotidiano se puede aprender ya que se obtienen experiencias agradables.

“El Juego es también una actividad creadora en la que el niño valoriza el producto de su juego, por ejemplo, el hacer un avión con papel doblado, dibujar una flor, el construir una máscara: y en las actividades creadoras los niños aprenden a pensar, se expresan, desarrollan habilidades, investigan, descubren, se vuelven más independientes”.<sup>8</sup>

Sin embargo, también es posible modificar las experiencias desagradables o frustraciones, ya que éstas pueden volver a ser estructuradas y analizadas por el niño para satisfacer sus necesidades y deseos, aunque esto sea solo una falsa realidad producto de la fantasía creada por el infante sobre lo que él busca y no puede obtener y que de otro modo resultaría insostenible e irrealizable.

Por todas estas razones se puede afirmar lo siguiente:

“El juego ofrece a los niños la oportunidad

---

<sup>8</sup> INSTITUTO NACIONAL PARA LA EDUCACIÓN DE LOS ADULTOS. “Aprender Jugando”.  
Revista La Educación de Nuestros Hijos e Hijas. P. 25

de desplegar su iniciativa, de ser independientes, de actuar de acuerdo a sus necesidades; les da la ocasión de ser ellos mismos. Jugando el niño ejercita su agilidad física y mental, sus sentidos, sus representaciones y su pensamiento”.<sup>9</sup>

Es así como el Juego se convierte en un componente fundamental que marca inevitablemente el desarrollo de los niños. A través de la realización de estas actividades tanto físicas como recreativas, el pequeño ejercita diferentes facultades o capacidades como: físicas, intelectuales, de orden social, por lo que se presenta un desarrollo adecuado del cuerpo, de la inteligencia y de los lazos afectivos.

Asimismo, no se debe dejar en el olvido, que el Juego interviene en el llamado Proceso de Socialización, pues aunque en un primer momento el niño juega de manera individual, es decir juega sólo aunque esté en compañía de alguien, poco a poco, conforme va creciendo, empieza a relacionarse con otros niños como pueden ser sus hermanos, primos, amigos, vecinitos, compañeros, etc.

“En consecuencia, si no comprendemos el significado que tiene el juego en el desarrollo humano, es muy difícil una aplicación pertinente en el campo educativo, puesto que el juego escapa a toda intención utilitaria y a la búsqueda de

---

<sup>9</sup> ARREOLA Rico, Roxana Lilian. “Hablemos del Juego”. Revista Calmecac Cuailama. P. 18

una eficacia que desafortunadamente son las características que buscan las políticas actuales del estado a nivel educativo, que sólo hablan de competencias, competitividad y calidad de la educación.”<sup>10</sup>

No debemos limitar el poder que ejerce el juego en el ser humano, sino tener en cuenta que el juego es una experiencia cultural que muchas veces es mal interpretada por los docentes cuando intentan volverlo didáctico, pues las características de éste en el espacio del ocio, son muy diferentes a las del juego, en un espacio reglado y normalizado como el de la escuela.

## **2.2 El Juego en la Educación**

La Educación tiene como meta el conducir al alumno a su plena realización, como individuo y como miembro de la sociedad a la que pertenece.

“Para lograr esto, la Educación debe formar más que informar. Es esencial que el niño aprenda a aprender, de modo que durante toda su vida, en la escuela y fuera de ella, busque y utilice por sí mismo el conocimiento, organice sus observaciones a través de la reflexión y participe responsablemente en la vida social. Es

---

<sup>10</sup> JIMENEZ Velez, Carlos Alberto. “El juego y la educación”. Publicado en la Página Electrónica: <http://www.geocities.com>

necesario que el educando obtenga confianza en sí mismo y en los demás, y que conozca sus capacidades y sus limitaciones.”<sup>11</sup>

También sobre los objetivos de la Educación “Piaget sugiere que:

El principal objetivo de la educación es crear hombre (y mujeres) que sean capaces de hacer cosas nuevas, no solamente de repetir lo que han hecho otras generaciones: hombres que sean creadores, inventivos y descubridores. La segunda meta de la educación es formar mentes que puedan ser críticas, que puedan verificar y no aceptar todo lo que se les ofrece. Hoy, el gran peligro es el de los lemas, las opiniones colectivas, las corrientes prefabricadas de pensamiento. Tenemos que ser capaces de resistir individualmente, de criticar, de distinguir entre lo que está probado y lo que no está. Por ello necesitamos unos pupilos que sean activos, que aprendan pronto a descubrir por sí mismos, en parte por su propia actividad espontánea y en parte por medio de materiales que les demos; que aprendan pronto a diferenciar lo que es verificable y lo que es sencillamente la primera idea que se les ocurre.”<sup>12</sup>

La Educación se ha deteriorado hasta no hacer más que verter

---

<sup>11</sup> SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Libro para el maestro de primer grado. “Los objetivos de la Educación Básica”. En Antología Básica UPN. Desarrollo del niño y aprendizaje escolar. P. 341

<sup>12</sup> COHEN, Dorothy H. Cómo aprenden los niños. P. 164

información a las personas, la escuela ha sido y continúa siendo reacia al cambio. Nuestra civilización se encuentra dedicada a oprimir botones, y manejada en sentido tal que despoja a los individuos de su sentimiento más profundo de identidad como hombres y mujeres dignos. Ya no es viable que la escuela se conforme con ser un ente que se limita a la mera transmisión, al simple paso de conocimientos de los que saben a los que ignoran.

“Con las perspectivas de los tiempos actuales y los condicionantes que el futuro nos va a imponer, resulta evidente que una escuela que no se lance a la audacia del aperturismo está condenada al más estrepitoso fracaso. Cada día resulta más imperioso que la escuela dote a los educandos de un currículum que este en concordancia con la realidad, que deje cauces abiertos al desarrollo de la creatividad, a lo nuevo y a lo desconocido. No parece, pues, quedarnos otra alternativa razonable que apostar por una educación diferente, una educación que abarque todos en todas y cada una de sus dimensiones.”<sup>13</sup>

Es por ello que resulta imperioso que esta se adentre en algo diferente y apoyar concientemente el lento ritmo de maduración emocional y fomentar el compromiso hacia un esfuerzo serio en la niñez en sus propios términos.

---

<sup>13</sup> OTERO Vollrath, Lourdes L. “El juego: una alternativa en la educación”. Publicado en la Página Electrónica: <http://www.correodelmaestro.com>

“Este tipo de desarrollo es posible mediante un aprendizaje constructivo y serio. El conocimiento y las habilidades deben ser el resultado de toda experiencia educativa, pero la manera en que los niños abordan el contenido constituye una importante diferencia en sus vidas como seres humanos y como aprendices. Las escuelas que no ofrecen a los niños un contenido sólido los dejan infelices e inquietos; pero aquellas que dan énfasis al contenido sin tomar en consideración los sentimientos y las necesidades sociales de los niños los dejan infelices y sintiéndose inadaptados”.<sup>14</sup>

Nuestras escuelas enfrentan un desafío, y ésta es una época de cambios. Pero éstos deben reflejar la necesidad social de valores humanistas.

Los cambios en las escuelas deben empezar por los adultos. La jerarquía del autoritarismo y del acatamiento debe ceder su lugar a la participación de maestros y padres en la elaboración de las políticas y en la continua evaluación de los programas, las innovaciones y los materiales. Las escuelas deben llegar a formar parte de una red de instituciones de apoyo al niño que, juntas, manejen la globalidad de los intereses de todos los niños y sus familias. Tanto en la educación de los maestros como dentro de las escuelas, el enfoque en la enseñanza en función del desarrollo debe reemplazar la adhesión a un simple aprendizaje de habilidades. La

---

<sup>14</sup>COHEN, Dorothy H. Op. Cit. P. 363

competitividad, las recompensas y los castigos dentro del sistema de niveles de calificaciones deben ceder su lugar a una evaluación constructiva del aprendizaje y del crecimiento.

El niño debe ser considerado como niño, no sólo como futuro adulto. Puesto que la actividad lúdica es característica de la infancia, representa un referente de enorme trascendencia para los niños debido a que ellos dedican gran parte de su vida al entrenamiento.

“A primera vista el Juego puede parecer una actividad que los niños realizan con el propósito de divertirse o de pasar el tiempo, sin embargo, jugar aunque no de manera consciente, también tiene un propósito educativo: es el medio, por el cual están en contacto con lo que los rodea, aprendiendo de sí mismos y sobre las personas que conviven con ellos”.<sup>15</sup>

Por ello, es sumamente importante el ambiente escolar en el que se desenvuelve el niño, “El juego que es una de las actividades infantiles más característica ha encontrado precisamente en las técnicas nuevas de educación de los niños una utilización de la vida mental y la adaptación intelectual.”<sup>16</sup> El docente debe dejar a un lado el monólogo dirigido a la mera transmisión de conocimientos y proponer un diálogo entre los alumnos mismos y el maestro. De esta manera se logrará que todos aprendan de todos.

---

<sup>15</sup> CONSEJO NACIONAL DE FOMENTO EDUCATIVO. Láminas del Desarrollo Infantil. P. 104

<sup>16</sup> UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. “La actividad y el juego”. Revista Psicología. P. 19



Considero de suma importancia analizar y reflexionar sobre el rol que desempeña el juego, ya que aunque algunos creen que su función es esencialmente recreativo, también es una estrategia didáctica a través del cual es posible lograr un aprendizaje sin importar el nivel de estudios, pues el Juego puede ser utilizado en Primaria, Secundaria, Preparatoria o Universidad.

En la actualidad, los docentes y especialistas de la educación están conscientes de que la infancia es el reflejo de lo que será el niño en el futuro. Probablemente, por eso, Freud pensaba que: <<Todo hombre es su infancia>>. El Juego es la característica principal de la etapa de la niñez ya que es aquí en donde los seres humanos construimos los cimientos de nuestro desarrollo físico e intelectual y la razón fundamental por la que se considera su valor es porque en ella se forma al hombre del mañana.

“La oportunidad de un aprendizaje autónomo se debe salvar para ésta y las futuras generaciones de niños. El hecho de que la propensión natural al aprendizaje por medio del juego no haya sido bien utilizada por los adultos como guía de la enseñanza de los niños es más grave que nunca. Una de las razones es que la tecnología en la educación promete ser el instrumento para anular aún más la iniciativa personal si se sigue utilizando para las limitadas metas tradicionales. Otra razón es que el espacio para jugar se reduce cada vez más, conforme todos los terrenos ceden su lugar a construcciones y

carreteras. Los padres deben reconocer su responsabilidad ante las necesidades básicas de los niños y tomar medidas en las escuelas y en la comunidad para garantizar su satisfacción. No será una tarea fácil, pero debe hacerse.”<sup>17</sup>

El juego de alguna manera prepara al niño para su vida de adulto, pues debemos tener presente que en ésta encontraremos éxitos, fracasos, tristezas, alegrías.

Lo ideal sería que estos conocimientos y experiencias, los niños la adquirieran en el aula, en donde los pequeños encontrarán respuesta a cada una de las situaciones que se le pudieran presentar. Esto forma parte de lo que debiera ser un Educación bien conducida.

---

<sup>17</sup> COHEN, Dorothy H. Op cit. P. 354

## **CAPÍTULO III**

### **EL JUEGO EN EL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

#### **3.1 ¿Cómo aprenden los niños?**

Durante el siglo XX han sido muchos los personajes importantes que se han dedicado a estudiar a los niños con la exclusiva finalidad de comprenderlos mejor, el de mayor relevancia es el psicólogo suizo Jean Piaget. Su obra está siendo expandida por el mundo, debido a la aplicación relacionada con los lineamientos para la Educación, basada en la investigación del desarrollo del pensamiento y el aprendizaje de los pequeños.

Los descubrimientos de Piaget tienen una especie de calidad neutral, porque no se propuso demostrar nada, sólo descubrir cómo aprenden los pequeños. Se dedicó a realizar un minucioso y detallado estudio; interrogando, observando y ofreciendo tareas a los niños, desde las más sencillas hasta las más complejas, arrojando resultados e indicios de ciertas universalidades en el pensamiento y el aprendizaje de los niños.

El primero de ellos es que ciertos tipos de conceptos no pueden ser comprendidos por los niños antes de haber alcanzado cierto grado de madurez, por mucho que nos esforcemos en enseñárselos. Por otra parte, el momento exacto en que empiezan y terminan las etapas o secuencias varían en cada niño. El tipo y la cantidad de experiencia que posee cada niño, se cree que tiene efectos sobre su maduración y explica el surgimiento temprano o tardío de una etapa determinada. Por consiguiente, las experiencias apropiadas parecen ayudar a los niños a alcanzar la siguiente etapa, cada niño interactúa con personas y con su medio, para bien o para mal, y el crecimiento, atribuido a la maduración siempre es una combinación de oportunidades y genes. La maduración es un fenómeno tan claro como caminar, aunque la nutrición deficiente y el temor inculcado pueden inhibir el desenvolvimiento de la maduración.

“El reconocer cómo funcionan los niños y la necesidad de guiarlos hacia una creciente madurez en varios niveles al mismo tiempo significa que los maestros deben estar preparados para enfrentar simultáneamente toda una variedad de posibilidades de aprendizaje. Esa función es marcadamente distinta en apariencia y habilidad de la de la maestra tradicional para quien un contenido y un método restringidos y predeterminados establecían un modo de trabajar limitado y formal, de relación entre subordinado y superior a lo largo de un eje de preguntas y respuestas. La maestra moderna escucha y observa a

los niños para poder adaptar sus recursos a lo que ve y oye. Reconoce que niños y niñas pueden tener intereses tanto distintos como coincidentes. Siempre está en busca de claves y más claves, y dispuesta a reaccionar y a responder en la medida de sus posibilidades. Tiene en cuenta factores de la etapa de desarrollo de los niños, como el grado en que dependen de ejemplos más que de palabras, su capacidad de enfrentarse a símbolos más que a las cosas reales, el vuelo de su fantasía, y la profundidad y los límites de su objetividad al pensar. Está más interesada en el proceso de aprendizaje que en el producto. Desea que sus niños sepan aprender, no que sean almacenes enciclopédicos.”<sup>18</sup>

Razón por la cual, el docente no debe por ningún momento descuidar estos detalles al momento de realizar la planeación de su clase, y buscar las mejores opciones para lograr el propósito que se ha planteado; además de tener presente las características que a continuación se enuncian.

### **3.1.1 Características de los niños del Primer Grado de Educación Primaria**

Los años de la primaria forman parte de los más inclusivos años de la niñez, son años en que se forma el carácter y se

---

<sup>18</sup> *Ibíd.* P.56

consolidan los rasgos de personalidad, años en que hay un gran interés por aprender, una enorme curiosidad e impulso hacia la aventura independiente.

A los seis y siete años, es común escuchar del niño “yo puedo hacerlo”. El niño empieza a defender sus derechos y a discutir. Está muy preocupado por la idea de que se le haga justicia, siguen identificándose con los padres, a los que quiere, los adultos que escuchan el razonamiento de un niño, que reconocen con franqueza no saber algo o que confiesan haber cometido un error, ofrecen un modelo más realista a imitar, y por ello mismo alcanzable.

A ésta edad los niños, inician en la servil adherencia a las reglas de los juegos, que hace su primera aparición por esta etapa. Los niños menores se muestran alegremente descuidados hacia las reglas del juego; se dejan llevar por los impulsos. Pero los niños de seis y siete años tratan de enfrentarse a la vida en términos racionales. Todo lo que necesita una solución debe tenerla, y sin duda toda pregunta debe tener respuesta. Presentan resistencia a la flexibilidad y se muestran renuentes a adaptarse a formas y elecciones inesperadas. Este comportamiento es porque ellos necesitan sentirse seguros y tener una sensación de control sobre su propio mundo.

Los niños de seis y siete años son grandes polemistas para aclarar las reglas y no se dejan desviar de las que han recibido de

niños mayores o de adultos, sin embargo no se muestran renuentes a hacer trampa si con eso pueden ganar. Una vez que empieza el juego, ganar es terriblemente importante. No tiene espíritu deportivo y son malos perdedores.

Pero todo lo que un egocéntrico alumno de primaria está pidiendo es el reconocimiento y la aprobación de los adultos.

“Aquí lo que nos interesa no es lo mucho que un niño pueda aprender en un periodo determinado, de modo que podamos predecir su futuro y en consecuencia juzgar su potencial; lo que nos interesa son las maneras en que el niño realiza su aprendizaje de forma que signifique algo para él. Esto se relaciona con lo que un niño puede comprender, más que con lo que pueda retener. Un niño obediente memorizará, de ser necesario, cosas sin sentido, lo que no ayudará a su desarrollo intelectual. El criterio de comprensión es el de mayor alcance, pues de la comprensión surgen nuevas investigaciones y nuevo aprendizaje. Las grandes cantidades de información “aprendidas” y olvidadas para cuando el niño sale de la escuela primaria deben ser prueba convincente de que aprender sin comprender es simplemente hacer perder su tiempo al niño”.<sup>19</sup>

Los niños de seis y siete años poseen capacidades académicas entre sus muy diversas competencias. La pregunta

---

<sup>19</sup> *Ibíd.* P.156

primordial es: *¿Están listos los primeros grados de la Educación Primaria para los niños de seis y siete años?*

### **3.1.2 La vida intelectual de los niños de Primer Grado de Primaria**

Mucho antes del día de inscripciones para el Primer año, los niños aguardan el tiempo en que entrarán a la “gran escuela” para ser “niños grandes”. Están impacientes por aprender a leer y escribir, y tienen expectativas propias. Como en todos los nuevos desafíos, la emoción está teñida por un poco de temor. Nueva maestra, nueva enseñanza, nuevos compañeros, por lo que muchos niños se sienten confundidos.

Los niños del Primer Grado de Primaria son capaces de desarrollar actitudes hacia el aprendizaje, que les servirán cuando sean adultos, siempre que tales actitudes estén forjadas en torno de un contenido intelectualmente válido y apropiado para el nivel de experiencia y potencial de comprensión del niño.

Un sólido contenido intelectual en realidad nunca ha echado raíces en forma intrínseca y, por tanto, sana, en nuestras escuelas primarias, y sin duda no en los primeros años. Lejos de ser emocionante para los niños, el conocimiento que el hombre tiene de sí mismo y de su mundo sólo ha causado hastío. El culpable es el



enfoque tradicional a la materia que se esté enseñando.

El ideal consistiría pues en un completo cambio sincrónico de la enseñanza y de las formas de los conocimientos exigidas, teniendo en cuenta las aportaciones de la psicología genética y el fracaso de la escuela tradicional.

“La primera realidad que debemos considerar es que los niños son aprendices innatos y que, si se les da la oportunidad, se volverán aprendices perpetuos que experimentarán alegría y satisfacción al descubrir cosas y ser competentes. A los seis y siete años acaso sobreestimen sus capacidades, pero les encantan todo tipo de desafíos. Maduran gracias a la lucha asociada con aprender algo, pero se desalientan pronto si sufren muchos fracasos inexplicables. Una segunda realidad es que los niños en sus primeros años aprenden de ciertas maneras, características directamente relacionadas con su etapa de desarrollo. Por naturaleza son exploradores, investigadores, experimentadores. Están dispuestos a crear técnicas para descubrir hechos y pensar relaciones mientras batallan con las normas de todo trabajo bien hecho. Pero deben ser participantes activos, incluso corporalmente, en su aprendizaje. Una tercera realidad es que lo que aprenden mejor es lo que desean aprender, y sin embargo tienen pocos prejuicios sobre lo que no desean aprender. Sus mentes están abiertas a una notable variedad, pero necesitan tiempo y ayuda para pasar

a una mayor profundidad de comprensión”.<sup>20</sup>

Para lograr un aprendizaje significativo, es necesario satisfacer dos condiciones: la primera, es que los niños sean seriamente respetados, en sus opiniones y comentarios, por muy ingenuos que parezcan a los adultos; y segunda, que el contenido que vaya a estudiarse sea respetado por su valor y significado intrínsecos, y no sea, en cambio, romantizado, diluido o mutilado.

### **3.2 El Juego como estrategia didáctica en la enseñanza-aprendizaje de las asignaturas en el Primer Grado de Educación Primaria**

Todas las personas involucradas con la Escuela- Directivos, Maestros, Padres, Psicólogos-están de acuerdo en que los niños deben aprender aspectos que son importantes en el primer año de primaria, como son, leer, escribir y realizar operaciones matemáticas.

Los sujetos difieren en torno a si el aprendizaje de los niños es sencillo o complicado, si la participación es esencial o improcedente, si las primeras etapas de aprendizaje están relacionadas con las etapas posteriores. Existe controversia sobre cómo pueden impartirse las tres asignaturas básicas a cada niño con mayor

---

<sup>20</sup> *Ibíd.* P.165

eficacia en el Primer Grado, por lo que hubo modificaciones en los Planes y Programas educativos.

“El enfoque psicogenético elegido como opción teórica para fundamentar este programa es hasta el momento el que nos brinda las investigaciones más sólidas sobre el desarrollo del niño y principalmente, para nuestros fines, sobre los mecanismos que permiten saber “cómo” aprende el niño y derivar de ello una alternativa pedagógica.<sup>21</sup>”

La reforma de los Planes y Programas de estudio de la Educación Primaria en el año de 1993 tienen como propósito que los niños adquieran una formación cultural más sólida y desarrollen su capacidad para aprender permanentemente y con independencia, por lo que se han incorporado sugerencias didácticas en donde se manifiesta la importancia del juego para dar a conocer los contenidos de las tres asignaturas (Español, Matemáticas y Conocimiento del Medio) que comprenden este grado.

### **3.2.1 Español**

El propósito general de esta asignatura se refiere a propiciar el desarrollo de la competencia comunicativa de los niños, es decir,

---

<sup>21</sup> SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Programa de Educación Preescolar. “Fundamentación Psicológica”. En Antología Básica UPN. Desarrollo del niño y aprendizaje escolar. P. 345

que aprendan a utilizar un lenguaje hablado y escrito para comunicarse de manera efectiva en distintas situaciones académicas y sociales; y para alcanzar esta finalidad se proponen diversas actividades en las que se sugiere abordar los contenidos por medio de juegos.

“Diversas actividades de tipo lúdico deben estar presentes a lo largo de toda la primaria; particularmente son atractivas las adivinanzas y los juegos de palabras, los crucigramas, los juegos que implican el uso del diccionario.”<sup>22</sup>

Otros juegos que se contemplan en el área de español son aquellos que implica el cambio de roles; hablar como maestros, como sus padres, adultos. También se proponen los trabalenguas o el juego de los horcados, sopas de letras, etc.

Es así como en esta asignatura se rescata la utilidad del juego, debido a la existencia de una gran variedad de actividades y ejercicios relacionados al desarrollo de las habilidades comunicativas del niño, las cuales le permitirán interactuar con el mundo que lo rodea, con su entorno.

---

<sup>22</sup> SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Plan y programa de Educación Básica. P. 27

### 3.2.2 Matemáticas

Las Matemáticas tienden a ser difíciles debido a que el alumno debe ir acumulando una serie de conocimientos, en los cuales tiene que apoyarse para construir nuevos conocimientos, es decir que son una especie de escalera donde no pueden subir el segundo escalón sin haber comprendido el primero y generalmente, estos procesos se enseñan de forma rápida por la cual los niños se quedan atrás con frecuencia.

“Antes de ingresar a la escuela los niños ya tienen ciertas experiencias matemáticas: cuentan sus pequeñas colecciones de objetos y operan con pequeñas cantidades de dinero; usan los primeros números en sus juegos y en otras actividades cotidianas; han visto números escritos en el mercado, las tiendas o en el calendario; hacen dibujos en los que representan su entorno, su familia, su casa, sus muebles, sus juguetes y juegan con objetos de diversas formas. Con estas experiencias han adquirido conocimientos y construido hipótesis sobre algunos aspectos de las matemáticas que son la base sobre la que se desarrollarán conocimientos matemáticos más formales”.<sup>23</sup>

La actividad central del maestro en la enseñanza de las matemáticas va mucho más allá de la transmisión de conocimientos.

---

<sup>23</sup> *Ibíd.* P. 9

“El maestro debe tomar en cuenta que su papel no se limita a ser un facilitador de la actividad de los alumnos. Respetando su actividad y creatividad, debe intervenir con sus orientaciones, explicaciones y ejemplos ilustrativos cuando así lo requiera el avance del grupo. Aquí es en donde se localiza uno de los momentos más difíciles de su hacer profesional ya que, con base en su experiencia, debe seleccionar el momento oportuno de su intervención de tal manera que no sustituya el trabajo de los alumnos”.<sup>24</sup>

Para favorecer el aprendizaje de las matemáticas, se propone el juego. Todos los juegos exigen que los participantes conozcan las reglas y la construcción de estrategias para ganar sistemáticamente.

Estos juegos didácticos favorecen que los niños usen los conocimientos que poseen, propician la construcción de estrategias que les permitan ganar y, por lo tanto, favorecen también la profundización de los conocimientos.

Entre los juegos que se sugieren tenemos: los rompecabezas, el tagram, serpientes y escaleras, la oca, el dominó, guerra de cartas, la pulga y las trampas, el cajero y quién adivina el número, entre otros.

Otro aspecto que debe ser considerado por el educador se

---

<sup>24</sup> *Ibíd.* P. 15

refiere al material educativo que se le proporciona al niño, éste debe ofrecer la opción para que el pueda jugar sólo si así lo prefiere y en el momento que lo desee pero también debe darle la posibilidad de poder jugar con otros niños y así se facilite la socialización de los diferentes procedimientos utilizados y la búsqueda de errores.

Los materiales que se necesitan son en realidad muy sencillos y se pueden elaborar con material de desecho como son: corcholatas, palitos de paleta, piedritas, botones viejos, semillas, cartoncillo, hojas de papel blanco, tijeras, crayolas o lápices de colores, cajas y botellas, latas vacías etc.

### **3.2.3 Conocimiento del Medio**

Otra de las asignaturas del Primer Grado que deberán conocer los niños es el referente al Conocimiento del Medio.

“El plan de estudios de la educación primaria establece que en el primer y segundo grados el estudio de las Ciencias Naturales debe integrarse con el estudio de la Historia, la Geografía y la Educación Cívica. En ambos grados, el elemento que articula las cuatro asignaturas es el conocimiento del entorno natural y social inmediato de los niños, de ahí que se denomine Conocimiento del Medio al trabajo integrado de sus contenidos y Libro Integrado al libro de texto gratuito para los

alumnos.”<sup>25</sup>

Los contenidos de esta asignatura se refieren al entorno inmediato de los niños, a las instituciones en las que participan y a algunos procesos y características elementales de la vida natural y social, se pretende estimular la curiosidad del niño por los fenómenos y procesos de su entorno y despertar su interés por la historia de nuestro país.

Además se busca que los alumnos desarrollen valores y actitudes de participación, tolerancia, respeto, solidaridad, responsabilidad, cuidado de su persona y protección del ambiente.

Para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje de esta asignatura se sugieren actividades dirigidas a propiciar en los niños la observación y descripción de lo que les rodea, sean capaces de indagar y de llevar a cabo experimentos, registren sus observaciones y las comenten con sus compañeros, lean, escriban y jueguen.

Demasiada importancia representa el juego libre de los niños, por lo que es conveniente que el maestro proponga diferentes tipos de juegos físicos y además sugiera a los alumnos guardar el material de algunos juegos en sobres o cajas y colocarlos en un lugar accesible para emplearlo las veces que lo requieran.

---

<sup>25</sup> SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Libro para el Maestro. Conocimiento del Medio primer grado. P. 7



“Cabe destacar que el aprendizaje de los contenidos será insuficiente si el trabajo escolar se limita a la lectura, comentario y realización de las actividades del libro. Es necesario que adicionalmente se lleven a cabo recorridos, visitas, pláticas con vecinos, que se observe el paisaje y se participe en festejos de la localidad, entre otras actividades, que permitan a los niños identificar al medio natural y social como una fuente importante de información, y al maestro adaptar los contenidos escolares a las características y necesidades de sus alumnos, aprovechando las posibilidades que ofrezca el entorno de la escuela.”<sup>26</sup>

Un primer paso en el aprendizaje del conocimiento del medio es el contacto con la información básica por medio de los sentidos. Después, los niños deben tener la oportunidad de organizar su nuevo conocimiento por sí solos, en formas que para ellos tengan sentido. Lo hacen mediante dramatización, discusión, y el uso de materiales para pintar y construir, y no por medio de la declamación, la cual es convincente para los adultos, pero no significativa para el niño. Los procesos de síntesis favorecidos por la dramatización y las materias primas, y todos los materiales, excepto los libros, eran y aún son considerados como “fruslerías”.

“Es necesario que el maestro promueva en el salón de clases un ambiente que permita a los alumnos manifestar sus puntos de vista, valorar las ventajas del

---

<sup>26</sup> Ibid. P. 19

trabajo en equipo y del diálogo para llegar a acuerdos y solucionar conflictos, y reconocer la importancia del establecimiento de las normas para la convivencia.”<sup>27</sup>

Estas actividades se llevan a cabo por medio de diferentes juegos que hacen posible la socialización, el establecimiento y la comprensión de instrucciones y de reglas, los cuales también son propósitos de Conocimiento del Medio.

Los juegos teatrales o la representación con títeres, adivinanzas, jugar a tomar fotografías con una mirilla de cartón, jugar carreteritas, los rompecabezas y sopas de letras son muy empleados en esta asignatura.

Cuando se juega en la escuela, con otros compañeros, sea la asignatura que sea, el juego se torna más emocionante ya que el niño necesitará ejercitar sus habilidades físicas y mentales con mayor efectividad que sus oponentes. También el niño debe adquirir algunas actitudes y valores como la modestia si es que ganó el juego, la serenidad para aceptar los resultados, si es que pierde.

“El docente obtiene a partir de la experiencia una sensibilidad general, empírica, hacia los procesos de interacción personal en la escuela. No nos engañemos, lo más importante que sucede en la escuela es el resultado de la

---

<sup>27</sup> Ibid. P. 21

interacción entre personas. Los niños y los maestros no son inteligencias descarnadas o máquinas de enseñanza y de aprendizaje “son seres humanos completos entrelazados en un complejo laberinto de interconexiones sociales. La escuela es un mundo social porque son seres humanos quienes lo habitan...”<sup>28</sup>

En esos programas, en general, se acepta que los niños pequeños muy probablemente aprenderán de lo que experimentan en forma física y concreta, más que de descripciones verbales del mismo fenómeno. Las palabras acompañan y siguen a la experiencia personal, pero no son los caminos más directos al conocimiento, a los seis y siete años.

### **3.3 Juegos y Dinámicas**

Los juegos y dinámicas facilitan la construcción de aprendizajes en el niño en relación a su cuerpo, habilidades, limitaciones; en cuánto a su personalidad, intereses y preferencias; a socializar con otras personas, a conocer su medio ambiente, reconocer peligros y límites; saber esperar, ganar y perder, perseverar; a solucionar problemas y tomar decisiones.

A continuación se proponen algunas sugerencias de distintos

---

<sup>28</sup> ROCKWELL, Elida. “Ser maestro, estudios sobre el trabajo docente”. En Antología Básica UPN. Introducción a la UPN y a la licenciatura en Educación. P. 49

juegos y dinámicas que pudiera hacer uso el docente como una de las herramientas más factibles para la construcción de conocimientos en los alumnos.



## Juegos de Presentación

Lo primero y más importante es que todos los alumnos se conozcan: sus nombres, sus hobbies, cómo han sido las vacaciones... Aquí hay algunas fichas de actividades lúdicas para conseguirlo de la forma más divertida.



*Ficha de Juego número - 01*

|   |                        |
|---|------------------------|
| <b>ME LLAMO..... Y ME GUSTA .....</b>   |                        |
| <b>Tipo de Juego</b>  | <u>De presentación</u> |
| <b>Edad</b>   | A partir de 5 años.    |
| <b>Participantes</b>  | Grupo variable         |
| <b>Duración</b>   | 5-20 minutos           |
| <b>Materiales</b>   | Ninguno                |
| <b>Desarrollo y reglas</b>  |                        |
| <p>Con el grupo en circulo, la primera persona se presenta diciendo: "Me llamo... y me gusta...".</p> <p>Se deberá indicar una acción que nos guste hacer (saltar, reír, dormir,...) a la vez que se simula con gestos. Después el compañero de la derecha, repetirá el nombre y la acción de la primera persona "el/ella se llama... y le gusta...". Después se presentará del mismo modo.</p> <p>Se continuará repitiendo los nombres desde la primera persona.</p> |                        |
| <b>Variantes</b>  |                        |
| <p>En vez de acciones, se pueden indicar distintas cosas, (por ejemplo- ¿dónde me pica?) "Me llamo...y me pica..." al tiempo que se rasca una parte del cuerpo.</p>   |                        |
| <b>Observaciones</b>  |                        |
| <p>La dificultad del juego depende del tamaño del grupo, pues cada vez es mayor el número de cosas a recordar.</p> <p>Para los más pequeños se les puede pedir que sólo repitan el anterior.</p>  |                        |

*Ficha de Juego número - 02*

| <b>MACEDONIA</b>   |                                |
|--|--------------------------------|
| <b>Tipo de Juego</b>   | <u>De presentación</u>         |
| <b>Edad</b>  | A partir de 5 años.            |
| <b>Participantes</b>   | Grupo numeroso                 |
| <b>Duración</b>  | 5-25 minutos                   |
| <b>Materiales</b>  | Ninguno (o también con sillas) |
| <b>Desarrollo y reglas</b>   |                                |
| <p>Con el grupo en círculo, se sitúa el animador/a en su interior, dirigiéndose a alguien del círculo le dice "Naranja" o bien "Limón".</p> <p>En el primer caso (Naranja) el preguntado deberá contestar diciendo el nombre de la persona que se sitúa a su derecha, y cuando se diga "Limón" dirá el nombre del compañero/a de la izquierda.</p> <p>El jugador que no acierte pasará a ocupar el centro y deberá continuar preguntando.</p> <p>En cualquier momento del juego, quién esté en el centro podrá gritar "MACEDONIA" y en este caso todos deberán de moverse y recolocarse en el círculo.</p> |                                |
| <b>Variantes</b>   |                                |
| <p>Se puede aumentar la dificultad introduciendo una tercera fruta (Melón) y en este caso se deberá de indicar el nombre de la persona que se señale.</p>  |                                |
| <b>Observaciones</b>   |                                |
| <p>Puede ser útil realizarlo sentados sobre sillas, con una menos que el número de participantes.</p> <p>En este caso al decir "MACEDONIA" deberá continuar la</p>   |                                |

persona que quede en el centro sin asiento.

*Ficha de Juego número - 03*

| <b>ENTREVISTA A UN COMPAÑERO...</b>   |                        |
|---|------------------------|
| <b>Tipo de Juego</b>  | <u>De presentación</u> |
| <b>Edad</b>   | A partir de 5 años.    |
| <b>Participantes</b>  | Grupo variable         |
| <b>Duración</b>   | 5-25 minutos           |
| <b>Materiales</b>   | Ninguno                |
| <b>Desarrollo y reglas</b>  |                        |
| Se dividen los alumnos en parejas. Cada alumno tiene que entrevistar a su compañero (nombre, familia, curso, hobbies, etc.) y presentarle al resto de la clase. Es otra forma de conocer más a los compañeros. También hay que presentar al profesor. |                        |

*Ficha de Juego número - 04*

| <b>ME GUSTARÍA SER...</b>   |                        |
|---|------------------------|
| <b>Tipo de Juego</b>  | <u>De presentación</u> |
| <b>Edad</b>   | A partir de 5 años.    |
| <b>Participantes</b>  | Grupo variable         |
| <b>Duración</b>   | 5-15 minutos           |
| <b>Materiales</b>   | Ninguno                |
| <b>Desarrollo y reglas</b>  |                        |
| Nos sentamos todos en círculo. El profesor -aquí jugamos todos- y los alumnos deben pensar qué persona les gustaría ser. Tal persona puede ser desde un familiar o un |                        |

amigo, hasta un actor de cine, un cantante o un prestigioso deportista. Una vez lo hayamos pensado todos, empezando por el profesor nos levantamos uno por uno, decimos el nombre de la persona que nos gustaría ser y damos las razones por las que hemos elegido a esa persona.



Para conseguir un mejor ambiente en las aulas y que la participación sea mayor que de costumbre, es fundamental que los alumnos y alumnas se sientan cómodos y olviden su timidez en los primeros días.

Para esto, el docente debe ofrecer reconocimiento y felicitación cuando los niños comparten, ayudan, piden ayuda, usan su imaginación, demuestran paciencia y persistencia, intentan algo nuevo, ponen esfuerzo, demuestran destrezas artísticas, mecánicas o de razonamiento.





*Ficha de Juego número - 01*

| <b>LOS POLLITOS</b>   |                               |
|---|-------------------------------|
| <b>Tipo de Juego</b>  | De Desinhibición y distensión |
| <b>Edad</b>   | A partir de 5 años.           |
| <b>Participantes</b>  | Grupo variable                |
| <b>Duración</b>   | 5-25 minutos                  |
| <b>Materiales</b>   | Ninguno                       |
| <b>Desarrollo y reglas</b>  |                               |
| <p>El grupo debe situarse en círculo y cerrar los ojos. No podrán abrirlos hasta que termine el juego. A partir de ese momento, todos los jugadores son pollitos recién salidos del huevo que no pueden ver y buscan a su mamá gallina. El profesor hará saber a uno de ellos que es la gallina, de forma que los demás no se enteren.</p> <p>Todos los pollitos deben caminar a ciegas, aleteando como pollitos que son, hasta tocar a otro pollito. Cuando dos jugadores se encuentran deben piar para comprobar si se han encontrado con la gallina. Los pollitos deben contestar. La gallina se diferencia porque no pía. Por tanto, cuando alguien no les conteste, deben abrazarse con fuerza a la gallina y seguir andando unidos, y a partir de ese momento permanecen callados. Al final, todos los pollitos pueden abrir los ojos: como es de esperar terminan abrazados y en silencio.</p> |                               |
| <b>Observaciones</b>  |                               |
| <p>La dificultad del juego es que EXIGE contacto físico y confianza en el grupo, a la vez que obliga a hacer un poco el ridículo</p>  |                               |

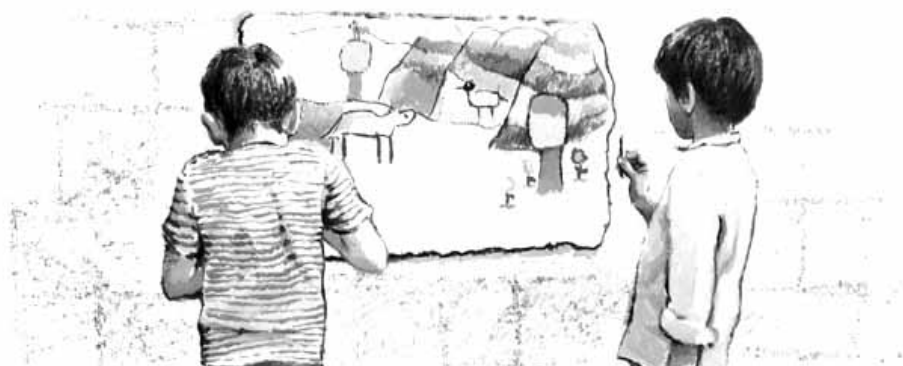
**Ficha de Juego número - 02**

| <b>LOS ANIMALES EN CLASE</b>   |                                      |
|--|--------------------------------------|
| <b>Tipo de Juego</b>   | <u>De Desinhibición y distensión</u> |
| <b>Edad</b>  | A partir de 5 años.                  |
| <b>Participantes</b>   | Grupo variable                       |
| <b>Duración</b>  | 5-25 minutos                         |
| <b>Materiales</b>  | Ninguno                              |
| <b>Desarrollo y reglas</b>   |                                      |
| <p>Se sientan los niños en círculo en la clase. Cada uno tiene que elegir el nombre de un animal. El profesor narra una historia en la que con frecuencia aparezcan estos nombres. Cada vez que se pronuncie uno de ellos, el alumno que lo haya elegido tiene que levantarse y hacer el ruido que hace su animal. Por ejemplo, si el profesor dice "gallo", el alumno que haya elegido este animal tendrá que hacer el ruido del gallo "Kikirikí". Y así sucesivamente.</p> |                                      |



# Juegos de Expresión y Comunicación

A través de estos juegos, se buscará que el niño participe en clase de una forma diferente. Nada mejor que favorecer la espontaneidad en las intervenciones en grupo, hacer que nuestras mentes tengan que discurrir de una forma diferente a la habitual...



### *Ficha de Juego número - 01*

| <b>¿QUÉ HAS HECHO?</b>  |                                    |
|---|------------------------------------|
| <b>Tipo de Juego</b>  | <u>De Expresión y Comunicación</u> |
| <b>Edad</b>   | A partir de 5 años.                |
| <b>Participantes</b>  | Grupo variable                     |
| <b>Duración</b>   | 15 minutos en adelante             |
| <b>Materiales</b>   | Ninguno                            |
| <b>Desarrollo y reglas</b>  |                                    |
| <p>Uno de los grandes temas de redacción en la escuela es éste: "¿Qué he hecho estas vacaciones?". Su valor para lograr que el niño escriba sobre sus experiencias personales es evidente.</p> <p>Hay que iniciar a los alumnos a hablar de sus cosas</p> |                                    |

|  |
|--|
| <p>más personales.</p> <p>Los niños se sientan en círculo en la clase y tienen que recordar cosas sobre las vacaciones, preferiblemente siguiendo el orden de los acontecimientos reales.</p>  |
| <p><b>Observaciones</b></p>  |
| <p>Este juego puede estimular la memoria del niño, le ayuda a recordar acontecimientos del pasado.</p> <p>También hace que el niño deba buscar y encontrar las palabras para describirlos.</p> <p>Si el niño todavía no ha aprendido a escribir se puede fomentar sólo su expresión oral a través de un dibujo y cuando esta capacidad sea adquirida se puede promover la expresión escrita.</p> |

*Ficha de Juego número - 02*

| <b>VEINTE PREGUNTAS</b>   |                                    |
|---|------------------------------------|
| <b>Tipo de Juego</b>  | <u>De Expresión y Comunicación</u> |
| <b>Edad</b>   | A partir de 5 años.                |
| <b>Participantes</b>  | Grupo variable                     |
| <b>Duración</b>   | 15 minutos en adelante             |
| <b>Materiales</b>   | Ninguno                            |
| <b>Desarrollo y reglas</b>  |                                    |
| <p>Los profesores se quejan a veces de que los alumnos no suelen participar en clase. Con este juego lo conseguirás. El profesor elige una cosa que está en la clase y los alumnos tienen que adivinarla.</p> <p>El docente sólo puede responder SÍ o NO y los alumnos sólo pueden hacer 20 preguntas para adivinar qué</p> |                                    |

|   |
|---|
| objeto es. Quien lo adivine piensa en otro objeto.  |
| <b>Observaciones</b>  |
| Este juego puede ser adaptado a veinte preguntas sobre alguna de las lecturas que ofrecen los libros de texto de las diferentes asignaturas y así poder favorecer la comprensión lectora además de la expresión oral. |



### *Ficha de Juego número - 03*

| <b>PALABRAS INGENIOSAS</b>   |                             |
|--|-----------------------------|
| <b>Tipo de Juego</b>   | De Expresión y Comunicación |
| <b>Edad</b>  | A partir de 5 años.         |
| <b>Participantes</b>   | Grupo variable              |
| <b>Duración</b>  | 15 minutos en adelante      |
| <b>Materiales</b>  | Ninguno                     |
| <b>Desarrollo y reglas</b>   |                             |
| El profesor coloca a los niños en círculo de tal forma que no sea tan difícil tocarse las manos (de preferencia sentados). La posición de las manos va así: una mano |                             |

(puede ser derecha o izquierda) va arriba de la mano del compañero que esté a su lado y la otra mano, va abajo del compañero que este de su otro lado.

Una vez que todos estén acomodados, comienza en juego: el líder, o quien este organizando el juego, debe decir un fruto con la primera letra del nombre de su compañero que está a su izquierda (o derecha, dependiendo de la posición de las manos) y darle una palmada en la mano, después al que le dió la palmada, debe decir un fruto con la inicial de su compañero que está a su izquierda y así hasta que todos hayan pasado.

No pueden repetir palabras que ya hayan dicho.

También pueden cambiarlo por colores o llevarlo al tema que estén viendo (si por ejem: si hablaron acerca de cómo controlar el enojo, se les puede pedir que en vez de mencionar frutos, mencionen qué pueden hacer para controlarlo, o cuales son los pasos para no dejarnos llevar por el enojo, etc.)

#### *Ficha de Juego número - 04*

| <b>EXPRESAR VALORES Y OPINIONES</b>                  |                             |
|--|-----------------------------|
| <b>Tipo de Juego</b>                                 | De Expresión y Comunicación |
| <b>Edad</b>  | A partir de 5 años.         |
| <b>Participantes</b>                                 | Grupo variable              |
| <b>Duración</b>                                      | 15 minutos en adelante      |
| <b>Materiales</b>                                    | Ninguno                     |
| <b>Desarrollo y reglas</b>                           |                             |
| Es una dinámica muy sencilla: necesitamos un espacio |                             |

despejado, que separamos con una línea en el suelo, como un campo de fútbol o baloncesto (no hace falta tanto espacio, basta con la propia aula, aunque es bueno pensar que cuanto mayor sea el movimiento que realicen en sus desplazamientos más facilitamos que se animen a opinar). Una de las áreas separadas por la línea será la zona del "sí" o "verdadero", la otra la zona del "no" o "falso".

El juego consiste en hacer afirmaciones que requieran estar a favor o en contra, como: "Los toros son un espectáculo primitivo y salvaje". Al escuchar cada frase, los alumnos y alumnas deben ir corriendo a la zona que representa su opinión. Los indecisos deben quedarse encima de la línea divisoria. Para que el juego sea útil, empezaremos con frases triviales. Poco a poco, introducimos aquellas que nos interesa debatir. Y cuando llegamos a ellas, pedimos uno a uno a algunos de los jugadores que expliquen por qué han elegido su respuesta, (alternando las preguntas, a uno que dice sí, a otro que dice no, a un indeciso...). Antes o después, las intervenciones se convierten en réplicas. Así, conseguimos que debatan entre ellos.

### **Observaciones**

Este juego puede ser adaptado a cualquier contenido de las diferentes asignaturas





No hay mejor recurso para perder la timidez ni para expresarse ante todos que utilizar la expresión corporal, interpretar papeles distintos al nuestro... Las actividades de dramatización son infalibles. A partir de estas sencillas propuestas, se pueden formular nuestras propias ideas.

### *Ficha de Juego número - 01*

| <b>¿POR QUÉ?</b>  |                        |
|---|------------------------|
| <b>Tipo de Juego</b>  | De Dramatización       |
| <b>Edad</b>   | A partir de 5 años.    |
| <b>Participantes</b>  | Grupo variable         |
| <b>Duración</b>   | 15 minutos en adelante |
| <b>Materiales</b>   | Ninguno                |
| <b>Desarrollo y reglas</b>  |                        |
| Se cambian los papeles. Siempre son los alumnos quienes preguntan "¿por qué?" al profesor. Ahora será éste quien pregunte a los alumnos. Éstos deben tratar de responder a sus propias preguntas. Si no las saben, deben dejar correr su imaginación. Preguntas como: ¿por qué las jirafas tienen los cuellos tan largos?, ¿hasta cuántos metros puede saltar un canguro?, ¿cuántas estrellas existen?, ¿cómo es de caliente el Sol?, ¿qué nos hace estornudar?, ¿por qué es tan fina |                        |

la piel humana?, etc.

*Ficha de Juego número - 02*

| <b>CRUZANDO LA SELVA</b>  |                        |
|---|------------------------|
| <b>Tipo de Juego</b>  | De Dramatización       |
| <b>Edad</b>   | A partir de 6 años.    |
| <b>Participantes</b>  | Grupo variable         |
| <b>Duración</b>   | 15 minutos en adelante |
| <b>Materiales</b>   | Ninguno                |
| <b>Desarrollo y reglas</b>  |                        |
| <p>Los niños forman una línea y el maestro da las indicaciones, paso a paso: les recuerda que la selva es un lugar muy peligroso y que es necesario estar en silencio, y respirar profundamente para estar relajados y atentos. En un principio cruzaremos un puente colgante que tiene una cuerda arriba y una abajo, nos agarraremos de la cuerda de arriba estirando los brazos, y de la de abajo poniendo los pies en ella lateralmente. Ahora nos moveremos lateralmente con la pierna y el brazo derechos y luego con los izquierdos. ¡OH!, hay una cueva, debemos agacharnos y caminar con las rodillas flexionadas para pasar por ella; cada vez se hace más baja, hay que ir gateando y arrastrándose con el cuerpo lo más pegado posible a la tierra. Por fin salimos y podemos estirarnos, ahora tenemos en frente un río caudaloso, pero afortunadamente podemos cruzarlo por las piedras, sólo que están algo separadas. Debemos brincar haciendo equilibrio en cada una antes de saltar a la siguiente, es bueno levantar los brazos en cada salto para nivelar el cuerpo.</p> <p>Bien, entramos a una parte peligrosa con serpientes venenosas y debemos movernos con cuidado,</p> |                        |

manteniendo un ritmo lento para que ellas no se molesten, sólo nos moveremos mientras inspiramos, esperaremos para ver si no pasó nada y luego nos moveremos cuando espiramos. Como todo mundo sabe, las serpientes se tranquilizan con sonidos musicales, así que ahora cuando espiramos sacaremos sonidos diferentes y suaves para que las serpientes no se alteren.

Por fin logramos cruzar y damos saltos de alegría.



## CONCLUSIONES

Después de haber investigado y analizado minuciosamente el tema de **“El juego: como estrategia didáctica básica en la construcción de conocimientos en los alumnos del Primer Grado de Educación Primaria”**, considero que éste forma o debería formar parte de la Educación Elemental, pues a través de su realización el niño descubre, ejercita y potencializa sus facultades físicas, sociales y cognoscitivas, se fomentan o crean valores y normas de relaciones sociales y además es un intermediario en la transmisión de conocimientos.

Considero que el juego es para el niño el equivalente de lo que representa el trabajo en el adulto, y si muchas personas viven para trabajar ¿Por qué un niño no puede vivir para jugar?

Esto lo debería ser considerado por todos los docentes, pues el papel que desempeña el maestro, en el proceso enseñanza-aprendizaje dentro del aula, es el ser formador de las conciencias y su responsabilidad o irresponsabilidad lógicamente repercutiría en la educación de sus alumnos y en el futuro de todos. Sin embargo son muchas las causas que se pueden comprobar en la realidad por las que un maestro se vuelve conformista y tradicionalista, entre ellas podría mencionarse los bajos salarios, la falta de reconocimiento

social, la pérdida de vocación, etc. Por lo que es necesario recuperar todos estos factores para dejar la monotonía de las clases y la mecanicidad de los conocimientos, y que el niño pueda aprender de una manera diferente, divertida y haciendo lo que a los pequeños les gusta...jugar.

Como maestros debemos estar concientes de que la educación no debe caer en la utilización de métodos repetitivos y tener en cuenta que por encima de ellos está la persona, el individuo, el ser integral, por lo que es necesario ser perseverantes y fomentar la espontaneidad y la alegría, buscar y encontrar las posibilidades para adecuar los contenidos a los intereses y necesidades de nuestros alumnos a través de la actividad lúdica, tal y como lo propone el Plan y Programa de Educación, en donde surja una participación activa y creadora, se dé la libre expresión de las ideas y opiniones y se realice la socialización para obtener un mejor conocimiento, debemos dotar a los individuos de capacidades y no de conocimientos estereotipados.

Sin embargo también debemos ser realistas y aunque actualmente el juego represente la estrategia de moda en la escuelas, este no es una varita mágica capaz de resolver todos los problemas que surjan dentro del aula y aún más cuando estamos lidiando con diversas limitantes como son el autoritarismo del Director, la crítica del resto de compañeros maestros y la ignorancia del padre de familia sobre los beneficios que aporta esta actividad.

El juego busca fomentar nuevos descubrimientos y ofrecer la oportunidad de desarrollar las capacidades de los niños para ser unos seres originales, Maestros originales...alumnos originales. ¿O usted que opina?

## **BIBLIOGRAFÍA**

ARREOLA Rico, Roxana Lilian. "Hablemos del Juego" Revista Calmecac Cuailama. Volumen III. Año 1. México, D.F. Marzo, 1992. 18 pp.

BARRERA Torres, Gabriel. "El juego". Revista Psicología. Enero-Febrero 2004. México, D.F, 2004. 32 pp.

COHEN, Dorothy H. Cómo aprenden los niños. 1ª.reimpresión. Ed. SEP/FCE. México, 2001. 382 pp.

CONSEJO NACIONAL DE FOMENTO EDUCATIVO. Descubriendo Aventuras, Guía de Juegos y Actividades que hacen la vida en los primeros cuatro años. Ed. SEP. 1a. ed. México, 2002. 207 pp.

CONSEJO NACIONAL DE FOMENTO EDUCATIVO. Láminas del Desarrollo Infantil. Ed. SEP. México, 2001. 117 pp.

INSTITUTO NACIONAL DE EDUCACIÓN DE LOS ADULTOS. "Aprender Jugando". Revista la Educación de nuestros hijos e hijas. 2ª. Ed. México, 2003. 47pp.

LÁZARO LAZARO, Alfonso. "Radiografía del Juego en el marco escolar". Psicomotricidad, Revista de Estudios y Experiencias. Núm.51. España, 1995. 22pp.

LEIF, Joseph, y Brunelle, Lucien. La verdadera naturaleza del Juego. Ed. Kapelusz. Buenos Aires, 1978. 126 pp.

LUZURRIAGA, Lorenzo. Diccionario de Pedagogía. Ed. Losada. Buenos Aires, 1965. 396 pp.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Libro para el maestro. Español Primer Grado. Ed. SEP. México, 1993. 207 pp.

----- . Libro para el maestro. Conocimiento del Medio Primer Grado. México, 1993. 83 pp.

----- . Libro para el maestro. Matemáticas Primer Grado. Ed. SEP. México, 1993. 70 pp.

----- . Libro para el maestro. Educación Artística Primaria. Ed. SEP. México, 2000. 223 pp.



----- . Plan y programa de  
Educación Primaria 1993. Ed. SEP. México, 1993, 164 pp.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. Desarrollo del niño y  
aprendizaje escolar. Ed. SEP-UPN. México, 1993. 366 pp.

----- . Antología. El juego. Ed.  
SEP-UPN. México, 1998. 244 pp.

Consulta en Internet

TEORÍAS DEL JUEGO. <http://www.andinia.com>

<http://juegoseso.galeon.com>

OTERO VOLLRATH, Lourdes L. “El juego: una alternativa en la  
Educación”. Num. 43. Diciembre 1999.  
<http://www.correodelmaestro.com>

JIMÉNEZ VELEZ, Carlos Alberto. “El juego y la educación”.  
<http://www.geocities.com>

EL DESARROLLO INFANTIL Y EL APRENDIZAJE TEMPRANO.  
[http:// www.unicef.org/spanish](http://www.unicef.org/spanish)