

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA

NAHÚM GARCÍA PÉREZ

CIUDAD DEL CARMEN, CAMPECHE. 2010.

**EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA
EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA**

TESINA
Que para obtener el título de

LICENCIADO EN EDUCACIÓN
PLAN' 94

Presenta
NAHÚM GARCÍA PÉREZ

CIUDAD DEL CARMEN, CAMPECHE. 2010.

DEDICATORIAS

A DIOS

Por haberme dado la vida, y la capacidad para realizar los estudios. Porque me permitió todos los recursos para ver realizado el sueño de terminar la licenciatura.

A MI ESPOSA E HIJA.

Que fueron un apoyo importante para terminar mis estudios, por animarme para continuar hasta la conclusión de mi carrera.

A MIS PADRES.

Gracias por estar siempre conmigo, porque me apoyaron hasta el final de esta etapa de vida. Agradeciendo a Dios por tener la dicha de tenerlos conmigo.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	5
CAPITULO I	
1. LOS JUEGOS DIDÁCTICOS	
1.1 Conceptos.....	12
1.2 Características.....	16
1.3 Trascendencia	23
CAPITULO II	
2. EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA	
2.1 Como estrategia docente.....	27
2.2 Su relación con la curricula de estudio	38
2.3 Como motivador de aprendizaje	44
CAPITULO III	
3. EL JUEGO COMO RECURSO SOCIALIZADOR	
3.1 En la familia	50
3.2 En la escuela.....	58
3.3 En la comunidad	60
CONCLUSIONES.....	63
BIBLIOGRAFÍA.....	67

INTRODUCCIÓN

En el trabajo que a continuación se presenta se desarrolla el tema de los juegos como uno de los recursos que pueden ser usados en el vasto proceso de la educación primaria. Porque ellos permiten el desarrollo psicomotriz, de habilidades y de socialización de los educandos, cumpliendo con los propósitos de la formación primaria.

El juego es una actividad importante en el mundo del niño, aunque no es privativo de éste. La mayor parte de la gente adulta creemos que el juego es cosa de niños, o que sólo sirve para entretener y divertir, a diferencia del trabajo, que es una actividad productiva propia de los adultos quienes se deben de comportar seriamente.

Si enmarcamos los juegos a lugares y horas determinadas, suponiendo que sólo a los niños les corresponde jugar, les quitamos lo que constituye su esencia: el goce, la imaginación y la espontaneidad. ¿Qué se entiende por juego? Se puede decir que el juego es la capacidad que se tiene de imaginar, de sorprender, de practicar la creatividad, explorar, interactuar; pero también es una situación que propicia aprendizajes, así como el desarrollo del pensamiento en el niño.

El desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él.

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones no olvidemos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural.

Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea.

En la historia de la humanidad encontramos que desde los primeros años ha jugado, incluso podemos decir que también los animales lo hacen, por eso el juego se considera previo a la cultura misma; existen innumerables manifestaciones de esta actividad en sociedades de todos los tiempos y se cuenta con muchas obras de arte donde se aprecian estas manifestaciones lúdicas.

Entre los filósofos que abordan el tema aunque sea tangencialmente, se cita a Platón como uno de los primeros en mencionar y reconocer el valor práctico del juego, dada la prescripción que hace en las leyes, de que los niños utilicen manzanas para aprender mejor las matemáticas y que los niños de tres años, que mas tarde serán constructores, se sirvan de útiles auténticos, sólo que a tamaño reducido.

El mismo Aristóteles que se ocupa de los problemas educativos para la formación de hombres libres, menciona en varios lugares de su obra ideas que remiten a la conducta de juego en los niños, por ejemplo: hasta la edad de cinco años, tiempo en que todavía no es bueno orientarlos a un estudio, ni a trabajos coactivos, a fin de que estos no impida el crecimiento, se les debe, no obstante permitir movimientos para evitar la inactividad corporal; y este ejercicio puede obtenerse por varios sistemas, especialmente por el juego. En otro fragmento menciona, que la mayoría de los juegos de la infancia, deberían ser imitaciones de las ocupaciones serias de la edad futura.

Platón y Aristóteles pensadores clásicos, ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran

a “formar sus mentes” para actividades futuras como adultos. Otros pedagogos importantes como Juan Amós Comenio en el siglo XVII, Juan Jacobo Rousseau y Giovanni Pestalozzi en el XVIII y principios de XIX, señalaron que para un buen desarrollo del niño, éste debe ser tomado en cuenta en sus intereses. Especialmente Friedrich Fröbel, fue quién abiertamente reconoció la importancia del juego en el aprendizaje, y se interesó por los niños pequeños, estudiando los tipos de juego que necesitan para desarrollar su inteligencia.

Este trabajo se enfoca específicamente a los juegos infantiles como plataforma del desarrollo del individuo, así como la efectividad de su uso en el proceso educativo de los niños en el nivel primaria. Un buen desarrollo infantil augura un buen desarrollo juvenil y adulto.

En el primer capítulo se toca el tema de los juegos sus conceptos, sus características y su trascendencia. Porque el juego es la forma de actividad esencial de los niños, este desarrolla en buena parte sus facultades. Jugando los niños toman conciencia de lo real, se implican en la acción, elaboran razonamientos y juicios.

La infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros. En un principio, cuando la horda primitiva subsistía de la recolección de los que eventualmente encontraban los hombres ⁷ su deambular nómada, los niños participaban, desde que les era posible tener una marcha independiente, en la tarea común de la subsistencia, por lo que la infancia, entendida como tal, no existía.

Aún cuando progresivamente el hombre va asentándose y abandona su vida nómada, y surge la agricultura como forma de vida que obliga al ser humano a establecerse en lugares definidos, los niños también tenían que incorporarse al proceso productivo, y para ello se les daban instrumentos apropiados para su tamaño para que cooperaran, en la medida de sus posibilidades físicas, al trabajo en

correspondencia con sus destrezas motoras, no constituían aún juguetes, sino herramientas de trabajo a escala reducida: el cuchillo cortaba, la azada hendía, la masa golpeaba, por lo que solamente eran reproducciones a menor escala del instrumento real.

En la medida que se da el desarrollo del hombre, la actividad laboral comienza a volverse más compleja, a la vez que se empiezan a dar excedentes de la producción que permiten tener un mejor nivel de vida, sin la necesidad perentoria de la subsistencia diaria. Esto va a tener una repercusión muy importante en el desarrollo de la especie humana, que puede entonces dedicar tiempo a actividades que ya no están directamente ligadas al proceso productivo, y la atención a cuestiones que antes le eran prácticamente imposible de dedicar un tiempo, ya va a constituir paulatinamente un proceso de socialización netamente relacionado con su desarrollo psíquico cada vez más avanzado. ¿Y qué pasaba entonces con los niños?

Les era imposible participar directamente en la labor productiva por su progresiva complejidad, el hombre crea objetos que, aunque reflejan el instrumento de la vida real, no son ya una réplica más pequeña de aquel, sino un nuevo tipo de cosa que ya no sirve para hacer la acción verdadera sino para practicarla, y que habrían de realizar en la vida adulta. Surge el juguete, que no es más que una reproducción del instrumento, en el que está impresa su función más no su estructura verdadera, reflejando de manera más o menos aproximada su diseño y objetivo.

Esto va a plantear decididamente la necesidad, en el desarrollo del individuo, de una etapa preparatoria, en el cual los niños se encuentren y ejerciten para su vida futura, surge la infancia como período de dicha preparación.

A su vez, en ese lapso los niños, utilizando los juguetes especialmente creados para ellos, van a reflejar en su entretenimiento con los mismos, las acciones y roles que han de desempeñar como adultos, aparece el juego como vía y medio de hacer, al nivel de sus posibilidades físicas, motoras y psíquica, una reproducción de la vida

real. De esta manera, la infancia, el juego y el juguete surgen al unísono en el devenir evolutivo del hombre, y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños han de tener cuando alcancen la edad adulta.

En el segundo capítulo se analiza el uso del juego como un recurso didáctico, en la aplicación por parte del docente, su relación con la currícula de estudio y como recurso motivador para la adquisición del aprendizaje. La incorporación del juego dentro de las actividades curriculares de la escuela, es la base para numerosos fabricantes quienes dotan de juguetes con valor educativo en sus materiales, dándoles características didácticas que favorezcan el desarrollo educativo. Los padres, por su parte, buscan cada vez más estas características en los juguetes que adquieren para sus hijos, procurando que se adecuen a las diferentes etapas de desarrollo y estimulen la creatividad infantil.

Se observa que en el desarrollo de la historia la ciencia y la tecnología han producido una increíble acumulación de conocimientos, y se les reconoce como ámbitos representativos de las potencialidades de la creatividad. Podríamos decir que los videojuegos figuran como importantes elementos dentro de las últimas creaciones tecnológicas de nuestra era, demostrando el potencial de inventiva y creatividad del hombre contemporáneo.

Ninguna institución educativa puede permanecer al margen de la era tecnológica en la que le ha tocado vivir. El mundo está cambiando precipitadamente, por lo que se impone una revisión constante y general de los conocimientos, habilidades y destrezas que requieren las sociedades actuales.

Por la actual fase en la que se encuentra la educación y las nuevas tecnologías, es posible analizar las nuevas potencialidades de los videojuegos, disponible dentro de las nuevas tecnologías de la comunicación.

El maestro hoy cuenta con un sin fin de juegos a los que puede recurrir para desarrollar su labor docente de manera significativa para los alumnos. Hacer uso del juego le permitirá que sus alumnos se comuniquen con el mundo, desarrollará en ellos la habilidad de compartir experiencias y necesidades, podrá observar sus fantasías, temores, y conflictos.

El juego les permitirá a los alumnos estimular sus sentidos, enriquecerá su creatividad e imaginación, les permitirá tiempo de diversión y socialización, que todos ellos son elementos fundamentales en el desarrollo de la vida de los individuos. Este es el tema que se analiza en el tercer capítulo, en donde se expone el alcance socializador de los juegos en la familia, en la escuela y en la comunidad, es por eso que aquel juego que se realiza en la infancia es el que forma y va sentando raíces en lo que será el futuro ciudadano que socialmente contribuirá a su desarrollo y es ahí en esta edad que el individuo es más susceptible a la socialización.

Este trabajo pretende demostrar la importancia pedagógica del juego en el proceso de aprendizaje de los alumnos del nivel primaria, así como el de motivar a los maestros a utilizar el juego como recurso y estrategia didáctica, para desarrollar en el individuo una formación congruente a las exigencias sociales y culturales de los tiempos modernos.

CAPÍTULO I
LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

1.1 Conceptos

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

El juego es una manifestación espontánea y libre que ha surgido de la relación entre el medio y el comportamiento; es una estrategia para que el niño pueda explorar el mundo y entable relaciones con su grupo social, a través de las cuales reciba los mensajes de su cultura y con esos elementos exprese y comunique sus propios mensajes.

También es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara. Normalmente requieren de uso mental o físico, y a menudo ambos. Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación.

Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Entre las conceptualizaciones más conocidas son las siguientes:

De acuerdo con Huizinga (1987): El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin

en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.

Gutton, P (1982): Es una forma privilegiada de expresión infantil.

Según Cagigal, J.M (1996): Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

Para Sigmund Freud, el juego está relacionado con la expresión de los deseos que no puede satisfacerse en la realidad y por lo tanto las actividades lúdicas que el niño realiza le sirven de manera simbólica.

Para el autor Lev S. Vygotsky “el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio”¹. También este autor se ocupa principalmente del juegos simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego. Spencer (1855) lo consideraba como el resultado de un exceso de energía acumulada. Mediante el juego se gastan las energías sobrantes (Teoría del excedente de energía).

Lázarus (1883), por el contrario, sostenía que los individuos tienden a realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga, de las que descansan mediante otras actividades como el juego, que producen relajación (Teoría de la relajación).

¹ L.S. Vygotsky.: *El papel del juego en el desarrollo.* 1982, p.245

Por su parte Groos (1898, 1901) concibe el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta. El fin del juego es el juego mismo, realizar la actividad que produce placer (Teoría de la práctica o del pre-ejercicio). 13

Iniciado ya el siglo XX, nos encontramos, por ejemplo, con Hall (1904) que asocia el juego con la evolución de la cultura humana: mediante el juego el niño vuelve a experimentar sumariamente la historia de la humanidad (Teoría de la recapitulación).

Freud, por su parte, relaciona el juego con la necesidad de la satisfacción de impulsos instintivos de carácter erótico o agresivo, y con la necesidad de expresión y comunicación de sus experiencias vitales y las emociones que acompañan estas experiencias. El juego ayuda al hombre a liberarse de los conflictos y a resolverlos mediante la ficción.

Estos y otros autores como Roger Callois, Moreno Palos, incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene finalidad en si misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo a parte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.

- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

Se puede decir entonces que el juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie (filogénesis).

Su universalidad es el mejor indicativo de la función primordial que debe cumplir a lo largo del ciclo vital de cada individuo. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad.

Popularmente se le identifica con diversión, satisfacción y ocio, con la actividad contraria a la actividad laboral, que normalmente es evaluada positivamente por quien la realiza. Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego las culturas transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan múltiples facetas de su personalidad.

La actividad lúdica posee una naturaleza y unas funciones lo suficientemente complejas, como para que en la actualidad no sea posible una única explicación teórica sobre la misma. Son muchos los autores que bajo distintos puntos de vista, han considerado y consideran el juego como un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil.

El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Además le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad

Se ha definido el juego como un proceso sugestivo y substitutivo de adaptación y dominio, y de ahí su valor como instrumento de aprendizaje. Marginalizar el juego de la educación equivaldría a privarla de uno de sus instrumentos más eficaces, por ello el docente debe asegurar que la actividad del niño o la niña sea una de las fuentes principales de su aprendizaje y desarrollo, pues a través de la acción y la experimentación, ellos expresan sus intereses y motivaciones y descubren las propiedades de los objetos, relaciones, etc.

El juego es una actividad propia del ser humano, se presenta en todos los niños, aunque su contenido varíe de acuerdo a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen. A esto se suma el hecho de que nuestra especie mantiene la capacidad de jugar más allá de la infancia, un ejemplo de lo cual puede encontrarse en las actividades deportivas.

Debido a que el juego ha demostrado ser una valiosa experiencia de aprendizaje, en la actualidad se ha superado en gran medida la tendencia a considerar el juego como una inofensiva pérdida de tiempo propia de la infancia. Se valora en cambio, la importancia de esta actividad para el sano desarrollo de la personalidad infantil.

1.2 Características

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones. No olvidando que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural, que está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales.

Tiene entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para

conocer lo que le rodea. El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Además le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad.

Mediante el juego y el empleo de juguetes, se puede explicar el desarrollo de cinco parámetros de la personalidad, todos ellos íntimamente unidos entre sí:

1) *La afectividad*: El desarrollo de la afectividad se explicita en la etapa infantil en forma de confianza, autonomía, iniciativa, trabajo e identidad. El equilibrio afectivo es esencial para el correcto desarrollo de la personalidad. El juego favorece el desarrollo afectivo o emocional, en cuanto que es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar tensiones.

Además, el juego supone a veces un gran esfuerzo por alcanzar metas, lo que crea un compromiso consigo mismo de amplias resonancias afectivas. También en ocasiones el niño se encuentra en situaciones conflictivas, y para intentar resolver su angustia, dominarla y expresar sus sentimientos, tiene necesidad de establecer relaciones afectivas con determinados objetos. El juguete se convierte entonces en confidente, en soporte de una transferencia afectiva.

El niño y la niña tienen además necesidad de apoyarse sobre lo real, de revivir situaciones, de intensificar personajes para poder afirmarse, situarse afectivamente en el mundo de los adultos y poder entenderlo. En los primeros años, tanto los juguetes típicamente afectivos (peluches, muñecos y animales), como los que favorecen la imitación de situaciones adultas (lavarse, vestirse, peinarse...) pueden favorecer el desarrollo de una buena afectividad.

2) *La motricidad*: El desarrollo motor del niño/a es determinante para su evolución general. La actividad psicomotriz proporciona al niño sensaciones corporales agradables, además de contribuir al proceso de maduración, separación e

independencia motriz. Mediante esta actividad va conociendo su esquema corporal, desarrollando e integrando aspectos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio, desarrollando sus capacidades sensoriales, y adquiriendo destreza y agilidad.

Determinados juegos y juguetes son un importante soporte para el desarrollo armónico de las funciones psicomotrices, tanto de la motricidad global o movimiento del conjunto del cuerpo, como de la motricidad fina: precisión prensora y habilidad manual que se ve favorecida por materiales lúdicos.

3) La inteligencia: Inicialmente el desarrollo de las capacidades intelectuales está unido al desarrollo sensorio-motor. El modo de adquirir esas capacidades dependerá tanto de las potencialidades genéticas, como de los recursos y medios que el entorno le ofrezca.

Casi todos los comportamientos intelectuales, según Piaget, son susceptibles de convertirse en juego en cuanto se repiten por pura asimilación. Los esquemas aprendidos se ejercitan, por el juego. El niño, a través del juego, hace el gran descubrimiento intelectual. Manipulando los materiales, los resortes de los juguetes o la ficción de los juegos simbólicos, el niño se siente autor, capaz de modificar el curso de los acontecimientos.

Cuando el niño/a ensambla un juguete, aprenden a analizar los objetos, a pensar sobre ellos, está dando su primer paso hacia el razonamiento y las actividades de análisis y síntesis. Realizando operaciones de análisis y de síntesis desarrollan la inteligencia práctica e inician el camino hacia la inteligencia abstracta. Estimulan la inteligencia los rompecabezas, encajes, dominós, piezas de estrategia y de reflexión en general.

4) La creatividad: Niños y niñas tienen la necesidad de expresarse, de dar curso a su fantasía y dotes creativas. Podría decirse que el juego conduce de modo

natural a la creatividad porque, en todos los niveles lúdicos, los niños se ven obligados a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos en la expresión, la producción y la invención.

5) La sociabilidad: En la medida en que los juegos y los juguetes favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y les prepara para su integración social. En los primeros años el niño y la niña juegan solos, mantienen una actividad bastante individual; más adelante la actividad de los niños se realiza en paralelo, les gusta estar con otros niños, pero unos al lado de los otros.

Es el primer nivel de forma colectiva de participación o de actividad asociativa, donde no hay una verdadera división de roles u organización en las relaciones sociales en cuestión; cada jugador actúa un poco como quiere, sin subordinar sus intereses o sus acciones a los del grupo. Más tarde tiene lugar la actividad competitiva, en la que el jugador se divierte en interacción con uno o varios compañeros.

La actividad lúdica es generalmente similar para todos, o al menos interrelacionada, y centrada en un mismo objeto o un mismo resultado. Y puede aparecer bien una rivalidad lúdica irreconciliable o, por el contrario y en un nivel superior, el respeto por una regla común dentro de un buen entendimiento recíproco.

En último lugar se da la actividad cooperativa en la que el jugador se divierte con un grupo organizado, que tiene un objetivo colectivo predeterminado. El éxito de esta forma de participación necesita una división de la acción y una distribución de los roles necesarios entre los miembros del grupo; la organización de la acción supone un entendimiento recíproco y una unión de esfuerzos por parte de cada uno de los participantes.

Existen también ciertas situaciones de juego que permiten a la vez formas de participación individual o colectiva y formas de participación unas veces individuales

y otras veces colectivas; las características de los objetos o el interés y la motivación de los jugadores pueden hacer variar el tipo de comportamiento social implicado.

Para facilitar el análisis de las diversas aportaciones del juego al desarrollo psicomotor, intelectual, imaginativo, afectivo social del niño, se presenta cada aspecto por separado, es importante señalar que el juego nunca afecta a un solo aspecto de la personalidad humana sino a todos en conjunto, y es esta interacción una de sus manifestaciones más enriquecedoras y que más potencia el desarrollo del hombre.

Aspectos que mejora el juego:

A. Desarrollo Psicomotor

- Coordinación motriz
- Equilibrio
- Fuerza
- Manipulación de objetos
- Dominio de los sentidos
- Discriminación sensorial
- Coordinación visomotora
- Capacidad de imitación

B. Desarrollo Cognitivo

- Estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático.
- Desarrolla el rendimiento la comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto

C. Desarrollo social

A) Juegos simbólicos

- Procesos de comunicación y cooperación con los demás

- Conocimiento del mundo del adulto
- Preparación para la vida laboral
- Estimulación del desarrollo moral

B) Juegos cooperativos

- Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos
- Potencia el desarrollo de las conductas pro-sociales
- Disminuye las conductas agresivas y pasivas
- Facilita la aceptación interracial

D. Desarrollo emocional

- Desarrolla la subjetividad del niño
- Produce satisfacción emocional
- Controla la ansiedad
- Controla la expresión simbólica de la agresividad
- Facilita la resolución de conflictos
- Facilita patrones de identificación sexual

Según Díaz² las Características del juego son las siguientes:

- Es una actividad espontánea y libre. El juego es un camino que elige el niño para divertirse y para construirse de manera espontánea y libre, su espíritu creador y su imaginación.
- No tiene interés material. La intención del juego es la recreación del mundo real o fantástico a través del mundo imaginario, donde el niño participa y asigna a sus personajes actos psicomotores y exposiciones verbales. Al respecto Vygotski afirma que “la condición necesaria para que un determinado comportamiento pueda ser interpretado como lúdico, estriba en su componente de ficción.” (p.148)

² Frida Díaz y Hernández Gerardo. Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. 2º Ed. Mc Graw Hill. México, 2006. Págs. 148-153

- Se desarrolla en orden. En los momentos previos al juego se observa una etapa de preparación; por lo tanto en el desempeño se manifiesta una estructura sencilla, coherente y con un fin específico; por lo que se puede decir que el juego siempre tiene un objetivo y por tanto una orientación.
- El juego manifiesta regularidad y consistencia. El juego permite al niño expresar en su actividad lúdica condiciones, tanto biológicas como sociales, lo que le brinda oportunidades para un futuro.
- Tiene límites que la propia trama establece. Díaz comenta que “En cuanto al espacio psicológico en que se desempeñen, este es determinado por las propias características del individuo en función. Por lo que su manejo no solo es privado sino personal.”
- Se autopromueve. El juego según Díaz prepara para otro juego, ya que las habilidades y destrezas que se adquieren en un momento dado sirven como facilitadores para posteriores desempeños lúdicos.
- Es un espacio liberador. El juego es un espacio liberador en cuanto permite disminuir tensiones y desarrolla la inteligencia del individuo.
- El juego no aburre. Al momento en que un juego se vuelve tedioso o desinteresado ya deja de ser lúdico; todo juego es interesante y divertido.
- Es una fantasía hecha realidad. Por medio del juego se dejan ver muchas de las fantasías que viven en la mente de los niños. Por ejemplo, cuando una niña le da de comer a su oso de peluche en la casa del bosque; está dejando volar su imaginación y haciéndola realidad durante su juego.
- Es una reproducción de la realidad en el plano de la ficción. En este sentido los niños suelen reproducir situaciones que observan en su día a día.
- Se expresa en un tiempo y un espacio. Según Díaz el juego se desarrolla en espacios de tiempo; pero dicha actividad se traslada temporalmente a diferentes momentos y situaciones.
- Es evolutivo.
- El juego no solo sirve a los niños para conocerse a si mismos, sino también al mundo que los rodea; de esta manera se emprende un proceso evolutivo que

se inicia con el dominio del cuerpo para posteriormente manejar las relaciones sociales y de su medio. (p.152)

- Es una forma de comunicación. Para los niños el juego, es la mejor manera de comunicarse ya que a través de este expresa su deseo de conocer, entender y dominar su realidad. Por lo tanto gracias al juego, el niño puede conocerse a sí mismo y a los demás ya que no es una experiencia únicamente personal sino también colectiva dado que se expresa en el relación con semejantes o mayores, entonces en efecto es una forma de comunicación.

1.3 Trascendencia

La formación integral del alumno en su educación básica permitirá el desarrollo de su personalidad, sus habilidades que le ayudarán a tomar el papel social que le corresponde dentro de la comunidad. Para ello deberá obtener una educación formativa en todos los aspectos sociales y morales de su vida.

Cuando su paso por el aula escolar de su educación primaria adquirió un conocimiento significativo, formó en él una cosmovisión futurista de sus derechos y responsabilidades como ciudadano que se manifiestan en su conducta social.

En el intelectual cognitivo fomenta la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc. En el volitivo conductual desarrolló el espíritu crítico y auto crítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

En el afectivo motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc. Los

juegos didácticos que se aplicaron en su formación educativa permitió el desarrollo de todas estas áreas antes mencionadas.

Se puede decir entonces que el juego didáctico que el profesor usará como herramienta didáctica, no solo causará efecto en el tiempo inmediato, sino que permitirá una formación para la vida de los individuos que se están formando en el aula escolar, que mañana será un ciudadano con compromisos y responsabilidades, en donde podrá seguir desarrollando su formación social y cognoscitivo en otros niveles avanzados.

Esto nos lleva a imaginar un mundo sin juegos de ajedrez, sin dominó, sin juegos de letras ni de azar, sin cartas, sin balones. Qué sería de los niños sin rompecabezas, sin muñecas, sin construcciones. El mundo sería demasiado serio, incluso peligroso, pues el juego permite liberar la agresividad, en un enfrentamiento pacífico con los demás y, a veces, con uno mismo. Jugar responde a la necesidad de expresar los deseos y ambiciones ocultas. Jugar es también soñar conscientemente, siendo vital esta dimensión del sueño.

El juego adopta formas tan diversas que puede afirmarse en cada individuo en su cotidianidad de vida, juegos que se adquirieron en la infancia, con la familia, en el aula escolar o con los compañeritos de la comunidad, pero que ahora se practica en una versión adulta y con intereses totalmente diferentes.

Por lo que los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano, incluyendo la edad adulta. La enseñanza o aprendizaje, no está limitado a los niños, pues los seres humanos nos mantenemos, conscientes o no, en un continuo proceso de aprendizaje. Encontramos entonces 5 etapas evolutivas del ser humano dentro del aprendizaje:

- a) La *Paidagogía*, estudia la educación de niños en su etapa de preescolar de 3 hasta 6 años de edad.
- b) La *Pedagogía* estudia la educación del niño en su etapa de Educación Básica.

- c) La *Hebegogía* estudia la educación del adolescente en su etapa de Educación Media y Diversificada.
- d) La *Andragogía* estudia la educación de las personas adultas hasta la madurez.
- e) La *Gerontogogía* estudia la educación de adultos en su tercera edad.

"A mayor edad, mayor complejidad de los juegos. También mayor alejamiento del ámbito familiar o espacio - casa, lo cual puede suponer mayor autonomía familiar. Mayor participación de otros miembros en los juegos, generalmente pares, no adultos. El niño va logrando una mayor autonomía de sus acciones, lo cual va demostrando un mayor dominio de sus capacidades y habilidades."³

A medida que se va creciendo los juegos van cambiando, y esto permite poner en práctica lo aprendido en la edad temprana, así que no podemos encapsular el alcance de los juegos en la vida exclusivamente de los niños, sino con una trascendencia futura en los años que habrá de vivir.

³ P. Moor. El juego en la educación. Ed. Herder, Barcelona España. 1972. P. 268

CAPÍTULO II

EL JUEGO COMO HERRRAMIENTA PEDAGÓGICA

2.1 El juego como estrategia docente

Según Vygotsky, “el juego no es la actividad predominante de la infancia, puesto que el niño dedica más tiempo a resolver situaciones reales que ficticias. No obstante, la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo”⁴. Elkonin (1978), Leontiev (1964, 1991), Zaporozhets (1971) y el mismo Vygotsky (1962, 1978), consideran, en opinión de Bronfenbrenner (1987) a los juegos y la fantasía como actividades muy importantes para el desarrollo cognitivo, motivacional y social.

Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño.

“Piaget asume que para que haya percepción, tiene que haber una acción del sujeto, la percepción es inseparable de la acción, pero además la acción física del sujeto ejercida sobre un objeto, supone una general coordinación de las acciones, una coordinación que por sí sola constituye la fuente de las estructuras lógico-matemáticas”.⁵

Estos dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad (asimilación y acomodación) y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la

⁴ L. S. Vygotsky: *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Ed. Crítica. Barcelona 1979. Pág. 132.

⁵ Jean Piaget, “El método psicogenético y la epistemología genética”, en *antología básica, Construcción social del conocimiento y teorías de la educación*. Pág. 110

actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda.

Sternberg (1989), comentando la teoría piagetiana señala que el caso extremo de asimilación es un juego de fantasía en el cual las características físicas de un objeto son ignoradas y el objeto es tratado como si fuera otra cosa. Son muchos los autores que, de acuerdo con la teoría piagetiana, han insistido en la importancia que tiene para el proceso del desarrollo humano la actividad que el propio individuo despliega en sus intentos por comprender la realidad material y social.

Los educadores, influidos por la teoría de Piaget, llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir. Además, Piaget también fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma dentro de los juegos. La forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativo del modo cómo evoluciona el concepto de norma social en el niño.

Se considera que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven. El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, mediante el “como si”, que permite que cualquier actividad se convierta en juego (Teoría de la simulación de la cultura).

Vygotsky (1991), dice que lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria. La esencia del juego estriba fundamentalmente en esa situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, obligándole a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria.

Elkonin (1980), perteneciente a la escuela histórico cultural de Vygotsky (1933, 1966), subraya que “lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores”.⁶

El papel del maestro, consiste en facilitar la realización de actividades y experiencias que, conectando al máximo con las necesidades, intereses y motivaciones de los niños, les ayuden a aprender y a desarrollarse. El nivel primario es la continuidad de la formación cognoscitiva de los niños y en donde tienen la edad suficiente para establecer en ellos los conocimientos necesarios para su desarrollo educativo.

La utilización del juego permite actuar pedagógicamente, manteniendo el elemento motivacional, por tanto debemos se debe iniciar y motivar los juegos, de tal forma que se atraiga a los alumnos a la participación activa para alcanzar los objetivos del juego.

No siempre deberemos buscar el resultado en los juegos, sino que muchas veces deberemos plantearnos la realización de distintos juegos simplemente como actividad lúdica de disfrute. Eso sí, las propuestas deberán ser variadas y diversas, que posibiliten el desarrollo de distintas experiencias motrices, o bien aplicar aprendizajes ya conocidos en nuevas situaciones.

Se debe evitar en lo posible el aspecto competitivo del juego, sobre todo, en lo referente a juegos en equipo, puesto que la competición puede llegar a marginar a determinados grupos de alumnos y esta no será nunca nuestra intención. Los juegos grupales o de equipo, en los que existen estrategias de cooperación/oposición serán necesarias, pero sin olvidar que el juego es ante todo divertimento.

⁶ D. B. Elkonin; Psicología del juego. Madrid. Ed. Pablo del Río. Madrid España 1980. Pág. 217

Para que el alumno pueda hacer uso de la creatividad e imaginación en su aprendizaje, es importante que se utilice como recursos didáctico los juegos, para consolidar el conocimiento pero también para fortalecer la socialización de cada uno de ellos en la convivencia y participación.

El docente debe tener en cuenta la aplicación de los juegos dentro de los temas que se estarán estudiando, para reforzar el conocimiento transmitido y en donde el alumno pueda poner en práctica de manera divertida lo aprendido. Para esto los juegos permiten la participación individual o por equipo. “A pesar de que los niños se benefician al trabajar con objetos en grupos pequeños, reunirse en un grupo más grande es ventajoso, ya que los resultados de actividades comparables, pueden definir entre grupos chicos”.⁷

Es importante que el docente distinga entre los diferentes tipos de juegos a utilizar en las actividades educativas, porque el papel que desempeña el juego a lo largo del desarrollo del individuo varía en función del tipo de juego concreto al que nos refiramos, y de la etapa evolutiva en la que se encuentre el individuo.

Normalmente se clasifican en función de sus contenidos o en función del número de participantes, es decir, juegos individuales, colectivos o sociales. En realidad, las diferentes tipologías propuestas para describir los juegos dependen muchísimo del marco teórico a partir del cual se estudian. Aquí se presentan dos clasificaciones, ya clásicas, la de Rüssel y la de Piaget.

La Clasificación del juego de Rüssel es de gran interés educativo. Parte de un criterio muy amplio de juego, en el que incluye todas las formas de actividad lúdica. Considera que el juego es la base existencial de la infancia, una manifestación de la

⁷ E. D. Labiowicz: “Introducción a Piaget, Pensamiento, Aprendizaje Enseñanza”, Fondo Educativo Interamericano, 1era. edición, México, D. F. 1983, Pág. 217

vida que se adapta perfectamente a la “inmadurez” del niño, al desequilibrio en el desarrollo de las diversas funciones (Rüssel,1970).

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

- *Juego configurativo.* En él se materializa la tendencia general de la infancia a “dar forma”. La tendencia a la configuración la proyecta el niño en todos los juegos, de modo que la obra resultante (mosaico de piezas de colores, la configuración de un personaje simbólico, etc.) dependen más del placer derivado de la actividad que de la intención planeada e intencional de configurar algo concreto. El niño goza dando forma, y mientras lleva a efecto la acción, más que con la obra concluida.
- *Juego de entrega.* Los juegos infantiles no sólo son el producto de una tendencia configuradora, sino también de entrega a las condiciones del material. Puede predominar una de las dos tendencias, quedando la otra como un elemento de cooperación y ayuda en el juego. En los juegos de entrega hay siempre una relación variable entre configuración y entrega. Por ejemplo en el juego de la pelota por un lado el niño se ve arrastrado a jugar de un modo determinado por las condiciones del objeto (rebota, se escurre de las manos, se aleja, etc.), pero, por otro, termina por introducir la configuración (ritmo de botes, tirar una vez al aire, otra al suelo, etc.). Hay gran variedad de juegos de entrega: bolos, aros, juegos con agua, correr con monopatín, instrumentos de arrastre, etc.
- *El juego de representación de personajes.* Mediante este juego el niño representa a un personaje, animal o persona humana, tomando como núcleo configurativo aquellas cualidades del personaje que le han llamado particularmente la atención. Se esquematiza el personaje en un breve número

de rasgos distintivos: así por ejemplo, del león toma nada más el rugir y el andar felino, del policía de tránsito, tocar el silbato y señalar con las manos.

En la representación de personajes se produce una asimilación de los mismos y una imitación de vida del personaje representado olvidándose de la suya. Este doble salir de sí mismo hace que el juego representativo implique una cierta mutación del yo, por un lado se olvida de sí y por otro se impregna del otro.

- *El juego reglado.* Es aquel en el que la acción y el desarrollo de la actividad han de llevarse a cabo en la observación de unas reglas o normas, que limitan ciertamente la acción, pero no como para hacer imposible la actividad original, y fuera de la libertad particular. La regla no es vista por el jugador como una traba a la acción, sino justamente al contrario, como lo que promueve la acción.

Los niños suelen ser muy estrictos en la exigencia y acatamiento de la regla, no con sentido autoritario, sino porque ven en el cumplimiento de la misma, la garantía de que el juego sea viable y por eso las acatan fácilmente. El acatamiento va asociado también a un cierto deseo de orden y seguridad, implícito en gran número de juegos infantiles y adultos. El juego de reglas es uno de los que más perdura hasta la edad adulta, aunque el niño mayor y el adulto no ve la regla como una exigencia casi-sagrada, sino como un conjunto de reglamentaciones dentro de las cuales hay que buscar toda oportunidad posible para ganar. El fin no es ya jugar sino ganar.

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

- *Los juegos de ejercicio.* Son característicos del periodo sensorio-motor (0-2 años). Desde los primeros meses, los niños repiten toda clase de movimientos y de gestos por puro placer, que sirven para consolidar lo adquirido. Les gusta esta repetición, el resultado inmediato y la diversidad de los efectos producidos.

Estas acciones inciden generalmente sobre contenidos sensoriales y motores; son ejercicios simples o combinaciones de acciones con o sin un fin aparente. Soltar y recuperar el chupete, sacudir un objeto sonoro... constituirá un juego típico de un niño de pocos meses, mientras que abrir y cerrar una puerta, subir y bajar escaleras, serán juegos motores propios del final de este período.

Estas conductas permiten descubrir por azar y reproducir de manera cada vez más voluntaria, secuencias visuales, sonoras y de tacto al igual que motrices, pero sin hacer referencia a una representación de conjunto. La actividad lúdica sensorio-motriz tiende principalmente hacia la satisfacción inmediata, el éxito de la acción actúa esencialmente sobre acontecimientos y objetos reales por el placer de los resultados inmediatos.

- *Los juegos simbólicos:* Son característicos de la etapa preconceptual (2-4 años). Implican la representación de un objeto por otro. El lenguaje, que también se inicia a esta edad, ayudará poderosamente a esta nueva capacidad de representación. Otro cambio importante que aparece en este momento es la posibilidad de los juegos de ficción: los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes, así, un cubo de madera se convierte en un camión, una muñeca representa una niña, etc.

Lo fundamental no son ya las acciones sobre los objetos, sino lo que éstos y aquéllas representan. El niño empieza a "hacer como si": atribuye a los objetos toda clase de significados más o menos evidentes, simula acontecimientos imaginados interpreta

escenas creíbles mediante roles y personajes ficticios o reales, y coordina, a un nivel cada vez más complejo, múltiples roles y distintas situaciones.

Estas formas de juego evolucionan, acercándose cada vez más con los años a la realidad que representan. La mayor parte de los juegos simbólicos implican movimientos y actos complejos que pudieron, anteriormente, ser objeto de juegos de ejercicio sensorio-motor en secuencias motrices aisladas (atornillar, apretar, golpear, etc.). Estos movimientos se subordinan, en el contexto del juego simbólico, a la representación y a la simulación que ahora se convierten en la acción predominante.

En esta etapa del desarrollo, la interiorización de los esquemas le permite al niño un simbolismo lúdico puro. El proceso de pensamiento, hasta ahora unido estrechamente a lo inmediato, al presente, a lo concreto, se vuelve más complejo. El niño tiene ahora acceso a los acontecimientos pasados y puede anticiparse a los que van a venir. Sus juegos están marcados entonces por la máxima utilización de esta nueva función: simulación, ficción y representación, invención de personajes imaginados y reproducción de acontecimientos pasados que acompañan la actividad lúdica en el transcurso de esta etapa, caracterizando las conductas particulares.

A partir de la etapa intuitiva; (4-7 años) el simbolismo puro va perdiendo terreno a favor de juegos de fantasía más socializados, que al realizarse más frecuentemente en pequeños grupos, aproximan al niño a la aceptación de la regla social. El pensamiento intuitivo es una clase de pensamiento con imágenes que conduce al inicio de la lógica.

Las actividades lúdicas de este nivel implican un interés por la manipulación sobre los conjuntos, por los reagrupamientos ordenados de manera lineal según un solo principio de orden, y por el montaje de elementos múltiples y la organización de las partes de un conjunto. Sin embargo, las características mismas del nivel intuitivo ponen en evidencia el límite del razonamiento de los niños de esta edad, ya que éstos tienden a centrarse sobre un solo aspecto de la situación y a desestimar otras

dimensiones presentes, además de ser poco dados a considerar los objetos o acontecimientos desde un punto de vista distinto al suyo.

- Los juegos de construcción o montaje no constituyen una etapa más dentro de la secuencia evolutiva. Marcan más bien una posición intermedia, el puente de transición entre los diferentes niveles de juego y las conductas adaptadas. Así, cuando un conjunto de movimientos, de manipulaciones o de acciones está suficientemente coordinado, el niño se propone inmediatamente un fin, una tarea precisa.

El juego se convierte entonces en una especie de montaje de elementos que toman formas distintas. Si el mismo trozo de madera, en el transcurso de la etapa anterior, servía para representar un barco, un coche, etc., puede ahora servir para construirlo, por la magia de las formas lúdicas recurriendo a la capacidad de montar varios elementos y de combinarlos para hacer un todo. Las formas de actividades lúdicas que responden a tal definición se llaman juegos de ensamblaje o de construcción.

- Los juegos de reglas aparecen de manera muy progresiva y confusa entre los cuatro y los siete años. Su inicio depende en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los modelos que tenga a su disposición. La presencia de hermanos mayores y la asistencia a las de la escuela primaria facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos.

Es sobre todo durante el periodo de siete a once años cuando se desarrollan los juegos de reglas simples y concretas, directamente unidas a la acción y apoyadas generalmente por objetos y accesorios bien definidos. Los juegos de reglas, al contrario que otros tipos de juego que tienden a atenuarse, subsisten y pueden desarrollarse en el adolescente y en el adulto tomando una forma más elaborada.

Se recurre entonces a los juegos de reglas complejas, generalmente a partir de los doce años, más independientes de la acción y basados en combinaciones y

razonamientos puramente lógicos, en hipótesis, estrategias y deducciones interiorizadas (ajedrez, damas, cartas, juegos de estrategia, juegos deportivos complejos, etc.). El juego de reglas aparece tardíamente porque es la actividad lúdica propia del ser socializado. A través de los juegos de reglas, los niños/as desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, las reglas obligan también a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza del niño en sí mismo.

Podemos considerar el juego de reglas simples como característico de la Etapa de las Operaciones concretas (7-12 años) En esta etapa de desarrollo, las operaciones concretas del pensamiento, ya esbozadas en el nivel precedente bajo la forma de simples manipulaciones, se organizan y se coordinan, pero sólo actúan sobre objetos concretos.

El niño se vuelve más apto para controlar varios puntos de vista distintos; empieza a considerar los objetos y los acontecimientos bajo diversos aspectos, y es capaz de anticipar, reconstituir o modificar los datos que posee. Lo que le permiten dominar progresivamente operaciones como la clasificación, la seriación, la sucesión, la comprensión de clases, de intervalos, de distancias, la conservación de longitudes, de superficies y la elaboración de un sistema de coordenadas.

El niño accede a partir de esta etapa, a una forma de pensamiento lógico pero aún no abstracto. Las actividades lúdicas correspondientes a esta etapa específica se caracterizan ante todo por un nuevo interés marcado por los juegos de reglas simples, las consignas, los montajes bien estructurados, bien ordenados y las actividades colectivas que se parecen cada vez más a la realidad, y con roles más complementarios.

En la etapa de las operaciones formales (A partir de los 12 años) el adolescente se interesa por los juegos de reglas complejas, de estrategias elaboradas, de montajes técnicos o mecánicos precisos y minuciosos que llevan planos, cálculos,

reproducciones a escala, maquetas elaboradas. Se interesa también por el teatro, el mimo, la expresión corporal y gestual, y los juegos sensoriales y motores de tipo deportivo que conllevan reglamentos y roles colectivos, complementarios.

Puede en cualquier momento, volver hacia atrás y retomar actividades lúdicas de niveles anteriores, pero en general, su modo de pensamiento y las actividades lúdicas conquistadas ya no sufrirán modificaciones cualitativas adicionales, según Piaget, y le servirán, si están bien integradas, para toda la vida. Desde las teorías del ciclo vital y del procesamiento de la información en la actualidad, sin embargo, se cuestiona que con posterioridad a la adolescencia no haya cambios cualitativos en el desarrollo humano.

La característica del pensamiento formal consiste en reflexionar de manera sistemática sobre otros razonamientos, en considerar todas las relaciones posibles que pueden existir, en analizarlas para eliminar lo falso y llegar a lo verdadero. En este nivel de desarrollo, el pensamiento actúa sobre los mismos contenidos operatorios; se trata aún de clasificar, de seriar, de nombrar, de medir, de colocar o desplazar en el tiempo y en el espacio; pero el razonamiento se aplica más a los enunciados que explican estas operaciones que a las realidades concretas que éstas describen.

Todo esto debe llevar al docente a valorar la importancia que tanto Russel y Piaget ponen en la aplicación de los juegos en el desarrollo físico e intelectual del niño, así como la posibilidad de crear en ellos una formación sólida y significativa que usarán a lo largo de su vida. El juego se convierte en el vehículo estimulante del conocimiento, que permite al alumno crear un panorama más atractivo dentro de su educación secular.

Los juegos posibilitan tanto la práctica controlada dentro de un marco significativo como la práctica libre y la expresión creativa, además de cubrir tanto conocimientos lingüísticos como socioculturales. Se han clasificado en:

- Juegos de observación y memoria

- Juegos de deducción y lógica
- Juegos con palabras
- Juegos de presentación
- Juegos de rompe hielo
- Juego de cohesión

Entendemos que el juego es una herramienta a disposición del profesor como cualquier otra; por lo tanto, debemos incluirlo dentro del proceso de aprendizaje. No se trata de realizar actividades lúdicas sin más, el juego implica realizar una programación, incluir estas actividades en el momento adecuado del proceso enseñanza-aprendizaje, controlar, guiar, asesorar es decir, se requiere de una planeación, en donde se consideren edades, intereses, deseos, necesidades, habilidades y retos, además de la cantidad de personas que conforman el grupo.

Cuando los profesores no le dan la importancia al uso de los juegos dentro de sus estrategias pedagógicas, muchos de los conocimientos que los alumnos adquieran tendrán poco significado en la utilización de su vida práctica, y que no llegarán a establecer los parámetros de conducta que le permita su desarrollo social comunitario.

2.2 El juego y su relación con la currícula de estudio

El juego es un instrumento trascendente de aprendizaje de y para la vida y por ello un importante instrumento de educación, y para obtener un máximo rendimiento de su potencial educativo, será necesaria una intervención didáctica consciente y reflexiva. Dicha intervención didáctica sobre el juego debe ir encaminada a:

- Permitir el crecimiento y desarrollo global de niños y niñas, mientras viven situaciones de placer y diversión.
- Constituir una vía de aprendizaje del comportamiento cooperativo, propiciando situaciones de responsabilidad personal, solidaridad y respeto hacia los demás.

- Propiciar situaciones que supongan un reto, pero un reto superable.
- Evitar que en los juegos siempre destaquen, por su habilidad, las mismas personas, diversificando los juegos y dando más importancia al proceso que al resultado final.
- Proporcionar experiencias que amplíen y profundicen lo que ya conocen y lo que ya pueden hacer.
- Estimulación y aliento para hacer y para aprender más.
- Oportunidades lúdicas planificadas y espontáneas
- Tiempo para continuar lo que iniciaron.
- Tiempo para explorar a través del lenguaje lo que han hecho y cómo pueden describir la experiencia.
- Propiciar oportunidades para jugar en parejas, en pequeños grupos, con adultos o individualmente.
- Compañeros de juego, espacios o áreas lúdicas, materiales de juego, tiempo para jugar y un juego que sea valorado por quienes tienen en su entorno.

En la currícula que el nivel básico maneja, se pueden encontrar insertados muchas propuestas de juegos a realizar con los alumnos para fortalecer el conocimiento adquiridos por ellos, y a lo cual el docente lo debe tomar en cuenta para su desarrollo.

Cuando los docentes aplican estratégicamente los juegos en las diferentes materias que al alumno se le complican, estarán abriendo la oportunidad de que los educandos adquieran el conocimiento de una manera más a mena y divertida, que incite su razonamiento, creatividad e imaginación, encontrando a través del juego una razón para aprender.

Una de las materias a las que en su mayoría los educandos se les dificultan son las matemáticas. "Por esto, no es de extrañar en absoluto que a muchos de los grandes matemáticos de todos los tiempos hayan sido agudos observadores de los juegos, participando muy activamente en ellos, y que muchas de sus elucubraciones,

precisamente, por ese entreveramiento peculiar de juego matemático, que a veces los hace indiscernibles, hayan dado lugar a nuevos campos y modos de pensar en lo que hoy considerados matemáticas profundamente seria."⁸

La matemática es en gran parte juego, y existen diferencias entre la práctica del juego y la matemática. Generalmente las reglas del juego no requieren introducciones largas, complicadas, ni tediosas. En el juego se busca la diversión y la posibilidad de entrar en acción rápidamente. Muchos problemas matemáticos, incluso algunos muy profundos permiten una introducción sencilla y una posibilidad de acción con instrumentos bien ingeniosos, pero la matemática no es sólo diversión, sino ciencia e instrumento de exploración de su realidad propia, mental y externa y así a de plantearse, no las preguntas que quiere, sino las que su realidad le plantea de modo natural.

El juego representa un aspecto muy importante en el desarrollo del niño; ya que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización, dicho de otra forma, el juego es la vida misma del niño. Le permite construir un mundo aparte, evadir la realidad para entenderla mejor, se aleja del mundo real y puede comprender "el mundo adulto"; al mismo tiempo que va con formando su propia personalidad, que le permite incursionar exitosamente en el mundo social y laboral.

Henry Wallon uno de los principales psicólogos que realizó aportaciones referentes a la evolución psicológica del niño, abordó también el tema del juego, del cual realizó una clasificación de los juegos, relacionándolos con las diferentes etapas evolutivas del niño: juegos funcionales, juegos de ficción, juegos de adquisición y juegos de fabricación.

⁸ Miguel Guzman: Juegos matemáticos en la enseñanza. Actas de las IV enseñanza de las matemáticas. pp. 10-14.

En la medida en que el juego se realiza libremente, para el niño resulta ser una exploración alegre y apasionada del entorno, canaliza su deseo de extender la actividad (el juego) a todo lo que le rodea, con el fin de conquistar el medio, captar y absorber la realidad y no ser dominado por ella. De tal forma “el juego resulta un elemento esencial para articular una educación renovadora en donde la disciplina interna pueda sustituir a la externa. Esta es la razón de que los trabajos escolares orientados por el juego pueden llegar a conformar una institución escolar adaptada a los intereses y necesidades de la infancia”.⁹

Así pues al tratar de lograr propósitos educativos a través de los juegos, es importante que dichos propósitos sean amplios y que las actividades de los juegos sean ricas y variadas, ya que los niños y niñas tienen la necesidad de gozar de las situaciones y problemas a los que se van a enfrentar para resolver.

De todo lo anterior podemos decir que:

- a) Todo juego es conducta, es decir, es una forma de conducirse a través del cuerpo, la mente y el mundo externo.
- b) Todo juego es aprendizaje, ya que por medio de este, “el niño conoce y descubre los objetos del mundo externo, este aprendizaje compromete todos los aspectos de su personalidad, porque descubre y toma conciencia de sí mismo; conoce y acepta a otros y cognoscitivamente organiza la percepciones y relaciones de los objetos”.¹⁰
- c) El juego es un proceso de comunicación del niño, ya que de acuerdo a su fantasía y propia realidad, se comunica con diferentes objetos y personas y con las respuestas que recibe las va integrando a su mundo y a su conducta de juego.
- d) El juego del niño con objetos permite el tránsito del estado sensoriomotriz al lógico concreto, ya que a medida que va incorporando y operando mentalmente, por medio del juego simbólico, el niño se encamina hacia la formación de las categorías conceptuales y relaciones lógicas.

⁹ Oscar A. Zapata. Juego y aprendizaje Escolar. México, Ed. Pax, 1989. Pág. 21

¹⁰ Ibidem. p. 37

- e) El juego posibilita al niño su socialización y la incorporación de su identidad social ya que por medio de esta, el niño realiza identificaciones con la realidad que incorpora para crear su propia identidad. Así pues “se puede apoyar y favorecer el proceso de socialización, generando en el grupo de niños el sentimiento de la solidaridad, de ayuda mutua y de integración cooperativa”.¹¹

De igual forma es importante organizar didácticamente la enseñanza de los juegos y tomar en cuenta los siguientes puntos:

- ❖ Realizar una planificación de los juegos a enseñar tomando en cuenta al grupo de niños con los que se trabaja, instalaciones y material disponible, número de sesiones y duración de cada una.
- ❖ Preparación de las clases, tomando en cuenta intereses de los niños, selección de juegos activos, adecuación al ritmo de aprendizaje del grupo, realización de lo programado.
- ❖ El juego en sí debe tener en cuenta, que se conforma de un inicio, explicación, desarrollo y final, aprovechamiento de la organización del grupo, el estímulo a todos los alumnos sin excepción, preparación del material necesario con anticipación, explicaciones atractivas y sintéticas de lo que se quiere enseñar, aclaración de las reglas a seguir.

Con todo esto se puede concluir que “el juego permite preparar el terreno para que el niño se integre afectivamente al mundo de la cultura y pueda desarrollar aprendizajes agradables por medio de actividades que pueden ser ordenadas gradualmente y sistemáticamente, acordes a las necesidades e intereses de los niños. El juego infantil resulta un instrumento de conocimiento y un efectivo elemento del desarrollo de estructuras del pensamiento.”¹²

En el proceso de lecto-escritura es importante también que el docente pueda introducir los juegos como el recurso didáctico que le permita aterrizar de manera

¹¹ Ibidem._p. 50

¹² Ibidem. p. 64

efectiva el conocimiento en sus educandos. Porque “asocian a la literatura con el juego, una actividad innata en los seres humanos, que disfrutan tanto adultos como niños y les sirve para relajarse y expresarse sin inhibiciones;.... por lo mismo se les puede considerar como juegos propiciadores del interés del niño por la lectura, de la correcta asimilación de esta y de su desarrollo psico intelectual”.¹³

Dicha metodología se caracteriza por ser flexible, ya que permite al docente utilizarlos de la forma que considere apropiada, pues no hay un orden determinado, pues se pueden aplicar dependiendo de las necesidades destrezas e intereses de los niños. Se utilizan los lectojuegos lo cuales se indican el propósito a seguir, así como los materiales necesarios y el desarrollo del mismo.

Pero una de las características importantes de estas actividades lúdicas, es que no solo se cumple el propósito explícito en el lectojuego, ya que salen a la vista del docente otros aspectos que se desarrollan en el niño durante la aplicación, como lo son los afectos, personalidad, atención, deducción, retención, sentimientos, etc. Se recomienda aplicar estas actividades (lectojuegos) posterior a una narración oral hecha por el maestro o a una lectura realizada con anterioridad por los alumnos.

Otro aspecto importante de tomar en cuenta, es el tipo de materiales con los cuáles se trabajarán estas actividades, por ellos se considera apropiado utilizar literatura infantil la cual se puede definir como el conjunto de “manifestaciones y actividades con propósito lúdico o artístico dirigido al niño, a través, de la palabra hablada o escrita”.¹⁴ Como ejemplo tenemos al cuento, los arrullos, canciones, rondas, adivinanzas, trabalenguas, leyendas, fábulas, etc.

Pero de todos estos géneros el más recomendado para el trabajo con los lectojuegos es el cuento infantil, el cual debe cumplir con ciertas características como por ejemplo: un lenguaje claro y sencillo, el manejo de un tema divertido, interesante y fácil de comprender y una extensión que vaya de acuerdo con la edad del lector.

¹³ Martha Sastrías. Cómo motivar a los niños a leer. México, Ed. Pax, 1992. p. 23

¹⁴ Ibidem. p. 5

Literariamente el cuento infantil deberá tener una narración fluida, clara e interesante para poder retener la atención e interés del lector, una descripción de situaciones y personajes sencilla y breve; un diálogo sencillo, fácil de comprender incluyendo expresiones coloquiales bien seleccionadas.

Es importante destacar que de acuerdo con las edades de los alumnos varían los gustos e intereses por cierto tipo de lecturas como por ejemplo: los niños que se encuentran entre los 4 a 7 años de edad les agradan los cuentos donde los personajes son animales u objetos animados, cuentos fantásticos, juegos de palabras, adivinanzas, trabalenguas y refranes.

A los niños que se ubican dentro del rango de entre los 8 y 11 años de edad les agradan los cuentos fantásticos y los cuentos realistas; mientras que a los niños de 11 años en adelante les agradan las historias sentimentales y románticas, esto por parte de las niñas, y los cuentos de aventuras y misterio a los varones.

El papel del profesor adquiere una significación cuando incluye una serie de elementos básicos en su práctica docente; es decir, cuando implementa una metodología adecuada en el contexto donde se desarrolla el proceso de enseñanza y aprendizaje, cuando el profesor actúa como coordinador y facilitador del aprendizaje y el alumno como protagonista del mismo en relación con el clima del aula.

2.3 El juego como motivador del aprendizaje

La clase como forma básica de organización de la enseñanza debe responder a las demandas que plantea la escuela moderna, por lo que los objetivos no pueden lograrse mediante la ampliación del tiempo dedicado a la enseñanza sino principalmente mediante la intensificación del trabajo escolar, donde el alumno se desarrolle integralmente protagonizando un verdadero papel activo en las clases.

Una vía para lograrlo es la utilización de métodos que pongan en marcha procesos creativos y propicien una enseñanza en la cual los alumnos van resolviendo

problemas, organizando ideas, etc, originándose así un aprendizaje agradable y profundo.

La tendencia en los docentes a ignorar esta realidad, homogeniza en su imaginario los ritmos de aprendizaje del grupo y es una de las causas mas frecuentes de fracaso escolar, “yo ya lo enseñe”, dice el maestro para calmar su conciencia, pero sabe que algunos no lo aprendieron y que otros ya lo sabían.

La aceptación del ritmo personal de cada alumno no es común para el sistema educativo, que gradúa las edades, los contenidos y los ritmos. Así aprenden los docentes a sobrevalorar la rapidez, sobre todo frente a los contenidos típicamente escolares y favorecen la competitividad para lograrlos. De hecho, lo que logran en muchos casos es que no se los aprenda, pero lo peor es que se instala una baja autoestima que impide a los alumnos nuevos aprendizajes.

Dentro de un aula escolar el docente puede tener contacto con una diversidad de educando quienes tendrán múltiples formas de aprender y de retener lo aprendido. Pero lo que si es cierto que nunca faltarán aquellos alumnos que no prestan interés al conocimiento que se le está transmitiendo.

La condición social en la que se encuentran, las múltiples situaciones familiares que los alumnos enfrentan son razones por la manifestación de conducta de ellos en el aula escolar. Algunos de ellos vienen de familias que no prestan atención a su formación educativa, padres que no se interesan por las actividades escolares que se deben realizar en casa.

Esto origina que los alumnos presten muy poco interés a las actividades educativas que el docente aplica, porque para ellos la asistencia a la escuela se traduce en jugar a la hora del receso, el estar mejor en la escuela y no en casa, etc.

Todas estas situaciones llevan al docente a complicarle su labor educativa, porque encontrará a alumnos que quieren aprender pero estos otros no, y que muchas

veces se convierten en incitadores de los demás a tomar poca atención a lo enseñado.

Esa es la razón por la que los docentes deben de hacer uso de la estrategia didácticas de los juegos, por que si hay algo que atrae a los niños son los juegos, y estos si son bien aplicados en la temática, captará la atención y participación de la mayoría de los alumnos, provocando en ellos el interés por aprender.

Los juegos en muchas de sus cuestiones espontáneas, estimulan a crear instrumentos sutiles cuya adquisición no es tarea fácil. Sin embargo es claro que, especialmente en la tarea de iniciar a los niños en el campo de la matemática, el sabor a juego puede impregnar de tal modo el trabajo, que lo haga mucho más motivado, estimulante e incluso agradable y para algunos, aún más apasionante. Sería deseable que todos los maestros, con una visión más abierta y más responsable aprendieran a aprovechar los estímulos y motivaciones que este espíritu de juego puede ser capaz de infundir en los alumnos.

Es recomendable que se puedan planear juegos en las temáticas a desarrollar en el aula escolar, dichos juegos dependerán del nivel educativo que se imparta, pero siempre es efectivo comenzar con acertijos, con preguntas que motiven a los alumnos a reflexionar, y a despertar en ellos el interés de investigar las respuestas. Así también como el uso de objetos que despierten la curiosidad de los alumnos.

Por ejemplo, un alumno de primer grado llega ante su papá y le dice que le debe comprar canicas de colores porque la maestra se los pidió, el padre le contesta para que las van a utilizar, a lo que el niño responde que no lo sabe pero que le agrada la idea de llevarla a la próxima clase. El niño se despierta temprano para asistir a la escuela, con alegría va llevando su bolsita de canicas para realizar las actividades con su maestra.

Cuando este alumnos regresa a casa su padre le pregunta el uso que le dieron a las canicas, el niño emocionado le comenta los diferentes juegos que realizaron con las

canicas, que su maestro le enseñó a clasificar las docenas, a intercambiar con sus compañeros, y les contó una historia del origen de las canicas.

Este ejemplo es uno de los tantos que puede suceder en el interés que muestran los educandos a su formación educativa, cuando el docente estratégicamente despierta a través del juego el interés por asistir a la escuela, y mayormente por aprender, de una manera divertida.

Otro ejemplo podría ser la aplicación de una problemática como la siguiente:

Dos padres y dos hijos se comieron en el desayuno tres naranjas, con la particularidad de que cada uno se comió una naranja entera. ¿Cómo se explicaría esto?

La respuesta creativa está relacionada con romper el patrón perceptual de pensar en cuatro personas sentadas a la mesa cuando en realidad son solamente tres: el abuelo, su hijo y su nieto. Tanto el abuelo como su hijo son padres, y tanto el hijo como el nieto son hijos.

El juego didáctico puede llegar a ser un método muy eficaz de la enseñanza problemática. Hay distintas variantes de tipo competitivo (encuentros de conocimientos, olimpiadas), de tipo profesional (análisis de situaciones concretas de los servicios, análisis de casos, interpretaciones de papeles, simulación).

Cuando este recurso didáctico (juego) no es usado o no es aplicado eficientemente, no se encontrarán en las aulas escolares educandos motivados a la adquisición de conocimientos y a la apertura participativa individual o grupal, es la razón por lo que el juego tomará la importancia como recursos didáctico en la educación primaria.

"El aprendizaje significativo presupone tanto que el alumno manifiesta una actitud de aprendizaje significativo; es decir, una disposición para relacionar sustancial y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognoscitiva, como el material

que aprende es potencialmente significativo para él, es decir relacionable con su estructura de conocimiento sobre una base no arbitraria y no al pie de la letra."¹⁵

El alumno para aprender de una manera significativa necesita de su propio interés, es decir, de una disposición subjetiva favorable para aprender y de la intervención del profesor para que despierte en él la motivación, esto es, para activar el potencial del alumno con estrategias adecuadas.

La curiosidad y el gusto por conocer nuevas cosas pueden constituir una interesante fuente de motivación. Si se establecen estrategias para propiciar la aparición de este tipo de situaciones en el proceso de enseñanza y aprendizaje, se desencadenará en los alumnos actitudes positivas que le ayuden a superar la inercia de la pasividad, de ahí, se puede considerar que sería conveniente utilizar una metodología activa, que integre al juego como una importante fuente de motivación y activación de los intereses del alumno para aprender.

¹⁵ David P. Ausubel, Novak Joseph D., Hanesian Helen, Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo, Editorial Trillas, México, 1983, Pág.48

CAPÍTULO III

EL JUEGO COMO RECURSO SOCIALIZADOR

3.1 En la Familia

El juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad.

Por medio del juego los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Los niños crecen a través del juego, por eso no debe limitarse al niño en esta actividad lúdica. Es importante aclarar que lúdica proviene del latín ludus, Lúdica/co algo que pertenece o es relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. La lúdica se proyecta como una dimensión del desarrollo del ser humano.

El juego es entonces el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irreplicable que es absolutamente suyo. Porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un "hacerlo bien". ¿Todos los juguetes conducen a un juego? El juguete es el medio que se utiliza para jugar: incluye desde una sabanita, hasta una muñeca, una pelota, una hormiga, o una computadora.

Todos estos elementos pueden también ser utilizados con fines educativos. Pero si se vuelven una herramienta didáctica, pierden su entidad de juego. Muchos papás, cuando se sientan a jugar con su hijo, confunden el jugar con el enseñar. Y el niño que quería jugar de igual a igual, sin exigencias, sin aprender nada, se frustra.

Se puede aprender con gusto, creando un vínculo de sabiduría y afecto, entre el que enseña y el que aprende. Esto es muy bueno y necesario. Pero debe quedar en claro que el juego de reglas es una herramienta por la cual se está intentando llegar a una meta. Uno sabe y el otro no. A medida que uno se va volviendo adulto, el juego propiamente dicho se pierde.

Los padres y las personas encargadas de proporcionar cuidado proveen un ambiente seguro, que ofrece una variedad de materiales para jugar, a fin de satisfacer los distintos niveles de habilidad, desde el punto de vista del desarrollo, y apoyar los intereses creativos de los niños. Además, es importante mantener una rutina diaria estructurada, que incluya descansos, comidas/bocadillos, juegos activos y actividades tranquilas.

Es importante que seleccione juguetes que satisfagan los intereses de los niños durante sus distintas etapas de crecimiento y de desarrollo. Al introducir nuevos juguetes a los niños, es importante mostrarles cómo jugar con los nuevos objetos y cómo cuidarlos.

Es posible que usted quiera ayudar a iniciar actividades de juego, y luego jugar con los niños, cuando se le pida participar en la actividad. Tenga en cuenta que los padres son los primeros y favoritos compañeros de juego de sus hijos. Desde el inicio de la vida de su hijo, él juega con usted, ya sea siguiendo su cara con la mirada, a medida que usted la mueve lentamente de un lado al otro, o escuchando su voz, cuando usted le canta durante un cambio de pañales.

A los niños les encanta cuando usted se comporta como un “bobo” con ellos durante el juego, y aprenden habilidades sociales al imitar su comportamiento. Con el paso de los años, es posible que sus hijos tengan muchos juguetes divertidos con que jugar, pero éstos ¡no se comparan con usted!

El comportamiento de los niños durante el juego se desarrolla en etapas. El juego les permite a los niños explorar nuevas cosas, a su propio paso, dominar la agilidad física, aprender nuevas habilidades, y resolver las cosas a su manera. Durante el juego con los demás, los niños pueden aprender habilidades de liderazgo, al dirigir la acción o al seguir a un(a) líder.

Las siguientes son etapas comunes del juego:

Comportamiento de Observación: Ver lo que los demás niños están haciendo, pero sin integrarse al juego

- *Juego Solitario:* Jugar a solas, sin tener en cuenta a los demás; involucrarse en actividades independientes, como por ejemplo el arte o jugar con bloques de madera u otros materiales.
- *Actividad Paralela:* Jugar cerca de los demás, sin relacionarse, aun cuando se usen los mismos materiales para jugar.
- *Juego Asociativo:* Jugar en grupos pequeños, sin reglas definitivas ni papeles a desempeñar asignados.
- *Juego Cooperativo:* Decidir trabajar juntos para completar un proyecto de construcción o jugar a aparentar con papeles a desempeñar asignados para todos los miembros del grupo.

Los padres deben estar pendientes de los tipos de juguetes que se están utilizando en los juegos, que cumplan con características que provean a los pequeños seguridad en su uso, por lo que se recomienda que se tenga en cuenta que los juguetes deben:

- Estar bien hechos, sin partes afiladas, astillas o piezas rotas
- Ser lo suficientemente resistentes para aguantar el peso del/de la niño(a)
- No ser tóxicos ni contener plomo
- Ser irrompibles y fáciles de limpiar
- No ser eléctricos

- Revisarse frecuentemente para fines de seguridad
- Estar fuera del alcance de los niños, si contienen partes pequeñas
- Supervisarse adecuadamente por los adultos

52

La familia se constituye el primer centro de entrenamiento social, moral y educativo del niño, por lo que es importante que los padres puedan identificar las diferentes etapas por la que todo individuo pasa en su desarrollo y en donde deberán aprender a compartir tiempo, espacio y juguetes. El aprender a compartir se toma varios años para dominarse, y consiste de tres etapas de desarrollo:

- *Primera Etapa:* Los niños piensan todo es “mío”.
- *Segunda Etapa:* Los niños descubren que algunas cosas pertenecen a otras personas.
- *Tercera Etapa:* Los niños saben que pueden prestar un juguete, y que éste se les devolverá. Es más probable que los niños compartan, cuando ellos ven que su juguete se les devuelve, y cuando los demás niños comparten con ellos.

En la familia se debe fomentar que las pertenencias de los demás se respetarán. Los juguetes especiales y los artículos de consuelo (como por ejemplo una cobija o un muñeco de peluche) no necesitan compartirse. Cuando los niños están cansados o malhumorados, es posible que sufran una regresión a la primera etapa, en lo que respecta a compartir.

Además, el compartir se refiere a jugar o trabajar juntos en un esfuerzo cooperativo. El colaborar con los demás en proyectos, compartir una comida, resolver un problema o jugar un juego colectivo (de grupo) son otras maneras de modelar este comportamiento.

Es responsabilidad de la familia establecer en la vida de los individuos los valores y principios que le permitan desarrollar su convivencia social en el aula escolar, en

donde habrá de seguir desarrollando la socialización con los demás educandos. Para que los padres puedan cumplir con dicha responsabilidad social es importante que conozca el desarrollo de los niños en sus diferentes años de vida, lo cual a continuación se explica:

Del 0-1 año:

En los primeros meses, los padres y el propio cuerpo son el primer gran juguete para los niños. Pero los móviles les ayudan a focalizar la atención y la música a estimular su sentido auditivo. Cascabeles, sonajeros, mordedores para desarrollar la coordinación visomotora, la muscular y la orientación espacial. Alrededor de los cinco meses, se le debe proporcionar al niño juguetes que ofrezcan interacción y que le permiten desarrollar la motricidad fina: espejos, un pequeño gimnasio, juguetes que emitan sonidos. Además, de juguetes para el baño, pelotas que rebotan, etc.

De 1-2 años:

Cuando los niños empiezan a caminar, les resultan llamativos los juguetes para empujar o tirar, pelotas pequeñas y autos de plásticos que ruedan pero sin pedales, que ayuden al desarrollo de la motricidad gruesa y la orientación espacial. Se debe iniciar a los niños con rompecabezas de 4 a 10 piezas que tengan un tamaño grande que les ayuden a formar el pensamiento geométrico, les estimulan la concentración y la asociación de ideas, además de favorecer su motricidad fina.

Para esto último también se recomiendan juegos completos de construcción sencillos y bloques de gran tamaño, que además incentiven la creatividad. También es importante iniciar la estimulación del lenguaje con libros de cuentos con grandes dibujos y pocas letras.

De los 2-5 años:

Es la etapa del juego de roles, por lo que es ideal regalarles a los pequeños juegos de construcción, de autos grandes o pequeños, juegos de té, casas de muñecas, juegos de doctor y otros que se asemejen a la realidad. Además, se recomienda

tenerles un lugar en donde puedan guardar sus juguetes, y fabricar con ellos disfraces para la personificación de personajes. Para estimular la motricidad fina, bloques y rompecabezas de mayor complejidad, equipos de construcción, además de lápices, colores, crayolas, cartulinas y plastilina, todo lo cual favorecerá su imaginación.

Para la coordinación motora, se recomiendan pelotas de mayor tamaño y triciclos para niños, autos con pedales y bicicletas con ruedas de apoyo. Aunque es preferible ir cambiando por etapas: pasar al auto y a la bicicleta, sólo después de que el niño ha adquirido control sobre el triciclo.

Para la estimulación del lenguaje y la imaginación, libros de cuentos. También puede ser la edad para iniciarlo en el mundo de la computación. Claro que se deben adquirir CD ROMs para su edad y que un adulto los acompañe, en esta primera etapa. Lo mismo con los juegos de virtuales, pero aquí es conveniente fijar horarios para que éstos no sean esclavizantes y evitar cualquier juego con exceso de violencia.

“Los juegos informáticos han estado siempre rodeados de polémica, la excesiva violencia de algunos de sus contenidos, el temor que sean causa de ensimismamiento y motivo de adicción, así como también su posible potencial educativo, que en general, sólo han servido para ocultar, detrás de estereotipos y discursos altisonantes, algunos de los aspectos más controvertidos e inquietantes de este tipo de juegos”.¹⁶

Los videojuegos fueron la primera tecnología informática a la cual tuvieron acceso directo y personal un gran número de personas. Este tipo de juegos ocupan un lugar relevante en la industria del entretenimiento; los primeros eran una combinación del televisor con otra máquina, lo que contribuyó a su éxito inicial. Asimismo, permitieron por primera vez la posibilidad real de dirigir lo que sucedía en la pantalla del televisor y son el primer fruto del encuentro de la televisión y la informática.

¹⁶ Armida Aberastury. El niño y los juegos. Editorial Paidós Educador. México, D. F. 1994 pp. 86

Los videojuegos son el primer medio de masas nacido en la era informática, estos marcan el rumbo hacia nuevas formas de ocio virtual. Son millones los niños, jóvenes y también adultos que los juegan de manera habitual en sus diferentes variantes. Han cumplido de ese modo un papel decisivo, aunque escasamente valorado, en el proceso de información de la sociedad.

De los 6-10 años:

Para la motricidad gruesa, cuerdas para saltar, bicicletas, patines. Como aparece el juego reglado y el predeportivo, les son atractivos los juegos de salón, de mesa y todos aquellos que favorezcan la interactividad entre los niños. Además, de los artículos deportivos, como camisetas de los clubes favoritos, balones de fútbol o de básquetbol, aros para encestar. También es el turno de los juguetes más sofisticados educativos que incentiven la imaginación, como instrumentos musicales, variedades manuales como los trenes. Y no hay que olvidar los siempre presentes bloques de construcción y los libros de contenidos más amplios.

De los 10 años en adelante:

Como los intereses de cada niño están más definidos, los juguetes suelen ser más específicos y suelen gustarles los orientados al conocimiento: telescopios, microscopios, proyectos científicos, juegos de estrategias o hobbies. También es cuando a las niñas les interesa tener diario de vida, a los niños clubes de chicos, etc. Pero siempre hay que tener presente las bicicletas y patines, y otros juegos interactivos.

“El juego es la manera en que los chicos conocen, descubren, aprenden y vivencian su entorno y sus experiencias cotidianas. A medida que crecen, los juegos y juguetes cambian para adecuarse a las nuevas necesidades y experiencias. No existe un patrón exacto por el cual a cada edad le corresponda un tipo de juego.”¹⁷

¹⁷ M. Rodríguez Estrada , Ketchum M. “Creatividad en juegos y juguetes”, Editorial Pax México, pág. 21.

Cada chico tiene sus preferencias y gustos personales, algunos evolucionan más rápido en un área que en otro, hay chicos con mayor capacidad para unas actividades que para otras. El adulto que elige un juguete que permita al niño desarrollar sus capacidades, adquirir nuevos conocimientos o profundizar los que ya tiene, y que también estimule la creatividad, está eligiendo un juguete didáctico. Estos juguetes tienen la característica de desarrollar objetivos específicos y presentar diferentes maneras de jugarlos. Son amplios en propuestas de juego, para adecuarse a cada chico y crecer con él.

Los juguetes también deben ser seguros, para no provocar accidentes, ni frustrar las ilusiones de un niño cuando se rompe al primer intento de uso. Porque el juguete es el destinatario de muchos sueños, es la herramienta para crear y aprender el mundo que nos rodea. Los juguetes para los más chiquitos, son juegos blandos, suaves, con sonidos, para ayudar a conocer diferentes texturas y colores, y estimular los cinco sentidos que comienzan a desarrollarse. Bloques en goma espuma para apilar y arrojar, colchonetas con actividades para alentar a gatear, rodillos inflables con cascabeles para estimular el desplazamiento, sonajeros con texturas y sonidos diferentes para investigar.

Para los chicos que comienzan a caminar son atractivos los juguetes que se arrastran y los baldes para meter y sacar formas, reconociendo las diferencias. Las pelotas y carros son una alternativa para los que están ejercitando los primeros pasos.

En la realidad podemos ver a la familia arrastradas por lo agitado de los días, por la inmediatez de lo urgente, muchos padres y madres ven poco a sus hijos durante el curso escolar, apenas un rato al final del día. Jugar con sus hijos les parece un lujo inalcanzable, o incluso una pérdida de tiempo, según el día.

Y sin embargo, compartir el juego no es sólo una forma agradable, lúdica y gratificante de hacer ejercicio y disfrutar en familia. Es también una oportunidad para

disfrutar de una relación de camaradería más allá de los roles establecidos padres - hijos, un aspecto de la relación familiar habitualmente descuidada pero que puede llegar a ser de inestimable ayuda, por ejemplo, para desarrollar con mayor estabilidad la turbulenta etapa adolescente.

Y es que, quizá, el escaso valor que se le da a la necesidad de jugar en la infancia se debe que se ha perdido a ese "homo ludens" que todos llevan dentro. Y si se cerrare los ojos e se hiciera el ejercicio mental de situarse dentro de 20 años, es posible que embargue la añoranza del tiempo perdido, ese tiempo pasado en que se tuvo la ocasión y no se aprovechó de disfrutar de ese efímero presente de padres, de niños que crecen demasiado a prisa.

3.2 El juego en la escuela

Se dice que el ser humano es social por naturaleza, de ahí que, "la socialización que lleva a cada individuo a integrarse en marcos sociales más amplios se desarrolla en dos planos. En lo individual se va profundizando la propia personalidad y en lo colectivo se va tejiendo una red de contactos sociales en la que todos se encuentran inmersos en cada momento."¹⁸

“La psicomotricidad se puede desarrollar a través de juegos al aire libre o en lugares cerrados. Es necesaria para la adquisición de habilidades básicas como: lectura, escritura y cálculo. Muchas actividades cotidianas en los juegos de los niños como moverse, correr, saltar,... desarrollan la psicomotricidad. Además mediante este tipo de juegos los niños van conociendo tanto su cuerpo como el mundo que le rodea”.¹⁹

Con la utilización del juego se promueve la socialización del niño con sus compañeros, el niño va dejando poco a poco la relación familiar; principalmente se da la separación con la madre y se estrecha la relación con los compañeros del

¹⁸ Gerardo Martínez Criado. El juego y el desarrollo infantil, Editorial Octaedro, España, 1999. P. 60.

¹⁹ Alfredo Ardila. Psicofisiología de los procesos complejos. Editorial Trillas, México 1992. P. 79

grupo, se dan relaciones de otro tipo, actividades atractivas para el niño, puede dialogar las historias imaginarias con otro, se platican de los fines fantásticos que persiguen, se establece un pacto implícito de colaboración en el que va de por medio actividades que ya no serán ejecutadas por el niño en forma aislada, de esa forma se vuelve social.

El niño trata de imitar al adulto en sus trabajos y se identifica con el papel que desempeñan ellos, incluso trata de representar roles antagónicos, los buenos y los malos, entonces podemos pensar que el juego es un modo de socialización que prepara para la adopción de papeles o roles en la vida adulta.

Se hace referencia que en la actualidad existen docentes fieles partidarios de lo didáctico y como tales de la valiosa relación entre juego y aprendizaje, para ello organizan talleres de experiencia en el método de aprender jugando. Y así denominan a espacios para niños con “dificultades” en el aprendizaje escolar.

Por ejemplo los casos de Juan Pablo y de Ignacio, ambos de 8 años de edad. Juan llegó con la característica de un alumno con falta de interés y mala conducta en la hora de matemática, e Ignacio por problemas en su lectura y escritura. En uno de los encuentros tomaron para jugar reglas de madera, a la que se referían con gran entusiasmo como bloques de construcción. Procedieron por propia iniciativa a delimitar una enorme pista de carreras. Se propone entonces tomar un auto cada uno, y adjudicarle a cada regla un valor según su largo, que equivaldría a la cantidad de kilómetros que avanza cada coche. Así establecieron los chicos una escala, Juan Pablo quiso ser el responsable de calcular el recorrido de cada auto y hacer una tabla con multas (se resta puntaje ante cada infracción) y bonificaciones (se multiplican puntos por hazañas).

Ignacio pidió ser el periodista deportivo que escribía una nota del Gran Prix, extrayendo el estilo de redacción de una nota del diario que leería especialmente. Juan e Ignacio comenzaron a aprender jugando con sus dificultades. Vale también

decir que jugando aprendieron que sus dificultades respondían a la falta de incentivo para apropiarse del conocimiento, para entender para qué les sirve saber, para concretizar aquello que explicado teóricamente por otro les parece tan lejano a su realidad.

Con esto se reafirma al juego como gran aliado del aprendizaje. Jugar con las dificultades es una forma natural, amena y propia del lenguaje e intereses infantiles, de superar aquello que no nos deja avanzar. Se debe recordar que, entre muchas otras características, en el juego podemos encontrar:

- Una actitud exploratoria: El niño ensaya, intenta, imagina, fantasea, adapta, combina, crea...
- El deslizamiento del mundo interno del niño sobre el mundo externo de las cosas, apropiándose de las cosas. Un aprendizaje “desde adentro” del sujeto.
- Ejercicio de la libertad: Ensayo de lo posible y lo inédito, oportunidad de liberar sus más potencialidades personales.
- Afirmación del poder personal en el dominio y control de las cosas.

Valores tales como la disciplina, el respeto por los otros, espíritu de cooperación, de lucha, de esfuerzo y superación también se ponen en juego a la hora de jugar. Y como si esto fuera poco, jugar con las dificultades, ¿No es la forma más creativa de resolverlos?.

3.3 El juego en la comunidad

Como se ha mencionado anteriormente todo individuo es un ser social, nace en el seno de una familia en el que recibe sus primeras enseñanzas ya sea de conducta o de pensamiento. Después comienza a tener un contacto estrecho con el centro escolar en donde recibe su educación, pero a parte de estas dos instituciones sociales se relaciona también en comunidad.

El alumno que asiste a un centro escolar, a la vez tiene contacto con la comunidad y el entorno social en el que vive, ahí también hace uso de sus habilidades, creatividad e inteligencia para desarrollar sus relaciones afectivas. Unas de las actividades que le permitirá la convivencia con otros compañeros es precisamente los juegos. 60

Muchos de los juegos que en el aula escolar el alumno aprende o práctica lo practica también con sus compañeros de la comunidad, y a medida que el educando se va desarrollando hace uso también de los juegos según su etapa. Es común observar en las calles o centros deportivos a los educandos jugar los diferentes juegos según los intereses de cada uno de ellos.

La sociedad es responsable también de permitir a los niños el desarrollo físico y afectivo con los demás a través de los juegos, por lo que debe dar todas las facilidades para fomentar esta herramienta que si bien es cierto en la escuela es pedagógica, en la comunidad es de convivencia.

Es importante que tanto los padres y profesores promuevan en la comunidad centro de recreación para los niños, jóvenes y adultos en donde puedan tener tiempos de convivencia familiar y social. Cuando en el individuo se relaciona con la comunidad está reflejando su cultura socializadora que ha adquirido a través de la familia y la escuela, por lo que se necesita tener los espacios que permitan el desarrollo creciente de lo aprendido.

La sociedad está demandando ciudadanos más participativos, más sociables que se entronicen en el desarrollo cultural, tecnológico y educativo de la sociedad. Estos ciudadanos estuvieron presentes en un aula escolar en donde recibieron el conocimiento y herramientas necesarias para ser esos ciudadanos que se demandan. Otros en la actualidad están en formación, de ahí la importancia de impulsar su desarrollo y oportunidades de una mejor formación socializadora.

En tiempos pasados las familias vivían más aisladas y enajenadas de toda relación social, muchas veces ni entre familia se relacionaban, otras lo hacían exclusivamente entre familia. Esto originaba que los niños tuvieran esas costumbres de aislarse, de no participar, de no relacionarse con los demás, originando poco avance en educación formal y poco conocimiento de las problemáticas de su entorno. 61

La educación ha venido a realizar un trabajo titánico en la sociedad al ir poco a poco impulsando en los educandos una vida más sociable, más participativa, y de mayor convivencia social. Cuando el profesor toma su función y hace uso de los juegos como herramienta didáctica consigue que los alumnos vayan saliendo de su letargo enajenado que muchas veces por tradición o por cultura traen de su familia.

Se puede observar hoy que los alumnos de educación básica participan en actividades de intercambio con otras escuelas, en concursos culturales de conocimiento como son las olimpiadas de conocimiento, el parlamento infantil, etc., permitiendo la herramienta y los espacios necesarios para el desarrollo de sus habilidades que aplica en la socialización con los demás.

Se ha venido paulatinamente avanzando en el desarrollo socializador de los alumnos del nivel primaria, pero todavía falta mucho por realizar, se requiere llevar a la sociedad a participar activamente en la democratización de las actividades sociales, que en los juegos didácticos adquieren cuando se aplica en el proceso enseñanza aprendizaje.

CONCLUSIONES

62

Se puede concluir que el juego como herramienta pedagógica o recurso didáctico toma una gran relevancia e importancia para la aplicación y establecimiento de la curricula de estudio en la escuela primaria, porque a través de éste se permite crear un vinculo afectivo con los alumnos, y ellos a la vez con sus compañeros. También aporta el incentivo motivacional necesario para adquirir el conocimiento.

Cuando se habla que el niño generalmente procura jugar e interactuar ya sea con sus compañeros o con los adultos e implementar sus propias ideas para mostrar su afecto, socializando sus ocurrencias dentro y fuera del aula, por lo regular niños y niñas incorporan en sus mochilas, bolsas o en su ropa, algunos instrumentos para jugar en el aula, escuela, calle y en el resto de la comunidad.

Los juegos pueden ser espontáneos o a través de juguetes, pero también planeados, ideados y aplicados por el profesor. En las escuelas, con los alumnos se presenta el fenómeno social denominado meritocracia que se relaciona con situaciones que tienen que ver con la competencia, con el logro de la supremacía, cuando los alumnos tienen confrontaciones en cualquier actividad que realizan, quizá porque los adultos han promovido ese tipo de comportamientos por pertenecer a una sociedad que espera que las generaciones menores sobresalgan en todos los aspectos.

Como parte de las interacciones de los niños se dan las luchas y los empujones, lo cual viene siendo una de las actividades predilectas de los niños, algunas de esas acciones en ocasiones no logran definirse si son juego puro o violencia; entre juego y juego los niños pueden llegar a sobrepasar los limites establecidos entre juego y violencia, principalmente si se acciona en forma grupal.

Regularmente los profesores utilizan algunas estrategias en el aula a fin de establecer el orden, evitar juegos y/o violencia en el grupo; entre otras, numerar las mesas de trabajo, el contar 1, 2, 3 para que los niños vuelvan a su lugar o dejen de jugar, anotar el nombre de los alumnos en el pizarrón, advertirles que no saldrá 63 recreo, incluso privarlos de él.

Debido a la naturaleza lúdica propia de los niños, les encanta que jueguen con ellos principalmente su profesor, les gusta divertirse, bromear, correr, saltar, hacer representaciones de algunos personajes, les gusta todo lo que sea recreativo y los ambientes festivos en donde interactúan con sus compañeros fomentándose la socialización.

El juego es un instrumento o recurso que permite a los pequeños ir accediendo a las reglas que se establecen en interacción grupal, además de que ellos pueden inventar o establecer sus propias reglas en juegos y otras actividades. Los niños se motivan a asistir a la escuela, porque para ellos representa un espacio que les permite desarrollar la socialización, se encuentran con sus compañeros y pueden jugar a la hora del receso, incluso dentro del aula y son pocos los alumnos que dicen que van a estudiar, y cuando lo dicen solo como una mera formalidad.

Los docentes deben y tienen el compromiso de crear un ambiente en donde el niño se exprese de manera diferente a las acostumbrada, que busque ideas poco comunes para resolver los requerimientos que se les hacen, esforzándose por complementar sus ideas, escuchando las opiniones de otros, ya que el diálogo puede enriquecer las visiones de lo que significa el proceso enseñanza-aprendizaje.

Se debe llevar a que el alumno analice sus propuestas, las experimente y comunique sus observaciones de manera cotidiana, independientemente del contenido que se está revisando, para que de esa forma pueda ampliar su panorámica de solución de problemas reales.

Es necesario mencionar la importancia del trabajo cooperativo y la interacción como apoyo en el logro de los propósitos de cada sesión. En este sentido y retomando el enfoque de la educación primaria, el trabajo en el aula se realizará en base en la igualdad, el respeto, la tolerancia y sobre todo en un intercambio constante ¹⁻
64
saberes entre los educandos.

Se coincide con Jean Piaget sobre la idea de que los niños y cualquier ser pensante construyen sus propios conocimientos, a través de las estructuras mentales básicas que cada quien posee genéticamente; pero que sin embargo, no se deja a un lado a Vigotsky, respecto a que los individuos contribuyen unos con otros a construir el sentido de las cosas que los rodean, lo cual es internalizado por las personas.

El juego está presente en los principios metodológicos, ¿cómo enseñar?, de la etapa. Se dice que es necesario romper la aparente oposición entre juego y trabajo, que considera éste último asociado al esfuerzo para aprender, y el juego como diversión ociosa. En muchas ocasiones las actividades de enseñanza y aprendizaje tendrán un carácter lúdico y en otras exigirán de los educandos un mayor grado de esfuerzo, pero, en ambos casos, deberán ser motivador y gratificante, lo que es una condición indispensable para que el alumno construya sus aprendizajes.

El juego está presente sobretodo en su aspecto motor/manipulativo. Lo cual con ser importante, no es suficiente. Se debe tomar un papel más central en el aprendizaje. Las distintas corrientes psicológicas se han ocupado profundamente por este tema y llama la atención que no tenga mayor protagonismo en un currículo cuyas fuentes teóricas psicológicas se basan en la teoría cognitiva de Piaget y la teoría histórico cultural de Vigotsky.

Se puede decir entonces, que el juego como instrumento pedagógico usado por los profesores se convertirá en una poderosa herramienta pedagógica que impulsara el aprendizaje significativo de los educandos, quienes a la vez encontraran en cada contenido curricular una aplicación real en la cotidianidad de su vida. Aprenderán a

entender su entorno y a desarrollarse dentro de la sociedad en la que ellos participan.

Cuando los profesores incluyan su creatividad e imaginación en la planeación de juegos que se utilizarán en sus actividades escolares, estarán en el camino correcto de la tan exigida calidad educativa de los tiempos modernos. Por lo que se le sugiere al docente romper los paradigmas tradicionales de aplicación del conocimiento, modernizando y dinamizando su labor educativa que desempeña día con día en el aula escolar.

La necesidad educativa de estos tiempos exige que los profesores desempeñen profesional y responsablemente su actividad docente, que los educandos adquieran el nivel educativo que necesitan y que desarrollen sus habilidades físicas e intelectuales para estar más preparados, para hacer frente competitivamente al mundo globalizado en el que se encuentra inmersa la educación primaria.

BIBLIOGRAFÍA

- ABERASTURY Armida. El niño y los juegos. Editorial Paidós Educador. México, D. F. 1994
- ARDILA, Alfredo. Psicofisiología de los procesos complejos. Editorial Trillas, México 1992.
- AUSUBEL, David P. Novak Joseph D., Hanesian Helen, Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo, Editorial Trillas, México, 1983,
- DIAZ, Frida y Hernández Gerardo. Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. 2º Ed. Mc Graw Hill. México, 2006.
- ELKONIN, Danill. B. (1980): *Psicología del juego*. Ed. Visor libros, Pablo del Río. Madrid, España 1980.
- GUZMAN DE Miguel, Juegos matemáticos en la enseñanza. Actas de las IV enseñanza de las matemáticas.
- LABIOWICZ, ED “Introducción a Piaget, Pensamiento, Aprendizaje Enseñanza”, Fondo Educativo Interamericano, 1era. Edición, México, D.F. 1983,
- MARTÍNEZ, Criado Gerardo. El juego y el desarrollo infantil. Editorial Octaedro, España, 1999.
- MOOR, P. El juego en la educación. Editorial Herder, Barcelona España. 1972. P. 268
- PIAGET, Jean, “El método psicogenético y la epistemología genética”, en antología básica, Construcción social del conocimiento y teorías de la educación.

RODRIGUEZ, Estrada M., Ketchum M. "Creatividad en juegos y juguetes", Editorial Pax. México,

67

SASTRÍAS, Martha. Cómo motivar a los niños a leer. México, Editorial Pax, 1992.

Vygotsky, L.S. (1979): *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona. Ed. Crítica. Pág.

-----.: *El papel del juego en el desarrollo*. En Vygotsky, L.S. : El desarrollo de los procesos superiores. Ed. Crítica. Barcelona 1982.

ZAPATA, Oscar A. Juego y aprendizaje Escolar. México, Ed. Pax, 1989.