

**UNIDAD 094 D. F. CENTRO**  
**Licenciatura en Educación Plan 94**



**EL JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA DE  
APRENDIZAJE EN EL PRIMER AÑO, EDUCACIÓN BÁSICA-NIVEL  
PRIMARIA**

**PROYECTO DE INNOVACIÓN**

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE:  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**P R E S E N T A N:**

**MA. INÉS VICUÑA CARPINTEIRO  
SONIA GUADALUPE CARRILLO ROMERO**

**ASESORA: Maestra MARICRUZ GUZMÁN CHIÑAS**

México, D. F.

21 de Febrero 2008

## ÍNDICE

### Introducción

## CAPÍTULO I

### Planteamiento y Delimitación del Problema

1.1 Objetivos.....	4
1.2 Justificación de la Propuesta.....	5

## CAPÍTULO II

### Contexto de la practica docente: Instituto Texcoco

2.1 Historia del Municipio.....	7
2.2 Características actuales del instituto Texcoco.....	10

## CAPÍTULO III

### Estrategias de aprendizaje

3.1 Conceptualización y clasificación de Estrategia de Aprendizaje.....	18
---	----

## CAPITULO IV

### El juego en la escuela

4.1 El juego como estrategia, actividad, medio y herramienta.....	26
4.2 Características de los juegos .....	31
4.3 La educación y el juego.....	35
4.4 Tipos de juegos.....	40

## CAPÍTULO V

### Uso del juego didáctico como estrategia de aprendizaje

5.1 Metodología.....	52
5.2 Planeación de la alternativa de innovación.....	56
5.3 Resultado y evaluación del proyecto.....	63
Conclusiones.....	69

Bibliografía..... 73

Geografía..... 75

Anexos..... 76

## Introducción

Actualmente, los docentes de Educación Básica llevamos a cabo cambios y transformaciones en nuestra práctica educativa, con el afán de encontrar estrategias para enseñar a nuestros alumnos a aprender a aprender, esto quiere decir, aprender para la vida, fortaleciendo los contenidos básicos, usando el término como aquello que permite adquirir, organizar y aplicar saberes de diverso orden y complejidad creciente.

Por eso, surgió entre nosotras el interés y necesidad de tratar el tema relacionado con el juego como estrategia para el aprendizaje, en primer año en nivel primaria de educación básica; así los alumnos que se encuentran inmersos en un programa lleno de contenidos por aprender, tienen la posibilidad de asimilarlos con agrado, entusiasmo y creatividad, así, podemos realizar nuestro quehacer docente de manera diferente, sin tanto dictado o copiado; sin apatía y desgano.

Nos planteamos al juego como estrategia para lograr entre otras cosas: despertar el interés y la alegría de los alumnos; así como mejorar el quehacer de los profesionales que motivan los procesos de aprendizaje.

Hay juegos para desarrollar diversas habilidades y destrezas, que van, desde valorar nuestra cultura (juegos tradicionales y canciones), pensamiento lateral y lógico, desarrollo de la lectura y lenguaje, hasta habilidades, rapidez y destrezas físicas.

Estas razones y otras tantas que surgen al estar tratando el tema, es por lo que queremos cambiar la tradicional y trillada transmisión de conocimientos, por procesos formativos que tengan mayor participación y flexibilidad para los alumnos y que además, tengan como referencia la realidad de los mismos.

En este sentido, resulta imperante orientar nuestra práctica pedagógica evitando el detalle exagerado y la rigidez y otorgándonos a los maestros un mayor margen de decisión para organizar nuestras actividades didácticas, uso

de recursos para la enseñanza y la aplicación de actividades innovadoras en el *Programa de Estudio de Educación Básica*.

Este trabajo está basado en el *Plan y Programa de Estudio de Educación Primaria*, ya que éste adopta una orientación en la enseñanza de los contenidos de todas las asignaturas con énfasis en la formación de habilidades y la resolución de problemas a partir de situaciones prácticas y reales, qué mejor si estas se hacen dentro de un ambiente no rígido, grato, ameno, que aparentemente parezca que no se está tomando lo antes descrito en serio.

La metodología utilizada para este documento se basa en la investigación-acción, ya que su objetivo principal es tomar al sujeto como objeto de estudio para así llegar a la solución de dicha problemática, y ser resuelto mediante la acción.

La investigación – acción ofrece otras ventajas [derivadas](#) de la práctica misma: permite la generación de nuevos conocimientos al investigador y a los [grupos](#) involucrados; permite la movilización y el reforzamiento de las [organizaciones](#) de base y finalmente, el mejor [empleo](#) de los [recursos](#) disponibles en base al [análisis](#) crítico de las necesidades y las opciones de [cambio](#). Los resultados se prueban en la realidad. Las experiencias que resultan en el campo social proporcionan las informaciones acerca de los [procesos](#) históricos.

En otras palabras, empieza un ciclo nuevo de la investigación – acción cuando los resultados de la acción común se analizan, por medio de una nueva fase de recolección de [información](#). Luego el [discurso](#) acerca de las informaciones, se comienza con la etapa de elaborar orientaciones para los [procesos](#) de acción o las modificaciones de los procesos precedentes.

Así mismo, junto con la investigación – acción se utilizó la etnografía que para ilustrar qué es, se darán algunas definiciones:

Para Goetz y Lecompte, “la etnografía es una descripción o reconstrucción analítica de escenarios y grupos culturales intactos”.<sup>1</sup> Según Woods, “se trata

---

<sup>1</sup> J.P. Goetz. Lecompte, *Etnografía y diseño cualitativo de investigación educativa*, Morata, Madrid, 1988. Pág. 28

de las creencias, valores, perspectivas, motivaciones y el modo en que todo eso se desarrolla o cambia de una situación a otra con el tiempo".<sup>2</sup>

El término de investigación etnográfica, según Schwartz y Jacobs<sup>3</sup>, "se refiere a las investigaciones conocidas como etnografía, investigación cualitativa, estudio de casos, investigación de campo e investigación antropológica".<sup>4</sup>,

La investigación etnográfica, según Torres<sup>5</sup>, se utiliza en la actualidad en un sentido muy amplio, como término definitorio tanto de las etnografías, como de la llamada investigación cualitativa, de estudio de casos, de la investigación de campo, de la investigación antropológica, etcétera.

Sin embargo, todos los autores coinciden en enmarcar la etnografía dentro de los métodos cualitativos de investigación.

La investigación etnográfica aporta un enfoque de los problemas educativos más amplio, rico y completo, pues hace alusión al contexto en que se producen los hechos.

Con la orientación del estudio que se inicia en la investigación etnográfica, trataremos de explicar en qué consiste la observación como técnica de investigación cualitativa.

Para De Ketele<sup>6</sup> la observación "es un proceso que requiere atención voluntaria e inteligencia, orientado por un objetivo terminal y organizador y dirigido hacia un objeto con el fin de obtener información".

Todos observamos de los demás sus conductas, sus conversaciones, su silencio, su nivel de comunicación y también nos observamos a nosotros mismos.

---

<sup>2</sup> Peter, Woods. La escuela por dentro: la etnografía en la investigación educativa, Paidós/mec, Barcelona, 1987.

<sup>3</sup> Jacobe, Schwartz y L. Jacobs, Sociología cualitativa, método para la reconstrucción de la realidad, Trillas, México, 1984.

<sup>4</sup> Jacobe, Schwartz y L. Jacobs, Sociología cualitativa, método para la reconstrucción de la realidad, Trillas, México, 1984.

<sup>5</sup> Jose Antonio, Torres, "La evaluación cualitativa en educación", *Aldaba*, núm. 7, Centro Asociado, Melilla, 1988, pp. 47-60.

<sup>6</sup> Jean Marie, Deketele, *Observar para educar*, Visor, Madrid, 1984. Pág. 21

La observación puede transformarse en una poderosa técnica de investigación social en la medida en que se:

- Orienta a un objetivo de investigación formulado previamente.
- Planifica sistemáticamente en fases, aspectos, lugares y personas.
- Controla y relaciona con proposiciones generales en vez de ser presentada como una serie de curiosidades interesantes.
- Somete a comprobaciones de fiabilidad y validez.

La observación proporciona al investigador la materia de trabajo que será objeto después de tratamiento definitivo, mediante la clasificación, tabulación, análisis y explicación.

Así, este trabajo se estructura de la siguiente manera:

Introducción, que contiene el bosquejo de los puntos tratados, en donde se presenta la realidad con sus causas, consecuencias y soluciones, luego las interrogantes planteadas, asimismo se señalan los objetivos donde se indica lo que se pretende lograr.

También se expresa la justificación con la relevancia social, cultural y pedagógica, así como aportes y vigencia del estudio. Además contiene el marco referencial en el cual se desarrolla el soporte teórico y análisis de la información.

Capítulo I Diseño de la Investigación, en donde se desarrollan el planteamiento y la delimitación del problema; los objetivos a alcanzar, el por qué del trabajo y las principales características del municipio a donde se lleva a cabo la propuesta.

Capítulo II este proyecto tiene como contexto del proceso enseñanza aprendizaje al Municipio de Texcoco, en él se pretende que se conozca más el ámbito de nuestro trabajo.

Capítulo III en este capítulo se hace una definición y clasificación de las estrategias de aprendizaje, porque así es utilizado el juego.

Capítulo IV se denomina el juego en la escuela, se hace un recuento de los antecedentes, características e importancia de la actividad lúdica en la escuela, con alumnos de primer grado.

Capítulo V aquí se hace una definición de los juegos didácticos, cuál es el papel del docente en ellos, ejemplo de estas actividades con sus ventajas y desventajas.

Finalmente se señalan las conclusiones y recomendaciones, las cuales indican el análisis del estudio y la alternativa propuesta, así como los aportes de las autoras.

Del mismo modo, se incorporan las referencias bibliográficas las cuales comprenden las fuentes consultadas y los anexos correspondientes, utilizados en la investigación.

## **CAPÍTULO I**

### **Planteamiento y delimitación del problema.**

La escuela es la institución, es decir, el grupo social que, con determinados medios, persigue la realización de fines o propósitos, en donde se pretende proporcionar y garantizar los conocimientos y aprendizajes que la definen. Por ello, las profundas transformaciones que ha experimentado nuestra sociedad en las últimas décadas (telecomunicaciones, transporte, globalización de la economía, etc.) tienen, necesariamente, repercusión en la escuela.

Sabemos que, ha existido cierta rigidez entre la concepción de la escuela como transmisora de conocimientos acumulados del pasado y otra como generadora de nuevas ideas y habilidades.

Se ha querido estar dentro del concepto de encontrar nuevos caminos para la enseñanza, sin embargo, uno de los problemas más frecuentes en la escuela, desde primer grado, es que los alumnos memorizan o mecanizan los contenidos de aprendizaje y no aprenden, porque sólo desarrollan su memoria a corto plazo, reteniendo los conocimientos hasta que pasa un examen o la actividad impuesta; colaborando con ello a su poco interés por las diferentes asignaturas y a la escuela en general o a la rutina y a la apatía.

Los profesores con frecuencia observamos y exponemos las grandes deficiencias que tienen los niños, y la mayoría de las veces hasta ahí llegamos, sin remediar en nada esta dificultad, es por eso que nació en nosotros la imperiosa necesidad de favorecer un aprendizaje significativo en nuestros alumnos, de manera grata, encontrar ese medio que los incentive constantemente y que ofrezca resultados positivos tanto para los niños como para los compañeros docentes; ésta es básicamente la razón que nos ha decidido a pensar en la búsqueda de nuevas estrategias, que resulten mucho más prácticas para construir y establecer las bases del aprendizaje.

En este sentido, se plantea la alternativa de utilizar el juego didáctico como una de las diferentes estrategias que permitan fortalecer el aprendizaje en los alumnos, elevando su conocimiento y logrando el aprendizaje significativo.

Porque, los juegos utilizados como estrategia, pueden despertar en el sujeto aspectos básicos como la memoria, el ingenio, la atención u observación, la coordinación motora entre otros. Así, los juegos ofrecen una opción al alumno ubicado en esta etapa, ya que hay una vinculación entre el juego y la didáctica, al favorecer conocimientos y desarrollar cierto grado de satisfacción.

Por otro lado, el juego puede resultar un reforzador de los valores que el niño comparte en la escuela, al mismo tiempo que mejora la práctica pedagógica; sobre todo, cuando el docente lo considera en su planificación como parte de sus estrategias, de allí que, el aprender resulte para cada uno de los niños, una experiencia motivadora, entusiasta, no tediosa, y a la vez de aprendizaje significativo.

Creemos que, cuando el docente lo incluye en su planeación como estrategia, espera que sus alumnos tengan una experiencia motivadora, no fastidiosa y que a la vez aprendan, en esta parte didáctica: las principales características de las formas de trabajar de los docentes con los alumnos son: el conjuntar el aspecto cognitivo como el aspecto emocional, ya que cuando se logra que los alumnos se contagien del gusto por el saber y el conocer, se da la empatía y esto nos lleva a un acercamiento al conocimiento pero ahora por el gusto de saber y no sólo por la necesidad de aprobar una asignatura; comunicación total respecto a cuestiones relacionadas con la física; tratar de ser accesible a su capacidad e inquietudes.

El juego es un proceso metodológico que implica una planificación que involucra a niños y niñas en la acción libre de trabajar mediante el juego. Y al docente, en la estructuración de los ambientes de juego para el desarrollo de las actividades educativas de niños y niñas, en el diseño curricular y con todos los períodos didácticos.

Lo anterior, conlleva a que niños y niñas aprendan jugando y que los docentes tengan claridad de la interacción entre el juego con la funcionalidad del trabajo.

La clasificación anterior sobre el juego, se hace para fines didácticos; por lo que es de reconocer el juego como una valiosa herramienta para lograr aprendizajes constructivos y significativos en los cuales se manifiestan: la participación, creatividad, relacionalidad y expresividad de niños y niñas.

En este trabajo se considera importante estudiar las estrategias para la enseñanza mediante el juego para la contribución al desarrollo del pensamiento lógico, y tomar en cuenta los procesos mentales para el razonamiento, para obtener información y tomar decisiones, así mismo para la comunicación entre los alumnos que se ve favorecida por el lenguaje, y la adquisición de conocimientos relevantes que conectan lo que se aprende en la escuela con el medio en que se desenvuelve el niño.

Por esto, los docentes debemos tomar en cuenta los intereses y necesidades de los educandos, de aquí depende mucho la buena preparación académica, así las actividades que se implementen deben ser flexibles de acuerdo a la construcción del conocimiento del alumno, esto hace su participación importante, se motiva y se siente seguro, sintiéndose parte importante en el proceso enseñanza aprendizaje; el profesor debe buscar los medios para que cada alumno tenga su material y poder detectar las fallas de cada uno, la evaluación debe ser continua para que el alumno se vea obligado a repasar y estudiar todos los días.

La propuesta está delimitada a nuestro centro de trabajo "Instituto Texcoco", con los grupos que hemos atendido de primer año, contando con los permisos correspondientes de la institución.

Sabemos que es un proyecto no fácil pero viable, que ha empezado a dar frutos; porque se recupera la práctica docente con lo enseñado, lo aprendido y lo aplicado de las fuentes seleccionadas.

Para poder hacer la investigación, nos interesa y preocupa dar respuesta a las siguientes preguntas:

- ¿El contenido teórico de los juegos didácticos, permite al docente aplicarlos en el aula como una sugerencia de estrategia de aprendizaje en el primer grado de Educación Básica-Nivel Primaria?
- ¿Cuáles juegos puede utilizar el docente como estrategia de aprendizaje en esta etapa de Educación Básica?
- ¿Por qué son importantes los juegos didácticos como estrategia para el aprendizaje en esta etapa de Educación Básica?
- ¿Cómo permite el juego elevar el rendimiento académico y los niveles de aprendizaje?
- ¿Se logra el aprendizaje significativo a través de los juegos?
- ¿En qué medida es importante el juego dentro del aprendizaje significativo de los niños de primer año de primaria?

## **1.1 Objetivos**

### **Objetivo General**

Analizar y aplicar el juego didáctico como estrategia de aprendizaje en el primer grado de Educación Básica-Nivel Primaria.

### **Objetivos específicos**

- Conocer el fundamento teórico de los juegos que pueden ser utilizados en el aula como estrategia de aprendizaje en esta Etapa de Educación Básica.
- Describir algunos juegos didácticos que pueden aplicarse como estrategia de aprendizaje en esta Etapa de Educación Básica.
- Destacar la importancia de los juegos como estrategia para el aprendizaje en esta Etapa de Educación Básica.
- Diseñar una alternativa, donde el juego sea una estrategia de aprendizaje.
- Observar el cambio de actitudes y conductas en nuestros alumnos.

- Reflexionar sobre los resultados de la aplicación de juegos en el aula.

## **1.2 Justificación**

Este trabajo encuentra su justificación en la necesidad del niño de poder expresarse libremente y sin ataduras, de autoexpresarse; sin darnos cuenta los seres humanos vamos desarrollando diferentes capacidades de comunicación, quedando algunas tan olvidadas como latentes. El área lúdica no es sino un fragmento del espacio sociocultural y el lugar en que se encuentran fuerzas de diverso origen para generar ese centro de fusión creadora que es la personalidad.

Durante nuestra actividad cotidiana nos enfrentamos a una gran variedad de problemas con los alumnos, mismas que por diversas causas impiden el que se cumpla con los contenidos del aprendizaje, creándonos un ambiente de frustración.

Por ello es preciso que los docentes nos preocupemos por comprender y reflexionar sobre las necesidades y carencias de los alumnos, por lo que, los maestros estamos obligados a tener en consideración que nuestro trabajo va más allá de una simple transmisión de conocimientos, definiciones y dictados, debemos diseñar situaciones que propicien el aprendizaje a través de estrategias, como el juego, que permitan respeto a la actividad creativa del niño, tomando conciencia de nuestro papel real frente a grupo.

Por eso, nuestra investigación está centrada en un objetivo central, el análisis del juego como estrategia para el aprendizaje en esta etapa de educación básica, ante nuestra inquietud de alejar de nuestra aula, las estrategias tradicionales y se recurra a otras menos repetidas y más creativas e innovadoras, con la ventaja fundamental, de ofrecer a los alumnos de primero, experiencias de aprendizaje significativas, sobre todo por ser una etapa, donde los niños, como alumnos, han de conocer y aprender sus experiencias en relación a la lectura, la escritura y el desarrollo del pensamiento lógico matemático, entre otros.

Las fuentes consultadas nos permitieron comprender que los juegos didácticos se forman, desde un punto de vista práctico, como estrategias importantes para el aprendizaje y la construcción de experiencias significativas que consolidan el conocimiento, de acuerdo con la edad, necesidades e intereses de estos pequeños.

Vale la pena destacar, que en la escuela el niño interactúa con otros compañeros, con miembros de la comunidad y con los docentes, de manera que, desde el punto de vista social, esta investigación es pertinente, porque las instituciones educativas, deben proyectar su misión social a través de una planificación eficaz donde se ponga de manifiesto la formación integral del educando, adecuando las fortalezas sociales que brinda la comunidad con las actividades que se realizan en la escuela.

El juego contribuye al desarrollo integral del alumno, ya que influye en todas las áreas de la personalidad intelectual, creativa, psicomotriz, social y emocional o afectiva, todos los juguetes son educativos, porque contribuyen al desarrollo infantil en sus diversas aportaciones.

Desde un punto de vista práctico, los juegos didácticos nos brindan a los docentes que laboramos en el primer grado de primaria de educación básica, una valiosa posibilidad para que se refuercen los aprendizajes de nuestros alumnos.

En este mismo orden de ideas, el juego didáctico en el aula contribuye a reforzar el aprendizaje significativo de los valores, al mismo tiempo que fortalece la convivencia, el cooperativismo y la solidaridad.

Es por estas razones, el juego constituiría un elemento clave para la formación integral del estudiante como ser innovador y creativo que debe enfrentarse a múltiples roles, en nuestra escuela.

## CAPÍTULO II

### Contexto de la práctica docente: Instituto Texcoco.

Es importante describir el contexto en donde se desarrolla nuestro trabajo, porque el conocimiento existe por las personas y la comunidad que lo construye, lo define, lo extiende y hace uso significativo de ello con el fin de resolver sus problemas de la vida cotidiana y entender su contenido sociocultural.

En este trabajo por **comunidad** entendemos al grupo o conjunto de personas que comparten elementos en común, [idioma](#), [costumbres](#), [valores](#), tareas, visión de mundo, edad, ubicación geográfica [estatus social](#), [roles](#), etc. Por lo general en una comunidad se crea una identidad común, mediante la diferenciación de otras comunidades que es compartida y elaborada entre sus integrantes y [socializada](#). “Uno de los propósitos de una comunidad es unirse alrededor de un objetivo en común, como puede ser el [bien](#) común”.<sup>7</sup>

Nuestra propuesta se está llevando a cabo en la escuela particular donde laboramos y que tiene el nombre de “Instituto Texcoco”, como su nombre lo indica, que se encuentra ubicada en el municipio de Texcoco, en el Estado de México. Su cabecera municipal es Texcoco de Mora en honor del Dr. José María Luis Mora.

#### **2.1 Historia del Municipio**

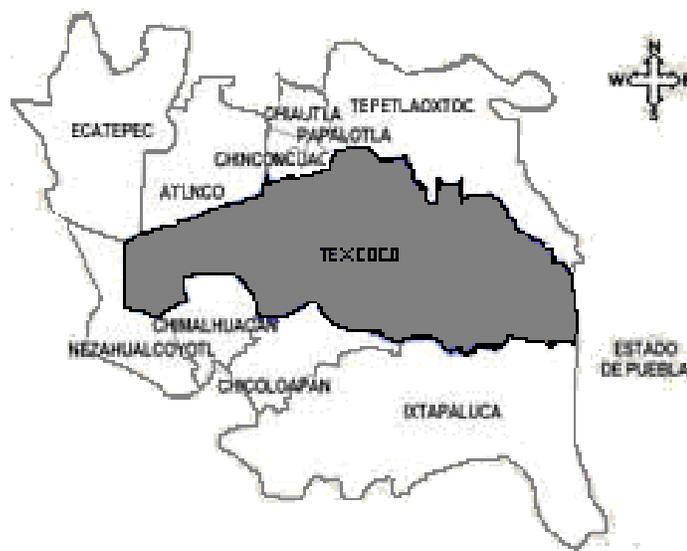
La palabra Texcoco se encuentra inscrita en diversos lugares y épocas como Tetzcuco, Tezcoco, Tezcucu, y Texcoco. Tiene las siguientes raíces: "Tlacolt=Jarilla", "En la jarilla de los riscos", colinda con Chimalhuacán y Ciudad Nezahualcóyotl y Ecatepec, además se considera una zona conurbada del Distrito Federal.

---

<sup>7</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/Comunidad>

Los fundadores de Texcoco, pertenecían a un grupo chichimeca que se estableció en Acolhuacán. Un personaje importante en la historia de Texcoco es Acolmiztli-Nezahualcóyotl. Después de la conquista de México-Tenochtitlán, se pidió a Carlos V el envío de sacerdotes evangelizadores, entre ellos llegó Fray Pedro de Gante, quien funda aquí la primera escuela de cultura en Mesoamérica donde enseña latín, castellano, sastrería, bordado, carpintería y tejido. Asimismo, Fray Pedro aprende el náhuatl y escribe el primer catecismo en esa lengua para enseñar la doctrina cristiana. En honor a este hecho, en la parte norte de la catedral se encuentra "La capilla de la enseñanza o Capilla de Gante".

Mapa 1.-Ubicación de Texcoco<sup>8</sup>



TOMADO DE: <http://www.edomexico.gob.mx>  
Consulta 090607

De acuerdo con la cédula real emitida el 9 de septiembre de 1551 en la ciudad de Valladolid, España, Texcoco es la segunda ciudad más importante del continente americano<sup>9</sup>. Durante el siglo XIX Y después de la consumación de la independencia, Texcoco en el oriente del Estado de México es muy importante por su producción agropecuaria. Actualmente Texcoco se encuentra conectado

<sup>8</sup> <http://www.edomexico.gob.mx>

<sup>9</sup> *Ibidem*

al Distrito Federal por una carretera corta de 15 kilómetros y dos carreteras públicas de 36 kilómetros de longitud.

Se encuentra situado geográficamente en la parte este del Estado de México. Forma parte de la región económica III, y tiene una extensión territorial de 418.69 kilómetros cuadrados. La altitud de la cabecera municipal alcanza los 2,250 msnm.

Para la recreación de la población se cuenta con el deportivo Gustavo Baz que tiene albercas, canchas de basquetbol, fútbol y voleibol y el deportivo municipal que cuenta con instalaciones para fútbol y frontón.

Las religiones en el municipio de Texcoco quedan demostradas en el siguiente cuadro:<sup>10</sup>

RELIGIÓN	1960	1970	1980	1990
Población municipal	42,526	65,628	105,851	124,612
Católica	42,088	64,326	100,174	166,132
Protestante	164	444	1,118	2,943
Judaica	30	23	40	85
Otra	145	154	1,074	1,956
Ninguna	78	681	3,445	2,910
No indicada	20			586

TOMADO DE: <http://www.edomexico.gob.mx>  
Consulta 090607

Dentro de sus lugares históricos podemos encontrar: La catedral o Capilla de Gante de la Enseñanza, La casa de "Nezahualcóyotl", la Capilla consagrada a la Concepción, Iglesia de San Pedro y San Juanico, Hacienda Molino de Flores, entre otros. Para nosotros es de gran importancia el Templo del siglo XVII, llamado **Templo de San Juan de Dios**, donde se llevó a cabo la firma de la primera Constitución Política del Estado de México el 14 de Febrero de 1827. Este templo antes de ser escuela, fue un convento hospital de San Juan de

---

<sup>10</sup> *ibidem*

Dios, fundado en 1696 por la orden de los misioneros de San Juan de Dios, la cual tuvo como objetivo principal atender a los enfermos de la ciudad de Texcoco.

En los inicios del siglo XX el edificio funcionó como hospital civil, tiempo después fue cuartel militar, lo que le causó deterioros al inmueble y el 4 de julio de 1962 el Párroco Vicario Licenciado Lucio Sánchez Pastén rector de la Catedral de Texcoco solicitó se le devolviera el anexo del templo de San Juan de Dios para servicios educativos, que funcionaría mejor como escuela que como cuartel.

A partir del año 1963, la Congregación de las religiosas Dominicanas de Santo Tomas de Aquino se instaló en este edificio fundando la escuela primaria Instituto Texcoco A.C. y desde esa fecha ha permanecido continuamente laborando por la educación y para beneficio de la comunidad texcocana, se encuentra ubicada en: Calle dos de Marzo No. 501, tiene una superficie total de 5204.30 m<sup>2</sup>, colindancia: al norte con la calle Nezahualcóyotl, al sur con la estación del ferrocarril, al oriente con patio de maniobras del ferrocarril y al poniente con el Templo de San Juan de Dios.

## **2.2 Características actuales del Instituto Texcoco**

Nuestra escuela cuenta con una plantilla docente de 16 profesores, el 92% de ellos terminó su Licenciatura estando ya en servicio; algunos de ellos, han incursionado en el estudio de una maestría; el 8% restante tienen otras licenciaturas como Psicología.

La mayoría de estos profesores han sido docentes de primaria con anterioridad y su antigüedad en esta escuela es de 3 a 5 años, su edad se encuentra en un rango comprendido entre los 28 y 38 años.

La antigüedad docente es importante en los aprendizajes cuando se tienen cinco años o más de experiencia, pero a partir de los cinco años de experiencia no hay cambios significativos aunque se tenga seis, siete, diez, veinte o más años de ejercicio profesional, porque ante los cambios en educación, se

resisten a encontrar otros caminos para llamar la atención de los niños, la modesta explicación que más de una vez sólo tiene de sofisticado el uso de la tiza y el pizarrón.

Importa la cultura que se proporciona en la clase, que implica la entrega de deberes a tiempo, su corrección, la explicación por parte de los docentes, el poder sentarse, enseñar, atender a los alumnos que tienen dificultad, esto se correlaciona significativamente con el éxito de los aprendizajes en la escolaridad básica.

El Instituto Texcoco es una escuela particular, que cuenta con acceso directo a la calle. Los muros más antiguos son de adobe, la construcción de las aulas y columnas de los corredores son material de uso reciente y podemos darnos cuenta exacta de su conformación con las copias que se incluyen en el anexo, para su descripción.

Es muy importante delimitar el espacio en donde llevamos nuestra actividad docente, pues existen elementos socioculturales que definen las características del alumnado, que a su vez, ayudan al docente a diseñar las estrategias adecuadas para obtener resultados positivos en las áreas académica, social y psicológica en el alumno.

En este caso particular nuestra experiencia docente, en el nivel de educación primaria, se está dando en la escuela primaria antes referida. Con grupos de alrededor de 30 niños de entre 6 y 7 años de edad, que cursan el primer grado de este nivel escolar.

A esta escuela primaria acuden niños de nivel medio, cuyos padres tienen en su mayoría empleos en actividades de comercio, remunerados generalmente con un promedio mayor al salario mínimo, y algunos, los menos son profesionistas.

La zona donde se ubica la escuela, corresponde a uno de los municipios que conforma el 2% de la población del Estado de México.

Existen problemas referentes a la vialidad debido a la urbanización. Aunque, es una zona donde los pequeños todavía cuentan con un contacto cotidiano con la naturaleza.

La distribución de la institución se conforma de la siguiente manera:

La planta baja está compuesta por el pasillo de acceso que funciona como recepción, dirección, el cubo de escaleras para subir a la siguiente planta; corredores que dan acceso a las aulas de estudio, el patio central que incluye una fuente en el centro del mismo. Dentro de los corredores se localiza la salida hacia la cancha de usos múltiples (cancha de fútbol, voleibol y básquetbol) y la ubicación de los baños.

La planta alta tiene de aulas y corredores.

Grupos escolares:

A simple vista parece que el desarrollo de las niñas y los niños ocurre de manera natural y espontánea o se percibe la importancia de generar un ambiente que proporcione estímulos para que ellos aprendan a expresar sus ideas, a través del manejo del lenguaje o del desarrollo de habilidades para convivir y dialogar con las personas por mencionar algunos aprendizajes.

El niño desde que nace necesita satisfacer necesidades básicas en los aspectos físicos, afectivos, intelectuales y sociales, por ello, necesita del afecto, atención a sus necesidades, así como de una buena alimentación e higiene.

Para la adecuada satisfacción de sus necesidades físicas requiere que el niño se sienta seguro a través de la forma como es tratado por sus padres, y todas aquellas personas que le rodean.

En la actualidad la mayoría de los niños pasan parte del día en la escuela, donde se reúnen, aprenden, juegan, etc, sin embargo, en las escuelas existen diversas problemáticas que repercuten en la educación de los niños.

Los profesores tenemos nuestra propia forma de aplicar el proceso de enseñanza aprendizaje y hay quienes tomamos mas, una postura tradicionalista, no respetando los intereses ni las necesidades de los niños.

Sin embargo, nuestra propuesta es desarrollar materiales lúdicos que permitan despertar en los niños el interés por aprender.

Cuando los niños ingresan a su primer año de educación primaria se aplica un examen diagnóstico, el cual integra los siguientes aspectos:

- Desarrollo personal y social.
- Lenguaje y comunicación.
- Pensamiento matemático.
- Exploración y conocimiento del mundo.

No obstante algunos niños están mejor preparados para la escuela que otros, las diferencias en la habilidad cognoscitiva son importantes, pero factores de temperamento, actitud y emocionales también afectan el ajuste de los niños en la escuela y es entonces que de los resultados que se arrojen del examen se clasifican en dos grupos.

En este caso particular nuestra experiencia docente, en el nivel de educación primaria, se está dando en la escuela antes referida, con grupos de alrededor de 30 niños de entre 6 y 7 años de edad, que cursan el primer grado de este nivel escolar, generalmente es el hijo mayor de la familia, con uno o dos hermanos.

A esta escuela primaria acuden niños de un nivel económico medio, cuyos padres tienen en su mayoría empleos en actividades de comercio remunerados con un promedio mayor al salario mínimo y algunos de ellos, los menos son profesionistas, esto se sabe porque al inscribir a sus hijos en la escuela, los padres de familia llenan un formato con la información personal de cada familia.

Por lo tanto, considerando todas las características antes referidas y tratando de llevar mayor motivación y obtener resultados de mejor desempeño escolar,

es lo que ha hecho que se escoja el juego como estrategia de aprendizaje, para los niños de primer grado del nivel primaria.

### **CAPÍTULO III**

#### **Estrategias de Aprendizaje**

Para llevar a cabo el trabajo de aula en el primer grado de primaria de educación básica, el docente debe efectuar un análisis de las acciones de los alumnos, a fin de elaborar un diagnóstico situacional del grupo. Igualmente seleccionar las estrategias más adecuadas a utilizar para el logro de los aprendizajes, al tomar en cuenta recursos y la integración de objetivos de diferentes áreas del currículo en este nivel.

El propósito de proponer y utilizar estrategias, es la necesidad de obtener y aplicar recursos para diseñar escenarios de aprendizaje, en el juego los participantes manifiestan y comparan actitudes, experiencias y conocimientos. De las discusiones que se generan todos aprenden algo y la comunidad de aprendizaje involucrada en el juego se enriquece y madura.

Una vez que se ha realizado la planeación con estrategias, se procede a hacerlo con los alumnos, para luego construir conclusiones orientadas hacia el aprendizaje significativo, para ello el alumno trata de relacionar los nuevos conocimientos con los conceptos que ya conoce.

El desarrollo de la inteligencia es un proceso que se relaciona con la totalidad de las estructuras del conocimiento en el que Piaget “distingue cuatro factores: la asimilación, acomodación, adaptación y el equilibrio”<sup>11</sup>, las cuáles se entienden de la siguiente manera: en la adaptación se consideran dos aspectos opuestos o complementarios a un tiempo la asimilación en la que las nuevas experiencias se integran a los conocimientos previos debiendo adaptar estructuras mentales a través de respuestas (acomodación) lo que conduce a un equilibrio entre las experiencias externas y las estructuras propias del individuo.

Piaget “considera cuatro etapas o estadios de desarrollo: sensoriomotor (0-18 meses), preoperacional (2-7 años), operaciones concretas (7-12 años) y operaciones formales (12 años en adelante)”<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Jean PIAGET. Licenciatura en Educación, plan 1994, México UPN, 1994. Antología Básica. *El niño: desarrollo y proceso de construcción del conocimiento*. pp. 33-41

<sup>12</sup> J. DE AJURIAGUERRA, . “Estadios del desarrollo según Jean Piaget”. En op.cit. p. 53-56

Recordemos que el proceso de aprendizaje en la escuela debe estar dirigido no sólo al desarrollo del saber del alumno (conocer), lo que el niño está aprendiendo en el aula de clase, enseñanza por parte del docente y aprendizaje del estudiante; o al desarrollo de habilidades tanto mentales como físicas y las destrezas para realizar actividades (hacer), sino que el docente debe poner énfasis en el desarrollo del espíritu, sensibilidad, colocarse en el lugar del otro, la afectividad, la voluntad, la motivación...(Ser).

Los niños de primer grado se encuentran en transición entre la etapa preoperacional y la de operaciones concretas: en la primera el niño desarrolla el lenguaje, las imágenes, los juegos imaginativos y habilidades motoras, el pensamiento y el lenguaje se reducen a cosas concretas, el pensamiento es egocéntrico, irreversible y sin concepto de conservación; en las operaciones concretas se adquiere un pensamiento lógico simple, maneja la conservación, reversibilidad, ordenamiento de pensamiento pero limitado a lo concreto y al medio ambiente, su conducta es cooperativista.

La mayoría de los alumnos de segundo grado se encuentran en un ir y venir entre estas dos etapas, situación que el maestro debe tener muy en cuenta al elaborar sus estrategias y actividades respetando el proceso individual de los educandos.

Ahora bien, se ha pensado que si tenemos como idea principal de nuestro proyecto el juego como estrategia de aprendizaje, entonces tenemos claro que se debe empezar, por lo menos, con el concepto y las clasificaciones de las estrategias de aprendizaje.

Empezaremos diciendo que son diversas y numerosas las definiciones que intentan precisar lo que es una estrategia de aprendizaje o qué se entiende por estrategias educativas en el salón de clases, con qué actividades y métodos de los que se usan diariamente en el aula se puede explicar, motivar, estimular y mejorar los procesos de enseñanza y de aprendizaje con innovaciones que facilitan el aprender, es decir, nos tenemos que ubicar dentro del marco de la teoría constructivista, porque en ella se indica la necesidad de que el docente

busque opciones novedosas, compuestas por estrategias que le faciliten al estudiante obtener el conocimiento de manera satisfactoria.

Por lo tanto, como profesoras del primer grado de nivel primaria de educación básica, se debe utilizar métodos de enseñanza transformadores y fáciles de comprender por los niños, con la finalidad de formar alumnos interesados en su aprendizaje, independientes, creativos y capaces en distintos temas que el docente aborda en su clase de manera sencilla, reforzada con el juego didáctico.

La estrategia es “el patrón o plan que integra las principales metas y políticas de una organización y a la vez, establece la secuencia coherente de las acciones a realizar”<sup>13</sup>

"Proceso de toma de decisiones, consciente e intencional, acerca de qué conocimientos conceptuales, procedimentales y actitudinales poner en marcha para conseguir un objetivo de aprendizaje en un contexto definido por unas condiciones específicas" <sup>14</sup>

“Procedimientos (conjuntos de pasos, operaciones) que un aprendiz emplea en forma consciente, controlada e intencional como inflexibles para aprender significativamente y solucionar problemas”.<sup>15</sup>

También, se definen como “todo tipo de pensamientos, acciones, comportamientos, creencias e incluso emociones que permiten y apoyan la adquisición de información y la relacionan con el conocimiento previo”.<sup>16</sup>

---

<sup>13</sup> Mintzberg, Henry, James Brian Quinn, John Voyer. *El Proceso Estratégico: Conceptos, Contextos y Casos* Edición breve. México: Prentice-Hall Hispanoamericana. 1997 pág. 7

<sup>14</sup> Monereo, C. & Castelló, M. *Las Estrategias de Aprendizaje. Cómo incorporarlas a la práctica educativa.* Barcelona: Edebé. 1997. pág. 54

<sup>15</sup> Frida, Díaz Barriga. Gerardo Rojas. *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo.* Ed. Mc Graw Hill, 2ª. Edición. 2000

<sup>16</sup> D.Donolo,,et. *Estudiantes, estrategias y contextos de aprendizaje presenciales y virtuales.* [http://www.virtual.unlar.edu.ar/jornadas-conferencias-seminarios/jornada-interprovead/2003\\_3ra/ponencias-y-trans/est-cog-y-estr-apr.pdf](http://www.virtual.unlar.edu.ar/jornadas-conferencias-seminarios/jornada-interprovead/2003_3ra/ponencias-y-trans/est-cog-y-estr-apr.pdf) 2004

“Proceso de toma de decisiones, consciente e intencional, en el que el estudiante elige y recupera los conocimientos que necesita para hacer su trabajo”.<sup>17</sup>

“Las estrategias de aprendizaje son un sistema de técnicas aplicadas al mejor entendimiento y manejo de una disciplina”.<sup>18</sup>

Se trata de actividades u operaciones mentales que realiza el estudiante para mejorar el aprendizaje. En segundo lugar, “las estrategias tienen un carácter intencional o propositivo e implican, por tanto, un plan de acción”.<sup>19</sup>

Después de analizar cada una de las definiciones podemos inferir que, es un plan previamente elaborado con la finalidad de llevar a cabo una situación factible considerando varios pasos; permite anticipar los cambios que se puedan dar en el entorno, y las acciones a tomar en caso de presentarse estas situaciones.

### **3.1 Conceptualización y clasificación de estrategias de aprendizaje**

El aspecto de conceptualización de estrategia, para varios autores como Scurer, Gutiérrez o Beltrán, lo consideran y así lo dan a conocer en sus diferentes obras, como las actividades que se llevan a cabo para facilitar, preparar y lograr una situación de aprendizaje, y por otra parte otros investigadores plantean la estrategia como un método organizado y planificado a fin de promover aprendizajes; se fundamenta esta investigación con este cuadro:

#### **Conceptualización de Estrategia de Aprendizaje**

---

<sup>17</sup> [dewey.uab.es/pmarques/glosario.htm](http://dewey.uab.es/pmarques/glosario.htm)

<sup>18</sup> <http://www.definicion.org/estrategias-de-aprendizaje>

<sup>19</sup> Jesús Beltrán, *Proceso, estrategia y técnicas de aprendizaje*. España: Editorial Síntesis, 1996. pág. 54

Categoría	Definiciones	Frases Concretas
Actividades	<p><b>Scurer</b> “La estrategia es el conjunto de acciones deliberadas para llevar a cabo la situación de aprendizaje”.<sup>20</sup></p> <p><b>González</b> “La estrategia es un número de actividades para desarrollar una destreza con el objetivo de facilitar el aprendizaje”.<sup>21</sup></p> <p><b>Beltrán</b> “La estrategia es una secuencia de actividades más que un simple proceso”.<sup>22</sup></p>	<p>Acciones deliberadas, situación de aprendizaje.</p> <p>Desarrollar una destreza, facilitar el aprendizaje.</p> <p>Secuencia.</p>
Métodos	<p><b>Slavin</b> (citado en Cooper) “Son métodos organizados y altamente estructurados que con frecuencia incluyen la presentación formal de información, la práctica del estudiante y la preparación en equipos de aprendizaje, la evaluación individual del dominio, y el reconocimiento público del éxito en equipo”.<sup>23</sup></p> <p><b>Gutiérrez</b> “Las estrategias pedagógicas son el conjunto de métodos, técnicas y recursos que se planifican, de acuerdo con las necesidades de los educandos”.<sup>24</sup></p> <p><b>Mayer</b> “Los métodos o recursos utilizados por el agente de enseñanza para promover aprendizajes significativos”.<sup>25</sup></p> <p><b>Kirby</b> “Un método para emprender una tarea o para alcanzar un objetivo”.<sup>26</sup></p>	<p>Presentación formal de información.</p> <p>Técnicas y recursos, necesidades de los educandos.</p> <p>Recursos, promover, aprendizajes significativos.</p> <p>Emprender una tarea, alcanzar objetivo.</p>

Tomado de: García de Serra Carmen Z. *El juego didáctico como estrategia*.

2002

<sup>20</sup> L Scurer, (1989). *Estrategias instruccionales y el desarrollo del pensamiento reflexivo del estudiante*. México: Perfiles. pág. 58

<sup>21</sup> González, F. (1994). *Estrategia para la lectura*. España. pág. 85

<sup>22</sup> Beltrán, J. (1996). *Proceso, estrategia y técnicas de aprendizaje*. España: Editorial Síntesis, S.A. pág. 54

<sup>23</sup> Cooper, J. (1993). *Estrategias de enseñanza*. México: Editorial Limusa. pág. 55

<sup>24</sup> Gutiérrez, H. (1994). *Estrategias instruccionales*. Caracas, Venezuela: Editorial L. A. pág. 12

<sup>25</sup> Citado en Gutiérrez, H. (1994). *Estrategias instruccionales*. Caracas, Venezuela: Editorial L. A. pág. 26

<sup>26</sup> Kirby, J. (1984) *Cognitive strategies and educational performance*, New York, Academic Press.

Como se observa, Scurer y González señalan que las estrategias son actividades para lograr o facilitar el aprendizaje en los educandos, donde el docente necesita una amplia cantidad de estrategias que faciliten su labor pedagógica y en las que el juego le sirva de gran ayuda, para favorecer el desarrollo del alumno, sus capacidades y competencias generales. Se perfecciona con la práctica, para autorregular los procesos de aprendizaje, y pensamiento, en consecuencia, quien aprende se hace independiente. Esto se debe al hecho de que la persona no sólo aprende los contenidos en si mismo, sino acerca del proceso y experimenta para aprender.

De allí, la importancia de las estrategias, para llevar a cabo el proceso de aprendizaje en consideración de las necesidades de los alumnos, al emplear el docente un conjunto de métodos, técnicas y recursos en la planeación, que deberán estar estructuradas de tal manera, que incluyan la práctica del estudiante, para que reciba la información como relevante y quiera aprender cosas nuevas.

Se puede afirmar entonces, que las estrategias de aprendizaje permiten al docente aprovecharlas como un recurso de gran valor educativo que le facilita el logro de los objetivos propuestos y requeridos en los alumnos que se encuentran en primer grado de educación primaria.

Al aproximarse a la concepción de estrategias de aprendizaje, también se tiende a clasificarlas, existen diferentes enfoques para hacerlo, se les pueden clasificar en generales o específicas, del dominio del conocimiento al que se aplican, del tipo de aprendizaje que favorecen, de su finalidad, del tipo de técnicas particulares.

Para este documento, se hace uso de dos clasificaciones: la primera que toma en cuenta el proceso cognitivo y la finalidad que se persiguen y la segunda donde se agrupan estrategias de acuerdo a su efectividad para determinados aprendizajes.

Así, podemos ver que la siguiente tabla se basa en Pozo.<sup>27</sup>

### Clasificación de Estrategias

Proceso	Tipo de estrategia	Finalidad u objetivo	Técnica o habilidad
Aprendizaje memorístico	Recirculación de la información	Repaso simple	•0 Repetición simple y acumulativa
		Apoyo al repaso (seleccionar)	•1 Subrayar •2 Destacar •3 Copiar
Aprendizaje significativo	Elaboración	Procesamiento simple	•4 Palabra clave •5 Rimas •6 Imágenes mentales •7 Parafraseo
		Procesamiento complejo	•8 Elaboración de inferencias •9 Resumir •10 Analogías •11 Elaboración conceptual
	Organización	Clasificación de la información	•12 Uso de categorías
		Jerarquización y organización de la información	•13 Redes semánticas •14 Mapas conceptuales •15 Uso de estructuras textuales
Recuerdo	Recuperación	Evocación de la información	•16 Seguir pistas •17 Búsqueda directa

**Nota:** Cuadro elaborado con datos tomados de “Estrategias de Aprendizaje” por Juan Ignacio Pozo, 1990, Madrid: Alianza.

Las estrategias de recirculación de la información son utilizadas primero por los niños de corta edad. Suponen un proceso superficial y son utilizadas para conseguir un aprendizaje memorístico, acompañado con técnicas como: repetir, subrayar, destacar y copiar, se repite varias veces la información para ser memorizada por el alumno, hasta lograr establecer una asociación para luego integrarla en la memoria a largo plazo.

<sup>27</sup>Juan Ignacio Pozo, (1990). *Estrategias de aprendizaje*. Madrid: Alianza

“Las estrategias de repaso son útiles especialmente cuando los materiales que se han de aprender no poseen o tienen escasa significatividad lógica, o cuando tienen poca significatividad psicológica, para el niño, de hecho puede decirse que son las estrategias básicas para el logro de aprendizajes repetitivos”.<sup>28</sup>

Las estrategias de elaboración integran y relacionan la nueva información que ha de aprenderse con los conocimientos previos que trae el niño. Las mismas pueden ser de dos tipos: simple y compleja; la diferencia entre ambas radica en el nivel de profundidad con el que se establezca la integración.

También puede distinguirse entre elaboración visual (imágenes) y verbal-semántica (parfraseo, elaboración inferencial o temática, entre otras). Es evidente que estas estrategias permiten una interpretación más clara de la información que se ha de aprender, porque tienden de manera básica a su significado y no a sus aspectos superficiales.

En este orden de ideas, las estrategias de organización de la información permiten hacer una reorganización constructiva de la información que ha de aprenderse. Con el uso de dichas estrategias se organiza, agrupa o clasifica la información.

Por otra parte, en las estrategias de elaboración y las de organización, se reproduce la información aprendida a la vez que se elabora y organiza el contenido: esto es, descubrir y construir significados para encontrar sentido en la información.

Éstas permiten una mayor retención, porque tienen una implicación cognitiva en el escolar debido a que el docente que trabaja con estas estrategias proporciona al estudiante actividades motivadoras y por ende significativas.

Según la opinión de Pozo “destaca dos tipos de estrategias de recuperación”<sup>29</sup>, la primera nombrada “seguir la pista”, la cual permite hacer la búsqueda de la

---

<sup>28</sup> Pozo, J. (1990). *Estrategias de aprendizaje*. Madrid: Alianza pp.8-11

<sup>29</sup> *Ibiden*

información repasando la secuencia temporal recorrida, entre la que se encuentra la información que ha de recordar el niño. La segunda establece una revisión inmediata en la memoria de la información requerida, por lo que se denomina “búsqueda directa”.

Es decir, la primera es una información que tiene un tiempo entre el pasado y el futuro y es útil cuando ha ocurrido poco tiempo entre el momento de aprendizaje o de presentación de la información y el recuerdo; mientras que la segunda se utiliza cuando la información retenida es de carácter semántico y puede ser utilizada cuando haya ocurrido tiempo entre los procesos mencionados.

Alonso “también presenta una clasificación de las estrategias de acuerdo con la naturaleza de la información”<sup>30</sup>. En su clasificación, se utilizan distintas estrategias para el aprendizaje de información factual dentro de la escuela.

La información se presenta de varias maneras en la enseñanza, datos (símbolos químicos o matemáticos, fórmulas, datos numéricos, fechas históricas, entre otros), listas de palabras o términos (nombres de países, nombres de ríos de alguna región), o pares asociados de palabras (vocabulario extranjero, las capitales de los países, entre otros).

Es importante destacar, que el aprendizaje simple de datos constituye un elemento presente en todo el material curricular de cualquier área del nivel educativo.

---

<sup>30</sup> Frida Díaz, Barriga, y Gerardo Hernández, Rojas, op.cit. “Clasificaciones de las estrategias de aprendizaje” en *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México, Mc Graw Hill 1998. pp. 118-123

## CLASIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS

Tipo de material que ha de aprenderse	Tipos de estrategias
Información factual: •0 Datos •1 Pares de palabras •2 Listas	•3 Repetición •4 Simple •5 Parcial •6 Acumulativa
	•7 Organización categorial
	•8 Elaboración simple de tipo verbal o visual •9 Palabra – clave •10 Imágenes mentales
Información conceptual: •11 Conceptos •12 Proposiciones  •13 Explicaciones (textos)	•14 Representación gráfica •15 Redes y mapas conceptuales
	•16 Elaboración •17 Tomar notas •18 Elaborar preguntas
	•19 Resumir
	•20 Elaboración conceptual

**Nota:** Cuadro elaborado con datos tomados de Alonso *Motivación y aprendizaje en el aula* Madrid. Santillana.1991

En referencia al aprendizaje de información conceptual, algunas estrategias tienen gran efectividad cuando son utilizadas de forma correcta. Evidentemente, el aprendizaje de conceptos, proposiciones o explicaciones implica un tratamiento de la información más profundo que el aprendizaje de información factual.

Con base en las clasificaciones anteriores, se entiende que las estrategias a ser utilizadas por el docente en su labor educativa no se pueden realizar de una forma abstracta sino, en función de explicar para qué son útiles, con cuales temas o materiales son eficaces.

Se infiere que la tarea del profesor consiste en que el alumno logre el aprendizaje propuesto con apoyo en las estrategias, y a su vez desarrollar en ellos las habilidades que le permitan comprender y pensar significativamente.

De esta forma, los docentes pueden inducir estrategias efectivas en la enseñanza de las distintas áreas del currículo, que logren las competencias requeridas de acuerdo al nivel, donde se encuentra el educando, en este caso en el primer grado de primaria de educación básica.

Para nosotras creemos que asumir la clasificación de estrategia desarrollada por Alonso, es la adecuada porque se considera que el estudiante al utilizar los tipos de estrategia como son: las imágenes mentales, representaciones gráficas, mapas conceptuales, entre otras; puede motivar y facilitar el aprendizaje de las diferentes asignaturas de forma sencilla, innovadora y a la vez interesante para el educando. Así como también considerar los juegos didácticos como estrategia para reforzar el aprendizaje, tema tratado a continuación.

Aunado a la anterior se debe considerar los juegos didácticos como estrategia para reforzar el aprendizaje, que es el tema tratado a continuación.

## CAPÍTULO IV

### El juego como estrategia de aprendizaje

A lo largo de la historia son muchos los autores que mencionan el juego como una parte importante del desarrollo de los niños y son varias las teorías que se formulan acerca de éste.

La humanidad ha jugado desde siempre, 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”.<sup>31</sup>

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”<sup>32</sup>

En otro fragmento menciona, “la mayoría de los juegos de la infancia, deberían ser imitaciones de las ocupaciones serias de la edad futura”.

---

<sup>31</sup> Irene, Martínez Zarandona . Breve *Historia del Juego* en: <http://sepiensa.org.mx//>

<sup>32</sup> Ibidem p.

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, se debe tomar en cuenta 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.

Puesto que el juego articula nuestro trabajo, hemos creído conveniente proponer algunas definiciones de diferentes autores, que pueden incitar a la reflexión con relación a esta actividad fundamental en la vida de niños.

En este orden de ideas, se indica que los juegos “propician un desarrollo integral y significativo al alumno”<sup>33</sup>, de tal manera que el educador al hacer uso de esta estrategia en su labor cotidiana, está propiciando actividades amenas para el educando del primer grado de Nivel Primaria, quien viene de haber vivenciado un conjunto de experiencias significativas en el preescolar, donde el juego es considerado como un elemento frecuente en la rutina diaria del educando.

Por lo tanto, para reforzar el aprendizaje en los estudiantes, se hace necesario que el docente utilice estrategias didácticas acordes a los intereses de los mismos; así para Guzmán “el interés de los juegos en educación no es sólo divertir, sino más bien extraer de sus enseñanzas material suficiente para impartir un conocimiento y lograr que los escolares piensen con cierta motivación.”<sup>34</sup>

Con lo anterior, proponemos la idea de utilizar el juego como estrategia didáctica, porque nuestra particular visión de lo lúdico dentro de la escuela nos hace precisar de un material que se ajuste a las necesidades concretas de nuestros alumnos, que responda a sus intereses y que al mismo tiempo nos

---

<sup>33</sup> José Antonio Solís Torres, *Didáctica de la clase de Educación Física*. México: Trillas. 2001. pág. 291

<sup>34</sup> J. Guzmán, *Juegos Pre-deportivos: iniciación al deporte*. México: Trillas. 1995. pág. 26

sirva de apoyo a las actividades y tareas que proponemos a nuestros alumnos ajustándonos a nuestros respectivos programas. El diseño de este tipo de material nos permite ambas cosas.

#### **4.2 El juego como estrategia, actividad, medio y herramienta**

El docente en su trabajo de interacción pedagógica hace uso de diferentes estrategias para llevar a cabo con eficiencia el proceso enseñanza-aprendizaje en los alumnos que se encuentran en el primer grado de Educación Básica-Nivel Primaria, de allí que se considere al juego didáctico como un aporte pedagógico en esta etapa.

Los Juegos Didácticos no son simples actividades que pueden utilizarse una tras otra, sino que deben constituir actividades conclusivas, o sea, finales.

No son procedimientos aislados aplicables mecánicamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo, por cuanto podemos incursionar en un uso simplista del juego, generar [conflictos](#) en el grupo, no lograr los objetivos esperados, desmotivar a los estudiantes y crear indisciplinas en éstos.

Es por esta razón es que se plantean los juegos didácticos en este documento, como una estrategia de aprendizaje.

Lo anterior permite establecer la importancia del papel que desempeña la planificación de la enseñanza con juegos didácticos como una estrategia en el aula de clase para lograr el aprendizaje significativo del niño.

Por lo tanto, el juego es pensado como una actividad placentera que activa y estimula la imaginación, contribuye en el desarrollo de contenidos y refuerza el aprendizaje; en consecuencia, los juegos didácticos son al mismo tiempo, medios que enriquecen el desarrollo intelectual y algunos actúan como herramientas para estimular la participación del alumno.

Por otro lado, el juego provoca la espontaneidad, lleva a la mente del niño, ideas de orden y justicia, manifiesta sus emociones, deseos, en otras palabras encuentran caminos abiertos en el juego.

Por lo anterior, se presenta una tabla que contiene expresiones, frases concretas e ideas principales de diferentes autores agrupadas en categorías.

Categoría	Autor y Concepción	Frases Concretas
<b>Estrategia</b>	<b>Mayer</b> <sup>35</sup> "El juego es una estrategia que el docente puede utilizar para facilitar el aprendizaje significativo en sus alumnos".	Es una estrategia. Facilita el aprendizaje significativo
	<b>Nunes</b> <sup>36</sup> "Los juegos son estrategias que ofrecen la posibilidad de observar el rendimiento del aprendizaje, actitudes y la eficacia del propio trabajo".	Rendimiento de aprendizaje, actitudes, eficacia
<b>Actividad</b>	<b>Jiménez</b> <sup>37</sup> "Es una estrategia de socialización primaria, y producción de conocimiento".	Socialización primaria, producción de conocimiento.
	<b>Raudsepp</b> <sup>38</sup> "El juego es una actividad que activa y estimula la imaginación".	Activa y estimula la imaginación Simbólico, libre, pautado
	<b>Savater</b> <sup>39</sup> "El juego es una actividad fundamental de niños y adultos, de todos los humanos, de carácter libre y a la vez, simbólico, donde se conjugan la innovación permanente".	Recreativa, Conducta lúdica
<b>Medios</b>	<b>Ramos</b> <sup>40</sup> "El juego es una actividad recreativa. Conducta lúdica. Risa, deseo, fascinación, simulación"	Desarrollo intelectual, enriquecer
	<b>Piaget</b> <sup>41</sup> "Los juegos son los medios que contribuyen y enriquecen el desarrollo intelectual".	Seres humanos, interactúan, realidad
	<b>Bruner</b> <sup>42</sup> "Juego significa el medio característico con el que los seres humanos interactúan con la realidad, durante una prolongada fase de nuestras vidas".	Natural de aprendizaje, se confirman valores, se innovan conceptos.
	<b>Jiménez</b> <sup>43</sup> "El juego es un medio natural de aprendizaje, donde se confirman valores y se innovan conceptos. Es una expresión de la iniciativa del sujeto".	
<b>Herramienta</b>	<b>Letson</b> <sup>44</sup> "El juego es una herramienta que estimula la participación de los alumnos".	Estimula la participación.
	<b>Sánchez</b> <sup>45</sup> "El juego es una herramienta para el trabajo".	Trabajo
	<b>Londoño</b> <sup>46</sup> "El juego es una herramienta que debe ser utilizada para facilitar la vida social de los niños y niñas, al igual que su vida afectiva".	Vida social, vida afectiva

<sup>35</sup> Hernán Gutiérrez, *Estrategias instruccionales*. Caracas: Editorial L. A. 1994. pág. 26

<sup>36</sup> Paulo Nunes, *Educación lúdica. Técnicas y juegos pedagógicos*. 3ra. Edición. Santa Fe de Bogotá: Editorial San Pablo. 1998. pág. 61

<sup>37</sup> CARLOS Jiménez, *Lúdica y recreación. La pedagogía para el siglo XXI*. Santa Fe de Bogotá – Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio. 2000. pág. 87

<sup>38</sup> Terje Raudsepp, *Juegos creativos*. México: Grupo Edit. Sayrols-Selector. 1989. pág. 18

<sup>39</sup> Fernando Savater, *El valor de educar*. Córcega-Barcelona: Editorial Ariel, S.A. 1997. Pág. 103

<sup>40</sup> F. Ramos, *Fundamentos del juego*. Caracas – Venezuela. Publicaciones del Pedagógico de Caracas. 1995. pág. 50

<sup>41</sup> PAULO NUNES, op.CIT 3ra Edición. Santa Fe de Bogotá: Editorial San Pablo. 1998. pág. 19

<sup>42</sup> J Bruner, *Juego, pensamiento y lenguaje*. En Linaza *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza. 1984. Pág. 51

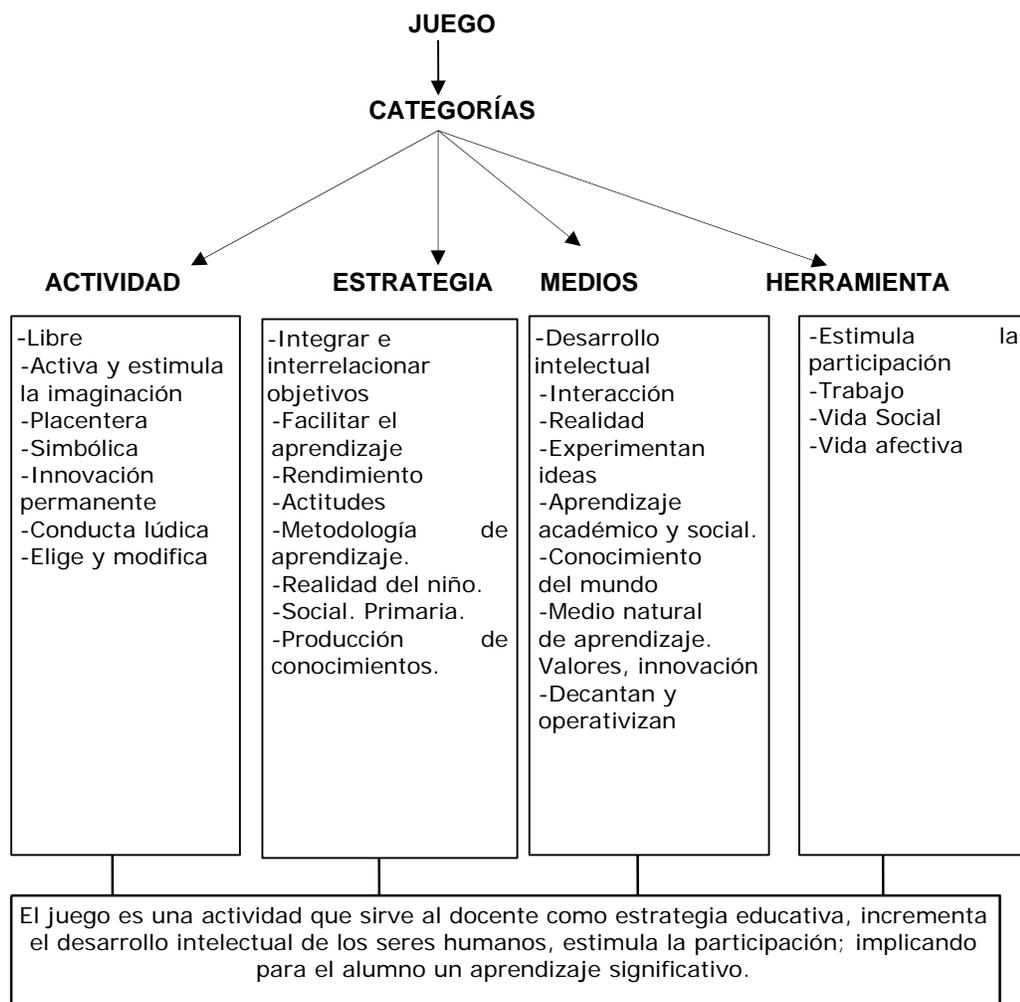
<sup>43</sup> CARLOS Jiménez, *Lúdica y recreación. La pedagogía para el siglo XXI*. Santa Fe de Bogotá – Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio. 2000. pág. 80

<sup>44</sup> Martínez R. *Los juegos como una estrategia instruccional y factor motivacional*. Caracas. Investigaciones educativas. Universidad Simón Bolívar en Revista Perfiles. Año 18. No 1. 1995. pp.33-43.

<sup>45</sup> <http://www.educar.org/articulos>

Como se puede observar el juego tiene una gran influencia educativa, por contribuir y que los alumnos se interrelacionen entre sí y con el mundo que los rodea, fomenta la creatividad sin presiones; aporta ideas innovadoras de acuerdo a su necesidad, para ser utilizada por el docente como estrategia en el proceso de aprendizaje.

Desde nuestro particular punto de vista, tomamos al juego didáctico como una estrategia para incrementar el desarrollo intelectual, pensando con creatividad e innovación, estimulando la participación, lo que implica para el alumno un aprendizaje significativo y que tal vez pueda quedar clasificado de la siguiente manera:



Cuadro tomado de "El Juego Didáctico" 2002 García de Serra Carmen Z. Venezuela

## **4.2 Características de los juegos**

Para diversos autores el juego es una actividad importante en la vida del niño, por lo que el profesor puede tomar en consideración utilizar estrategias que le sirvan para mejorar y reforzar su labor pedagógica, en tal sentido, Dennison, indica que “Los ejercicios sencillos facilitan todo tipo de aprendizaje, pero son especialmente eficaces en la enseñanza”<sup>47</sup>

Por lo tanto el docente al planificar sus actividades con juegos didácticos pudiera lograr que el estudiante integre el conocimiento con más facilidad. Por lo que, se estudian diferentes teóricos que apuntan el uso del juego didáctico como práctica pedagógica constante, con la finalidad de lograr aprendizajes significativos de manera espontánea.

Si sabemos que el juego se caracteriza por contar con: el tiempo y el espacio que requiere para ser jugado, el jugador, la trama, el tipo de juego, el ambiente y los materiales; además se caracteriza por ser: “incierto, necesario, organizado, reglamentado y por tener un fin”<sup>48</sup>

De esas características señaladas con anterioridad, podemos inferir, que los docentes que laboramos en Educación Básica, en el nivel primaria y en este caso específico en primer grado, debemos de tenerlas en consideración al momento de llevar a cabo la planeación de las actividades relacionadas con el aprendizaje, es decir, el docente cuenta con una herramienta más en cuanto a que su actividad esté organizada y reglamentada, para obtener un buen resultado.

En la tabla siguiente, se pueden observar otras características del juego:

---

<sup>47</sup> Paul Dennison, *Aprendizaje de todo el cerebro*. México: Editorial Lectorum. 2000. pág.164

<sup>48</sup> J. Guzmán, *Juegos iniciación al deporte*. México: Trillas. 1995. pág. 15

Característica	Significado
1. Espacio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sitio en el que es desarrollado.</li> <li>• Siempre hay uno o más sujetos que forman parte del juego.</li> <li>• Aquellos que inspira la acción de jugar: trama, intención, mensaje.</li> <li>• Se desarrollan según la edad del jugador y su condición.</li> <li>• Generar una atmósfera de agrado, placer, imaginación. El ambiente es social, biológico y psicológico.</li> <li>• No prevé resultados.</li> </ul>
2. Sujeto	
3. Contenido	
4. Tipo	
5. Ambiente	
6. Incierto	

Nota. Cuadro elaborado con datos tomados por J. Guzmán, op. cit 1995. México: Trillas.

Por lo anterior es que, el juego favorece la interrelación alumno-alumno y docente-alumno, el aumento de la participación al producir interés por parte del estudiante hacia las actividades del aula; y el desarrollo de las habilidades y destrezas en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas.

En la dinámica del juego entran en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser. En el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona.

Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias.

En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica la didáctica.

El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser. La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente:

**a. Para el desarrollo físico.**- Es importante para el desarrollo físico del sujeto porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

Las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación neuro-muscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo. Hay cierta diferencia entre gimnasia y juego, la complejidad de los movimientos usados en el juego hacen de él un ejercicio sintético, mientras que la gimnasia resulta una actividad analítica que se dirige en ciertos momentos hacia un sector determinado del cuerpo.

El juego, por constituir un ejercicio físico además de su efecto en las funciones cardio-vasculares, respiratorias y cambios osmóticos, tiene acción sobre todas las funciones orgánicas incluso en el cerebro. La fisiología experimental ha demostrado que el trabajo muscular activa las funciones del cerebro.

**b. Para el desarrollo mental.**- Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico. Los

músculos se tornan poderosos y precisos pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las proezas que ellos realizan.

Durante el juego el niño desarrolla sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el período del animismo en el niño. Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos.

**c. Para la formación del carácter.**- Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía. El profesor Jackson R. Sharman de la Universidad de Colombia decía: “Educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores”.<sup>49</sup>

**d. Para el cultivo de los sentimientos sociales.**- Los niños que viven en zonas alejadas y aisladas crecen sin el uso adecuado y dirigido del juego y que por ello forman, en cierto modo, una especie de lastre social. Estos niños no tienen la oportunidad de disponer los juguetes porque se encuentran aislados de la sociedad y de lugares adecuados para su adquisición.

El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al

---

<sup>49</sup> Citado en: *Los juegos educativos en la educación primaria*. <http://monografía.com>

jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al prestigio, el buen hombre o lo colores de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de las actitudes mas que sentimientos.

La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, en este sentido se observa claramente en los Centros Educativos; es ahí donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar y competir en el juego; o en algunas veces para discutir asuntos relacionados con su mundo o simplemente realizar pasos tratando confidencialmente asuntos personales.

Es interesante provocar el juego colectivo en el niño va adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc. Estas son valiosas enseñanzas para el niño, son lecciones de carácter social que le han de valer para la posterioridad, y que les servirá para establecer sus relaciones no solamente con los vecinos sino con la comunidad entera.

#### **4.3 La educación y el juego**

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de nuestras escuelas prevalece el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a la modernidad que vivimos o se nos exige vivir, todavía siguen cargados de tradicionalismos.

La escuela tradicionalista mete a los niños a la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a falta de crítica, pasividad, ausencia de iniciativa. Lo único que importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego está prohibido o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo.

Frente a esta realidad se plantea la Escuela Nueva, que es un movimiento que surgió a fines del siglo pasado con la finalidad de abordar una renovación de la educación y de la problemática escolar. Éste es esencialmente práctico se desarrolló, sobre todo, en escuelas privadas.

Hoy, sus principios, siguen teniendo vigencia y actualidad, y forman parte del estilo y mentalidad al uso entre el profesorado renovador. La concepción de la Escuela Nueva recoge además el conjunto de teorías y principios de algunos autores (Rousseau, Pestalozzi, Flöbel...) que tendieron a replantearse las formas tradicionales de la enseñanza como consecuencia lógica de los progresos científicos que se daban de forma rápida en aquella sociedad. Surgió el interés por el estudio del niño en sus aspectos biológicos y psicológicos, y la reflexión en torno a los mecanismos para aprender y no sólo la preocupación para enseñar.

La Escuela Nueva comenzó a reformularse las ideas de la escuela progresista en Estados Unidos sobre los principios del pragmatismo pedagógico de Dewey, según los cuales la escuela es una sociedad viva y sus planteamientos básicamente sociales, hay que preparar al alumno para la vida y familiarizarse con el medio social.

En Europa este movimiento renovador se concretó en diferentes realizaciones metodológicas. Destacamos como más significativas el método Montessori y el de Decroly.

En ambos existe una concepción vitalista en el sentido de que el bien supremo es la vida y su pleno desarrollo. De ahí la aceptación de un presupuesto inicial, el de la libertad del niño como individuo. Cada niño tiene que vivir y dar expansión a su propia vida.

Este tipo de escuela, es la que enfatiza la importancia que tiene que el educando asuma un papel activo, consciente de lo que desea aprender, en consecuencia con sus posibilidades e intereses, lo que trae aparejado un [cambio](#) importante de las [funciones](#) que entonces debe realizar el profesor en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje que posibilite alcanzar realmente, de forma medible, los objetivos propuestos.

Es una verdadera metamorfosis en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el Renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación medieval, dogmática autoritaria, tradicional.

Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectiva. Es paidocentrista, esto significa que el niño es el eje de la acción educativa, es el actor principal de su aprendizaje. El juego, en efecto, es el medio más importante para educar.

Por lo que respecta directamente a la Educación primaria desde el primer grado los niños van adquiriendo una autonomía creciente, primero de movimiento, tanto para desplazarse en el espacio físico como en la actividad manipulativa más fina; después, se despliegan las plenas posibilidades funcionales del lenguaje. Las nuevas capacidades de lenguaje y de pensamiento facilitan la comunicación e interacción, causa y efecto de una construcción social propia del niño, en la cual la relación entre iguales es fundamental. A través de estas relaciones, el pequeño va conformando un

juicio y una posición moral autónoma y, todo ello, converge en la elaboración del autoconcepto y la autoestima.

De acuerdo con sus procesos de desarrollo, entre los que destaca su creciente capacidad de abstracción, se afianza en el niño una actitud de curiosidad intelectual, de interés por la observación y por la explicación objetiva de los fenómenos. En este aspecto, los juegos de experimentación (químicos, mecánicos, etc.) cumplen una importantísima función al responder a las preguntas que los niños se hacen sobre los fenómenos de su entorno.

La lógica organizativa, desarrollada durante esta etapa, tiene en los juegos de reglas un magnífico aliado. Estos juegos sirven a diferentes objetivos:

**La fijación del pensamiento razonador**, aprendiendo a clasificar, conservar y operar mentalmente, a partir de ciertos criterios.

**La transmisión cultural**, ya que los niños y niñas son capaces de recoger las tradiciones que han ido pasando de generación en generación.

**El establecimiento de redes sociales entre iguales**, creando relaciones de amistad y compañerismo que aportan experiencias de aprendizaje para la convivencia.

Considerando los aspectos evolutivos y psicopedagógicos de las edades que comprende, las siete áreas de conocimiento establecidas en esta etapa son: el conocimiento del medio: natural, social y cultural; matemáticas; educación artística; lengua y literatura; y educación física. Para todas estas áreas, el uso del juguete (que, ahora sí, podríamos denominar didáctico) puede ayudar a adquirir unos conocimientos precisos, desarrollar unas actitudes adecuadas y lograr la comprensión de los procedimientos de aprendizaje utilizados.

Asimismo, hay una serie de temas transversales, que son un conjunto de contenidos de enseñanza esencialmente actitudinales que deben entrar a formar parte en las actividades planteadas en todas las áreas curriculares y que deben impregnar la actividad educativa en su conjunto. Estos temas, de especial relevancia para el desarrollo de la sociedad en los últimos años, son la

educación para la paz, para la salud, para la igualdad de oportunidades de ambos sexos, la educación ambiental, la educación sexual, la educación del consumidor y la educación vial.

### ASPECTOS QUE MEJORA EL JUEGO

Desarrollo psicomotor	Desarrollo cognitivo	Desarrollo social	Desarrollo emocional
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coordinación motriz</li> <li>- Equilibrio</li> <li>- Fuerza</li> <li>- Manipulación de objetos</li> <li>- Dominio de los sentidos</li> <li>- Discriminación sensorial</li> <li>- Coordinación visomotora</li> <li>- Capacidad de imitación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático</li> <li>- Desarrolla el rendimiento, la comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto</li> </ul>	<p><b><u>Juegos simbólicos</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Procesos de comunicación y cooperación con los demás</li> <li>- Conocimiento del mundo del adulto</li> <li>- Preparación para la vida laboral</li> <li>- Estimulación del desarrollo moral</li> </ul> <p><b><u>Juegos cooperativos</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos</li> <li>- Potencia el desarrollo de las conductas pro-sociales</li> <li>- Disminuye las conductas agresivas y pasivas</li> <li>- Facilita la aceptación interracial</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrolla la subjetividad del niño</li> <li>- Produce satisfacción emocional</li> <li>- Controla la ansiedad</li> <li>- Controla la expresión simbólica de la agresividad</li> <li>- Facilita la resolución de conflictos</li> <li>- Facilita patrones de identificación sexual</li> </ul>

Tomado de <http://www.sepbc.gog.mx/sepanmas>

#### **4.4 Tipos de juego**

Se consideran tres enfoques pedagógicos hacia el juego, con autores clásicos como son: Piaget, Vigotsky y Wallon, donde señalan la importancia del juego dentro del proceso de desarrollo infantil, caracterizándolo en diferentes perspectivas con base en los estudios realizados con niños, y a las prácticas realizadas en cada uno de ellos.

**Piaget** estableció una relación entre el juego y la **estructura del pensamiento del niño**: De acuerdo a la estructura de cada juego, Piaget los clasificó en tres grandes categorías: **el ejercicio, el símbolo y la regla**.

**Piaget**, dice "el juego es una actividad que tiene el fin en sí misma. El sujeto no trata de adaptarse a la realidad sino de recrearla, con un predominio de la asimilación sobre la acomodación, así mismo considera al juego como una práctica que permite la construcción del pensamiento en el niño"<sup>50</sup>

El **juego de ejercicio**, surge por el placer funcional que se logra una vez adquiridas las habilidades que permite superar una dificultad determinada. Durante los primeros 18 meses del desarrollo casi todos los motores incorporados se van a ejercitar por el placer lúdico que generan como sería el tocarse un pie estando acostado.

Por consiguiente, en los **juegos simbólicos** el niño logra sustituir y representar una situación vivida por una supuesta, gracias a la utilización de ficción y símbolos propios, estas primeras acciones simbólicas se originan aproximadamente a la mitad del segundo año y lo ejemplifica así (la caja de cartón en un camión). Una etapa superior se inicia aproximadamente entre los 4 y 7 años; y los juegos simbólicos anteriores comienzan a desaparecer para ser reemplazados a su vez por otros juegos simbólicos o juegos de imitación, los cuales conducen a que el símbolo vaya perdiendo su característica deforme de la realidad, para convertirse poco a poco en una simple representación de la realidad o copia imitativa.

---

<sup>50</sup> Jean Piaget, *La formación del símbolo en el niño*. Mexico Fondo de cultura económica. 1986. pág.163.

Por otro lado el **juego de regla**, es la actividad lúdica de los seres socializados e incorpora en su estructura al juego simbólico. Es decir, que el juego reglado es la culminación de los procesos lúdicos, y se consolida progresivamente durante el periodo formal abstracto, ya que surge a la edad de los 7 años y continúa durante toda la vida adulta en forma de deportes; es decir, que la regla y la organización de la actividad grupal surgen como una transacción entre la imperiosa necesidad de afirmación individual y la necesidad de convivir e interactuar socialmente, ya la vez afirmarse de forma individual en la colectividad.

En suma, el juego es la expresión y el requisito del desarrollo del niño ya cada estadio le corresponde un tipo de juego; a un que la categoría del juego pueda aparecer a diferentes edades según la sociedad que se trate, el orden de aparición será siempre el mismo.

Para **Vigotsky**, "el juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles que son complementarios del propio. Este autor, se ocupa sobre todo del juego simbólico y señala como los objetos, por ejemplo un bastón, substituye a otro elemento real, un caballo; y esos objetos cobran un significado en el propio juego lo cual contribuyen al desarrollo de la capacidad simbólica. Los objetos simbólicos cobran un significado en el juego a través de la influencia de los otros"<sup>51</sup>

En cierto sentido, un niño cuando juega es totalmente libre de determinar sus propias acciones. Sin embargo, en otro sentido esta libertad no es más que ilusoria, ya que sus acciones se hallan subordinadas al significado de las cosas y el pequeño se ve obligado a actuar en consecuencia.

De tal manera que a través del juego, se crea una relación entre el campo del significado y el campo visual; es decir, entre situaciones imaginarias que solo existen en el pensamiento y las situaciones reales.

---

<sup>51</sup> Lev Vygotsky, *El juego en el desarrollo del niño*. Barcelona. España: Editorial Crítica – Grijalbo. 1979. p

Por lo que respecta a **Wallon**, establece que "el juego se asemeja a una exploración jubilosa o apasionada que tiende a probar todas las posibilidades de la función. El juego mismo resulta del contraste entre una actividad liberada y aquellas a las que normalmente se integran, evoluciona entre oposiciones y se realiza superándolas"<sup>52</sup>

Por eso, el niño que distingue todavía de manera deficiente entre la causalidad objetiva y la causalidad voluntaria, entre las obligaciones inevitables y las aceptadas, juega a sustraerse de esas normas haciendo trampas. En buena lógica corta así el juego de raíz y lo niega en su principio en realidad que tiende solo a desplazarlo mediante la sustitución de un objetivo por otro; pero de hecho su tentativa de burlar la vigilancia de los otros participantes en el juego, despierta en ellos el espíritu de pelea con lo que las reglas asumen un rigor absoluto y formalista, toman un aspecto de la imitación que es lo contrario de la incitación que deben realizar en acciones plenamente libres en el campo de funciones clasificadas con claridad.

El resultado es definitivo: la ruptura entre los jugadores y el descontento recíproco, el juego ha dejado de ser tal y se ha convertido en lo contrario.

Las reglas del juego a menudo constituyen una organización del azar y compensan así, lo que el simple ejercicio de las actitudes podría tener de monótono y aburrido.

Es claro y relevante el panorama que nos muestran los autores a cerca del juego, así como coinciden al decir que es un factor determinante dentro del desarrollo del niño y que en sus primeros años de vida, él juega de manera simbólica (por imitación), a través de situaciones imaginarias que solo existen en su pensamiento; pero conforme se desarrolla, el juego se vuelve constructivo, normativo, socializador, dentro de su conocimiento intelectual, así sucesivamente hasta llegar a la edad adulta.

---

<sup>52</sup> Henry Wallon , *La evolución psicológica del niño*, Barcelona, Grijalbo. 1984. pág. 52

Desde la perspectiva psicológica hay autores que también tienen gran importancia dentro del tema del juego así para **Winnicott**, “en el proceso de desarrollo, la actividad de jugar se describe en cuatro etapas”.<sup>53</sup>

**a)** El niño y el objeto están fusionados, o sea, el niño tiene una visión subjetiva del objeto. La madre procura hacer real lo que el niño está dispuesto a encontrar.

**b)** El objeto es repudiado, reaceptado y percibido objetivamente. En esto la madre debe estar dispuesta a devolver lo que se ofrece, y si este papel no encuentra impedimentos, el niño vive una experiencia mágica de omnipotencia. La confianza en la madre genera así un campo intermedio de juegos donde nace la idea de lo mágico y lo omnipotente.

**c)** El niño se encuentra solo en presencia de alguien. El niño juega suponiendo que persona amada digna de confianza está cerca y sigue estándolo en el recuerdo.

**d)** El niño permite una superposición de dos zonas de juego y disfruta de ella. Primero es la madre quien juega con el bebé cuidando de encajar en sus actividades lúdicas, pero tarde o temprano introduce su propio modo de jugar descubriendo que los bebés varían según su capacidad para aceptar o rechazar la introducción de ideas que les pertenecen. Queda así allanado el camino para un jugar juntos en una relación.

Winnicott “indica que, la zona de juego, en el cual el niño se encuentra muy concentrado y no admite intromisiones, es una zona intermedia que no es ni su realidad subjetiva ni el mundo exterior, pues en el juego el niño reúne objetos o fenómenos de la realidad exterior usándolos al servicio de su realidad interna o personal: sin necesidad de alucinaciones, revela así su capacidad para soñar al investir fenómenos exteriores de significación y sentimientos oníricos.”<sup>54</sup>

El juego implica confianza y está ubicado en el espacio potencial entre el bebé y la madre. Compromete al cuerpo porque manipula objetos y porque puede haber excitación corporal. Esta excitación en las zonas erógenas, los instintos,

---

<sup>53</sup> Donald Winnicott, *Juego y realidad*. Barcelona: Gedisa. 1994. pp. 71-72

<sup>54</sup> *Ibidem* Págs. 76-77

amenazan el jugar: aunque el juego es satisfactorio, puede elevar la ansiedad a niveles intolerables, destruyéndolo. El carácter excitante del juego no deriva del despertar de los instintos, sino de lo precario de la acción recíproca, en la mente del niño, entre lo que es subjetivo (casi alucinación) y lo percibido objetivamente (realidad verdadera o compartida).

Para **Erik Erickson**, el juego es una función del Yo que expresa su intento de sincronizar los procesos corporales y sociales en el sí mismo. Aunque reconoce que puede hacerse una lectura simbólica del juego, destaca la necesidad del yo de dominar las diferentes áreas de la vida, sobre todo en aquellas que el niño percibe que su sí mismo, su cuerpo y su rol social son incompletos y están rezagados.

Así, el juego permite alucinar un dominio del yo, pero también practicarlo en una realidad intermedia entre la fantasía y el mundo real. El juego es un medio de revelar la forma en que el niño experimenta y estructura su mundo y funciona dentro de él; también, “Erikson le otorga valor terapéutico”.<sup>55</sup>

Está comprobado que las niñas y los niños juegan por el placer de hacerlo, por el disfrute emocional que ello implica, pero también para expresar sus sentimientos, controlar su ansiedad y sus temores.

El juego, según los psicólogos, tiene un efecto de descarga, de liberación de sus tensiones, de sus sentimientos de cólera y de agresión. Por este motivo, los psicoanalistas se interesaron por el juego como recurso terapéutico y lo consideraron un instrumento de ayuda al niño tanto en la integración de la personalidad como para defenderse de la ansiedad.

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.

---

<sup>55</sup> Erick Erickson . *Juego y desarrollo* / [traducción del inglés de Jordi Beltrán] Barcelona: Crítica, D. L. 1982.p

En cuanto a la perspectiva social, 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 del 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.

Gracias a los estudios de estos autores es que pudimos realizar mejor nuestras observaciones a los niños de primer grado, y se pudo relacionar de esa manera los contenidos teóricos con las situaciones prácticas.

Pero, ¿Cómo vincular el juego con el propósito pedagógico? ¿Qué características adquiere en el contexto escolar? ¿Cómo construir prácticas que

atiendan a los nuevos enfoques y al mismo tiempo articule al juego como variable lúdica que orienta a la enseñanza en este nivel?

Resulta necesario diseñar situaciones de enseñanza en la que el juego actúe como potencial para el niño, es necesario tener en claro que el docente plantea situaciones que cree que son lúdicas, pero en realidad el que le confiere tal categoría es el niño ya que puede transformarlas en no lúdicas.

Si se considera que hay juego cuando el niño decide jugar, conoce el formato del mismo y participa para poder enriquecerlo o solucionar el problema con que se enfrenta, obliga a reflexionar si es una actividad de la infancia o una **“estrategia”**, **“recurso”**, **“metodología”** de la que se vale el docente para provocar aprendizajes en los niños.

La inclusión de los contenidos disciplinares pone en riesgo la existencia del juego como manifestación genuina de los niños para reemplazarlo por actividades planteadas por el adulto, entretenidas o adecuadas a la edad, más que una valorización del juego en sí mismo.

No todas las actividades que se plantean en el salón de clases deberían involucrar el juego, es el docente quien decide su inclusión o no, de acuerdo a la capacidad cognitiva de los niños, a las particularidades del conocimiento y a las variables contextuales del primer grado de primaria.

El juego expresa el proyecto original del nivel. Las demandas curriculares actuales prescriben la enseñanza de las disciplinas. El desafío es la posibilidad de poder integrar los aspectos tradicionales del juego con los requerimientos respecto a la enseñanza de los contenidos, pudiendo salvar la oposición juego y aprendizaje.

## CAPÍTULO V

### Uso del juego didáctico como estrategia de aprendizaje

El juego didáctico representa una inagotable fuente de deleite para los niños y ofrece la ventaja de que por su gran variedad deja actuar a la imaginación y espontaneidad infantil, conduce a intervenciones docentes menos normativas que en otras actividades.

Con el juego didáctico, el niño crea, imagina y participa en forma libre en su propio aprendizaje, jugando pero a la vez aprendiendo al lado del docente, el cual lo apoyará y servirá como facilitador.

En realidad, el juego representa para el niño la primera oportunidad de imponerse limitaciones, sin tener que depender solamente de las disciplinas externas de los adultos. Cuando el niño es capaz de comprender cuál es la meta del “pasatiempo”, inventa estrategias, reglas y principios para alcanzarla, especialmente si la actividad tiene alguna importancia para él. La autodisciplina es una lección esencial y el juego didáctico con un propósito determinado puede contribuir apreciablemente a su aprendizaje.

Desde el principio hasta el final de la vida humana el juego está presente como una dimensión fundamental. “En la infancia se convierte en una fuente de satisfacción, en un motor para el descubrimiento de explicaciones, soluciones, búsqueda para la adquisición de habilidades y destrezas para nuevos aprendizajes”.<sup>56</sup>

De acuerdo a la cita, el juego puede incrementar la capacidad de atención del alumno. Una de las principales deficiencias del niño pequeño, de primer grado del nivel primaria, es su falta de atención. Esto no quiere decir que tiene problema de conducta, pues la aparición de cosas nuevas que atraen la atención del pequeño es constante y se distrae con facilidad. La situación lúdica, con su justa cuota de repeticiones y de variedades, puede disciplinar al niño para que se concentre por un lapso cada vez mayor en las actividades.

---

<sup>56</sup> J. Guzmán, op.cit . México: Trillas. 1995. pág. 35

Los juegos didácticos, producen satisfacción en el aprendiz, sobre todo cuando el docente trabaja con base en las experiencias previas de sus estudiantes lo cual refuerza su aprendizaje significativo.

Si bien es cierto, que el juego es un camino que ayuda a idear actividades en el aula como un proceso de aprendizaje, al docente hábil, responsable y cuidadoso le ofrece una alternativa didáctica factible de realizar para facilitar la labor pedagógica al favorecer el crecimiento integral del educando.

De allí que, los juegos didácticos son una técnica participativa de la enseñanza, encaminada a desarrollar en los educandos habilidades, destrezas y conductas, estimulando así la participación activa, la toma de decisión y autodeterminación, es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y saberes, sino que además contribuye al logro de la motivación y dominio afectivo por las asignaturas; de igual forma constituye una manera de trabajo en el aula que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento productivo de los alumnos en relación a la solución de problemas planteados.

En este sentido, Torres, plantea que “el juego es una actividad recreativa que ofrece ampliar perspectivas de índole formativa; en la actualidad es manejado como recurso pedagógico en las instituciones escolares”<sup>57</sup>.

Siendo evidente una hábil conducción del programa de estudio por parte del docente para relacionar armoniosamente las asignaturas, y para afianzar la investigación.

El mismo autor asegura que se debe realizar la acción docente delineada por ciertos principios para dirigir el aprendizaje a través de directrices que inciden en la metodología, en la organización y en los contenidos. La aplicación de estos principios brindan al educador mejores condiciones para el desempeño de su tarea, los mismos son:

---

<sup>57</sup> Solís Torres, *Didáctica de la clase de Educación Física*. México: Trillas. 2001. pág. 123

**Principio de adecuación al educando:**

Los juegos didácticos en el aula deben buscarse en concordancia con las peculiaridades y los intereses de los alumnos.

El postulado de adecuación al educando se justifica por la evidente necesidad de tomar en cuenta las características de desarrollo biopsicosocial de los alumnos, porque el conocimiento de estos elementos posibilita, en mayor grado, una fecunda dirección del aprendizaje.

En este sentido, tanto los contenidos curriculares, las actividades y los juegos deben ser acordes con las necesidades e intereses de los educandos, así pues, se deben seleccionar recursos didácticos de acuerdo al tema, a fin de reforzar el aprendizaje; por lo que, si se cumple con lo descrito, automáticamente se generaría mayor facilidad y rapidez para aprender.

**Principio de la intuición:**

Los alumnos deben iniciar el aprendizaje mediante experiencias concretas y reales. En este contexto, el procedimiento de demostración conforma un proceder didáctico imprescindible y establece la posibilidad de una comunicación más clara y natural; la misma se puede operacionalizar con láminas, dibujos y demostraciones con juegos que impliquen práctica del aprendizaje.

**Principio de graduación:**

Se refiere al incremento gradual del nivel de complejidad en los juegos, los cuales no deben estar sobrecargados para evitar el agotamiento físico o mental. Esto significa que se deben realizar progresivamente e iniciar con actividades sencillas, hasta alcanzar un mayor grado de dificultad. Forzar a los alumnos a concretar una actividad de aprendizaje que rebase sus posibilidades, resultaría contradictorio a la naturaleza psicológica y fisiológica, dado que el aprendizaje es un proceso de maduración.

Por tanto, incrementar el trabajo del aula en forma pausada reduce las posibilidades de error, y el aprendizaje de nuevos conocimientos se fija con los ya asimilados. De esta manera, el docente, al conducir el trabajo del aula

conforme al principio de graduación, lograría en los educandos un efecto positivo que incremente el interés y entusiasmo por la actividad, y los alumnos adoptarían un papel más dinámico en el aprendizaje.

**Principio de continuidad:**

En el trabajo didáctico, el principio de continuidad implica evitar interrupciones que perjudiquen el proceso de aprendizaje, por lo que en el caso de la utilización de juegos en el aula, es fundamental, una práctica regular de los mismos a ser desarrollados en las diferentes áreas en forma continua como un hábito, a fin de evitar aburrimiento y cansancio por parte del alumno, y lograr tanto afianzar como reforzar el contenido dado por el docente.

**Principio de toma de conciencia:**

El principio de toma de conciencia alude a una participación de los educandos con conocimiento de las tareas y propósitos por lograr, de esta manera le encontraría sentido a su esfuerzo y participación, habrá mayor interés y colaboración en las actividades, y por ende, generaría niños convencidos de los beneficios formativos de los juegos.

Conforme a los requerimientos de este principio, el docente debe explicarle a los alumnos el por qué, para qué y cómo se hacen las cosas; porque así su participación en los procesos de enseñanza y aprendizaje adquiere sentido, se incrementa su interés por aprender, a la vez que se propicia una actividad comprometida y más creativa, dado que los estudiantes entiendan su responsabilidad en el aprendizaje y se identifiquen con el docente en la consecución de objetivos comunes.

## **5.1. Metodología**

Para operacionalizar el principio de toma de conciencia en la práctica didáctica de la clase, el docente puede manejar las siguientes directrices didáctico – metodológica, que son: emplear metodología en la que la reflexión, la iniciativa y la toma de decisiones de los alumnos sean mayores, exponer al inicio de la clase lo que se espera alcanzar, disponer de actividades con juegos para el intercambio de experiencias y opiniones entre los alumnos y docente, así como destacar la importancia de los contenidos de la clase.

Lo antes descrito evidencia la importancia que adquieren los juegos didácticos dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje, es decir, fortalece las diferentes estrategias con las que puede contar el docente a la hora de planificar sus actividades

Otros principios son los expresados por Ortiz que considera:

- “La participación, como el principio básico que expresan la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del estudiante.
- El dinamismo, el movimiento y desarrollo del proceso pedagógico, tomando en cuenta el factor tiempo para su realización.
- El entretenimiento, son las manifestaciones amenas e interesantes que motivan al niño a participar reforzando la actividad cognoscitiva de los alumnos.”<sup>58</sup>

Lo descrito anteriormente, refleja que la actividad pedagógica relacionada con el juego es un motivo que propicia la participación activa del educando, consolida los conocimientos y desarrolla habilidades de cualquier asignatura del currículo, siendo necesario que el docente seleccione adecuadamente el juego didáctico con el contenido a desarrollar para lograr consolidar la actividad planificada.

---

<sup>58</sup> Luis Ortiz, *Los juegos didácticos en la educación técnica y profesional*. [documento en línea]. En <http://WWW:> . pág. 4

El docente debe tomar en cuenta que los juegos didácticos no son simples actividades que pueden utilizarse una tras otra, sino que deben constituir actividades conclusivas, es decir, finales. No son procedimientos aislados, por cuanto su aplicabilidad debe venir de una información dada por el docente hacia el alumno y luego se utiliza el juego como un procedimiento pedagógico que permite entre otras opciones, reforzar y afianzar los conocimientos adquiridos.

La **metodología** para llevar a cabo los juegos ésta no debe estar aislada de los contenidos que se enseñan y de la didáctica de la educación formal.

Por eso para organizar los juegos es necesario tomar en cuenta los siguientes rubros:

- Espacios disponibles.
- Tiempo de duración
- Frecuencia de realización

Es importante señalar que un espacio disponible o "espacio lúdico", es aquel lugar que posibilita y permite el juego dicho en otras palabras actos lúdicos; los cuales a simple vista generan en el rostro del usuario un "relajamiento, despreocupación y disfrute del momento".

No podemos hablar exclusivamente de una imagen la cual percibimos de las personas si no de crear y rescatar aquellos espacios físicos que junto con un recurso programático, humano y financiero, logren transmitir la importancia de jugar, de disfrutar el juego y de ser un jugador creativo.

Elementos básicos que debe considerar un espacio para ser lúdico

- Debe proporcionar a los alumnos seguridad.
- Ser accesible para personas con discapacidad.
- Otorgar objetos lúdicos, sin importar si estos son o no un juguete.
- Proporcionar en la medida de las posibilidades una diversidad de opciones que permitan satisfacer el gusto de más alumnos.

Una clasificación de espacios lúdicos implica analizar desde los programas hasta los usuarios y la ubicación de los inmuebles.

En cuanto al tiempo de duración y la frecuencia de realización de los juegos se debe de dejar a consideración de los docentes, ya que dependiendo de su planeación y necesidades son los indicados para marcar este tipo de acciones.

**Deben evitarse tres situaciones:**

1. **Diversionismo:** Usar los juegos y dinámicas sólo porque son divertidos sin que sean de ayuda para la educación en el cambio social.
2. **Reduccionismo:** Reducir la educación a horarios y contenidos específicos y aislar lo que se aprende en el aula de la vida diaria.
3. **Intimismo:** Ofrecer los juegos para formar un grupo “bonito” fuera de la realidad.

Las estrategias en la enseñanza son actividades organizadas que se realizan sobre una determinada información con la finalidad de discriminar lo relevante, bien para utilizarlo de inmediato o como fundamento para la adquisición de nuevos conocimientos. Entre las estrategias para orientar el juego, tradicionalmente, se destacan: el dar información de manera equivalente, las ideas principales, identificación de secuencias, comparaciones y contrastes, seguir instrucciones entre otras.

Los materiales que se usarán en las diferentes prácticas de los juegos

- Cartón
- Cartulina
- Papeles de colores
- Globos
- Revistas
- Marcadores
- Tijeras
- Pegamento

- Tarjetas
- Masking Tape

Cuando se ha decidido llevar a cabo un juego, los alumnos deben encontrar el material de trabajo debidamente ordenado sobre sus pupitres, cuando se inicie la actividad será la profesora la encargada de decir qué es lo que se va a hacer y cómo se utilizará el material previamente distribuido.

El material didáctico, debe ser fácil de manejo y claro, como para ser abordado tanto por el alumno, como por cualquier persona dispuesta a colaborar con él, durante el proceso del juego.

Los niños deben interactuar con su maestra para llevar a buen fin el trabajo y al final el sobrante deberá ser colocado en los espacios determinados para ello.

El propósito general de este trabajo es:

Desarrollar en los alumnos de primer grado de Educación Básica-Nivel Primaria aprendizajes significativos que les ayuden a resolver situaciones en la vida real utilizando como estrategia al juego.

Los objetivos específicos:

- Desarrollar el raciocinio y la memorización.
- Promover conocimientos de todas las asignaturas del programa.
- Fomentar el compañerismo y el trabajo en equipo.
- Estimular la motricidad.
- Propiciar el conocimiento de la naturaleza.
- Mejorar cualidades del carácter y un correcto comportamiento social del alumno.
- Ampliar la capacidad de concentración.
- Favorecer la expresividad.
- Tomar conciencia del manejo del cuerpo.

Las estrategias estarán siempre regidas por el diseño y realización de actividades lúdicas que beneficien a los niños, ya sea desarrollando su experiencia en el raciocinio, memorización, predicción o conocimiento que con la ayuda de diferentes materiales, les permita modificar, cambiar o afirmar sus ideas.

El juego es la forma más significativa de expresión en el niño. El juego tiene, un fin en sí mismo: satisface necesidades humanas individuales y colectivas y, por eso mismo, contribuye al desarrollo integral de los alumnos.

El juego se convierte en un recurso fundamental para despertar el interés de los niños, porque a la vez es un lenguaje por medio del cual todos los que juegan expresan su estado de ánimo y sus sensaciones, emociones y sentimientos.

Dentro de esta perspectiva se hace hincapié en la revalorización de las diversas concepciones y formas de juego existentes, como también de los materiales, que son una valiosa fuente de recursos para enriquecer los conocimientos.

A partir de las experiencias personales, cada uno de los alumnos podrá conocer, comprender y respetar aspectos de otras culturas mientras desarrolla su expresión y creatividad en el campo lúdico.

## **5.2. Planeación de la alternativa de Innovación**

### **PRIMERA SESIÓN CON EL GRUPO:**

**Estrategia de trabajo:** repaso de clases anteriores para desarrollar agilidad motriz, raciocinio y memorización.

**Material:** Ninguno en específico.

**Propósito:** en esta actividad se pretende que los niños contesten adecuada y acertadamente las preguntas que se le formulen, además de reafirmar su motricidad.

**Actividades:**

- a) Se le explica a los niños en que consiste la actividad.
- b) Deben respetar el turno que corresponde y cuando lo pierden.
- c) Deben respetar las reglas.
- d) Se explicará por qué se ganó y se señalan los conceptos que no se han aprendido bien, para llevar a cabo una retroalimentación.

**Observaciones:** Es importante el tomar en cuenta que se debe planear el tema a preguntar antes de aplicarlo y considerar lo que se ha visto y formular las preguntas para obtener respuestas objetivas y precisas, porque de lo contrario podemos obtener resultados negativos entre nuestros alumnos.

**Duración:** Se llevará a cabo una vez por semana, utilizando sesiones de cuarenta minutos.

**1. EL SALTO INTELIGENTE**

**Objetivo general:** desarrollar la agilidad motriz, el raciocinio y la memorización.

**Alumnos:** en filas de tres, cuatro o cinco, según el número de alumnos, deben estar de pie, tomados por la cintura.

**Desarrollo:** el maestro hace una pregunta de un tema propuesto ya visto al primer alumno de cada fila.

Únicamente éste puede responder.

Si su respuesta es correcta, todos los integrantes de la fila, agarrados por la cintura, dan un salto hacia delante. Si la cadena se rompe o se dio el salto habiendo sido errónea la respuesta, el equipo vuelve al punto de partida.

Luego, el número "1" de cada equipo va al último lugar y el número siguiente se prepara a responder cada pregunta. Gana el equipo que llegue de primero a la línea de meta.

**Reglas:** Únicamente el primer alumno debe dar la respuesta, los demás no pueden comunicarse entre sí.

La respuesta se debe dar en voz alta para que todos puedan oírla.

La pregunta se debe hacer a cada fila.

**Evaluación:** el docente observa y registra el desempeño de los niños, no perdiendo de vista el objetivo del juego.

**Observaciones:** Planear el tema antes de aplicarlo y considerando que ya se ha visto y formula las preguntas con respuestas objetivas y precisas. Por ejemplo: ¿Cuánto es 8 x 8?

## **SEGUNDA SESIÓN CON EL GRUPO:**

**Estrategia de trabajo:** Narración, descripción o dramatización de un lugar.

**Material:** Cartelones con diferentes nombres de lugares públicos.

**Propósito:** Aumentar el vocabulario de los alumnos

### **Actividades:**

- a) Se colocan nombres de lugares públicos, tales como: mercados, cines, hospital, autobús, escuela, tienda, museo, playa, entre otros.
- b) Un alumno toma el nombre de uno de los lugares y narra, describe o dramatiza una conducta correcta en el lugar.
- c) Debe convencer al grupo con una actitud correcta.
- d) Lo demuestran diciendo- eso si está bien.

**Observaciones:** Esta actividad es para que se le demuestre al alumno la importancia del buen uso del lenguaje, lo que le permite ampliar su léxico y ubicar las palabras dentro de un contexto determinado.

Así, si los alumnos aprenden a hacer un uso correcto del discurso y a la vez lo que significa narrar, describir y dramatizar, será uno de tanto aprendizajes que le servirá para la solución de problemáticas en su vida real.

**Duración:** Se considera que se lleve dos veces al mes, con una duración de una hora, para que en una ocasión pase la mitad de alumnos y en la segunda parte el resto del grupo.

## **2. ESO SI ESTÁ BIEN**

**Objetivo general:** Desarrollar cualidades del carácter y un correcto comportamiento social. Aumenta el vocabulario de los alumnos.

**Alumnos:** Por equipos

**Desarrollo:** Se colocan nombres de lugares públicos, tales como: mercados, cines, hospital, autobús, escuela, tienda, museo, playa, entre otros.

**Reglas:** El alumno toma uno de los lugares y debe narrar, describir o dramatizar una conducta correcta en el lugar, debe convencer al grupo con una actitud correcta, lo demuestra diciendo- eso si está bien.

**Evaluación:** Así acumulan puntos los equipos (el docente colocará a un lado del pizarrón el puntaje) es un juego que desarrolla la honestidad.

**Observaciones:** Ninguna en especial.

### **TERCERA SESIÓN CON EL GRUPO:**

**Estrategia de trabajo:** Formación de oraciones y evitar palabras mal unidas.

**Material:** Tiras de papel una oración en cada una de ellas.

Muñeco de cartulina "traga-palabras".

**Propósito:** Éste será que el alumno aprenda a separar por sílabas o por palabras una oración.

#### **Actividades:**

- a) Se facilita al alumno una tirita de papel en la que se escribe una oración dictada por el docente.
- b) Al decir la oración tendrá que dividir la tirita en tantas partes como palabras tenga la oración.
- c) Echará las tiras a la boca de muñeco de cartulina elaborado con este fin.
- d) El niño anota puntos si reconoce o distingue bien la cantidad de palabras de la oración.
- e) Si la oración contiene más de cinco palabras, acumula puntos adicionales.

**Observaciones:** Esta actividad se hizo con el fin de que los niños practiquen la división de palabras y que más adelante puedan leer con precisión.

**Duración:** dos o tres veces al mes.

### **3. EL TRAGAPALABRAS**

**Objetivo general:** Formar oraciones y distinguir palabras dentro de ellas para evitar o eliminar la escritura con palabras unidas.

**Alumnos:** Trabajo Individual.

**Desarrollo:** Se facilita al alumno una tirita de papel en la que se escribe una oración dictada por el docente. Al decir la oración tendrá que dividir la tirita en tantas partes como palabras tenga la oración y las echará por la boca de muñeco de cartulina elaborado con este fin.

**Reglas:** El niño anota puntos si reconoce o distingue bien la cantidad de palabras de la oración. Si la oración contiene más de cinco palabras, acumula puntos adicionales, por lo que también favorece la elaboración de oraciones amplias con relación al grado en que se aplique.

**Evaluación:** El alumno que acumule más puntos tendrá mejor calificación dependiendo de lo que decida el docente

**Observaciones:** Tener cuidado cuando el alumno anota sus puntos.

### **CUARTA SESIÓN CON EL GRUPO:**

**Estrategia de trabajo:** hacer preguntas de un tema ya enseñado.

**Material:** Globos, tiras de papel con preguntas.

**Propósito:** Se pretende que el alumno sea capaz de contestar a la brevedad cualquier pregunta de los temas visto en clase.

#### **Actividades:**

- a) El maestro distribuye a cada alumno un globo (bomba).
- b) Dentro del globo va una pregunta de un tema previamente seleccionado.
- c) Cada jugador debe soplar la bomba hasta que estalle; cuando estalle, debe tomar la pregunta que está adentro y contestarla.

**Observaciones:** Esto se hizo con el fin de que los niños practiquen a través de una actividad lúdica su raciocinio y retención memorística, pues logran la práctica de manera agradable.

**Duración:** Se pueden hacer sesiones de trabajo a lo largo de una semana, usando 20 minutos.

#### **4.- LA BOMBA**

**Objetivo general:** desarrollar el raciocinio y la agilidad motriz

**Alumnos:** en filas comunes o en equipos.

**Desarrollo:** El maestro distribuye a cada alumno un globo (bomba). Dentro del globo va una pregunta de un tema previamente seleccionado. Cada jugador debe soplar la bomba hasta que estalle; cuando estalle, debe tomar la pregunta que está adentro y contestarla.

El primero que logre hacerlo correctamente será el ganador del juego.

**Reglas:** Sacar la pregunta sólo al estallar la bomba. Todos deben comenzar a soplar la bomba al mismo tiempo.

**Evaluación:** El docente observa y registra el desempeño de cada niño participante.

**Observaciones:** Emplear esta técnica en un lugar cerrado o donde no interrumpa las demás clases; dar las reglas del juego y preparar las preguntas con anticipación.

También puede hacerse en equipo.

#### **QUINTA SESIÓN CON EL GRUPO:**

**Estrategia de trabajo:** conocer los números.

**Material:** Ninguno

**Propósito:** Se pretende que el alumno sea capaz de relacionar los números pensando de manera rápida.

**Actividades:**

- a) Los alumnos comienzan a marchar conformando un círculo grande.
- b) Todos los alumnos tienen un número.
- c) Cuando el docente da la orden: los alumnos se colocan en círculos pequeños de acuerdo al número que diga el docente, ejemplo: tres en círculo.
- d) Los grupos pequeños continúan en la marcha.
- e) El juego se termina cuando el docente da la orden: Todos en círculo.

**Observaciones:** Cuando se quiere repasar números como 54 o 38, entonces pasarán los que tienen el número 5 y el número 4 o 3 y 8.

**Duración:** Se pueden hacer sesiones de trabajo a lo largo de una semana, usando 20 minutos.

**5.- APRENDAMOS A CONTAR**

**Objetivo general:** Este juego propicia el conocimiento de los números.

**Alumnos:** Todos formados en una hilera.

**Desarrollo:** Los alumnos comienzan a marchar conformando un círculo grande. Todos los alumnos tienen un número.

Cuando el docente da la orden: los alumnos se colocan en círculos pequeños de acuerdo al número que diga el docente, ejemplo: tres en círculo.

Los grupos pequeños continúan en la marcha.

Luego dice: cinco en círculo, u otro número de acuerdo a la cantidad de alumnos que se tengan y se repite varias veces.

El juego se termina cuando el docente da la orden: Todos en círculo.

**Reglas:** Ningún alumno puede cambiar su número.

**Evaluación:** El docente observa y registra el desempeño de cada niño participante.

**Observaciones:** Se puede ordenar un número grande como 54 pasarán los que tienen el número 5 y el número 4.

### **5.3. Resultado y evaluación del proyecto**

En el tiempo que se aplicó este proyecto se pudo constatar que el aprendizaje de los pequeños fue significativo y eficaz por medio del juego. Se logró un equilibrio en las actividades físicas y mentales. Descubrimos que se pueden implementar juegos y actividades lúdicas sin dejar a un lado el programa oficial, fue clara la alegría de los niños al realizar las diferentes actividades, mismas que fueron acompañadas por una mayor armonía grupal

Se modificaron un poco los hábitos existentes y se logró una mayor participación de los alumnos. Se aprecia un aumento considerable de confianza y seguridad, para expresarse e interactuar con sus compañeros. Observamos que se construye el conocimiento por medio de la propia acción y manipulación de los objetos.

También, es importante considerar las dificultades que se presentan para poder implementar un modelo pedagógico basado en el juego.

Los resultados obtenidos son buenos, emanados de la planeación y puesta en práctica de las actividades del proyecto.

En cada actividad desarrollada se obtuvieron diferentes resultados, unas fueron más provechosas y otras no tanto, pero hay que tomar en cuenta las diferencias individuales y que por diferentes cuestiones (alimentación, nivel económico, familia, etc.) los alumnos no cuentan con las mismas cualidades para el estudio. De acuerdo con esto, resultaría una mentira decir que esta propuesta resuelve cualquier problema escolar.

Se puede decir que varios niños nos han proporcionado resultados cualitativos, pues su aprendizaje ha sido mejor y otros lo están intentando.

## **JUEGO: EL SALTO INTELIGENTE**

Después de haber explicado a los alumnos en qué consistía el juego y de preguntar si habían entendido las instrucciones, se procedió a sacarlos del salón en orden y llevar a cabo este juego en uno de los patios del colegio.

Los alumnos al inicio del mismo no hicieron lo que se les había pedido, pues al brincar hacia delante o hacia atrás hubo desorden, por lo que se les volvió a insistir en que a pesar de que era un juego se debían seguir las reglas para evitar la indisciplina o el que algún alumno se hiciera chistoso y provocara algo no deseable, como los alumnos siguieron con el mismo comportamiento, se decidió ingresarlos de nuevo a su salón, con el consabido disgusto.

Ya en el interior del salón se les explicó que todo juego tiene una razón de ser, hasta los que ellos inventan o los que les enseñan otros niños y que si quieren jugar con las maestras, tendrán que cumplir las órdenes dadas con anterioridad. Ese día se prosiguió con la clase normal, sin contemplar el disgusto en la mayoría de los pequeños.

El juego se aplicó al tercer día, los niños preguntaban por qué no se hacía la actividad suspendida y se les dijo que hasta que no hubiera orden no iban a jugar con las maestras, los alumnos prometieron cumplir con lo que se les pidiera.

Al salir al patio, hubo niños como de costumbre que se indisciplinan, pero al recordarles que regresarían al salón los que no se comportaran, se pudo aplicar, se notó que hay alumnos que les cuesta trabajo coordinar, si tienen que brincar hacia delante o lo hacen hacia atrás o solo brincan hacia arriba sin avanzar, con el transcurso del juego se fue afinando esta situación hasta que se consiguió una mayor coordinación, en esta ocasión la actividad se hizo con sumas, después de varios intentos y de la práctica por turno se tuvo un equipo ganador por muy poca diferencia, si se notó el cambio de hacer las sumas de

manera tradicional en el salón al hacerlo de esta manera ya que por la presión de ganar se obtiene mayor rapidez y precisión en las respuestas.

Se puede considerar que fue un buen resultado que posteriormente se verá reflejado en la evaluación del alumno.

### **JUEGO: ESO SI ESTÁ BIEN**

Al desarrollar esta actividad los alumnos estaban ansiosos por participar, escucharon atentos las indicaciones y jugaron de la mejor manera, este juego sirvió para los niños que hablan muy bajo o que no tienen mucha participación en la clase diaria, para que se desarrollaran mejor pues esta actividad está cubierta por la palabra "juego".

Lo que se oía casi a tono de grito era el **eso si está bien**, las docentes quedaron gratamente impresionadas pues una vez más se confirma que los niños observan las actitudes de sus mayores y es por eso que tratan de actuar bien ante los diferentes lugares por los que trabajaron.

Llamó la atención el hecho de que la mayoría primero hacía algún acto equivocado en el hospital o en la playa y después actuaban para lograr enfatizar lo que estaba bien.

Los niños fueron honestos al decir su puntaje, se divirtieron, aprendieron y recordaran siempre lo que está bien.

### **JUEGO: EL TRAGAPALABRAS**

Por medio de este juego se proporcionó a nuestros alumnos el placer y el gusto por el español, aunque sea en su nivel más simple.

El dictado que es aburrido por lo general, esta vez tuvo un plus, todos querían escribir, rápido, bien, con buena letra, estaba de por medio los puntos para ser ganador, en esta ocasión las maestras decidieron dar un punto extra en la evaluación al alumnos que ganara la competencia, esto hizo que los niños tuvieran mayor concentración, no es fácil que las maestras “regalen” puntos, que mejor oportunidad.

Esta actividad la habíamos hecho de manera tradicional y no se obtuvo el resultado deseado, a los niños no les importaba juntar palabras, era difícil hacerles comprender la separación correcta de las mismas y cómo les serviría para cuando estuvieran en otro grado.

En esta ocasión desde la colocación del payaso hubo inquietud, por saber para qué se había colocado y alimentarlo con los papelitos fue una gran alegría y más si sabían que habían estado acertados.

Efectivamente a la mayoría se les concedió un punto más y a los que no lo lograron, se les hizo saber que no eran perdedores que como toda actividad en la vida hay quienes les cuesta trabajo hacerlo, sin embargo, les sirvió de práctica amena.

## **JUEGO: LA BOMBA**

Este juego ayudó a los pequeños a repasar el uso del español y la asignatura que se usó como contenido de las preguntas. Disfrutaron de las actividades de expresarse de oralmente, respetaron las diversas informaciones grupales, en orden creciente de complejidad. Al final pueden conversar sobre lo que pasó en este juego.

## **JUEGO: APRENDAMOS A CONTAR**

Con este juego los niños contribuyeron a mejorar su espacio y tiempo, manifestaron su creatividad y satisfacción al realizar este juego, además reconocieron la importancia de seguir instrucciones en la realización de actividades matemáticas.

Una vez aplicada la propuesta o alternativa la figura del docente se concibe como organizadora de ambientes de enseñanza y aprendizaje, ambientes que tienen la capacidad de facilitar o dificultar esos aprendizajes. Esto implica prestar atención tanto a la organización espacial del aula y de la escuela, como a la selección y distribución de los recursos en esos espacios. En las escuelas donde existe una normativa muy rígida sobre el uso del espacio, el tiempo y la actividad lúdica, se restringe la posibilidad de que surja el juego espontáneo.

Ahora bien, antes de utilizar un juego en la clase, es conveniente que el profesor prevea las dificultades que pueda tener en el transcurso del juego, tales como reglas que no se entienden bien, redundantes o que no cubren las posibles situaciones conflictivas. Si bien la detección de posibles dificultades es importante hay que considerar fundamentalmente las potencialidades educativas del juego y las variantes que se podrían aportar con la experiencia del profesor porque se debe que ser consciente que a la hora del juego siempre pueden surgir situaciones no previstas, aspecto especialmente importante y al que el profesor debe que estar atento para aprovecharlas cuando surjan así explorar nuevas posibilidades, y poder profundizar en ellas, de ser posible junto con los propios alumnos que las han propiciado, que las han generado

Otro aspecto importante que debe considerar el profesor es que los juegos, modelan en parte a la sociedad y por consiguiente hay elementos como valores y normas a las cuales deben sujetarse los alumnos.

Además hay que tomar en consideración los siguientes puntos:

- Crear un ambiente propicio para introducir los juegos en el salón de clases en el momento preciso, de forma correcta y con un fin adecuado.
- Tratamiento de la diversidad y atención individualizada.
- Cómo detectar y tratar los errores conceptuales y procedimientos de nuestros alumnos. **(Véase sugerencias de otros juegos en Anexo 1)**

## Conclusiones

Considerando que las características propias del niño de primer grado de nivel primaria están muy determinadas por la actividad constante, y de acuerdo a las experiencias acumuladas que poseemos después de trabajar con grupos de primer grado, nos hemos percatado que los niños de esta edad aprenden mejor cuando se emplean estrategias lúdicas como un medio en la adquisición del conocimiento.

Por esa razón nos propusimos aplicar juegos que favorezcan la integración del niño en dinámicas agradables y que sabemos dan como resultado un alto nivel académico en ellos, así hemos conocido mejor a cada alumno, sus destrezas, aptitudes, sus gustos y sus límites, por lo que creemos se cuentan con los elementos necesarios para afirmar que la necesidad del juego (parte fundamental de la personalidad infantil) es una estrategia que nos permite, además de elevar la autoestima, apropiarnos del conocimiento de una manera más fácil y divertida.

Además de lo anterior, sabemos que uno de los propósitos de los actuales enfoques de la educación básica tiene que ver con propiciar el gusto por las materias de estudio.

Se puede afirmar sin grandes riesgos de error que buena parte de los profesores realizaron estudios de sus asignaturas y se dedicaron con posterioridad profesionalmente a esta tarea atraídos por las sensaciones placenteras que les proporcionaban sus asignaturas.

Por medio de los juegos se puede proporcionar a nuestros alumnos un placer y gusto por las asignaturas, incluso aquellas consideradas difíciles de enseñar y de aprender. Este propósito es además una de las componentes constitutivas de los juegos. Este propósito es importante en sí mismo.

Pero además puede ayudar a mejorar las actitudes de los alumnos ante las asignaturas, tarea prioritaria de los profesores en estos niveles educativos. Y este aumento en la motivación de los alumnos, la mejora de las relaciones entre los alumnos y entre estos y el profesor, así como placer que proporcionan los juegos, se puede y se debe evaluar.

Las actitudes favorables hacia la materia de estudio son fundamentales para la dinámica de la conducta. Determinan claramente lo que aprenden los estudiantes. Por ello el desarrollo de actitudes positivas hacia cada materia debería ser una preocupación fundamental en la práctica sistemática de juegos de conocimiento (aunque ya sabemos que no es la única porque se puede fomentar con talleres, laboratorios, investigaciones, etc.): Pero se puede decir que entre todos los recursos didácticos, es el más sencillo de llevar a cabo tanto por los alumnos como por los profesores y que pueden reproducirse y reciclarse con relativa facilidad y no demasiado tiempo ni esfuerzo.

Ello hace que pensemos que la utilización de juegos en clase es el primer eslabón de una cadena de cambios en las clases hacia una enseñanza más activa de las asignaturas.

Además la práctica de juegos incide directamente en el desarrollo de las actividades intelectuales en general, sobre todo en cuanto a las estrategias heurísticas para ganar.

También los juegos cambian de actitud en lo referente al trabajo arduo de los ejercicios prácticos. El juego es un buen laboratorio para repetir ensayos y buscar caminos. Al plantear ejercicios en el contexto de juego se puede proporcionar a los alumnos una mayor motivación y un estímulo añadido.

Asimismo se potencian con los juegos una serie de aprendizajes de gran interés en el desenvolvimiento humano y la inserción social. Por ejemplo, en el caso de los juegos en los que interviene el azar y la estrategia, en donde cada jugador debe tomar decisiones que afectarán el desarrollo y desenlace del juego, tienen consecuencias beneficiosas tanto para la resolución de

problemas de cada materia como para situaciones de la vida diaria, porque se fomentan las relaciones humanas, cultivan la aceptación de unas reglas y el saber aceptarlas con posterioridad (actitud que está en la base de toda convivencia deseable); se asimila que perder forma parte del juego, y hacerlo sin angustia es una de las características indispensables del buen jugador (y condición necesaria para enfrentarse a la vida) y se aprende también a ganar sin arrogancia, y perder con dignidad.

Las estrategias de aprendizaje por medio del juego deben ser innovadoras, motivantes y que promocionen realmente al aprendizaje. Así con estas actividades, cualquier momento que se pase en el aula lo disfrutan tanto los alumnos como los docentes.

Es una situación que permite correr riesgos, hay que atreverse, inventar en beneficio del proceso de aprendizaje.

Como el fin que se persigue es la aplicación de los juegos, se proponen juegos para que en las clases se realicen tomando en cuenta en primer lugar, las competencias que se pretenden fomentar en el grado seleccionado y luego las habilidades del docente para desarrollarlas, sin olvidar que cada grado tiene niveles de dificultad variados para entonces en cada clase hacer los ajustes necesarios para lograr esas competencias.

Como el fin es consciente y su consecución aporta vivencias significativas - en cada uno de los integrantes del grupo- entonces -el juego- se convierte en una estrategia de aprendizaje lograda a través de las actividades lúdicas -con la creatividad del docente y de los estudiantes-, en un ambiente donde no exista presión para que aprenda, sino que se realice en forma espontánea y libre como es la forma de actuar de los niños.

Sin embargo, se cree que el juego no es neutro, sino que va exigiendo cierta dificultad cada vez mayor, pero ese esfuerzo haciéndolo agradable, aceptado y comprendido por cada uno, ofrece una visión clara de los resultados que se esperan de él.

Un juego bien planificado fácilmente cubre la integración de los contenidos de las diversas áreas y entrelaza los ejes transversales de una manera armoniosa y placentera.

Esta integración que se necesita en nuestros programas está presente en El juego como estrategia de aprendizaje en el aula, lo importante allí es que el docente visualiza y amplía sus horizontes cognitivos para que los pusiese en práctica sin mucho esfuerzo, pero sí con bastantes ganas de querer hacerlo con y por amor al trabajo.

Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender al cumplir reglas, ser valorado por el grupo, y actuar con más seguridad.

## Bibliografía

- Beltrán, Jesús. (1996). Proceso, estrategia y técnicas de aprendizaje. España: Editorial Síntesis, S. A.
- Betancourt, Julián, Valdéz Ma. Dolores. (2000) Atmósferas Creativas: Juega, Piensa y Crea. México Ed. El Manual Moderno.
- Cascón, P. y C. Martín (1986), La alternativa del juego, Torrelavega, Colectivo Educar para la Paz.
- Cooper, J. (1993). Estrategias de enseñanza. México: Editorial Limusa.
- Correa, C. (2000). Juegos de ingenio. Revista Movimiento.
- Dennison, P. y Dennison G. (2000). Aprendizaje de todo el cerebro. México: Editorial Lectorum.
- Díaz Vega, José Luís. (1997) El juego y el juguete en el desarrollo del niño. Ed. Trillas. México.
- ERIKSON, ERIK H. y otros. Juego y desarrollo. Grupo Editorial Grijalbo Barcelona España 1972.
- Farreny, M. y Román, G. (1997). El descubrimiento de si mismo. Actividades y juegos de motricidad en la escuela infantil. Barcelona: Grao
- Gutiérrez, Hernan. (1994). Estrategias instruccionales. Caracas, Venezuela: Editorial L. A.
- Guzmán, J. (1995). Juegos Predeportivos: iniciación al deporte. México: Trillas.
- Jiménez, Carlos. (2000). Lúdica y recreación. La pedagogía para el siglo XXI. Santa Fe de Bogotá – Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio
- Kirby, J. (1984) *Cognitive strategies and educational performance*, New York,
- Mintzberg, Henry, James Brian Quinn, John Voyer. (1997) El Proceso Estratégico: Conceptos, Contextos y Casos. Edición breve. México: Prentice-Hall Hispanoamericana.
- Nunes, Paulo. (1998). Educación lúdica. Técnicas y juegos pedagógicos. 3ra Edición. Santa Fe de Bogotá: Editorial San Pablo.
- Ortiz, Luis. (2003). Los juegos didácticos en la educación técnica y profesional. (Documento en línea). Disponible en: [alex@isp.holguin.inf.cu](mailto:alex@isp.holguin.inf.cu)[consulta: 2004, noviembre 03]
- Piaget, Jean. (1985). Seis estudios de psicología. Obras maestras del pensamiento contemporáneo. México: Editorial Artemisa, S.A.

- Piaget, Jean. (1986). La formación del símbolo en el niño. Fondo de cultura económica. México.
- Pozo, Juan Ignacio. (1990). Estrategias de aprendizaje. Madrid: Alianza
- Quiles Cruz, Manuel. Antología de Documentos para el Profesor de Educación Básica. México. Ed. Trabajos Manuales Escolares.
- Reynoso R, (2006) Psicopatología y clínica infanto-juvenil. Buenos Aires: Ed. Belgrano.
- Sánchez, L. (2001). El juego como herramienta educativa. [Documento en línea]. Disponible en: <http://www.educar.org/articulos> [Consulta 2002, octubre 21].
- Scurer, L. (1989). Estrategias instruccionales y el desarrollo del pensamiento reflexivo del estudiante. México: Perfiles.
- Torres, Solís José Antonio. (2001). Didáctica de la clase de Educación Física. México: Trillas.
- Trigo Aza Eugenia (1994) El juego tradicional en el curriculum de Educación Física. Paidotribo. Barcelona.
- Vygotsky, Lev. (1979). El juego en el desarrollo del niño. Barcelona. España: Editorial Crítica – Grijalbo.
- Vygotsky, Lev. S. (1979): El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona. Editorial Crítica.
- Winnicott Donald (1994) Juego y realidad. Barcelona: Gedisa.
- Zapata, O. (1996). Juegos escolares. México: Editorial Pox.

## Web grafía

[www.portalfitness.com](http://www.portalfitness.com)

<http://www.elclima.com.mx/texcoco.htm>

<http://redescolar.ilce.edu.mx>

[www.máseducativa.com](http://www.máseducativa.com)

[www.monografias.com](http://www.monografias.com)

<http://www.sep.gob.mx>

[www.campus-oei.org/oeivirt/ensciencia.htm](http://www.campus-oei.org/oeivirt/ensciencia.htm)

[www.trasgo.es](http://www.trasgo.es)

[www.lie.upn.mx](http://www.lie.upn.mx)

[sepanmas.sepbcs.gob.mx](http://sepanmas.sepbcs.gob.mx)

[fgsnet.nova.edu](http://fgsnet.nova.edu)

[http://www.sep.gob.mx/wb2/sep/sep\\_163\\_programas](http://www.sep.gob.mx/wb2/sep/sep_163_programas)

<http://www.sed-ongd.org/unidades/2005/1CicloPrimaria.pdf>

<http://www.sep.gob.mx>

<http://sepiensa.org.mx/contenidos/2004/irene/brevehistoria/breve.html>

[http://CVC\\_Rayuela\\_Nivel\\_Inicial\\_Cajón\\_de\\_sastre\\_¿Dónde\\_trabajan.htm](http://CVC_Rayuela_Nivel_Inicial_Cajón_de_sastre_¿Dónde_trabajan.htm)

<http://www.interdia.org/hornero>

<http://www.educar.org>

<http://www.edomexico.gob.mx>

[dewey.uab.es/pmarques/glosario.htm](http://dewey.uab.es/pmarques/glosario.htm)

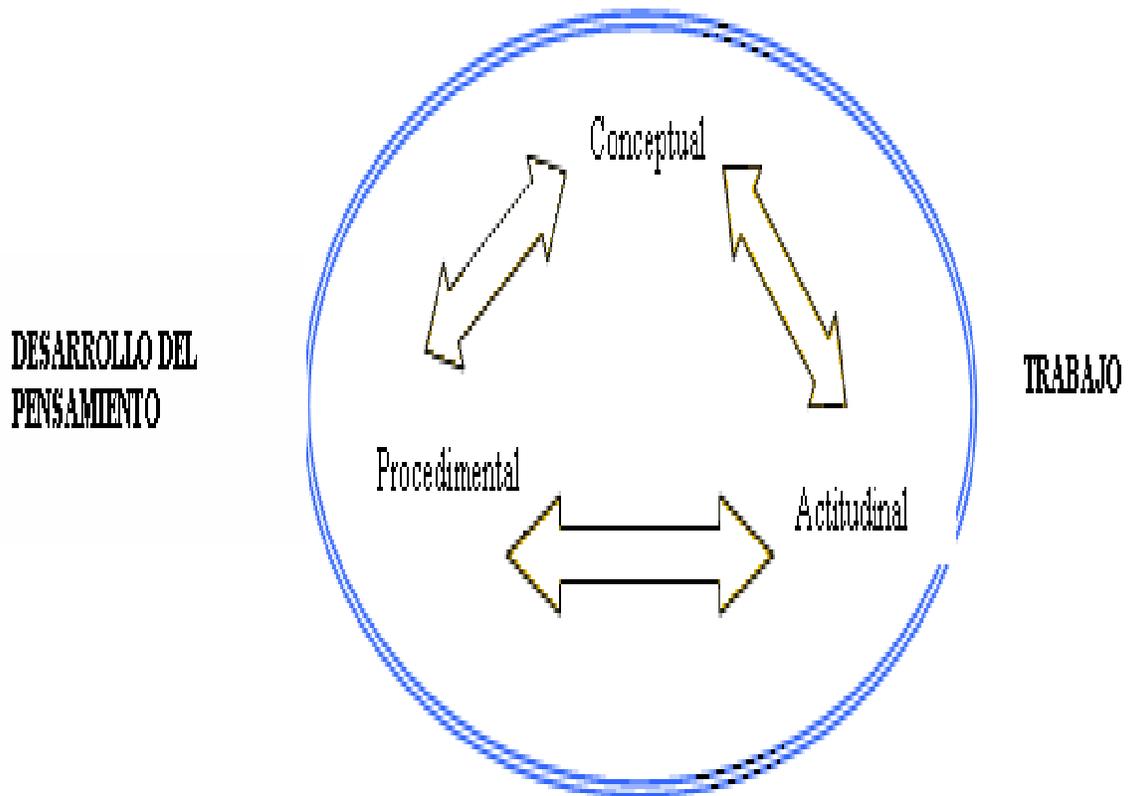
<http://www.definicion.org/estrategias-de-aprendizaje>

# ***ANEXO 1***

Se presentan algunos juegos didácticos escogidos entre los que hemos puesto en práctica y que están acordes a los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales que se integran a los ejes transversales (lenguaje, trabajo, valores y desarrollo del pensamiento), en la búsqueda de la globalización de los procesos de enseñanza y de aprendizaje, tal y como se observa en el dibujo siguiente:

### Integración Ejes Transversales y Tipos de Contenido<sup>59</sup>

#### LENGUAJE



<sup>59</sup> Integración Ejes Transversales y Tipos de Contenido. Elaborado con datos tomados de "Currículo Básico Nacional" por Ministerio de Educación, 1997, Dirección General Sectorial de Educación Básica, Media Diversificada y Profesional, Caracas, Venezuela.

## **6. EL SABIO SALOMÓN**

**Objetivo general:** Afianzar el conocimiento y fomentar la expresión oral y escrita en los alumnos.

**Alumnos:** Trabajo Individual.

**Desarrollo:** Se prepara una bolsa gruesa en donde se coloca un conjunto de preguntas, que ya hayan sido cuestionadas en clase por el docente, se coloca en el pizarrón el nombre de los alumnos para anotar sus respuestas.

**Reglas:** Cada estudiante debe sacar una sola pregunta, leerla en voz alta y responderla.

Si el alumno no sabe la respuesta se la pasa a otro.

Los alumnos que respondan erróneamente, se les ofrece una segunda oportunidad.

Al alumno que más responda se le da el nombre de El Sabio Salomón.

**Evaluación:** Depende del número de respuestas correctas.

**Observaciones:** Puede haber una variante en el juego haciéndolo por equipos.

## **7. VENENO**

**Objetivo general:** Fortalecer el trabajo en equipo, y los lazos entre niños y niñas. Además de explicar que cuando un eslabón es fuerte, en lugar de alejarnos, debemos redoblar esfuerzos y apoyar al miembro del grupo que no lo es.

**Alumnos:** Los alumnos se toman de la mano, quedando formado por un niño y una niña hasta formar un círculo.

**Desarrollo:** Se escoge a un alumno para que se ubique en el centro del círculo, quien será el veneno y no se podrá mover.

Se escoge a otro alumno para que sea el director en el juego.

**Reglas:** Cuando el director diga que corran todos hacia un sentido, (derecha o izquierda) todos deben hacerlo, y si alguien toca al alumno que es veneno, ese alumno pierde.

Cuando una pareja de eslabones se sueltan, los dos alumnos que se soltaron pierden y se van saliendo del juego.

Si el grupo va corriendo a menos ritmo se le pide que corra más rápido. Cuando el director diga derecha el grupo debe girar hacia su derecha, y cuando el director diga izquierda el grupo debe girar a su izquierda, cuando el director diga veneno el grupo se estirará lo más posible.

**Evaluación:** Actitud hacia la actividad.

**Observaciones:** En general es bien acogido este tipo de juegos.

## **8. ROMPECABEZAS MUSICAL**

**Objetivo general:** Mejorar la atención de los alumnos y aumentar el trabajo de colaboración del grupo.

**Alumnos:** Escriben la letra de una canción con la ayuda de su maestra, en diferentes tiras de cartulina.

**Desarrollo:** Primero se escucha la canción y se pone atención en el tipo de palabras que el docente está enseñando (verbos, sustantivos, adjetivos...)

Después se reparten las diferentes tiras de cartulina con las líneas de la canción de manera desordenada.

Se repite la canción y los alumnos van colocando en orden las tiras de cartulina.

Se canta la canción y se subrayan las palabras solicitadas.

**Reglas:** Trabajar lo más rápido y ordenado que se pueda.

**Evaluación:** Habilidad para ordenar con lógica y conocer las palabras requeridas

**Observaciones:** Se repite la canción en varias ocasiones por las dificultades de ordenar línea por línea.

Recordar que algunos alumnos necesitan más ayuda que otros.

## 9.- ¿DÓNDE TRABAJAN?

**Objetivo General:** Que los alumnos reconozcan distintas profesiones y sus lugares de aplicación, mismos que se encuentran a través de sílabas.

**Alumnos:** Trabajo grupal.

**Desarrollo:** Se fotocopian las preguntas y también las palabras en desorden. Se repasar profesiones diferentes a las de la actividad primera, para que los alumnos se familiaricen con ellas.

La pregunta inicial puede ser: ¿Sabes dónde trabajan estos profesionistas?

- Médico.
- Maestra.
- Peluquero.
- Controlador aéreo.
- Dependiente.
- Camarera.

**Reglas:** El profesor indica que en el pizarrón están todas las sílabas que se necesitan para formar los nombres de los lugares de trabajo de los profesionistas que están en la lista presentada. La pregunta ahora es: ¿Puedes formarlos?

**Evaluación:** Evaluar la división de sílabas, así como la habilidad para ordenarlas.

**Observaciones:** No hay alguna en específico.

#### **10.- CADA OVEJA CON SU PAREJA.**

**Objetivo general:** Que los alumnos al término del juego puedan memorizar o recordar el nombre de diversos animales: macho y hembra.

**Alumnos:** Se divide el grupo en dos equipos. Los alumnos deciden quien inicia el juego.

**Desarrollo:** Se les platica a los niños que después de una gran y divertida fiesta, algunos animales quieren volver a casa, pero ¿Puedes ayudar a cada uno a reunirse con su correspondiente pareja?

Hazlo en el siguiente cuadro:

a) gallo	Vaca
b) caballo	Oveja
c) toro	Gallina
d) carnero	yegua

**Reglas:** Dar ejemplos previos. Si ya saben los nombres del macho y la hembra de estos animales, ¿cómo se llaman sus crías?

**Evaluación:** Se evalúa la rapidez al relacionar los nombres y la corrección con que se hizo.

**Observaciones:** Todos los alumnos participan.