



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

---

---

**UNIDAD UPN 162**

**"ESTRATEGIAS LÚDICO-SIGNIFICATIVAS PARA ABORDAR  
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE EN ALUMNOS DE SEGUNDO  
GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA"**

**MARÍA ROSA AMBRÍZ RODRÍGUEZ**

**ZAMORA, MICH., FEBRERO DE 2013.**



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

---

---

**UNIDAD UPN 162**

**“ESTRATEGIAS LÚDICO-SIGNIFICATIVAS PARA ABORDAR  
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE EN ALUMNOS DE SEGUNDO  
GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA”**

**PRESENTA:  
MARÍA ROSA AMBRÍZ RODRÍGUEZ**

**TESINA MODALIDAD ENSAYO, PARA OBTENER EL  
TÍTULO DE:  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN**

**ZAMORA, MICH., FEBRERO DE 2013.**



2012-2015

**Secretaría de Educación en el Estado**  
Subsecretaría de Educación Media Superior y Superior  
Universidad Pedagógica Nacional  
Unidad 162, Zamora



**SECCION:** ADMINISTRATIVA  
**MESA:** C. TITULACIÓN  
**OFICIO:** CT/005-13

**ASUNTO:** Dictamen de trabajo de titulación.

Zamora, Mich., 19 de enero de 2013.

**PROFRA. MARÍA ROSA AMBRIZ RODRÍGUEZ  
P R E S E N T E.**

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales, y después de haber analizado el trabajo de titulación opción Tesina, modalidad Ensayo, titulado **"ESTRATEGIAS LÚDICO-SIGNIFICATIVAS PARA ABORDAR CONTENIDOS DE APRENDIZAJE EN ALUMNOS DE SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA"**, a propuesta del Director del Trabajo de Titulación, Mtro. Joaquín López García, le manifiesto que reúne los requisitos a que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar cuatro ejemplares y dos discos compactos como parte de su expediente al solicitar el examen.



S.E.P.  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD UPN-162  
ZAMORA, MICH.

**A T E N T A M E N T E**  
**EL PRESIDENTE DE LA COMISIÓN**

**MTRO. JOAQUÍN LÓPEZ GARCÍA**

2012 - 2015

Privada 20 de Noviembre # 1, Col. 20 de Noviembre Zamora, Mich., Teléfono y fax: (351) 5204659 y 04660  
web: [www.upn162-zamora.edu.mx](http://www.upn162-zamora.edu.mx) e-mail: [upnzra162@prodigy.net.mx](mailto:upnzra162@prodigy.net.mx)

## ÍNDICE

|                    |   |
|--------------------|---|
| INTRODUCCIÓN ..... | 5 |
|--------------------|---|

### **CAPITULO 1: PLANTEAMIENTO DEL TEMA**

|   |                                      |
|---|--------------------------------------|
| 1.1. Justificación.....                       | 7                                    |
| 1.2. Delimitación.....                        | 14                                   |
| 1.3. Definición de conceptos de trabajo. .... | 14                                   |
| 1.4. Objetivos.....                           | <b>¡Error! Marcador no definido.</b> |

### **CAPÍTULO 2: REFERENTES TEÓRICOS**

|  |    |
|--|----|
| 2.1. Importancia pedagógica del juego .....              | 17 |
| 2.2. Etapas históricas de la relación escuela-juego..... | 19 |
| 2.3. Valores del juego.....                              | 20 |
| 2.4. Función del juego en la conducta.....               | 22 |
| 2.5 Función del juego en la terapia de los niños .....   | 23 |
| 2.6. Importancia pedagógica del juego. ....              | 27 |
| 2.7. Función biofísica del juego .....                   | 28 |
| 2.8 Función social del juego .....                       | 28 |
| 2.9. Función didáctica del juego .....                   | 29 |
| 2.10. Pedagogía-Didáctica .....                          | 32 |
| 2.11. Planteamiento en el desarrollo del lenguaje. ....  | 36 |

### **CAPÍTULO 3. ESTRATEGIAS LÚDICO-SIGNIFICATIVAS PARA ABORDAR CONTENIDOS DE APRENDIZAJE**

|  |    |
|--|----|
| 3.1. Juegos didácticos en la asignatura de español. ....                 | 40 |
| 3.2. Juegos didácticos en la asignatura de Matemáticas. ....             | 48 |
| 3.3. Juegos didácticos en la asignatura del Conocimiento del Medio. .... | 57 |
| 3.4. Juegos didácticos en la asignatura de Educación artística. ....     | 60 |
| 3.5. Análisis de las estrategias .....                                   | 63 |
| 3.6. Evaluación de las estrategias .....                                 | 65 |

### **CAPÍTULO 4: METODOLOGÍA UTILIZADA**

|                           |    |
|---------------------------|----|
| CONCLUSIONES.....         | 69 |
| FUENTES DE CONSULTA ..... | 74 |

## INTRODUCCIÓN

El contenido de este trabajo expresa el papel esencial que tiene el uso del juego para favorecer el desempeño escolar, principalmente en la etapa formativa del segundo grado de Educación Primaria, en la cual el alumno se ubica entre los 7 y 8 años de edad, sin olvidar que los niños, al llegar al inicio del ciclo escolar perteneciente al segundo año de primaria, ya llevan consigo las características del juego que aquí vamos a analizar.

El proceso educativo es de gran importancia a lo largo de la vida del niño, en tanto como sabemos, su desarrollo debe ser integral, factor para incorporarse a la sociedad. El ser humano desde que nace, en su infancia y aún en su etapa adulta, tiene la necesidad de jugar. La actividad lúdica es de vital importancia para toda persona, pues es un medio que le permite estar en buena condición física, mental, emocional, afectiva y social.

Dicha actividad puede llevarse a cabo como creación, estimulándolos a que se sientan libres, independientes y a que sean más sociables con sus compañeros, además el juego sirve como motivación e incentivo para realizar cualquiera otra actividad, obteniendo así un desarrollo pleno, sano, apto para actuar y resolver aquellos problemas que se presenten en su propio contexto social.

Esta tesina modalidad ensayo se encuentra conformada por los siguientes componentes: en el (Capítulo 1) *Planteamiento del tema*, presentamos en primer lugar lo referente a la *Justificación* del trabajo; en segundo lugar, se establece lo concerniente a la *Delimitación* temática, en este caso, el análisis de estrategias lúdico-significativas para abordar asignaturas correspondientes al segundo grado de educación primaria; en tercer lugar, se dan *Definiciones de conceptos de trabajo*.

A continuación se presentan los *Objetivos*, los cuales tienen como primordial misión orientar el trabajo indagatorio y evitar perderse en el desarrollo de la temática.

El Capítulo 2 trata de la fundamentación teórica, aquí se desarrollan los aspectos y características que contiene un medio pedagógico-didáctico como el juego y su impacto en el aprendizaje escolar en niños del segundo grado de educación primaria.

En el Capítulo 3 se muestran métodos de enseñanza-aprendizaje, para mejorar la creatividad, buscando propósitos educativos, motivando a los alumnos con las estrategias lúdico-significativas que ayuden a mejorar su desempeño escolar, buscando vincularlas a los fundamentos teóricos que nos orientan para saber qué es un problema pedagógico y cómo saberlo resolver.

La *Metodología Utilizada en el capítulo 4*, permite conocer cuáles son los pasos que se desarrollan en el proceso de trabajo para realizar el presente documento.

Las *Conclusiones*, hacen un recuento del análisis realizado en toda la tesina modalidad ensayo, estableciendo recomendaciones y refiriendo probables resultados que tienen al aplicar estrategias lúdicas en el salón.

En la *Fuente documental*, se encuentran las diferentes fuentes consultadas a las que se recurrieron para recabar la información teórico-formal sobre el tema de estudio.

## **CAPITULO 1: PLANTEAMIENTO DEL TEMA**

### **1.1. Justificación.**

¿Por qué y para qué buscar soluciones lúdicas que enfrenten el rezago educativo de un grupo de educación primaria? Es importante buscar estrategias lúdico-significativas, en especial el del medio en que vive, para abordar contenidos de aprendizaje en el segundo grado de la escuela primaria, pues conocer el medio ambiente donde los alumnos se desarrollan, permite al docente enriquecer los métodos de enseñanza-aprendizaje, mejorando la creatividad del niño, estimular su cuerpo y su mente con el fin de elevar su desempeño escolar.

Paradójicamente, algunos maestros, consideran el recreo como un intervalo vacío de toda preocupación educativa, durante el cual el niño se aleja del libro y de las clases, dando rienda suelta a su necesidad de movimiento y a su actividad lúdica a menudo desconcertante. De acuerdo a mi experiencia docente, puede ocurrir en las escuelas que, durante el recreo, los profesores conversen plácidamente entre ellos, mientras que algún maestro con el rol de vigilante, observa a los alumnos con mayor o menos atención, o hasta con el periódico en la mano. Durante este tiempo los estudiantes considerados débiles, poco hábiles o sencillamente de nuevo ingreso al salón, corren el riesgo de verse expuestos a las travesuras de los camaradas más fuertes o más antiguos.

Lo cierto es que no se hará nada a favor del juego si los maestros no se interesan por ellos directamente; para una eventual reconsideración de sus servicios. Además, observar a los niños durante sus juegos es el mejor medio para conocerlos bien, y si este conocimiento perfeccionado se pusiese al servicio de la tarea educativa en sus ambiciones generales, convendría que no constituyera a desnaturalizar el juego. Tal observación enriquece y a la vez requiere una formación psicológica que permita a las docentes, prácticas en el juego de los educandos y hallar en el camino hacia una auténtica relación con ellos.



Es de todos sabido que esta empresa no es realizable hasta cuando los docentes tienen en cuenta las actividades y actitudes del infante, cuando estos aspectos son considerados por el maestro, se provoca un movimiento muy fuerte en los niños durante su formación intelectual, a lo cual hay que agregar entusiasmo, creatividad, alegría, comunicatividad y receptividad.

Con tales potencialidades, la formación creará capacidades entre las cuales nunca habrá que omitir las relativas a las actividades corporales de la sensibilidad y la imaginación (música, rítmica, expresión corporal, poesía, dibujo, trabajo manual, entre otras más).

Sabemos que es preciso volver hacer del docente un hombre libre, es decir, un individuo liberado del desdén hacia ciertas actividades y del temor del juicio ajeno. Las técnicas de avanzada propuesta actualmente por la psicosocial a las empresas de formación pueden presentar grandes servicios en este sentido. Un docente formado con tal espíritu sabrá darle pleno sentido a las necesidades de “dejar jugar al niño”. Por la única no directiva que conciernen a los educadores, sabrá asociar la discreta presencia con la activa búsqueda de direcciones e iniciaciones por cuyo medio ofrezca a las educadas situaciones indicadoras del juego. Es decir, que la reflexión sobre la naturaleza, los límites y las manifestaciones de su intervención deben preservarlos de “posar” como organizador, pero no podría dispensarlo de actuar como animador.

Sólo en la proporción para recrear pueden esperarse mejores resultados educativos. El anhelo de una adecuada orientación de nuestros niños requiere un profundo conocimiento docente de los gustos y posibilidades de los escolares. La disciplina proporciona indicaciones precisas sobre actitudes escolares de los alumnos e incluso sobre su poder de esfuerzo voluntario.

El recreo nos muestra otro aspecto de los alumnos. Un niño considerado un tanto pasivo en clase, se revela en los juegos como animador incansable y ejerce sobre sus compañeros un ascendiente insospechado hasta entonces. Ese dinamismo y esa autoridad merecen ser tomados en cuenta en los Consejos de

orientación académica: prueban que ese infante no es incapaz cuando la actividad que se le pide responde a sus tendencias profundas. La pedagogía puede sacar partido de esas comprobaciones, es decir, de la observación continuada de los alumnos cuando se hallan colocados en circunstancias que les permita expresar completamente los recursos de personalidad.

Esta preocupación por recuperar el juego no disminuye para nada la conciencia en sus eventuales peligros, aquí se perjudicará a un niño remarcándole cruelmente su debilidad física. Allá se concentrará en un alumno de nuevo ingreso una malévola curiosidad pronta a traducirse en vejámenes. En otro caso una prenda de vestir provocara burlas y reprobaciones en virtud de un conformismo absurdo, del cual tampoco los adultos saben siempre liberarse. Podrán constituirse clanes o bandas al mando de caudillos que prosiguen su acción desmoralizante incluso en el aula y hasta afuera de la escuela. Así alguno de los escolares llegan a tener ese momento de distinción que, sin embargo, deberían ser saludables.

Por lo importante es que el recreo proporcione a los niños oportunidades y medios para jugar. El recreo puede, sin requerir del educador nada más que una vigilancia discreta y firme, prolongar un provecho la influencia del aula al brindar a los alumnos múltiples ocasiones de reunirse, organizarse, ayudarse recíprocamente, controlarse y superarse.

Tampoco deben prohibir sistemáticamente los juegos nuevos, aun que hay que procurar que jamás se les practique de manera ruda o perversa. Por otra parte, nada prohíbe al maestro enseñar durante las lecciones de educación física y deportiva ciertas actividades en equipo que los alumnos no retomarán espontáneamente durante los recreos. Se pondrá empeño en evitar que los niños líderes se conviertan en caudillos y cedan a la tentación de explotar y tiranizar a sus amigos menores. Se trata, pues, de no intervenir mediante la simple prohibición, sino con el ejemplo y la incitación. El niño que perdió la posibilidad de jugar, esta psíquicamente débil constituye un peligro para los niños que se relacionen con él. Habrá que incorporar a los juegos incluso a quienes cierta debilidad contraída

prematuramente mantuviese alejados, asimismo, no se desperdiciara ninguna ocasión de proporcionarles juegos didácticos a tímidos y débiles.

Observando con atención, uno se percata de que la diferencia en algunas escuelas estriba en que las instituciones dinámicas tienen juguetes al alcance de la mano y listos para ser utilizados. Además, que los juguetes han sido cuidadosamente seleccionados y que por lo tanto existe una mayor variedad. También se cuenta con el espacio necesario para jugar. Cada quien elige la actividad que prefiere y la comparte con quienes menos le conviene, en función naturalmente de la respuesta de los demás y de las posibilidades (siempre cambiantes) del momento.

¿Qué tipo de juguetes vemos en dichos centros educativos? Un poco de todo, desde los llamados educativos hasta los más comerciales pasando por los juegos de construcción; algunos juguetes tradicionales, juegos de mesa y libros, encontramos casi todos los elementos que conforman el universo del niño. Juguetes agradables, divertidos, interesantes y seguros.

Una ojeada rápida a la maravillosa riqueza de una lotería nos permitirá explicarnos mejor. En este juego, hay niños que desde los dos años de edad pueden practicar, es necesaria una buena dosis de concentración, discriminación visual y auditiva, paciencia, velocidad de reflejos coordinación ojo-mano, reconocimiento de formas, etc., además de un buen grado de sociabilización capacidad de anticipación, habilidad motora afina y espíritu de juego. Así como se puede apreciar, que en todos los juegos interviene un gran número de elementos; resulta difícil evaluar cuáles son los que un individuo esta manejando, desarrollo o afinación en un momento dado, ya que este es un proceso persona y secreto. Sin embargo, nosotros creemos, firmemente que esta actividad no puede sino resultar en beneficio del que la realiza. Cada uno conoce el por qué de cada elección y de cada acción en el juego y esto se puede ver en la satisfacción producida por la tarea realizada. En este tipo de aprendizaje no puede desconcertar a aquél que pretende tomar decisión sobre lo que debe o no adquirir un niño como conocimiento y qué parámetro requiere para verificar el logro de dicho objetivo.

Tenemos la certeza de que un niño que está viviendo con toda plenitud e intensidad las múltiples experiencias que brindan un juego que lo involucran al punto de olvidar que todo lo demás está enriqueciendo todo su ser y fincando nuevas bases para su futuro desarrollo. Podemos inferir de ellos que el verdadero aprendizaje se realice cuando uno hace las cosas con placer. Así la ludoteca logra ese objetivo tan caro en el campo educativo: enseñar divirtiéndose desgraciadamente para muchos maestros e investigadores de la educación, el juego es digno de tomarse en serio en cuanto de enseñanza se trate. A continuación menciona algunos elementos de aprendizaje que por ahora sólo se pueden encontrar en una ludoteca:

- La posibilidad de elección y el fortalecimiento de un criterio propio.
- La disciplina observada dentro de un esquema de reglas lógicas que impone un espacio compartido.
- Aprende a interrelacionarse con sus semejantes (familiares, amigos, más grandes o más pequeños) en base igualitaria.
- Tomar conciencia de la fuerza, los laberintos y la importancia del azar. Comprender y aceptar al otro como consecuencia de una posibilidad y formación distinta a la nuestra.
- Satisfacer necesidades de explotación, manipulación y entretenimiento práctico con materiales diversos y ricos en posibilidades.
- Ser una escuela práctica para los padres.
- Proporcionar la creación de los lazos familiares más sólidos
- Ofrecer la posibilidad de conocer juegos nuevos, distintos, caros, desconocidos o solo conocidos tal vez de los medios publicitarios.
- Convertirse en una alternativa activa y diversificada para la ocupación del tiempo libre.

Por las anteriores razones, nuestro trabajo se encamina a examinar estrategias lúdicas, como incentivo para favorecer el aprendizaje de los alumnos de segundo grado, partiendo de la observación de los niños a la hora del recreo, como

un espacio trascendente del alumno cuya atención se centra en el juego más que en cualquier otra cosa, en tanto constituye uno de los aspectos que más le interesan.

Es importante la observación cuando los niños juegan, notar que casi nunca se aburren ni se cansan, y siempre lo hacen con gusto. Al conocer un juego nuevo lo aprenden rápidamente y es muy difícil que se equivoquen al realizarlo y qué mejor ocasión como esta para trasladar este instrumento a las aulas de clases para convertirlos en juegos educativos. Además sirve de motivación para que la clase sea más amena y menos aburrida, es imprescindible considerarlo como complemento didáctico en la enseñanza-aprendizaje.

Cabe preguntarse por el sentido que tiene la intervención del maestro, que se traduce en la intención de enseñar determinadas cosas y en la provisión de estrategia, materiales y recursos para lograrla, en un proceso como ya se ha dicho reposa en la actividad intelectual estructurada del alumno que aprende o, para ser más exacto plantearse esta pregunta desde determinadas perspectivas que añaden el carácter constructivo del aprendizaje la consideración de este como un fenómeno eminente individual, fruto de la interacción entre la persona que aprende y el objeto de aprendizaje. El papel de la enseñanza y del profesor en este proceso, se contempla en las versiones más modernas de este enfoque como algo completamente secundario, y en las más radicales, como un elemento de cambio a de la dinámica establecida entre el sujeto y objeto.

Sin embargo, la identificación entre lo constructivo y lo individual, si bien puede reflejar lo que ocurre en situaciones depuradas de investigación, no resisten el contraste con lo que ocurre en la realidad. En la escuela y fuera de ella, los niños viven, exploran, se relacionan y aprenden con otros pequeños y adultos. En esta situación de interacción social al que pertenecen; aprenden los instrumentos de que ese grupo se dota para incidir en la realidad, aprenden en definitiva la cultura de ese grupo, los medios para apropiarse de ella, y eventualmente, para transformarla.

En este contexto, la relación bidireccional que se estableció entre el alumno que aprende y su objeto de conocimiento define una relación triangular, en la que

intervienen otras personas como los educadores padres y pequeños especialmente cuando desempeñan una labor fundamental. Por otra parte y también gracias a su actuación el alumno aprende los modos, las estrategias mediante las cuales puede conocer, indagar y modificar su propia realidad.

En este ámbito, el alumno se pone en contacto por medio de sus maestros en el medio escolar y simultáneamente aprende modelos para realizar esa aproximación, para aprender a aceptar los hechos como son: aprende a plantearse problemas, a aventurar hipótesis y aprobar soluciones. Así si bien es cierto que quien construye o no significados sobre los contenidos de la enseñanza del niño, y nadie puede sustituirse en esa tarea no es menos cierto que al alcance de su construcción depende en buena parte de la calidad de la interacción educativa en la que esta se interesa.

La explicación constructiva acerca del aprendizaje escolar y de la enseñanza se fundamenta en algunos principios-individualización, fomento de la actividad intelectual, fomento de la autonomía, respeto a la diversidad, cuya naturaleza hace imposible delimitar un método único y exclusivo que asegure la significatividad de los aprendizajes que los alumnos realicen en el aula. Ello no equivale a decir que cualquier tipo de intervención sea igualmente válido; en la perspectiva adoptada, la intervención del profesor constituye una ayuda insustituible en cuanto a que permite establecer las condiciones para que los aprendizajes sean más reflexivos sin demeritar la parte lúdica.

## 1.2. Delimitación

Esta tesina se dirige a los grupos de segundo grado de educación primaria, hace referencia a la importancia que tienen las estrategias lúdicas, que permiten abordar los contenidos con gusto e interés por parte del alumno, ello permite realizar actividades vinculadas con las diferentes asignaturas, para tener un mejor aprovechamiento escolar. De esta manera el niño aprende sin ser forzado por el maestro, en tanto que los conocimientos el niño los aprende jugando. Desde esta perspectiva, este trabajo, para efectos de titulación se denomina: *Estrategias lúdico-significativas para abordar contenidos de aprendizaje en alumnos del segundo grado de educación primaria.*

Para abordar dicha temática, el presente documento fundamenta sus concepciones en planteamientos de investigadores como Ovide Decroly, Edmundo Cleporede, Jean Piaget, Jean Chateau, Federico Froebel, Juan Jacobo Rousseau, Sigmund Freud y James O. Whitaker, en una amalgama teórica que conjunta en sí misma a la Escuela nueva con el constructivismo y elementos del psicoanálisis.

## 1.3. Definición de conceptos de trabajo.

**Formación integral del alumno:** “Es la formación integral del individuo, la cual le permite tener conciencia social, y que él mismo se convierta en agente de su propio desenvolvimiento y el de la sociedad a la que pertenece. Que el niño aprenda aprender, de modo que en toda su vida escolar y fuera de ella, busque y utilice por sí mismo el conocimiento, organice sus observaciones a través de la reflexión y participe responsable y críticamente en la vida social”.<sup>1</sup> que el niño aprenda reflexioné y comprenda.

---

<sup>1</sup> Jiménez y Coria, Laureano. **Conocimiento del Educando, Psicogenética, Pedagogía y Organización escolar.** México: Porrúa, 1977. P. 158.

**Educación:** “Es crear una situación pedagógica en la que el hombre se descubra a sí mismo y aprenda a tomar conciencia del mundo que lo rodea, a reflexionar sobre él, a descubrir la posibilidad de reestructurarlo y actuar sobre él para modificarlo”.<sup>2</sup>

**Proceso enseñanza-aprendizaje:** “Son las actividades paralelas, encaminadas al mismo fin: al mejoramiento del alumno, en la enseñanza del maestro oriente, encause las actividades escolares, por el cual este logara aprender algo, se trata de una doble actividad cuyos protagonistas participan en razón de un mismo propósito”.<sup>3</sup>

**Juego:** “El juego es una actividad biológica completa de variedades significaciones, en la que interviene factores psicológicos, fisiológicos y sociales que se manifiesta de diversas maneras según la edad, sexo, condición social”.<sup>4</sup>

El juego no es privativo de la infancia, sino que aparece en todas las edades con un carácter especial, pero siempre orientada a proporcionar solo recreo y descanso espiritual o físico. “El juego es el mundo propio del niño, la forma que tiene de expresar espontáneamente por el que se puede conocer su condiciones personales, y por él se le puede educar debidamente”.<sup>5</sup> Es la expresión espontanea de pautas y conductas innatas, y es también el método natural por el cual el niño adquiere practica en las actividades que después tendrá que efectuar seriamente.

#### 1.4. Proponer objetivos

- Presentar estrategias lúdico-significativas que permitan abordar contenidos de aprendizaje con gusto e interés en grupos del segundo grado de la escuela primaria.

---

<sup>2</sup> Op. Cit., p. 149.

<sup>3</sup> Op. Cit., p. 243.

<sup>4</sup> Op. Cit., p. 163.

<sup>5</sup> Op. Cit., p. 164.



- Orientar mediante el juego, cómo trabajar con los alumnos desde el inicio de la etapa formativa (2º grado) hasta el final de ese ciclo escolar.
- Describir cómo motivar a los alumnos con la estrategia lúdica que ayuden a mejorar su desempeño escolar.
- Explicar cómo organizar las actividades de las asignaturas por medio de juegos educativos modernos y tradicionales.
- Describir cómo mejorar la socialización grupal por medio del juego pedagógico con gusto e interés.
- Promover su creatividad, estimular su cuerpo, su mente con el afán de elevar su desempeño escolar.

## CAPITULO 2. REFERENTES TEÓRICOS

Hemos sostenido en espacios anteriores que nuestro documento de titulación, fundamenta sus concepciones en pedagogos como Ovide Decroly, Edmundo Clepapede, Jean Piaget, Jean Chateau, Federico Froebel, Juan Jacobo Rousseau, Sigmund Freud, James O. Whitaker, entre otras eminencias, en una rica conjunción teórica que vincula con el constructivismo y elementos del psicoanálisis.

### 2.1. Importancia pedagógica del juego

Desde el punto de vista pedagógico, ¿qué importancia tiene el juego en el desarrollo del niño? En primer lugar, se analizan las ideas del doctor Ovide Decroly, uno de los primeros psicopedagogos de renombre en las primeras décadas del siglo XX, cuyo lema fue “preparar al niño para la vida misma y organizar el medio de manera que encuentre los estímulos necesarios”.<sup>6</sup>

Como se observa, el autor concede gran importancia al juego como medio para desarrollar física y mentalmente, al decir que para la vida misma ya hablaba del juego. Por que anteriormente se estableció que la vida del niño es juego, y que el trabajo o quehacer de los adultos es el juego del niño. Ahora la segunda mitad de su lema dice “Organizar el medio para que el niño encuentre en él los estímulos necesarios”.<sup>7</sup> Habla concretamente del ambiente físico necesario para desarrollar sus juegos.

A pesar de que el juego se empezó a utilizar como medio pedagógico desde el siglo pasado, se quiso iniciar este tema con el Dr. Decroly, para enseñar de alguna manera que fue el interés de muchos investigadores. Es a partir de Decroly. Y si el juego ha sido objeto de tantas investigaciones es porque se ha descubierto su gran importancia psicopedagoga.

---

<sup>6</sup> UPN. **Alternativa para la enseñanza-aprendizaje de la lengua en el aula. Antología Plan 1994.** México: SEP, 1994. P. 39.

<sup>7</sup> Op. Cit. P. 40.

El juego ayuda al niño para quien sus órganos vitales realicen sus funciones físicas y mentales. Y estas funciones son indispensables en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El problema más grande de los padres de familia y sobre todo el maestro, ha sido y es, encontrar el problema para que el niño aprenda. Sobre todo en México.

Los maestros se quejan continuamente de los defectos y torpezas de su alumno, de su distracción y juegos continuos, sobresaliendo estos pues nunca se cansan de jugar. Y esto ya lo observa “Cleparede para quien, según Rousseau, se queja de que hasta los educadores más sabios buscan siempre al hombre en el niño, sin pensar en lo que es antes de ser hombre”.<sup>8</sup>

Recordemos que más de una vez se ha oído decir que el niño es como un barro o como la plastilina en manos del adulto, sin embargo, Jean Chateau al referirse a este punto dice “El niño no es una tabla rasa en la cual podemos escribir cualquier cosa”.<sup>9</sup> Y lo explica diciendo que el padre o pedagogo no puede ni debe querer ser un creador que por más elástico que sea el niño no se le puede cambiar de tímido a alegre , porque sería como querer cambiar un moreno a un rubio y viceversa. Tal parece que el autor está en desacuerdo con lo antes dicho, pero se debe que enfoca un tema a otro ángulo. Sus afirmaciones son válidas desde el punto de vista lógico y de la química. Más no para refutar lo anterior, porque al decir que un niño es como el barro no se afirma que se pueda cambiar su esencia, sino que al igual que un diamante se trabaja, se pule, así se debe hacer con el niño. Pues el barro por mucho que se moldee no cambia su esencia, sigue siendo barro aunque se haya cocido.

---

<sup>8</sup> Axine, Virginia M. **Terapia del Juego**. México: Interamericana, 1977. P. 81.

<sup>9</sup> Chateau, Jean. **Psicología de los juegos infantiles**. Buenos Aires: Kapelusz, 1980.

## 2.2. Etapas históricas de la relación escuela-juego.

Según el autor Jiménez y Coria, la institución escolar y su relación con el juego, grosso modo, ha pasado por tres etapas:

- a) La escuela enemiga del juego
- b) La escuela indiferente del juego
- c) La escuela amiga del juego

En la primera etapa, que dura casi la primera mitad del siglo XIX al seguir las innovaciones pedagógicas de Froebel, se caracteriza por la nula existencia del recreo, y los niños que se atreven a jugar son severamente castigados para que no pierdan el tiempo. La escuela es triste y silenciosa. En la que sólo se rompe el habitual silencio por el llanto de los niños.

En la segunda etapa se tolera el juego en la escuela a la hora del recreo como una actividad inútil. Como una diversión intrascendente.

La tercera etapa en realidad se presentó en la nueva visión de Froebel que descubrió el papel que desempeña el juego en el desarrollo y aprendizaje del niño.<sup>10</sup>

La escuela mexicana se ha quedado en relación al juego en segunda etapa, a pesar de que siempre se ha pugnado por una buena educación y se ha contado desde los tiempos coloniales con instituciones educativas y culturales de renombrado prestigio que entusiasman tanto a Alexander von Humboldt en su visita a la nueva España en 1803.

En retrospectiva socio-pedagógica, recordemos que hacia 1940 se habían establecido en la ciudad de México dos jardines de niños: "Federico Froebel" y "Enrique Pestalozzi", en los que se siguen las tendencias de estos autores. Tiempo después se implanta la escuela socialista cambiando la educación en dos ámbitos: el laicismo por el socialismo.

---

<sup>10</sup> Jiménez y Coria, Laureano. **Conocimiento del Educando, Psicogenética, Pedagógica y Organización escolar**. México: Porrúa, 1977. P. 59.

En términos históricos, sabemos que La Convicción votó a favor de dicha Reforma aún estando en desacuerdo el presidente de la república. Pero el general Calles, tiene que ceder influido por dos grandes aspectos: en primer lugar, por la política general de México y, en segundo lugar, porque el general Cárdenas, candidato a la presidencia del país, promovía y alimentaba dichos objetivos.

Entonces, por educación socialista se entiende un conjunto de conocimientos y técnicas encaminadas a proveer en el niño y en el joven las concepciones del mundo y de la vida a fin de despertar en ellos la consciencia laboral, así como por un régimen económico y político en el poder y el servicio del proletariado mundial. De cualquier forma en esa época aún se valora el juego como un medio para favorecer el aprendizaje. Sabemos bien que, desde esa época hasta la fecha, sólo han existido momentos históricos en los cuales se ha pretendido retomar las ventajas que proporciona el juego para un mejor y mayor aprovechamiento educativo, un impacto que el nivel de preescolar sí ha capitalizado en su Plan y programas de estudio, pero en los niveles educativos siguientes, no se obtiene todo el juego posible a este estupendo medio pedagógico.

### **2.3. Valores del juego**

Todas las cosas vitales en el ser humano, poseen un gran valor. Y el juego como tal no es la excepción pues se le ha reconocido diferentes valores muy apreciados para el ser humano. Se ha encontrado que el juego actúa como el mejor estimulante para el crecimiento y desarrollo del niño. Y es verdad porque si se observa a un recién nacido, se observará que sus movimientos son lentos o diferentes y estos no son las que sus primeros intentos de juego con sus extremidades sobre todo las superiores que le sirven para poco a poco ir coordinando sus movimientos a voluntad, estimulando de esta manera sus funciones.

Siendo el juego una característica esencial en el niño y este un ser social por naturaleza, el juego tiene un gran valor social lo divierte y entretiene. Pero lo más

importante es que por medio del juego, el adulto puede inculcar buenos hábitos como: buenos sentimientos tanto hacia él mismo como a los demás, respeto hacia los mayores, respeto a las costumbres, religiones, etc. Por medio de juego, el adulto puede educar al niño en todo el orden social.

Desde el punto de vista psicológico, el juego no es menos valioso. El maestro puede aprovechar el patio de recreo, laboratorio para conocer a sus alumnos por medio de sus comportamientos al jugar, pero lo más importante es que por este medio podrá describir sus problemas, para buscar la mejor manera de ayudarles a superarlos. En sus juegos, el niño refleja el comportamiento de las personas que lo rodean y con las cuales convive (medio social). De acuerdo al autor Hugo del Pozo,<sup>11</sup> el juego es de gran valor conductual e higiénico, pues es el mejor aliado para que el niño viva plenamente al sol y al aire libre, que es la mejor manera de evitar las enfermedades físicas y mentales.

Afirman que por medio de éste el niño realiza actividades necesarias para adaptarse al medio. El valor o valores del juego dependen de la forma que éste se efectúa y las reglas o leyes que los rigen. Y hablando de reglas, se dirá que el juego tiene un valor disciplinario. El juego crea disciplina y quien lo juega es quien más lo conoce. Todos los niños saben que, si quieren jugar, deben ajustarse a las reglas de juego. Y si no lo hacen, sencillamente no pueden jugar. Pero se ha encontrado que el valor del juego aparte de la forma en que se efectúa y las reglas que lo rigen depende también de otros factores importantes como las emociones o intereses que despiertan en su representación. Y estos valores educativos del juego podrán ser mayores o menores según su capacidad y oportunidad. El valor del juego depende de su educación según el caso para el que se vaya aplicar y de que su implementación se realice en el momento oportuno y preciso. El juego tendrá mayor valor si despierta en el niño sus intereses y emociones, su gusto y alegría. Y decrecerá su valor en la misma proporción en que se decrezcan las condiciones anteriores. Entonces, si se desea obtener lo máximo de cada valor del juego, el

---

<sup>11</sup> Pozo, Hugo del. **Recreación Escolar**. México: Trillas, 1973. P. 92.

educador ya sea el padre de familia o el maestro deberá observar muy bien dichas emociones.

#### **2.4. Función del juego en la conducta**

Se dice que una de las funciones principales del juego es la de proporcionar al niño una buena conducta, un buen comportamiento. De acuerdo con el autor J. Bryant Cratty, “se tiene que reconocer que el juego proporciona estímulos y lecciones muy útiles necesarias para la adaptación personal y las relaciones humanas, creando comportamiento apropiado”<sup>12</sup>

Por medio del juego el niño se ve formado su conducta poco a poco, y no solo Bryant Cratty lo reconoce, pues entre otros, está Piaget que sostiene sobre el particular: “La acción sobre las cosas que transforman el juego”,<sup>13</sup> o Jean Chateau que afirma “si el niño no es necesario se debe a que por sus aciertos en el juego afirma su ser, y afirman su ser no es más que afirmar su conducta o su comportamiento ante él y ante los demás”.<sup>14</sup>

Volviéndose al primer autor, Bryan Cratty, asegura que los niños torpes sufren por sentimientos de inferioridad o incapacidad física y que de esto se asegura por percepciones negativas y sus actividades físicas.

Por regla general los traumas psicológicos se generan en la infancia y son muy difíciles de superar. Cuántas veces en los salones se encuentran a niños callados, niños agresivos, niños egocentristas o tímidos y generalmente todos son insociables, unos por pasivos y otros por activos, pero todos con una conducta negativa, conducta que enfora directa o indirecta y que sin querer las han proporcionado sus padres, estos tiempos de problemas pueden ser superados

---

<sup>12</sup> Hilgard, Ernest H., y Bower, G. **Teoría del Aprendizaje**. México: Trillas, 1973. P. 102.

<sup>13</sup> Chateau, Jean. **Psicología de los juegos infantiles**. Buenos Aires: Kapelusz, 1980. P. 93.

<sup>14</sup> Chateau, Jean. **Psicología de los juegos infantiles**. Buenos Aires: Kapelusz, 1980. P. 93.

mediante el juego porque mientras el niño está jugando, estará más entretenido y se le olvidarán los problemas.

Cleparede coincide con Rousseau al decir que la doctrina evolucionista ha llegado a preguntar por qué un periodo tan corto como la infancia, se presente e influya en las demás edades y aun sea prolongado en los seres más avanzados de la escala animal. Y contesta que se debe admitir que la infancia se ha conservado y prolongado porque es útil al individuo y la especie. Que la infancia se considera como un periodo de juego que favorece las funciones físicas y materiales del niño.<sup>15</sup>

## **2.5 Función del juego en la terapia de los niños**

Otra función que se ha descubierto al juego es la de utilizarse como terapia en los niños con problema. Los cuales siempre se encuentran en cualquier grupo escolar. Aunque conviene aclarar que estos otros alcancen su mayor índice en los países más desarrollados como en los Estados Unidos de América. Sin embargo, en los países en vías de desarrollo como México, ya se empieza a dar muchos casos de este tipo.

Los niños con problema generalmente son todos aquellos alumnos callados, distraídos, gritones y agresivos que no solamente ocasionan problemas entre ellos y al maestro por su bajo rendimiento e indisciplina, si no que descomponen todo el grupo.

Los niños con problema son los que sufren verdaderos traumas psicológicos causados casi siempre por la desestabilidad familiar que ocasionan los padres con sus pleitos y el exceso de autoridad que ejercen en el control del niño. O también por el autoritarismo del maestro dentro del salón de clases, en donde deprime al alumno haciéndole sentir inferior a los demás.

---

15. Cleparede Rousseau Psicología. México: Diana, 1981. P. 127.



Se ha dicho que Froebel “negaba que la anarquía fuera causada por la libertad, y más bien atribuía al excesivo control de los padres y educadores el querer tener así el niño”,<sup>16</sup> destruyéndole su carácter, minando su resistencia y predisponiéndole a la rebelión impulsiva, al imperio de los distintos y a la anarquía total. Froebel utiliza el aprendizaje la tendencia natural del niño (el juego) pero sin desnaturalizar su espontaneidad. Entonces, como Froebel, se debe buscar la armonía entre el control del niño y la espontaneidad del juego, eliminar toda coacción que disminuya su rendimiento, toda restricción que los debilite, toda dominación que destruya su personalidad y buscar la autoactividad fundada en su interés. También se debe ofrecer especial ayuda y aliento a los niños tímidos o mal coordinados, lo cual es reflejo de aquella “falta de interés”.<sup>17</sup>

¿Ahora bien, basta lo anterior para ayudar al niño con problema? No definitivamente. El párrafo anterior indica cómo evitar la causa más no el efecto. Entonces ¿Cómo funciona el juego como terapia? En primer lugar, citamos a Ernest H. Hilgard y Gordon Bower quienes, al apelar a Freud en su obra, sostienen que “este fue el primer investigador que, a principios del siglo XX, socializa su teoría del aprendizaje en la que ya incluye a la terapia, afirmado que por medio de éste, el niño se reeduca”.<sup>18</sup> Y aunque Freud no aborda específicamente al juego, sí influye poderosamente en los demás, además de que fue el primero en relacionar la terapia con el aprendizaje, en suma, la teoría psicoanalítica freudiana es una psicología de motivación que sirve como base de una gran multiplicidad de investigaciones sobre la temática lúdica.

Las investigaciones que se suscitaron a partir de Freud fueron numerosas, unas a favor y otras en oposición, en el presente caso, sólo se analizan los resultados obtenidos en lo que se refiere a la terapia del juego. De acuerdo James O. Whitaker, se han encontrado tres tipos de terapias de juego que son las siguientes:

---

<sup>16</sup> Luzuriaga, Lorenzo. **Ideas Pedagógicas del Siglo XX**. Buenos Aires: Lozada, 1968. P. 72.

<sup>17</sup> Op. Cit., p. 73.

<sup>18</sup> Hilgard, Ernest H., y Bower, G. **Teoría del Aprendizaje**. México: Trillas, 1973. P. 103.

*Terapéutica de la liberación:* que consiste en dar al niño la oportunidad de disparar sus sentimientos hostiles y agresivos dentro de ciertos límites de destructividad por medio del juego; como descomponer muñecos que representan a sus padres embarrarse de pintura, tirar cosas, etc. Y por este medio el niño adquiere cierto tipo de catarsis.

*Terapéutica interrogativa:* esta da importancia a la interpretación. Funciona de manera muy parecido al psicoanálisis. Por medio del juego el terapeuta interpreta los sentimientos y estudios del niño para encontrar la causa del problema.

*Terapéutica de relación:* esta se funda en la relación que se establece entre el niño y el terapeuta durante la sesión del juego es muy frecuente que los niños pierdan la confianza en los adultos y el juego da al niño la oportunidad de establecer una cálida y comprensiva relación con el adulto. Se dice que en la mayoría de los casos se obtiene éxito con este tipo de tratamiento.<sup>19</sup>

Por último se verán los casos que presenta la Dra. Virginia M. Axline, “casos de niños problema que han sido llevados a terapias y cuyos expedientes existen archivados. Esta autora es una profunda conocedora de la psicología infantil”.<sup>20</sup> Los casos que la doctora describe en su obra son los típicos niños con problemas, el niño desadaptado y el niño callado silencioso, distraído, el niño hostil agresivo. Con los que ha obtenido magníficos resultados por medio de la terapia del juego. Terapia que al decir de ella misma no es nueva, porque ya antes la había aplicado en otros países como Alemania y Francia. Este método consiste en brindar al niño la oportunidad de expresar sus sentimientos y emociones dándoles salida por medio del juego. Pero como dicen algunos autores, no conviene ir tan aprisa. Será mejor ir por partes.

Algunos casos de niños con problema son por ejemplo niños infelices. El medio ambiente no les favorece y los padres, personas que son responsables de ellos, casi no les ayudan. ¿Qué se puede hacer para apoyar a estos niños, en el

---

<sup>19</sup> Whittaker, James O. **Psicología**. México: Diana, 1981. P. 129.

<sup>20</sup> Axline, Virginia M. **Terapia del Juego**. México: Interamericana, 1977. P. 92.

último de los casos, para que aprendan ayudarse ellos mismo? Existe un método el método de la terapia de juego que se ha utilizado con mucho éxito en caso de niños problemas al decir de la autora, la cual señala que la terapia del juego se divide en dos clases: terapia directa y terapia no directa. En la primera el terapeuta tiene la responsabilidad de guiarla interpretarla. En la segunda consiste en que sea el que indique el camino a seguir y que es esta la que mejora resultado da por estar basada en la personalidad. La autora opina que es conveniente aclarar que a pensar de tantos estudios e investigaciones que se han hecho sobre la personalidad, no existe hasta la fecha una teoría que aplique satisfactoriamente la estructura de ésta y se atreve a lanzar la suya, porque ha encontrado que existe una fuerza en el individuo que la impulsa a encontrar su realización plena. Que al igual que una planta necesita de la tierra, del agua y del sol para desarrollarse, así esta fuerza necesita de permiso de los demás para desarrollarse y esta fuerza es la personalidad.

Para aplicar la terapia del juego, de acuerdo a Virginia M. Axline, se necesita un lugar o ambiente físico adecuado que consiste en un cuarto de juego y juguetes. El cuarto de juegos será una habitación, de ser posible protegida contra ruidos. Disponer de un fregadero de agua fría y caliente las ventanas resguardadas el piso de material fácil de limpiar. Los juguetes que se sugieren entre otros son, botellas con alimento infantil, una familia de muñecas, una casa de muñecas amueblada, soldaditos, materiales domésticos, sillas, camas, mesas, etc. (todo de juguete) vestidos de muñeca, títeres, muñecos, guiñol, escenario, cordeles, arcilla, pintura, caja de arena, caballitos para pintar, teléfonos, avioncitos, carritos, barquitos, papel, material de aseo, etc.: estos juguetes van a representar a las personas con las cuales convive, y que, en ciertos casos, le han proporcionado algún trauma.

La Dra. Virginia M. Axline dice “la terapia de juego no dirigida, esta se basa en la personalidad. Razón por la que se obtiene mejores resultados”.<sup>21</sup> Recomienda que el terapeuta deba ser muy cauto en la conducción del tratamiento dejando que el niño o niños según sea la sesión individual o grupal, sean los que indiquen el camino

---

<sup>21</sup> Op. Cit., P. 92.

a seguir. Pero en ningún caso el terapeuta deberá de presionar o tratar de conducir la sesión terapéutica. Se le debe dar absoluta libertad al niño.

## **2.6. Importancia pedagógica del juego.**

Pasando a otro tema, si se le pregunta a un niño: ¿Qué te gusta más jugar o ir a la escuela?, inmediatamente contestara lo primero. Y no se necesitara buscar mucho para descubrir por qué de dicha respuesta. Basta con que se recuerde a nuestra infancia para descubrirlo, al niño le gusta estar en su ambiente en donde encuentra las facilidades y estímulos necesarios para realizar como a él le gusta.

En este sentido, de acuerdo con pedagogos como H. Burman, quien aborda las ventajas de los ejercicios de construcción, se concluye que el juego, es una influencia potente, que impacta en la mayoría de los alumnos durante toda la vida. Y, además, la disciplina que se adquiere por conducto de las actividades lúdicas, previene contra faltas y castigos que puedan presentarse en los salones más tarde. Estos son los dos aspectos más importantes que encuentra Burman en el juego desde el siglo pasado, especialmente en su etapa como director de la Escuela Normal de Berlín.<sup>22</sup>

Hoy día puede argumentarse que el juego como medio pedagógico ya pasó de moda. Que ya se aplicó en la escuela como tantas innovaciones y que ya se desechó en los países donde se utilizó. Que se abusó del juego. A lo cual nosotros preguntamos ¿Acaso no se ha utilizado más en los jardines de niños? Respecto a la Escuela Primaria tan solo se le ha tolerado en la hora del recreo y que ahora en algunas escuelas hasta el nombre se le ha cambiado por el de “hora de descanso”, o “de refrigerio”, de “receso”, para impedir que el niño juegue en ese horario, debido a lo reducido de los patios escolares. Pero más que otra cosa esto se debe a que desde hace tiempo se ha adoptado la “escuela del trabajo”. Pero no se caiga en el

---

<sup>22</sup> Jiménez y Coria, Laureano. **Conocimiento del Educando, Psicogenética, Pedagógica y Organización escolar**. México: Porrúa, 1977. P. 138.

error de Freinet que siendo un innovador pedagógico, fue capaz de excluir el juego de la educación, diciendo que el niño siente más placer por el trabajo que por el juego, contraponiendo su teoría con la de Froebel y la del Dr. Decroly.<sup>23</sup>

## **2.7. Función biofísica del juego**

Al igual que los psicólogos, la mayoría de los pedagogos no han pasado por alto las funciones que tienen el juego o más bien dicho, las funciones que este desarrolla en el niño. En el aspecto biológico el juego desarrolla una función muy importante la de higiene que sirve para conservar al cuerpo y al mismo tiempo ejerce otra función la de desarrollo físico. De acuerdo con Jiménez y Coria, “es el factor que condiciona la salud porque es el mejor aliado del aire y del sol en la lucha contra las enfermedades. Y que además influye poderosamente en el desarrollo físico”.<sup>24</sup> Pues en términos fisiológicos, se dice que para un buen crecimiento normal del niño, necesita moverse y hacer ejercicio.

En el caso de Piaget, la motivación para el desarrollo del niño es un factor intrínseco, lo mismo para el aprendizaje. Tomando el término intrínseco en el sentido de lo que los biólogos llaman características de una especie. Y que más característico del niño que el juego.

## **2.8 Función social del juego**

Ya se señaló que, dentro de los valores, el juego tiene en el aspecto social una función muy importante. Ahora analizamos la importancia de esta función dentro de la escuela, sobre todo en los tres primeros grados donde el niño es egocentrista. Encontrando que el juego es el mejor medio para superar el ego en el socializándolo con el grupo logrando la cooperación la disciplina.

---

<sup>23</sup> Hernández Rojas, Gerardo. **Paradigma de la Psicología Educativa**. México: Prosesup-Olea-Ilce, 1991. P 79.

<sup>24</sup> Jiménez y Coria, Laureano. **Conocimiento del Educando, Psicogenética, Pedagógica y Organización escolar**. México: Porrúa, 1977. P. 143.

Mientras los niños juegan el profesor puede inducirles las ideas del compañerismo y la cooperación. El patio de recreo no es solamente eso, sino que también es el lugar donde los niños aprenden a hacer miembros de una sociedad en donde se debe estimar el esfuerzo colectivo. Pero se diría aún más, no solo en el patio, sino también en el aula deben despertarse estos sentimientos dejando que el juego realice su función socializadora. Por medio del juego el maestro no va a lograr la total integración del niño pues como todo en esta etapa el juego y todo es simulación. “Es errónea la afirmación según la cual dichos juegos realizan la integración, la simula”,<sup>25</sup> al afirmar esto, Jerome Seymour Bruner no está negando la función socializadora del juego, esta aclarando que él mientras es tal, no llega a su total investigación social por medio del juego. Y esto se entiende perfectamente: un aprendizaje de cualquier físico o técnica, nunca obtendrá el calificativo de oficina o técnico mientras se aprendiz mientras esté en esta etapa de preparación. Lo mismo el niño, mientras no supere esta etapa de preparación esta etapa de desarrollo no logra su total intervención. Y no por esto el juego deja de ejercer su acción socializadora en él, y prueba de ellos es que los mismos autores dicen “del juego brota la fuerza necesaria para instaurar un orden humano, el reino de la libertad y la fraternidad”,<sup>26</sup> y sigue mencionando que el juego y que en razón de este mismo simulacro se toma en serio así mismo.

## **2.9. Función didáctica del juego**

La didáctica es el arte de enseñar, y como tal no es tarea fácil. Casi todos los maestros, dice Roger Cousinet:

---

<sup>25</sup> Leif, Joseph, y Brunelle, Lucien. **La Verdadera Naturaleza del Juego**. Buenos Aires: Kapelusz, 1978. P. 142.

<sup>26</sup> Op. Cit., p. 143.

“Practican automatismo en una larga práctica, que tal vez podría justificarse en los que tienen muchos años de servicio, pero que esto no puede existir en aquellos que comienzan. Que dan clases por primera vez y que presentan desde las primeras semanas señales de automatismo. Y que esto se debe a que no existe un verdadero principio en la práctica de la enseñanza. No hay un comienzo real, ni una primera clase. Porque apenas se termina de ser estudiante se comienza a ser maestro. Y que la vida de alumno ya habitual y automática; cuando se empieza a dar por primera vez clases, no se comienza, sino que se continúa”.<sup>27</sup>

Repitiéndose de manera espontánea lo que se observó y que se escuchó volviendo a dar las mismas lecciones que a ellos les dieron repitiendo las mismas palabras y las mismas frases de sus maestros. Otra razón por la que se sigue el automatismo es que se encuentra en el camino más fácil y cómodo, que no requiere de mucho trabajo en planeación.

¿Cómo se debe señalar?, ¿Qué función desempeña el juego en la didáctica?, en primer lugar se dice que el maestro debe ser creativo como el artesano o el artista que nunca empieza el trabajo sin antes planearlo de acuerdo al material que van a emplear. Así el maestro debe planear su trabajo de acuerdo al material humano (niños) en que se va realizar su obra, proporcionándoles el ambiente y medios necesarios para satisfacer sus necesidades y despertar su interés por el aprendizaje. Todo esto no es nuevo, se dice en los libros, en las Escuelas Normales, lo dicen los inspectores en las reuniones oficiales y hasta en los discursos políticos y se oye lo mismo. Si se utiliza el juego, no es tan difícil la enseñanza. Porque según Edmundo Clepারেde:

“Todos sienten placer a seguir las inclinaciones naturales; cuando se sacia la sed, cuando se satisface la curiosidad. El niño siente placer realizando normalmente su destino, que es crecer y enriquecerse de su personalidad por medio de sus actividades. Y que con frecuencia el adulto estorba ese gozo natural por efecto de una mal comprendida educación. Por qué queréis quitar a estos seres inocentes el goce de un tiempo tan corto que se les escapa”.<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> Jiménez y Coria, Laureano. **Conocimiento del Educando, Psicogenética, Pedagógica y Organización escolar**. México: Porrúa, 1977. P. 88.

<sup>28</sup> Chateau, Jean. **Psicología de los juegos infantiles**. Buenos Aires: Kapelusz, 1980. P. 144.

Por regla general los juegos didácticos hasta hoy día se han utilizado para desarrollar actividades de aprendizaje en los niños retardados y de pre-primaria. Pero si el juego desempeña su función didáctica en niños de esta índole satisfactoriamente con mayor razón la desempeñara con niños normales. Gracias a las investigaciones que se han realizado sobre el juego, se ha encontrado que tiene varias funciones didácticas. Se ha descubierto que tiene varios tipos de dichas funciones.

En el aprendizaje infantil destacan dos formas o clases de aprendizaje que son: aprendizaje activo y aprendizaje pasivo. Algunos niños aprenden mejor en forma pasiva mientras que otros lo hacen mejor si están físicamente activos. Desacuerdo con estos dos tipos de niños que son los más característicos, aunque existen otros de tipo intermedio; pero tomando a estos como modelo, los investigadores han encontrado que el juego funciona como reflejado o tranquilizador de los niños muy activos y funciona como activador en los niños pasivos o demasiado quietos, soñadores o distraídos): Pero funcionando en los dos casos como motivador: También se ha descubierto que el juego aumenta la habilidad física y mental del niño en su aprendizaje.

Un niño que no tiene habilidad para realizar una actividad puede aprender, o más bien dicho, adquirir jugando que trata hacerlo en forma seria. Porque jugando no se sentirá mal ante los demás por no poder realizarla. Pues solo está jugando repitiendo la acción cuantas veces sea necesaria. “nuestras observaciones han llegado a surgir que para un niño es más fácil llevar a cabo una serie de movimientos y enseguida recordarlos y volverlos a hacer”.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> Op. Cit. P. 149.



## 2.10. Pedagogía-Didáctica

Los juegos de construcción y reglas fomentan la adaptación de la realidad. Practican la subordinación a las leyes de la colectiva y de la oportunidad de acreditar en el marco de luchar personalmente por el grupo, del cual se siente uno parte. “esta definición de Schenk – Danzinger, que es muy específica, nos hace ver que ambas formas del juego son empleadas mucho más a menudo como medios educativos que como simples agentes terapéuticos. Realidad, subordinación, ley, prueba, lucha: todos estos términos hacen referencia a la vida activa, a la vida del querer y de la responsabilidad”.<sup>30</sup>

Piaget, por su parte, considera a la actividad como un elemento absolutamente indispensable en todo tipo de aprendizaje o por lo menos en lo que corresponde a los aspectos operativos del pensamiento que son, a fin de cuentas, lo que habrá de caracterizar la conducta intelectual del individuo.<sup>31</sup> Piaget establece que intervienen factores fundamentales:

- La moderación que entiende como un requisito previo aunque no el único para lograr la adquisición de nuevos aprendizajes puede decirse que la maduración se logra alcanzar sin la ayuda de ningún aprendizaje, por la evolución natural de la capacidad del sujeto y que permite la adquisición de nuevas estructuras cognitivas.
- La experiencia física que consiste en la adquisición de hábitos operativos o psicomotrices, considerando que, inicialmente el pensamiento es de tipo lógico-objetivo y solo posteriormente al pensamiento alcanza niveles de mayor complejidad por lo cual, entre la reglamentación didáctica de recursos poco expresivos, y el uso espontáneo y escasamente programado de composiciones realmente ricas y lógicas, las preferencias del educador deben inclinarse por la segunda opción. Finalmente no es más que el reconocimiento

---

<sup>30</sup> Leif, Joseph, y Brunelle, Lucien. **La Verdadera Naturaleza del Juego**. Buenos Aires: Kapelusz, 1978. P.91.

<sup>31</sup> Piaget, Jean. **La Formación del Símbolo en el Niño**. México: F.C.E., 1980. P. 212.

de una labor, ciertamente sistemática, pero válida, en la que se han formado la mayor parte de los educadores actuales.

- De coincidir con esta consideración, vale la pena reflexionar acerca de lo acertado que resulta el hecho de que, en el caso de los programas escolares de la educación básica, no se organizan los contenidos en asignaturas, sino en el criterio estructurado de integrar unidades.
- La integración social que se refiere a la manera como un individuo se relaciona con otros sujetos y como participa en una determinada estructura social.
- El equilibrio, de conformidad con Piaget, no se alude como un estado, más bien como un proceso de equilibrio en el que convergen los correspondientes a la asimilación y a la acomodación.

No se trata de equiparar el equilibrio como una balanza estática, inmóvil, entenderlo como actividad que realiza el sujeto para compensar las perturbaciones que recibe del exterior. El hecho de relacionar el lenguaje artístico lúdico se basa, sin duda en dos realidades evidentes y las necesidades. Las realidades se concretan en que:

- El lenguaje artístico siempre es resultado de la elaboración de la palabra mediante algún tiempo de juego.
- El juego con la palabra. Y con el lenguaje en general, es una de las actividades naturales del niño.<sup>32</sup>

La necesidad del planteamiento lúdico del lenguaje artístico se apoya en un hecho observable: el niño entra en contacto con el lenguaje de forma espontánea mucho antes de empezar a estudiar. Mientras que los niños desde antes de la formación educativa juegan con versos escuchar cuentos y canta canciones, la iniciación de la teoría y en el análisis literario se empieza alrededor de los doce años. De allí que la aproximación lúdica al lenguaje artística sea la única solución para este

---

<sup>32</sup> Op. Cit., p. 213.

largo periodo, y la aproximación intelectual vendrá luego, cuando cuente con la preparación pertinente.

Para la pedagoga Catherine Garvey los niveles de organización de lenguaje (fonético. Lexicosomético, morfosintáctico) el lenguaje fonético estudia los sonidos del niño, el lenguaje lexicosomético estudia los símbolos expresiones y movimientos del niño, el lenguaje morfosintáctico estudia la escritura del niño y la mayoría de los fenómenos del lenguaje oral constituyen recursos potenciales del juego. Es sabido que el niño entre los 2 y los 6 años experimentan la fascinación de estos recursos lúdicos que se acumulan en el lenguaje. El descubrimiento se logra a veces por intuición propia; pero otras muchas por motivación ajena. La demostración más palpable de lo dicho es el atractivo que sobre el niño ejercen los trabalenguas, las adivinanzas, cuentos, chistes, las rimas, las composiciones, todas aquellas, en las que el interés lúdico de la palabra supera con creces la voluntad de la expresión y de comunicación. En estos y otros juegos de palabras se pone de relieve el en sale de muchos de estos aspectos lúdicos de la palabra con fenómenos a menudos superficiales, pero también a veces muy profundos de su fonética, de su morfosintaxis y de su significado.<sup>33</sup>

El hecho de muchos de estos juegos haya sido utilizado por su capacidad de entretenimiento que por su contribución al descubrimiento del sistema de la lengua, por enriquecimiento lingüístico de los alumnos e incluso para la modelación de lenguaje artístico no significan que no hayan ejercido estas decisivas funciones, aunque no se hayan programado.

Por otra parte, las actuales didácticas de la lengua traen como consecuencia el desarrollo de la educación en nivel de segundo grado, se ha intensificado el empleo de recursos lúdicos, ya extraídos de lo tradicional ya creados especialmente. Y se pretende con ello una labor educativa coherente y solida será necesario que tales recursos se programen adecuadamente: y a su vez que las composiciones

---

<sup>33</sup> UPN. **Alternativa para la enseñanza-aprendizaje de la lengua en el aula. Antología Plan 1994.** México: SEP, 1994. P. 103.

nuevas creadas para estos menesteres, tengan la fuerza lúdica y el atractivo singular de que disfrutaban las tradiciones. El dictado con exceso puede convertir los juegos en puros ejercicios, con la consiguiente merma de motivación, aumento de prosaísmo y pérdida de valor artística. Todo esto puede comprobarse lamentablemente en algunas colecciones de juegos y canciones preparadas por el profesor con fines didácticos. De igual modo que, a veces, se cae en fácil error de presentar juegos cuyo interés se encuentran aspectos puramente mecánicos, sin atender el fondo de la cuestión que aquí se ha de descifrar, lógicamente, en la esencia de del lenguaje. Pero aun definiendo la programación adecuada de este material, válida para actividades concretas.

Algunos ejemplos ayudan a la comprensión de lo dicho. El niño, desde el momento de la lalación o balbuceo, se entrega al divertido juego de combinar y repetir insistentemente los sonidos Auaa, abaa, auaa, auababa... podemos decir que de forma inconsciente el niño no hace más que aplicar formulas tan sencillas como la repetición de sonidos la alteración de su orden las combinaciones que se le ocurren sin duda más como fruto del azar y del movimiento que como producto del cálculo.<sup>34</sup>

Cierto que podemos afirmar que por este procedimiento el niño, cada niño en concreto invente palabra alguna. Pero no es menos cierto que contamos con unas cuentas voces a la que los diccionarios se ven obligados a calificar como infantiles, incluso en el caso de estar justificadas etimológicamente y también cuando el sistema de la propia lengua les haya impuesto algunos retoques prosódicos y ortográficos: papá, mamá, papi, tata...

Existen otros que no están oficialmente recogidas cuyos servicios con el confuso y cambiante lenguaje infantil-tete, tutú:- son evidentes, no deja de sorprender que estas bases guarden notables parecidos con las producciones orales e informes de los niños en el periodo de la lección.

---

<sup>34</sup> Cervera Borrás, Juan. **Alternativa para la enseñanza-aprendizaje de la lengua en el aula**. México: Trillas, 1994. P. 78.

En otro orden y para otros niveles, podemos comparar series de términos recogidas en los diccionarios. Por ejemplo, palabra, palabrada, palabreja, palabreo, palabrería, palabrerío, palabreo, palabrista, palabro, palabrearon, palabrona, palabrota, palabrita...

Es evidente que los términos proceden de la palabra con la aplicación sistemática de una serie de sufijos que en la lengua tiene funciones concretas para la formación de voces con significados distintos el resultado final ha sido este cúmulo de voces consagradas que han merecido los honores de la fijación y de la confirmación en el seno de la lengua. Pero no cabe la menor duda de que la aplicación de otros sufijos o de otras combinaciones hubiera dado otras voces por ahora ni conocidas ni admiradas.

Si tenemos en cuenta que la formación de todas aquellas han intervenido factores fonéticos, morfológicos y semánticas agañotadas, porque se podía haber recurrido, por ejemplo, entre los apreciativos a los despectivos; si pensamos que la explotación del género podía haber sido más intensa, y la del número ha quedado intacta, habrá que concluir que los aspectos lúdico y creativos de la lengua abarcan un campo extraordinariamente amplio cuyo uso con objetivos estilísticos engarza con el lenguaje artístico.

### **2.11. Planteamiento en el desarrollo del lenguaje.**

Como es sabido, niño en la conquista y desarrollo de lenguaje procede por imitación y por creatividad que, la mayor parte de las veces, se basa en el procedimiento analógico. Lo cierto es que ambas actividades experimentan una lenificación a medida que en niño va creciendo y se incorpora a la vida del adulto. La creatividad lingüística quedara absolutamente neutralizada y la imitación continuara encontrando sus modelos en el estudio y la lectura principalmente, sin menospreciar las aportaciones de los medios de comunicación social.

Pero lo que queda peligrosamente neutralizado en el desarrollo lingüístico del niño es su capacidad de observación frente a la palabra y a sus posibles relaciones. Si se trabaja este aspecto en los primeros cursos del niño, sería fácil dotarlo de instrumentos de reflexión y hábitos de curiosidad y análisis sobre su propia lengua que lo conducirían a penetrar más en ella y a decir infinidad de los lazos variados e ilustrativos: en consecuencia se mantendría viva su creatividad sobre la lengua.

Sea por ejemplo, el juego convencional de las letras permitió a los alumnos de 2do grado a reconocer el valor sonoro de las mismas, la semántica, los matices, las formas, etc. "El cambio de la letra permitirá cambiar el sentido de la palabra".<sup>35</sup>

|      |      |
|------|------|
| Cero | cera |
| Copo | copa |
| Pala | palo |
| Pepe | pipa |
| Masa | mesa |
| Misa | musa |
| Suma | sima |
| Loma | lima |
| Rima | rama |
| Rio  | ría  |

En cierto caso el origen de ambas formas cambia la semántica de las palabras, así como el masculino / femenino. Ejemplo:

---

<sup>35</sup> Op. Cit., p. 79.

|          |          |
|----------|----------|
| Acto     | acta     |
| Cerdo    | cerda    |
| Cuadro   | cuadra   |
| Guerrero | guerrera |
| Mayo     | maya     |
| Puerto   | puerta   |
| Sereno   | serena   |

No hay duda de que algunas veces las oposiciones masculino / femenino solo señala algunos matices de tamaño y de forma. Que no siempre van en la misma dirección; río / ría, barco / barca, caldero / caldera, cuchillo / cuchilla, farol / farola...

Otro ejemplo puede arrancar de la consideración de los aumentativos los diminutivos, en cuanto a su formación y significado. La presencia de palabras formalmente derivadas de otras, aunque sin relación a veces, así como los progresivos distanciamientos de sus primitivas y originales, y los cambios de significado en cuanto a tamaño, constituye un capítulo curioso. Basten algunos casos.<sup>36</sup>

|         |            |        |
|---------|------------|--------|
| Balde   | baldón     |        |
| Bombo   | bombín     | bombón |
| Boto    | botín      | botón  |
| Caza    | cazuela    |        |
| Manzana | manzanilla |        |
| Mote    | motín      |        |

---

<sup>36</sup> Op. Cit., p. 82.

Limo            limón

Parece lógico que en un momento en que la didáctica de la lengua de cabida a muchos elementos y enfoques procedentes de la denominada gramática estructural aspectos como estos, de fuerte atractivo lúdico y de base rigurosamente lingüístico han de atraer la atención del profesorado, justamente para provocar la reflexión de los alumnos no sobre las palabras que usa.



## **CAPÍTULO 3: ESTRATEGIAS LÚDICO-SIGNIFICATIVAS PARA ABORDAR CONTENIDOS DE APRENDIZAJE**

### **3.1. Juegos didácticos en la asignatura de español.**

Juego didáctico: *¿Oyes quién es?*

Propósito del juego.

- Que los alumnos describan oralmente a diferentes personas logrando la participación activa y con entusiasmo para que la enseñanza-aprendizaje sea más comprensible.

Reglas del juego

- Edad: 7 años
- Tiempo aproximado de duración: 15 minutos
- Jugadores 10 o más personas

Material:

- Un reloj

Desarrollo del juego.

- Se forman dos equipos con todo el grupo; el juego consiste en que un equipo describa a personas famosas o conocidas de todos sin decir el nombre, para que el otro equipo adivine de quien se trata.
- El maestro pone a los niños que determinen el tiempo que se dará para dividir los puntos que ganara el equipo que acierte el personaje dentro del tiempo fijado., esta información se describe en el pizarrón para recordar los acuerdos tomados.
- Cada equipo de turnos, hará la descripción de una persona.
- Después de algunas participaciones se les pide a los niños hacer comentarios sobre las causas que permitieron adivinar más rápido.

- Se da indicaciones sobre la forma para hacer mejor descripciones cuando así se requiera.

Juego didáctico: *Juega cantando tus cuentos.*

Propósito del juego.

- Que los alumnos desarrollen expresión oral platicando y jugando cuentos, motivando al grupo iniciativa propia disfrutar la estrategia.

Desarrollo del juego.

- Se indica a los niños que sienten un círculo en el suelo para platicar cuentos. Si el cuento es conocido por algunos niños, uno de ellos pueden hacer los ruidos de ambientación de la narración (lluvia, caballos, gritos, onomatopeyas, etc.)
- Se reúnen en equipos voluntariamente para caracterizar un cuento por medio de disfraces, vestuarios hechos por los niños.
- Se les indica que hagan su representación narrando o jugando su actuación.
- Que el niño vaya adquiriendo su seguridad interior y exterior.
- Esta actividad puede ser repetida tantas veces como sea necesario o para que todos los niños del grupo participen por medio del juego incluyendo distintos tipos de cuentos de hadas, de misterios de aventuras.

Juego didáctico: *Mi juego favorito.*

Propósito del juego.

- Que los alumnos expresen y comprendan instrucciones con claridad y precisión.

Desarrollo del juego.

- Se platica con los alumnos sobre los juegos que se dan por temporadas: el papalote, el trompo, además de los juegos deportivos. Se les comenta que si

conocen las reglas para jugar, si se les dificulta el juego y se pondrán de acuerdo con sus amigos.

- Se organiza el juego de equipos y se les pide que elijan en secreto uno de los juegos que conocen para jugar en el recreo.
- Se solita a cada equipo que, por turno, alguien transmita como mínima (gestos) las instrucciones del juego que hayan elegido (tomando en cuenta las limitaciones de espacios en el aula). Los demás niños comentan lo que entendieron de la exposición con mímica.

Pide, que nos expusieron con mímica, que inmediatamente después digan las instrucciones que se preguntan al grupo: ¿se entendió lo mismo cuando lo hicieron hablando? ¿De manera que entiende mejor?

- Se explica que hay formas de expresión no verbal como la mímica que son útiles para comunicar algunos mensajes y menciona situaciones en las que se utilice con efectividad la mímica, (por ejemplo: nos vemos a la salida, voy y vuelvo etc.)

También comenta con los niños las ventajas de la expresión oral para dar las instrucciones del juego.

- Todos los niños conversan sobre las instrucciones de juego que conozcan.

Juego didáctico: *Juegos y rimas*.

Material:

- Libros de rimas y juegos

Propósito del juego:

- Que los alumnos expliquen sus comunicaciones de la escritura en la producción del texto.

Desarrollo del juego:

- Se eligen algunas rimas o se pide a los niños que digan las que conozcan. Todos los repiten algunas hasta que logren aprenderlas. Cuando se trata de

un juego se repite la canción que acompaña a los movimiento; por ejemplo, “el patio de mi casa, es particular se lava y se seca como los demás...” etc.

- Se agrupan por parejas. Se indican a los niños que se pongan de acuerdo en la rima que se describa y que cada uno escriba una parte. Se orienta a los niños mientras escriben dando información que soliciten y animándolos a escribir.
- Los niños leen al grupo sus rimas y canciones verificando que estén completas; de no ser así se hacen las correcciones necesarias.
- Se indica a los niños que deben guardar este contexto para revisarlo y mejorarlo en otras clases. La revisión se hará con base en la distribución que debe tener el texto en el espacio gráfico. Como se trata de rimas o canciones. Pueden corregir la segmentación entre las palabras, la ortografía, la limpieza y claridad de la letra.

Juego didáctico: *Sopa de letras*.

Propósito del juego:

- Que los alumnos conozcan el valor sonoro-convencional de las letras.

Desarrollo del juego:

- Se invita a los niños a práctica en el juego. Se anotara una palabra en el pizarrón y ellos deben cambiar una sola letra para obtener otra palabra; por ejemplo mesa.

Se pregunta: “¿Cuántas letras tiene mesa?” y cuantas letras junto con los niños, luego, para cambiar una letra de la palabra, puede preguntar:

“¿Cuál letra debo cambiar para que diga misa?”. De acuerdo con las respuestas de los niños el guía cambia en el pizarrón la letra correspondiente y pregunta “¿ahora cual letra debo cambiar para que diga lisa?” el maestro escucha las propuestas de los niños y hace el cambio correspondiente; por ultimo pregunta: “¿Cuál debo cambiar para que diga piso?”.

- El juego puede seguir hasta que se quisiera las únicas condiciones son que los números de las letras de la primera palabra permanezcan y que cada cambio produzcan otra palabra con significado.
- Una variable de este juego puede hacerse si el maestro propone a los niños el cambio de la primera letra a la última. En este caso los niños tendrán que hacer las transformaciones individualmente o por equipo, con o sin la ayuda del maestro.

Se puede sugerir el cambio de cerro a perra, de polo a mole, etc.; los niños explican cada cambio de significados.

Juego didáctico: *Enanos y gigantes*.

Propósito del juego:

- Que los niños utilicen aumentativos y diminutivos en su expresión oral y escrita.

Desarrollo del juego:

- Se propone a los niños el juego “Enanos y gigantes”. En este juego los niños se sientan al escuchar la palabra o repite de modo consecutivo una misma palabra más divertida del juego.
- Se pregunta a los niños acerca del tamaño de las cosas por ejemplo ¿Existen casas pequeñas en comparación con otras? ¿Hay carros más grandes que otros? ¿Cómo le decimos a un carro pequeño? ¿Y una casa grande? Etc.
- Se pone hacer un viaje variable “Enanos y gigantes”: se mencionan palabras en diminutivo y a los niños se sientan, al escuchar palabras en aumentativo se ponen de pie. Después son los niños quienes dirigen el juego.
- Se escribe en forma de lista al centro del pizarrón algunas palabras que los niños dicten.

Se sugieren que escriban al lado derecho de cada palabra en diminutivo de las mismas y a la izquierda en aumentativo.

Juego didáctico: *Situaciones comunicativas*.

Propósito del juego:

- Que los alumnos utilicen formas de expresión adecuada a situaciones comunicativas diversas.

Material:

- Atuendos para caracterizar a diferentes personajes y objetos que faciliten la dramatización.

Desarrollo del juego:

- Se propone a los niños programas sesiones de teatro, para ello les recomiendan organizarse en equipo. Cada equipo prepara una obra de teatro donde se presente una situación de la vida cotidiana. En cada una de ellas, los alumnos tendrán, la posibilidad de utilizar diferentes formas de expresarse, por ejemplo; en una escena familiar como padres o abuelos; en un banco, como gerente que solicite empleo; como maestro de ceremonia en alguna fiesta escolar, etc.
- Cada equipo realiza con anticipación su presentación ante el grupo y prepara el material para su dramatización.
- En la fecha señalada cada equipo presenta su dramatización. Al término de cada uno se le pregunta al grupo. “¿Qué les pareció el trabajo de los diferentes equipos?” ¿Algunos de sus compañeros no presentaron adecuadamente su papel? ¿Por qué creen que no estuvo bien? ¿utilizaron la misma forma de expresión para dirigirse a diferentes personas y en cualquier situación? En esta actividad también podrá proponer las escenas que serán representadas por los niños con el propósito de incluir diversas situaciones comunicativas.

Juego didáctico: ¡*Inventa pronto!*

Propósito del juego:

- Que los alumnos construyan colectivamente una historia a partir de imágenes.

Desarrollo del juego:

- Se divide al grupo en tres o cuatro equipos y entregan una carta de lotería a cada uno de los integrantes del equipo.
- Se invita a crear un relato a partir de las imágenes de lotería que les haya tocado. Se determina la manera como se realiza el relato.
- El primer niño indica el relato por ejemplo: si le tocó “la rosa” puede decir: “era una vez un jardinero con una enorme rosa”: el segundo niño continua con la siguiente imagen (el valiente): “una vez pasaba por ay un hombrecillo valiente, le gustó tanto la rosa, que la cortó para llevársela” el tercer niño prosigue (la estrella) “el hombre valiente traía una estrella brillante en el pecho”: se continua así hasta terminar las cartas del equipo. Se pide a los niños estar atento a lo que va haciendo el compañero que les procede para que puedan relacionar la oración siguiente.
- Cuando el primer equipo termina su relato, se reparten otras cartas de la lotería al siguiente equipo para que elaboren su historia con el procedimiento mencionado.

Juego didáctico: *Costumbres y Tradiciones.*

Propósito del juego:

- Que los alumnos investiguen y expresen sus conocimientos sobre costumbres y tradiciones.

Desarrollo del juego:

- Se propone a los niños que en equipo de cuatro o cinco integrantes platicuen acerca de las celebraciones que más les gusten ya sea de costumbres de su

familia o del lugar donde viven. Después de que todos participen el equipo elige el que más le interesa para indagar sobre ella.

- De tarea cada equipo platicar con los padres o con personas que le puedan proporcionar mayores detalles; puede ser sobre bodas, bautizos, día de muertos, navidad, día de reyes u otras celebridades.
- En otra calase, cada equipo prepara una pequeña dramatización cuyos personajes y acontecimientos reproduzcan la celebración tradicional sobre la cual indagaron. Si hay más de una representación sobre el mismo tema, el grupo comentar las similitudes y las diferencias.
- Se reconoce el trabajo de los equipos, se puede relatar alguna costumbre o tradiciones con cuya celebración haya participado durante la infancia. también puede platicar como era y como realiza en la actualidad, mencionando los elementos que se mantienen a través del tiempo y forma parte de la tradición.

Juego didáctico: *El chiste*.

Propósito del juego:

- Que los alumnos conozcan las características de los chistes como un texto de tradición oral.

Material:

- Textos diversos entre los que se incluyan chistes:

Desarrollo del juego:

- Se presenta a los niños varios textos escritos, entre los que incluyan algunos chistes y se clasifiquen.
- Cuando los niños mencionan los chistes, se le pregunta ¿Cómo supieron que se trataba de chiste? ¿en que se fijaron? Los niños comentaron las características que les permitieron identificarlos: los personajes pueden ser



personas. Animales o cosas, hacer reír y general mente son cortos, cuando los niños tienen dificultad para descubrirlas, se puede ayudar a realizar un chiste con preguntas como las siguientes: “¿Quiénes son los personajes? ¿de qué trata? ¿cómo termina?”

Se invita a los niños a contar chiste. Posteriormente pide que algunos los escriban en hojas que se integran ala periódica mural de la escuela.

- En otra ocasión los alumnos leen los chistes y asen as correcciones que consideren pertinentes. Se indica que deben ser escritos con letras muy claras para que cualquier persona pueda leerlos en el periódico mural.

### **3.2. Juegos didácticos en la asignatura de Matemáticas.**

Juego didáctico: *La tiendita*.

Propósito del juego:

- Que los alumnos desarrollen la habilidad para resolver mentalmente problemas de sumas. Con materiales concretos, leerán y representarán cantidades menores que 100.

Materiales:

- Caja de envoltura de productos, bolsa de papel, chocolates, chicles, Dulces, juguetitos.
- Para todo el grupo: juguetes viejos, cajas o empaques de diversos productos con precios de 10, 20, 30,...90 pesos y de la de 9 pesos.

## Versión 1.

### Desarrollo del juego:

- Se organizan equipos se le entregan 37 pesos con tres monedas de 10 y 7 de un peso. La actividad en lo siguiente: los alumnos hacen una lista de los artículos que pueden comprar con 37 pesos calculas, mentalmente o con cualquier otro procedimiento si con esos productos se gastan todo el dinero.
- Por turnos, cada equipo pasa al pizarrón y escribe su lista de productos. El resto del grupo calcula cuánto dinero necesita cada equipo para comprarlos, gana un punto el equipo que allá logrado gastar exactamente los 37 pesos en el caso de que algunos equipos hayan anotado en su lista productos cuyo costo total exude de los 37 pesos, o cuando les sobre dinero se les puede proponer que averigüen cuánto dinero les hará falta para comprar todo lo que anotaron o qué otros productos pueden comprar con el dinero que les sobra. Se hace notar que con la misma cantidad de dinero se puede comprar diferentes cosas.

## Versión 2

### Desarrollo del juego:

- En otra sesión se puede elegir tres productos y anotar en secreto su nombre y su precio. Los precios se escriben en el pizarrón para que los alumnos hagan en equipos la cuenta de lo que se tiene que pagar. Los resultados de cada uno se compraran después, puede pedirles que, basándose en los precios, hagan una lista de los productos que se van a comprar cuando terminen las compras.

Juego didáctico: *El dominó*.

Propósito del juego:

- Que los alumnos realicen diversas colecciones, contando el número de elementos con la colección que les corresponde.

Materiales:

- un dominó por equipo.

Desarrollo del juego:

- Se organiza el grupo de cuatro jugadores y se reparte el material que corresponde a cada uno. Se darán indicaciones como las siguientes: “coloquen las figuras de dominó cara abajo en el centro de la mesa, repartan las fichas, cada equipo se pondrá de acuerdo sobre quién será el que inicie el juego. Posteriormente se volverá a jugar el dominó el cual estará modificado de la siguiente manera...”: las fichas tendrán cantidades después de 20.

Juego didáctico: ¡*Adivina que figura es!*

Propósito del juego:

- Que los alumnos describan oralmente algunas características geométricas de diversas figuras.

Materiales:

- Por cada equipo, 50 centímetros de hilo flexible de diferente color.

Desarrollo del juego:

- El grupo se organiza en equipos de tres niños. Se entrega a cada equipo un trozo de hilo flexible

- Se inicia el juego, se indica que la figura deben formar con el hilo por ejemplo: círculo, triángulo, cuadrado, rectángulo, etc. Inmediatamente los jugadores forman la figura pedida, lo más rápido posible.

Juego didáctico: *Ruedan o no ruedan.*

Propósito del juego:

- Que los alumnos identifiquen los objetos que rueden y los que no rueden, además, que comparen distancias perceptualmente o mediante el uso de un intermediario, utilizando oralmente los números ordinales

Materiales:

- Para cada equipo: un cilindro (un bote de chocolate o avena), tres prismas una caja de zapatos un envase de leche, una cajita de medicina y una esfera (una pelota). Un poco de plastilina masa o barro.
- Para todo el grupo: dos cordones o macetas de aproximadamente 12 metros de largo.

Desarrollo del juego:

- El grupo se organiza en equipos de cuatro niños. Los integrantes de cada equipo deben mencionar cuatro objetos que rueden y cuatro que no lo hagan.
- En el pizarrón se escriben el nombre de los objetos y se estimula a los alumnos para que traten de explicar porque unos pueden rodar y otros no. A cada equipo se le entregan las cajas, el bote y la pelota para que los separen en los grupos de los que se ha estado hablando.
- Los equipos eligen unos de los objetos que pueden rodar y juegan a ver qué equipos lo hace rodar más con un solo impulso. Comparar a siempre vista las distancias corridas por los objetos y determinan cual rodo cual menos. En otra

sesión, se les pide que reproduzcan con plastilina, masa, o barro, un objeto que ruede y otro no.

- Se pide a los niños que lleven a las escuelas un objeto que ruede, para jugar a ver quien los hace llegar más lejos con un solo impulso. En el lugar al que llega cada objeto se pone una marca para comparar las distancias recorridas primero o simplemente vista y después con los cordones y determinar qué equipo obtuvo el primer lugar, cual el segundo, cual el tercero etc.

Juego didáctico: *¡Encuentra en qué lugar te toca!*

Propósito del juego:

- Que los alumnos reflexionen sobre las relaciones de posición que se dan en el entorno.

Desarrollo del juego:

- Seis niños se paran junto a la puerta del salón y se les pide que se formen conforme se les vaya indicando; por ejemplo: “José, camina hacia el frente del salón y colócate mirando hacia la ventana para que el grupo te vea de perfil. Tania, colócate atrás de José. Eva, fórmate delante de Tania”, es muy probable que Eva se coloque inmediatamente después de Tania; debe hacerse notar que por su cuenta, pudo haberse colocado delante de José, con lo cual también sería cierto que estaría delante de Tania.
- Se pide a los alumnos que piensen que instrucciones deben darle a Eva para que quede inmediatamente delante de Tania. Puede decirle que se coloque delante de Tania pero atrás de José o bien, entre Tania y José.
- Se dan otras instrucciones hasta que se acomoden los seis niños. Después pueden hacerse preguntas como las siguientes: ¿Quién está en segundo lugar? Etc. En otras sesiones, serán los niños quienes digan cómo se van a formar sus compañeros.

Juego didáctico: *Explorando los cuerpos*.

Propósito del juego:

- Que los alumnos observen y clasifiquen algunos cuerpos geométricos. Reproduzcan las formas contenidas en los cuerpos geométricos.

Materiales:

- Para cada equipo: tres prismas de diferente tamaño y forma (cajas), tres cilindros (botes) una pelota.

Desarrollo del juego:

- Se distribuyen el material entre los equipos para que agrupen los cuerpos que se parecen. En cada equipo se hacen preguntas como las siguientes: ¿En que se parecen los cuerpos que han puesto juntos? ¿En que son diferentes del otro montón?, es probable que los alumnos separen los objetos utilizando diversos criterios. Por ejemplo: los cuerpos que ruedan, los que no ruedan, los que tiene vértices (puntas, picos, o esquinas) y los que no tienen vértices, los que tienen aristas (filos, orillas o bordes) de los que no tiene.
- Si los alumnos no usan ninguno de los criterios señalados, se les sugieren que separen los cuerpos que tienen vértices de los que no tiene. Se recomienda usar desde el principio del término vértice, además de los otros nombres con lo que los alumnos los pueden reconocer el término poco les será familiar.
- Se muestra un cuadro para que los niños busquen entre las caras de los cuerpos uno igual: los alumnos apoyan sobre una hoja la cara de los objetos y dibujan su contorno para verificar cuál es.

Juego didáctico: *El adivinador*.

Propósitos del juego:

- Que los alumnos desarrollen la habilidad del cálculo mental en la relación de problemas.
- Identifiquen el antecesor y sucesor un número.
- Identifiquen lagunas figuras geométricas a partir de algunas de sus características.

Desarrollo del juego:

- Se hacen algunas preguntas orales como las siguientes para que los alumnos traten de buscar las respuestas mentalmente: ¡Adivina adivinador! Si ayer Juan tenía 8 canicas y ahora solo tiene 3, ¿cuántas canicas perdió? ¡Adivina adivinador! Si en un barco había 5 ranas y llegaron 4 ¿Cuántas ranas hubo al final? ¡Adivina adivinador! Si Laura tenía 6 pesos y se compro un chocolate de 4 pesos, ¿cuánto dinero le quedo? ¡Adivina adivinador! ¿Qué número está entre el 7 y el 9? ¡Adivina adivinador! ¿Qué numero esta antes del 10? ¡Adivina adivinador! Si tengo más de 8 canicas pero menos de 10 ¿Cuantas canicas tengo? ¡Adivina adivinador! ¿Cómo se llama la figura que tiene 3 lados? ¡Adivina adivinador! ¿Cómo se llama la figura que tiene dos lados grandes y dos chicos?
- Para saber si las respuestas fueron correctas, los alumnos pueden utilizar objetos, consultar la serie numérica u observar las figuras geométricas. Conforme los alumnos adquieran habilidad para resolver mentalmente estos problemas y conforme avance en el conocimiento de la serie numérica, puede aplicarse el rango de número para plantear preguntas y problemas más complejos. Debe tomarse en cuenta que algunas preguntas de la figura tiene más de una respuesta correcta. Cuando los alumnos proporcionen diferentes respuestas, se analiza cuáles de ellas pueden ser correctas, cuáles no y por qué no lo son.

Juego didáctico: *La pirinola*

Propósito del juego:

- Desarrollo de habilidades mentales.

Materiales:

- 60 fichas 1 pirinola

Desarrollo del juego:

- Tiene que repetirse las fichas en forma equitativa de la tal forma que todos los integrantes tengan las mismas cantidades para iniciar el juego
- Cada jugador pone dos fichas al centro, pone dos de sus fichas al centro después por turnos cada jugados hace girar la pirinola y según lo que marque debe tomar o poner tantas fichas y ganas los últimos que queden, así van continuando las actividades planteando al grupo cuando podemos iniciar.

Juego didáctico: *Las horas.*

Propósito del juego:

- Fortalecer la suma y la resta.

Desarrollo del juego:

- Se recitan o cantan las siguientes estrofas, tanto del verso inicial al final, como a la inversa:

“A la una come tuna

A las dos me da tos

A las tres veo Andrés



A las cuatro voy al teatro

A las cinco brinco y brinco

A las seis merendare

A las siete jugare

A las ocho soy pinocho

A las nueve como nieve”.

Juego didáctico: *El rey pide*.

Propósito del juego:

- Fortalecer la agilidad mental, resolviendo problemas de multiplicación.

Desarrollo del juego:

- Un alumno representa al rey, una alumna que represente a la reina. Se divide al grupo en 2 equipos y los reyes deberán sentarse al frente del salón y cada uno de los equipos colocarán en las partes laterales numerando a sus elementos del 1 hasta el que llegue. En la parte central del salón se colocaran varias tarjetas revueltas con los resultados de las tablas de multiplicar repitiéndose 2 -3 veces el resultado. El juego consiste en la que el rey y la reina pidan el resultado de una tabla de multiplicar mientras que los dos primero de los equipos tienen que gritar el resultado y correr a buscar. El conjunto de tarjetas es el resultado.

### **3.3. Juegos didácticos en la asignatura del Conocimiento del Medio.**

En segundo grado, sabemos bien, los contenidos de ciencias naturales, historia, geografía y educación cívica que presentan integrados en la asignatura.

Juego didáctico: *La Tía Mónica*

Propósito del juego:

- Que los alumnos identifiquen las partes de su cuerpo, por medio del juego.

Material:

- Láminas del cuerpo humano.

Versión 1.

- Sacar los niños al patio de la escuela indicarles que hagan un círculo para iniciar la actividad con esta canción tradicional.

Versión 2.

Se empieza a cantar: “Yo tengo una tía llamada Mónica, que cuando va al mercado nos dice: ho-la-lá, y así mueve sus ojos así... así... así.

Yo tengo una tía llamada Mónica, que cuando va al mercado nos dice ho-la-lá, y así mueve la nariz así... así... así.

Yo tengo una tía llamada Mónica, que cuando va al mercado nos dice ho-la-lá, y así mueve los oídos así... así... así”. De esta manera se va cantando el tema musical y van identificando todo su cuerpo.

Juego didáctico: *Limpieza es belleza.*

Propósito del juego:

- Promover a los alumnos cuando se cumple con las reglas de higiene.

Material:

- cartulina, colores.

Versión 1

- Se divide al grupo en equipos, cada equipo va a presentar por medio del juego una regla de limpieza ya sea lavarse las manos, los dientes etc., para ver la importancia que tiene el aseo personal ante el grupo.

Versión 2.

- Después individualmente se les indica que dibujen su comunidad con un aspecto higiénico. Realice cartelones con mensajes para ayudar a cambiar la basura en los lugares principales de su localidad, y pegarlos en lugares visibles.

Juego didáctico: *Adivina qué hora es.*

Propósito del juego:

- Por medio del juego, lograr que el niño conozca el funcionamiento del reloj.

Material:

- Reloj de pared

Desarrollo del juego:

- Se divide el grupo en equipos donde juegan hacer una representación de reloj donde se disfrazan al frente del salón para identificar cual reloj de los equipos quedó mejor, orientándolos que deben llevar a cabo el tiempo las horas minutos y segundos, comentarles que hay varios tipos de relojes que realicen un reloj con la hora que se despierta, come, juega, hace la tarea y se duerme.

Juego didáctico: *Calendario*.

Propósito del juego:

- Proveer que los niños conozcan los meses del calendario, los hechos que ocurren.

Materiales:

- Calendario, cartulina, colores.

Versión 1

- Que los niños realicen individualmente un calendario donde pinten de rojo las fechas de su cumpleaños su santo o fecha familiares más importantes.

Versión 2

- Se forma un equipo para realizar un calendario donde van a poner un color favorito, cada equipo para pintar las fechas más importantes de los meses y lo que se conmemora.

### **3.4. Juegos didácticos en la asignatura de Educación artística.**

Juego didáctico: *¿Qué escucho, qué veo?*

Propósito del juego:

- Crear imágenes a partir de estímulos auditivos.

Materiales:

- Tapete individual.

Desarrollo del juego:

- Edades: de 7 a 12 años, participación individual, se pide a los niños que se acomoden en su tapete, cierren los ojos y procuren relajarse hasta escuchar su propia respiración. Luego de un tiempo pertinente, se dan consignas siguientes: con los ojos cerrados, van a abrir sus oídos para buscar los sonidos que están a su alrededor, primero pongan atención a los ruidos lejanos, los sonidos que provengan de la calle, del exterior del salón del patio y de los salones más cercanos; ahora van a escuchar los sonidos y los ruidos que estén dentro del salón desde los movimientos de sus compañeros hasta su propia respiración de manera suave le indicaran que poco a poco, abra los ojos, se despiere y se estire hasta quedar sentados, para comentar todo lo que percibieron. Primero los sonidos que escucharon y luego platican lo que “vieron”, las imágenes que pasaron por su mente.

Juego didáctico: *¿Quién eres, quién soy?*

Propósito del juego:

- Reconocer algunas sensaciones a partir del tacto.

Materiales:

- Paliacates o pañuelos para cubrir los ojos.

Desarrollo del juego:

- Edades de 6 a 12 años, participación: en parejas, se pide a los alumnos que formen parejas y se venden los ojos. Les comentas que quizá se sientan un poco inquietos por tener los ojos vendados, pero no se preocupen porque se va a cuidar que no suceda nada desagradable.
- Además, si se cubren los ojos, se darán cuenta de los útiles que son el resto de los sentidos. Se indica que no está permitido hablar que solo utilizaran el tacto para registrar la mayor cantidad de datos posibles sobre su compañero o compañera, registrando el área de reconocimiento a la cabeza, cara, brazos y manos así podrán reconocer el largo y la textura de su cabello, la forma de la barbilla, si tiene alguna cadena o reloj y la textura de su ropa, luego de unos minutos en los que cada pareja investiga su, compañero, todos cambian de posición caminan por el salón a la vez que emiten un suave sonido para no chocar con los demás, cada niño comienza a buscar entre los niños y las niñas con lo que topa y solo a través del tacto, quien fue su pareja inicial.

Juego didáctico: *¿De qué te acuerdas?*

Propósito del juego:

- Ejercer la observación de la memoria visual

Materiales:

- Objetos diversos como cajas, tazas, libros, frascos o latas de aluminio, flores.

Desarrollo del juego:

- Edades de 6 a 12 años, participación de todo el grupo, en el lugar que todos los alumnos puedan ver, se colocan los objetos y se invita a observarlos cuidadosamente durante algunos minutos. Posteriormente, los cubres y pides que describan lo que recuerden, tratando de dar detalles, como posiciones, forma, textura y color de cada objeto. Cuando lo considere conveniente. El maestro descubre los objetos que cada alumno revise aciertos.

Juego didáctico: *De ida y vuelta.*

Propósito:

- Caracterizar las actividades de diversas personas a través de la expresión corporal.

Desarrollo del juego:

- Edades: de 8 a 12 años, participación de todo el grupo, los alumnos siguen las consignas que les indica se trata de que cada alumno camine de un lugar a otro con la actitud de un personaje determinado y que al darse la vuelta regrese como otro personaje.

Después puede rotarse el papel de quien da las indicaciones, cuidando que las consignas de ida y regreso sean muy diferentes y dejando la tarea en los alumnos, a quienes se encarga designar algunos personajes complejos:

| <b>VA COMO</b> | <b>REGRESA COMO</b> |
|----------------|---------------------|
| Náufrago       | Robot               |
| Hombre flojo   | Deportista          |
| Bebedor feliz  | Anciano             |

|            |                  |
|------------|------------------|
| Cansado(a) | Mujer embarazada |
| Boxeador   | Luchador         |

### 3.5. Análisis de las estrategias

En el presente espacio deseamos hacer un recuento de nuestra experiencia en la aplicación de las estrategias antes mencionadas, con objeto de que sirva como antecedente a cualquier otra experiencia que se desee realizar. En este sentido, las *estrategias lúdicas significativas para abordar contenidos en el grupo*, es un trabajo diseñado con la finalidad de crear en el alumno la confianza y el justo e interés por lo lúdico en las diferentes asignaturas. Ya que se pretende que con ella le encuentre sentido a todo lo que se encuentra a su alrededor, así como aprenda a resolver situaciones cotidianas que conlleven la comprensión de algunos sucesos relevantes.

Para el trabajo se realizó de forma flexible, permitiendo realizar diferentes cambios presentados durante su desarrollo y que por algún motivo tuviera que cambiar su forma, su nombre y hasta toda su estructura pero quedando la esencia de lo que se quiera lograr con ella. Dentro del proceso surgieron situaciones revolantes que hicieron más significativas y que de alguna manera dejaron algo de importancia para que se logaran los resultados.

Los resultados que se obtuvieron fueron en diferentes aspectos favorables y desfavorables, por lo que el trabajo pretendía desarrollar el gusto e interés en los contenidos de aprendizaje en los alumnos al 100%, pero para poder lograr esto se requiere de un trabajo continuo el que este permanente en todo momento y que los niños lo hagan parte de ellos en todo lo que se les presente, situaciones en las que no puede estar presente por falta de tiempo y suspensiones laborables. Llegándose a consolidar únicamente un 77% porque de la participación se puede encontrar que los maestros tienen otros propósitos que no van encaminados con estrategias lúdicas.



Por medios de la observación fue como llegué al análisis en este trabajo para poder buscar estrategias lúdicas donde los educados se motivan en los contenidos de las asignaturas: dándole un giro de entusiasmo en la enseñanza-aprendizaje teniendo como resultado unos niños participativos emocionados y libres de mente tomándolos como sujetos no como objeto dejando a un lado el aprendizaje tradicionalista.

Concientizando a mis compañeros para socializarnos para tomar un rumbo positivo a la escuela y tener un aprendizaje de calidad no de cantidad mediante estrategias lúdicas. Los padres son una parte fundamental para analizar los juegos de sus hijos y que por medio de estos se significa algún problema social psicológico, biológico o pedagógico etc., para ayudarlos a salir de los traumas. De esta manera hicimos el análisis y fue como se buscaron juegos que fueran importantes e interesantes emocionalmente para sus estrategias lúdicas en contenidos de aprendizaje en las diferentes asignaturas.

Primeramente mencionamos que durante el análisis de cada una de las estrategias se comenzó la aplicación haciendo que resaltaran aquellos conocimientos que los alumnos tenían sobre el tema para de alguna forma poder ubicar la enseñanza a sus condiciones de aprendizaje. Las estrategias se realizaron de manera ordenada, lo cual no alteró ninguna de las habilidades y los conocimientos de manera incisiva.

Recolectaba datos sobre los conocimientos previos de los niños los cuales hacían que se contemplara el posible problema que podía enfrentarse durante el desarrollo de la enseñanza para lo que se anticipaba una actividad para resolver los datos que se obtenían se realizaban de los juegos, las participaciones y sobre todo los cuestionamientos que los alumnos realizan sobre el tema. Se pudo establecer que los cambios que se hicieron a la mayoría de las estrategias que comenzaron con juegos en los contenidos de aprendizaje.

### **3.6. Evaluación de las estrategias**

Después de su aplicación, al evaluar las estrategias, observaremos que la valoración será muy positiva, en tanto desde el momento que dejamos que el niño sea participativo le daremos la seguridad de aprender jugando, por lo cual se desempeño y su creatividad potenciará su enseñanza-aprendizaje.

En este sentido, la evaluación en la materia de español nos proporcionará buenos resultados, desde el momento que dejemos lo tradicional para entrar en la estrategia lúdica. Se nos facilitará desde la comunicación, la comprensión lectora, la escritura, la realización de cuentos, juegos y rimas, logrando un aprendizaje significativo.

Respecto a matemáticas, obtendremos buenas respuestas por parte de los pequeños, desde el momento de trasladarlos al patio de la escuela será un cambio muy notorio y relajante para que los alumnos. Ellos tendrán un aprendizaje significativo para sus conocimientos y a la hora de la evaluación arrojarán resultados positivos en tanto han estado aprendiendo jugando.

En lo correspondiente a Conocimiento del Medio, hemos obtenido experiencias gratificantes e interesantes, ya que la evaluación de los niños la hemos realizado por medio de cantos, identificando las partes de su cuerpo, así como conocer la importancia que tiene promover las reglas de limpieza, lograr que el niño conozca el funcionamiento del reloj. Proveer que los pequeños conozcan los meses del calendario los hechos que ocurren, entre otras actividades más.

En lo referente a Educación Artística, la evolución de la apreciación debe ser por medio de juegos, como por ejemplo crear imágenes, apartar de estímulos auditivos que reconozcan sensaciones, apartar del tacto, ejercer la observación de la memoria visual, caracterizar las acciones de diversas personas a través de la expresión corporal.

Una experiencia en el ámbito personal sobre el juego, fue cuando una servidora estaba en tercero de primaria. La profesora nos dejó estudiar las tablas de

multiplicar, en una semana no estudié en absoluto. Llegó el momento de preguntármelas y no pude contestarlas, mandó llamar a mi mamá y la maestra le dio la queja, mi mamá me vio y me sonrió y me preguntó algunas multiplicaciones. No me regañó, al llegar a la casa y después de comer me dijo: “ven, vamos a jugar a las tablas de multiplicar”, formo una lotería y jugamos con mis hermanos y yo, jugando aprendí las tablas y lo más importante es que aprendí razonando, no memorizando, desde ese momento, le tuve mucha fe a las actividades lúdicas.

## CAPÍTULO 4: METODOLOGÍA UTILIZADA

En el presente capítulo denominado *Metodología utilizada* para la elaboración de esta tesina ensayo, se debe referir a los pasos seguidos en el desarrollo de nuestra indagación, mencionando cómo se problematizó el objeto de indagación, cómo se recabó la información para solucionar el problema planteado y, finalmente, cómo se expuso dicha información en el presente documento.

Para comenzar este proceso indagatorio, fue necesario hacer una reflexión sobre el proceso tradicional de trabajo seguido durante la educación primaria, especialmente en el segundo grado, en el que el juego es un medio que no se utiliza para fortalecer todo proceso de aprendizaje. Esto, aunque durante la Educación Preescolar utilice mucho este medio para alcanzar sus propósitos educativos.

Por lo regular, el alumno debe estar silencioso y atento para realizar las actividades que se le ordena, independientemente de que ellas le interesen o no, lo cual conlleva a una adquisición del conocimiento que admite diferentes matices, desde un conocimiento aceptable a uno de dudosa calidad. La idea anteriormente mencionada, surgida de la reflexión y observación sobre la práctica, llevó a la elección del tema sobre estrategias lúdico-significativas para abordar contenidos de aprendizaje en alumnos de segundo grado de educación primaria.

Después de la anterior observación empírica y su reflexión, con el apoyo del asesor se estableció el *Esquema de Indagación*, con los siguientes tópicos: el campo temático, el tema, la pregunta general de indagación y las líneas de indagación, que se transformarían después en los principales capítulos de la tesina. Esta etapa permitió delimitar el objeto de trabajo y establecer las principales vías de operación.

Siguiendo el proceso de investigación, una vez establecido el esquema de trabajo con los principales conceptos sobre el tema de indagación, se vertieron al esquema algunas notas que ya se tenían elaboradas con anterioridad sobre esta temática pero bajo otro tipo de presentación, en este caso, una propuesta pedagógica de trabajo.

Asimismo, se realizaron diversas lecturas adicionales relacionadas con el tema, a fin de ampliar nuestra información, misma que se resumió, sintetizó y contrastó mediante la elaboración de fichas de trabajo textuales donde se registraron los pensamientos e investigaciones de aquellos psicólogos, pedagogos y sociólogos que han llegado a la posteridad toda una serie de ideas, estrategias, e instrumentos para facilitar, ampliar, y perfeccionar la información requerida.

En relación con nuestra investigación se recurrió a recabar información sobre el tema en antologías, periódicos, revistas, todos los libros oficiales que integran el plan curricular de la educación primaria, aparte de otras fuentes documentales consultadas en las bibliotecas de la región.

En este proceso de la investigación, nos propusimos redactar el primer borrador del ensayo, para que en la medida en que se hicieron repetidas lecturas, se detectaran errores de redacción, puntuación y ortografía, entre otras anomalías de formato.

Además, este primer borrador, permitió revisar la coherencia lógica y la congruencia entre las ideas redactadas de los diferentes apartados que integran el ensayo.

La producción y ajuste de la tesina ensayo en todos y cada uno de sus apartados para la presentación final ha sido también, un paso importante en este proceso de exposición.

Cabe mencionar que en todo el proceso y elaboración sobre el presente trabajo, se hicieron observaciones, reflexiones y correcciones del asesor, para la elaboración de la tesina ensayo.

## CONCLUSIONES

La estrategia lúdica ayuda al niño para que sus órganos vitales realicen sus funciones físicas y mental, y estas funciones son indispensables en el proceso enseñanza-aprendizaje.

El juego actúa como el mejor estimulante para el crecimiento y desarrollo del niño siendo una característica esencial en el pequeño tiene un gran valor social muy importante. Porque aparte de ayudarlo a ser sociable lo divierte y entretiene. Pero lo más importante es que por medio de actividades lúdicas el adulto puede inculcarle buenos hábitos, buenos sentimientos tanto a él mismo como a los demás, respeto hacia los mayores, respeto a las costumbres, religiones, etc. Por medio del juego el adulto puede educar al niño en todo el orden social.

Una de las funciones principales del juego es la de proporcionar en el niño una buena conducta, un buen comportamiento proporciona estímulos y lecciones muy útiles y necesarios para la adaptación personal y las relaciones humanas, creando un comportamiento apropiado otra función importante de las estrategias es la de utilizarse como terapia en los niños problema los cuales siempre se encuentran en cualquier grupo escolar. Son todos aquellos alumnos callados, distraídos, gritones y agresivos que no solamente ocasionan problemas entre ellos al maestro por su bajo rendimiento e indisciplina sino que descomponen todo el grupo.

Los niños con problemas son los que sufren verdaderos traumas psicológicos causado casi siempre por la desestabilidad familiar que ocasionan los padres con sus pleitos y el exceso de autoridad que ejercen en el control del niño, o también el autoritarismo del maestro dentro del salón de clases, en donde reprime al alumno haciéndolo sentir inferior a los demás. Se ha encontrado tres tipos de terapia del juego que son las siguientes:

*Terapéutica de la liberación.* Que consiste en dar al niño la oportunidad de disipar sus sentimientos hostiles y agresivos dentro de ciertos límites de destructividad por medio del juego; como descomponer muñecos que representan a

sus padres, embarrarse de pintura, tirar cosas etc. Y por este medio el niño adquiere cierto tipo de características.

*Terapéutica interrogativa.* Esta da importancia a la interpretación. Funciona de manera muy parecida al psicoanálisis por medio del juego el terapeuta interpreta los sentimientos y estudios del niño para encontrar la causa del problema.

*Terapéutica de relación.* Esta se funda en la relación que establece entre el niño y el terapeuta durante la sesión del juego. Es muy frecuente que los niños pierdan la confianza en los adultos y el juego da al niño la oportunidad de establecer una cálida y comprensiva relación con el adulto. Se dice que en la mayoría de los casos se obtiene éxito con este tipo de tratamientos.

En el aprendizaje infantil destacan dos formas o clases de aprendizaje que son aprendizaje activo y aprendizaje pasivo. Algunos niños aprenden mejor en forma pasiva, mientras que otros, lo hacen mejor si están físicamente activos. De acuerdo a estos dos tipos de niños que son los más característicos aun que existen otros de tipo intermedio pero tomando estos como modelo los investigadores han encontrado que el juego funciona como reflejado o tranquilizador de los niños más activos y funcionan como activador en los niños pasivos o demasiado quietos soñadores o distraídos. Pero funcionando en los dos casos como motivador. También se ha descubierto que el juego aumenta la habilidad física y mental del niño en su enseñanza-aprendizaje.

Un niño no tiene habilidad para realizar una actividad puede aprender, o más bien dicho adquirirla jugando que tratar hacerlo en forma seria porque jugando no se sentirá mal ante los demás por poder realizarlo, pues sólo está jugando repitiendo la acción cuantas veces sea necesario. Nuestras observaciones han llegado a sugerir que para un niño es más fácil llevar a cabo una serie de movimientos y enseguida recodarlos y volverlos hacer.

En el aspecto biológico el juego desarrolla una función muy importante la de higiene que sirve para conservar sano su cuerpo y al mismo tiempo ejerce otra

función la de desarrollo físico. Porque al decir es el factor que condiciona la salud porque es el mejor aliado del aire y del sol en la lucha contra las enfermedades y que además influye poderosamente en el desarrollo físico, pues citando a la fisiológica, se dice que para un buen crecimiento normal del niño, necesita moverse y hacer ejercicio.

Es una actividad compleja de varias significaciones en la que intervienen factores psicológicos, fisiológicos y sociales que se manifiesta de diversa manera según la edad, sexo, condición social. El privativo de la infancia, sino que aparecen en todas las edades como un carácter especial pero siempre orientada a proporcionar solo recreo o descanso espiritual o físico. El juego es el mundo propio del niño, la forma que tiene de expresarse espontáneamente por el que se puede conocer sus condiciones personales y por él se le puede educar debidamente.

Es la expresión espontánea de pautas y conductas innatas, y es también el método natural por el cual el niño adquiere práctica en las actividades que después tendrá que efectuar seriamente “es sin duda una infracción a la disciplina o a las tareas que imponen al hombre las necesidades prácticas de su existencia, las preocupaciones por su situación y por su persona, pero el juego supone esas disciplinas y tareas en lugar de negarlas o de renunciar a ellas, se disfruta en relación a estas como un respiro y una nuevo impulso ya que bajo las exigencias de dichas disciplinas y tareas es el inventario libre o el toque final de estas o aquellas disponibilidades funcionales hay juego en la medida que se presenta la satisfacción de sustraer momentáneamente el ejercicio de una función a las presiones o a las limitaciones”.<sup>37</sup>

Como especie de sugerencias finales de nuestra tesina, éstas se dirigen principalmente a profesores que trabajen o convivan con niños. Esperando les sirva como reflexión para su labor educativo o personal ya que todos tenemos un poco de niños o tenemos que entender a los niños para entrar en sus entendimientos. El maestro debe ser creativo como el artesano o el artista que nunca empieza el trabajo

---

<sup>37</sup> Chateau, Jean. **Psicología de los juegos infantiles**. Buenos Aires: Kapelusz, 1980. P. 98.



sin antes planearlo de acuerdo al material que van emplear, así el profesor debe plantear su trabajo de acuerdo al material humano (niños) en que se va a realizar su obra, proporcionándoles el ambiente y medios necesarios para satisfacer sus necesidades u despertar su interés por el aprendizaje.

El profesor puede inducirles las ideas del compañerismo y la cooperación. El patio de recreo no es solamente eso sino que también es un lugar en el que los niños aprenden a ser miembros de una sociedad en donde se debe estimar el esfuerzo colectivo, pero se diría aún más, no solo en el patio sino también en el aula deben despertar estos sentimientos, dejando que el juego realice su función socializadora.

Y acuérdense que el niño es niño... y más de una vez se ha oído decir que el niño es como el barro o como la plastilina en manos del adulto, que valiéndose de su elasticidad puede moldear a su gusto, y esto es cierto pero la esencia no es la elasticidad, sino el juego. El profesor debe tener más observación en sus alumnos o hijos ya que en sus juegos, el niño refleja el comportamiento de las personas que lo rodean y con las cuales convive (medio social).

El excesivo control que los padres y educadores quieren tener hacia el niño destruyéndole su carácter, mimando su resistencia y predisponiéndolo a la rebelión impulsiva.

El profesor debe tener una preparación continua para mejorar su trabajo ya que de esto depende que el maestro deje ver a los alumnos como robots programados para verlos como niños activos y reflexivos analísticos disfrutando sus conocimientos, con su mente libre como los futuros profesionales del país.

Los maestros deben hacernos un diagnóstico para ver cómo planeamos hasta dónde queremos que los alumnos aprendan qué estamos dispuestos a hacer por ellos.

Que los profesores tomen el juego como medio para tener buenos resultados en su grupo ya que por medio de esto los niños tienen un aprendizaje de calidad no de cantidad.

Las estrategias lúdicas son para nuestros alumnos como una vitamina que le hace falta a su aprendizaje ya que por medio de los juegos en las diferentes materias de enseñanza-aprendizaje fue más nutritiva y más valiosa lo bueno que me dejó esta investigación fue que los niños a la hora de entrar al salón sus caras eran más relajantes ya me saludaban, me hacían preguntas cotidianas, los niños que eran tímidos los observaba con las comunicación con los demás respecto a lo pedagógico los profesores o personas que puedan leer mi trabajo la sugerencia es que las estrategias lúdicas es una alternativa para mejorar su rendimiento escolar y ver lo valioso que es aplicarla, verán los resultados positivos en sus alumnos e hijos.

## FUENTES DE CONSULTA

- AXLINE, Virginia M. **Terapia del Juego**. México: Interamericana, 1977
- CERVERA BORRAS, Juan. **Alternativa para la enseñanza-aprendizaje de la lengua en el aula**. México: Trillas, 1994.
- CHATEAU, Jean. **Psicología de los juegos infantiles**. Buenos Aires: Kapelusz, 1980.
- HERNANDEZ ROJAS, Gerardo. **Paradigma de la Psicología Educativa**. México: Prosesup-Olea-Ilce, 1991.
- HILGARD, Ernest H., y Bower, G. **Teoría del Aprendizaje**. México: Trillas, 1973.
- JIMENEZ Y CORIA, Laureano. **Conocimiento del Educando, Psicogenética, Pedagogía y Organización escolar**. México: Porrúa, 1977.
- LEIF, Joseph, y Brunelle, Lucien. **La Verdadera Naturaleza del Juego**. Buenos Aires: Kapelusz, 1978.
- LUZURIAGA, Lorenzo. **Ideas Pedagógicas del Siglo XX**. Buenos Aires: Lozada, 1968.
- PIAGET, Jean. **La Formación del Símbolo en el Niño**. México: F.C.E., 1980.
- POZO, Hugo del. **Recreación Escolar**. México: Trillas, 1973.
- SEP. **Fichero. Actividades Didácticas. Español. Segundo Grado**. México: SEP, 1994.
- SEP. **Fichero. Actividades Didácticas. Matemáticas. Segundo Grado**. México: SEP, 1999.
- SIGMUND Fren. H. Burman. ROGER Cousinet. CATHERINE Garvey.
- UPN. **Alternativa para la enseñanza-aprendizaje de la lengua en el aula. Antología Plan 1994**. México: SEP, 1994.
- WHITTAKER, James O. **Psicología**. México: Diana, 1981.