

---

---

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD AJUSCO**

**LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA**

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE  
MATEMÁTICAS EN EL PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

**MONOGRAFÍA**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**

**PRESENTA:**

**BEATRIZ BERROCAL FLORES**

**ASESORA:**

**LIC. AMADA ELENA DÍAZ MERINO**

**CIUDAD DE MÉXICO, NOVIEMBRE 2016.**

## DEDICATORIA

Mi agradecimiento a Dios, por permitirme llegar a la culminación de este trabajo.

A mi asesora la Profesora. Amada Elena Díaz Merino mi agradecimiento, por confiar en mí, por su apoyo, orientación y paciencia para lograr este significativo triunfo, la recordaré siempre con mucho aprecio y respeto, muchas gracias.

A mis padres Manuela y Tomás por estar siempre conmigo en todo momento de mi vida, por enseñarme a luchar por lo que quiero, los quiero y los respeto, gracias.

A mis hijos Isaí y David por brindarme todo su apoyo, comprensión y regalarme su tiempo, gracias, los amo.

A mis nietos Carlos y Daniela que fueron mi fuente de inspiración para la realización de este trabajo, los amo con todo mi corazón.

A mi amiga Lupita que sin ella no hubiese podido llegar a la culminación de este trabajo, gracias por su apoyo.

A todos los que de alguna manera contribuyeron para la realización de este trabajo muchas gracias.

## ÍNDICE

	Pág.
Introducción.....	1
Capítulo I. El valor educativo del juego.....	4
1.1 Concepto del juego.....	5
1.2 Características del juego.....	6
1.3 Algunas funciones del juego.....	8
1.4 Teorías del juego.....	8
1.5 Aprendizaje.....	13
Capítulo II. El juego en la etapa escolar.....	17
2.1 Características del niño de 6 a 12 años en la etapa escolar.....	18
2.2 Tipos de juegos.....	23
2.3 Concepto de juguete.....	37
2.4 Juguete educativo.....	41
2.5 Características de un juguete educativo.....	42
Capítulo III. El juego como estrategia de aprendizaje en el área de matemáticas en el primer ciclo de educación primaria.....	44
3.1 El juego y las matemáticas.....	44
3.2 Algunas referencias sobre el Programa de Estudio 2011 en relación a la enseñanza de las matemáticas, en primer grado de educación primaria.....	48
3.3 El juego como estrategia didáctica en la enseñanza de las operaciones básicas, sumas y restas.....	50
3.4 Ventajas del juego como estrategia de aprendizaje.....	57
Consideraciones finales.....	59
Bibliografía.....	61

## INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo abordo el tema del juego como estrategia de aprendizaje en el área de matemáticas en el primer ciclo de educación primaria, porque considero que el juego es un recurso importante dentro de la labor educativa.

Me interesó hacer este trabajo porque el juego es una actividad básica para el desarrollo del niño, por medio de actividades lúdicas que son una fuente de creatividad presente en su vida. Además de que el juego es importante por sus aportaciones al desarrollo motor, cognitivo, social y emocional.

El juego es poco valorado por el profesor, no le da la debida importancia como estrategia o recurso didáctico, porque cree que esto le ocasionaría desorden y descontrol del grupo y más trabajo al dar su clase.

En este sentido mi propósito principal, es que el profesor reconozca el valor educativo del juego y valore sus ventajas y así lo pueda adoptar como un recurso valioso para enriquecer su trabajo dentro del aula, pues mediante el juego el niño puede tener aprendizajes significativos para su vida.

Es por esto que la estructura de este trabajo en la modalidad de monografía, se encuentra organizado por tres capítulos cuyo tema central es el juego como estrategia de aprendizaje en el área de matemáticas.

En el primer capítulo abordaré el valor educativo del juego, desde diversos autores, pues el juego es una actividad natural en el hombre (en el niño y en el adulto) que resulta fácil de reconocer y está presente a lo largo de toda la vida del ser humano, resumiremos el concepto del juego, que etimológicamente el término juego procede del latín *jocum* broma, diversión y *ludus* lúdica, que es el acto de jugar, también veremos, las características del juego entre las cuales está, tiene carácter universal, se da en todas las sociedades y durante toda la historia, no necesita un material concreto, cualquier juego puede realizarse con algún objeto o material o en ausencia absoluta del mismo, el juego muestra la etapa evolutiva en que se encuentra el niño y algunas funciones del juego en donde el niño descubre sus propias posibilidades.

Posteriormente retomaremos algunas teorías del juego destacando la teoría de Piaget y Vigotsky, y para terminar el primer capítulo mencionaré lo que es el aprendizaje, una de las principales funciones mentales que presentan los seres humanos y centraremos nuestra atención en las teorías del aprendizaje, destacando el conductismo y el cognoscitismo.

El segundo capítulo contiene el juego en la etapa escolar, es un instrumento primordial para la educación y un importante vehículo que tienen los niños para aprender y asimilar nuevos conceptos, en un segundo apartado de este mismo capítulo veremos las características del niño de 6 a 12 años en la etapa escolar, es un periodo donde los niños se desarrollan física, cognitiva, afectiva y socialmente, estas dimensiones abarcan un periodo en el que se producen cambios importantes en el desarrollo evolutivo del niño.

También veremos distintos tipos de juegos: Juegos cooperativos, en donde se promueve el desarrollo de actitudes colaborativas, juegos autóctonos, son los que provienen de las culturas antiguas, juegos tradicionales, son aquellos juegos infantiles clásicos como el balero, canicas etc. que se están perdiendo culturalmente debido a la tecnología, juego de reglas, este tipo de juegos implican situaciones que ya se encuentran establecidas como en el futbol, basquetbol etc. Y juegos simbólicos, este tipo de juegos se caracteriza porque los pequeños evocan situaciones ficticias, como si estuvieran pasando realmente.

Más adelante abordaré el concepto de juguete, anteriormente se definía como objeto que sirve para entretenerse, ahora la nueva definición resalta la importancia del juguete en el desarrollo evolutivo y lo define como un objeto con el que los niños juegan y desarrollan determinadas capacidades. Veremos también el juguete educativo, es a partir de las últimas tres o cuatro décadas cuando al juguete se le ha reconocido su valor educativo, posteriormente y por último veremos características de un juguete educativo, los juguetes para armar son un ejemplo de estos, ya que vienen en diferentes formas y tamaños como los rompecabezas, ayudan al niño a distinguir colores, tamaños y formas, así como juguetes apropiados para cada edad.

Y para concluir en el tercer capítulo abordaré el juego como estrategia de aprendizaje en el área de matemáticas en el primer ciclo de educación primaria, trataré el tema del juego y las matemáticas. Actualmente son muchos los teóricos que no dudan en afirmar la importancia y conveniencia de utilizar juegos y actividades lúdicas en el aula, por lo tanto dentro de la educación primaria es recomendable usar los juegos y actividades lúdicas como recurso para el aprendizaje de las matemáticas debido a que son muchas las ventajas y los posibles beneficios que puede aportar.

Veremos también algunas referencias sobre el programa de estudio 2011 en relación a la enseñanza de las matemáticas en el primer grado de educación primaria.

Hablaré también del juego como estrategia didáctica en la enseñanza de las operaciones básicas, sumas y restas, de las cuales analizaré los objetivos y contenidos que se pueden tratar con cada una, veremos para terminar las ventajas del juego como estrategia de aprendizaje.

Finalmente habrá un apartado sobre consideraciones finales y la bibliografía que consulté.

## CAPÍTULO I

### EL VALOR EDUCATIVO DEL JUEGO.

En este capítulo pretendo que se reconozca el valor educativo del juego como una expresión de la personalidad del niño en sus dimensiones física, cognitiva, emocional y social.

Así mismo se definirá el concepto del juego recuperando el punto de vista de diversos autores. Se mencionarán las características más importantes y funciones del juego, así mismo se retomarán algunas teorías del juego, destacando la teoría de Vigotsky y de Piaget.

De tal manera que el juego es autoexpresión, descubrimiento del mundo exterior y de sí mismo. En el juego el niño expresa su personalidad integral, pero no solo es una oportunidad de autoexpresión para él, también es una actividad significativa de las posibilidades de descubrimiento, de exploración y experimentación con las sensaciones, con los movimientos, con las relaciones a través de las cuales el niño descubre y se descubre así mismo. (Suárez Vega. 2012. Pág. 42).

Es importante tener presente el valor del juego en lo que respecta a la estimulación de la imaginación y capacidad de aprendizaje del niño, ya que otorga un espacio para que cada uno pueda ser libre de expresar su creatividad y demostrar su curiosidad. Es un reconocimiento de las cosas que posibilita el buen crecimiento del mundo interno intelectual y emocional del niño.

El juego es una actividad natural en el hombre (el niño y en el adulto) que resulta fácil de reconocer y está presente a lo largo de toda la vida del ser humano. Ayuda a los individuos que lo practican a comprender el mundo que les rodea y actuar sobre él.

Habitualmente se le asocia a la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta la edad adulta, popularmente se le identifica con diversión, satisfacción y ocio, con la actividad contraria a la actividad laboral, que normalmente es evaluada positivamente por quien lo realiza. Pero su trascendencia

es mucho mayor, ya que a través del juego las culturas transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos y desarrollan múltiples facetas de su personalidad. (Narro Ibernón. 2010. Pág. 34).

La actividad lúdica es necesaria para los seres humanos, teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales, siendo a su vez una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras y afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios. (Moyles. 1990. Pág. 104).

### **1.1 CONCEPTO DEL JUEGO.**

El juego es un asunto significativamente importante, no solo por el gran tiempo que los niños le dedican (15000 horas hasta la edad de los seis años, de acuerdo con Hildegar Hetzer citado por (Díaz Vega. 1997. Pág. 15). Sino por las implicaciones que tiene en todas las áreas del comportamiento humano.

Según el diccionario de la Real Academia Española, explica que el juego es la acción y efecto de jugar, ejercicio recreativo sometido a reglas y en el cual se gana o se pierde, con el juego solemos divertirnos y hacer algo. Etimológicamente el término juego procede del latín (jocum) broma, diversión y (ludus) lúdica que es el acto de jugar.

A través de la historia se han expresado diferentes definiciones del juego. A continuación se presentan algunas de ellas.

García Hoz, citado por (Urdiales y ortega. 1998. Pág.259). Nos dice que el juego es una actividad de la persona entera, individual o social, realizada espontánea o libremente y satisfactoria en sí misma.

Decroly nos dice que el juego es sobre todo en lo que el niño difiere del adulto el niño juega constantemente, juega cuando tiene sueño, juega de paseo o haga lo que haga, siempre juega. Tan verdad es que jugar es sinónimo de vivir. (Gamboa de vitelleschi. 2009. Pág. 35).



Para (Iglesias. 2005. Pág. 16). El juego es la forma preferida de expresión infantil, en la que el niño proyecta su mundo, el niño juega constantemente y reproduce en sus juegos sus vivencias y relaciones en su entorno, no se puede hablar de juego sin hablar de aprendizaje.

Grandes pedagogos como Rosseau y Comenio, han afirmado que el juego es el método más eficaz de aprendizaje. Estos filósofos piensan que el aprendizaje no puede resultar una carga pesada ni una imposición, sino que la enseñanza debe ser, ante todo, motivación e inspiración del gusto por los estudios. Así como el juego le atrae al niño porque puede obrar libremente y emplear sus esfuerzos como quiera, debe el preceptor conseguirlo en la enseñanza para tener éxito en su trabajo.

El juego no solo es la experiencia en la que el niño rehace su conocimiento, sino también su vida afectiva y social. Bien afirmaba Schiller “que el hombre no está completo sino cuando juega”. Se puede decir que el niño que no juega es un pequeño que no vive su infancia y deja sin cimientos su vida adulta. (Gamboa de Vitelleschi. 2009. Pág. 36).

Chateau considera que “un niño que no sabe jugar será un adulto que no sabrá pensar” y es que el juego no solamente proporciona bases para una vida sana, sino que es en sí una manera de vivir vigorosa y satisfactoriamente. (Díaz Vega. 2002. Pág. 146).

## **1.2 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO.**

Según (Valera. 2012. Pág. 17). Nos dice que el juego es una actividad libre, voluntaria, espontánea y autónoma. No siempre requiere ser planificado, aunque en el entorno educativo puede planificarse, las siguientes características son de esta autora y le agregué los siguientes ejemplos.

CARACTERÍSTICAS	EJEMPLO
1.- Es una actividad placentera. Desarrolla la capacidad de disfrutar, divertirse y recrearse	Cuando los niños van de día de campo y corren, admiran la naturaleza.
2.- Tiene carácter universal. Se da en todas las sociedades y durante toda la historia.	En el México prehispánico con el juego de pelota.
3.- Implica participación activa. Jugar es hacer y siempre implica participar como, explorar, moverse, pensar, deducir.	Esto es cuando los niños juegan a hacer pasteles con lodo, a comérselos y decir que están deliciosos
4.- No necesitan un material concreto. Cualquier juego puede realizarse con algún objeto o material o en ausencia absoluta del mismo.	Cuando los niños juegan a las carreras, o a las escondidas etc.
5.- Es innato. Es la actividad propia de la infancia, en los niños suele ser espontáneo, aunque puede ser propiciado o motivado.	Cuando los bebés juegan con los móviles o con su sonaja.
6.- Se desarrolla en un tiempo y espacio. El tiempo limitado por la motivación del que juega y el espacio por las posibilidades del lugar físico en que se realiza.	En el patio de recreo el juego es libre, en la clase de educación física el juego es dirigido, y el juego didáctico al interior del salón de clase.
7.- Cualquier actividad puede convertirse en juego y se desarrolla en una realidad ficticia.	Cuando el niño juega con la escoba convirtiéndola ésta en un caballo, o a la casita haciendo la comidita.
8.- Es una actividad que implica un fin en sí mismo donde lo importante son los medios, la actividad no los fines.	Los niños van a la playa y juegan a hacer castillos de arena.
9.- El juego permite al niño afirmarse. En su dimensión física, cognitiva y socioemocional.	En cuanto a sus características de lo emocional, en su autoestima y confianza en sí mismo.
10.- El juego muestra la etapa evolutiva en que se encuentra el niño.	Un bebé juega con sus manos, un niño más grande juega a las rondas como doña blanca o el patio de mi casa, o ya puede armar un avión con un lego.
11.- Los juegos son adaptables y permiten la participación de los niños de diferentes edades, sexo y cultura.	El juego del fútbol.

### **1.3 ALGUNAS FUNCIONES DEL JUEGO.**

El juego es una actividad insustituible para el desarrollo psicosocial del niño, y no se tiene que estar necesariamente ligada con contenidos pedagógicos, basta con que el niño juegue libremente para que aprenda, el niño no juega para aprender, aprende jugando. (Guillen Palacios. 2009. Pág.16).

El juego es un instrumento primordial para la educación y un importante vehículo que tienen los niños para aprender y asimilar nuevos conceptos. (García Galiana. 1999. Pág.8.).

A través del juego el niño descubre sus propias posibilidades, aprende a conocer el mundo, interpreta la realidad, ensaya conductas sociales y asume roles, aprende reglas y regula su comportamiento, exterioriza pensamientos, descarga impulsos y emociones. (Ros Murillo.2011)Pág.19).

Se ha observado que cuando los niños saben que pueden jugar con sus padres, se relacionan con ellos como seres humanos, lo que ayuda a hacer más profundos sus vínculos. Compartir el juego tiene una enorme importancia en la relación entre padres e hijos, especialmente en la confianza y el afecto mutuos. Los padres que juegan regularmente con sus hijos tienen más y mejores oportunidades de establecer en casa una atmósfera que propicie esos sentimientos y también de construir canales de comunicación. (Revista Selecciones Readers Digest. 2015. Pág. 6).

Por medio del juego el niño descarga tensiones y temores, permite controlar el miedo y la ansiedad. (Birbaum. 2008. Pág.16.).

### **1.4 TEORÍAS DEL JUEGO.**

La actividad lúdica posee una naturaleza y unas funciones lo suficientemente complejas, como para que en la actualidad no sea posible una única explicación teórica sobre la misma. Bien porque se aborda desde diferentes marcos teóricos, bien porque los autores se centran en distintos aspectos de su realidad, lo cierto es que a través

de la historia, aparecen muy diversas explicaciones sobre la naturaleza del juego y el papel que ha desempeñado y puede seguir desempeñando en la vida humana. (Narro Ibernón. 2010. Pág.34.).

Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles, ya daban una gran importancia al aprender jugando y sugieren que los niños jueguen, con actividades que tendrán que desarrollar de mayores. (Urdiales y Ortega. 1998. Pág. 255).

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego. (López Chamorro. 2010. Pág. 19-21). Menciona a varios autores que definen sus teorías sobre el juego.

- SPENCER (1855). (Teoría del excedente de energía). Lo consideraba como el resultado de acumulación de energía. Mediante el juego se gastan las energías almacenadas.
- LÁZARUS (1883). (Teoría de la relajación). Sostenía que los individuos tienden a realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga, de las que descansan mediante otras actividades como el juego, que producen relajación.

Iniciando ya el siglo xx nos encontramos con las teorías que han influido en la educación infantil.

- HALL (1904). (Teoría de la recapitulación). Asocia el juego con la evolución de la cultura humana, mediante el juego el niño vuelve a experimentar sumariamente la historia, de la humanidad. Ejemplo: Cuando la maestra explica un tema de la prehistoria y sus alumnos hacen la representación de la caza de animales, utilizando armas de esa época o juegan con una onda, un arco o un tambor.
- PIAGET (1896-1980). (Teoría del desarrollo cognitivo). (Díaz Vega. 1997. Pág. 19). Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica. Las diversas formas del juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil, son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos

componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad (asimilación y acomodación). La asimilación, consiste en la incorporación de la información al interior de sus estructuras cognitivas. Acomodación, consiste en la modificación de la organización actual.

La teoría de Piaget ha sido denominada epistemología genética, porque estudia el origen y desarrollo de las capacidades cognitivas desde su base orgánica, biológica, genética encontrando que cada individuo se desarrolla a su propio ritmo, describe el curso del desarrollo cognitivo desde la base del recién nacido, donde predominan los mecanismos reflejos, hasta la etapa adulta caracterizada por procesos conscientes de comportamiento regulado. En el desarrollo genético del individuo se identifican y diferencian periodos del desarrollo intelectual, tales como el periodo sensorio-motriz, el pre-operacional, el de operaciones concretas y el de las operaciones formales.

Piaget considera el pensamiento y la inteligencia, como procesos cognitivos que tienen su base en un substrato orgánico-biológico determinado, que va desarrollándose en forma paralela con la maduración y el crecimiento biológico.

Piaget ha realizado una descripción completa de los principales tipos de juegos que van apareciendo cronológicamente de acuerdo a los estadios de desarrollo.

#### ETAPAS DE DESARROLLO SEGÚN PIAGET

A partir de	Estadio de desarrollo	Tipos de juego	Ejemplos
0-2 años	Sensorio-motor	Funcional/construcción	Realiza juegos basados en movimientos que repite constantemente y que le permiten experimentar con

			su cuerpo y los sentidos
2-6 años	Pre-operacional	Simbólico/construcción	Predomina el juego simbólico de representación y simulación, el niño juega individualmente y utiliza objetos para transformarlos en otros elementos como una caja, en una casa, una escoba en un caballo y de construcción como rompecabezas y cubos.
6-12 años	De las operaciones concretas	Reglado/construcción	El juego de reglas aporta elementos socializadores, conocimientos y habilidades, estos juegos están estructurados en base a reglas establecidas por los propios jugadores, ejemplo juego de canicas, lotería etc. Y de construcción como armar torres.
12-18 años	De las operaciones formales	Reglado/construcción	En esta etapa ya se tiene capacidad para resolver

			problemas manejando varias variables, habría reversibilidad del pensamiento y se podría acceder al razonamiento hipotético deductivo.
--	--	--	--

- VIGOTSKY. (1896-1934). (Teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores). (Díaz Vega. 1997. Pág. 21). El juego como valor socializador, el ser humano hereda toda la evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo, vendrá determinado por las características del medio social donde vive.

El juego como factor de desarrollo, el juego como una necesidad de saber, de conocer y de dominar los objetos, en este sentido afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo.

Vigotsky, concibe el juego como un comportamiento, básicamente social que tiene su origen en la acción espontánea, pero orientada socialmente. Vigotsky, establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

También este autor, se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros, que tienen para él un significado distinto, por ejemplo cuando corre con la escoba, como si esta fuera un caballo.

Le permite practicar roles sociales como por ejemplo ser doctor, maestro, mamá o papá, le permite conocerse y conocer a los demás.

## 1.5 APRENDIZAJE.

Según (Pérez y Gardey. 2012. Pág. 5) Nos dice que el aprendizaje está considerado como una de las principales funciones mentales que presentan los seres humanos. En términos generales, se dice que el aprendizaje es la adquisición de cualquier conocimiento a partir de la información que se percibe.

(Schunk. 2012. Pág.73.). Considera que hay tres criterios en el aprendizaje, uno de esos criterios consiste en que el aprendizaje implica un cambio en la conducta o en la capacidad de conducirse. Un segundo criterio consiste en que el aprendizaje perdura a lo largo del tiempo y el tercero es que el aprendizaje ocurre por medio de la experiencia por ejemplo practicando u observando a los demás.

(Solano. 2002. Pág.55- 63). Para este autor el aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en el ser humano, está relacionado con la educación y el desarrollo personal. En el aprendizaje intervienen diversos factores que van desde el medio en el que el ser humano se desenvuelve, así como los valores y principios que se aprenden en la familia, en ella se establecen los principios de aprendizaje de todo individuo y se afianza el conocimiento recibido que llega después a formar, la base para aprendizajes posteriores.

Por lo que existen distintas teorías del aprendizaje, mencionaré solo algunas de ellas. Teoría conductista, teoría cognitiva.

La teoría conductista está basada fundamentalmente en los cambios observables en la conducta del individuo, esta teoría está enfocada en la repetición de patrones de conducta de manera que estos se ejecutan de manera automática.

Para los conductistas el aprendizaje es gradual y continuo, donde la fuerza aumenta paulatinamente al aumentar el número de ensayos.



El conductismo establece que, el aprendizaje es un cambio en la forma de comportamiento en función de los cambios del entorno.

Aprender resulta de la asociación de estímulos respuestas.

El proceso de aprendizaje no necesita tomar en cuenta pensamientos, porque estos aspectos internos dependen de quien aprende.

El aprendizaje requiere organizar los estímulos del ambiente de manera que los estudiantes puedan dar respuestas adecuadas y recibir el refuerzo.

Para Skinner uno de los más destacados representantes del enfoque conductista, el aprendizaje es un proceso que puede y debe ser dirigido desde afuera, pues considera que no existen facultades innatas en los individuos. De acuerdo con su planteamiento, el aprendizaje debe ser manejado a través de una planificación mecánica, acerca de lo que los individuos deben aprender. Es así como plantea, al interior del enfoque conductista, un conjunto de conjeturas teóricas que vienen a afirmar que con cada refuerzo de la secuencia estímulo- respuesta, aumenta la probabilidad de que esa secuencia se repita nuevamente.

Por lo tanto, el condicionamiento operante (nombre con el que se conoce la teoría de Skinner) es un proceso a través del cual una respuesta u operante (conjunto de actos), llega a ser más probable, gracias al reforzamiento por medio de un cambio en el ambiente de un organismo.

La teoría estímulo- respuesta se expresa educativamente como la relación pregunta- respuesta , según la cual un estudiante al que se le hace una pregunta, se le condiciona la respuesta que debe dar, de tal suerte que cada vez que se equivoca se le corrige hasta que llegue a dar la respuesta correcta.

La teoría cognoscitivista está basada en los procesos mediante los cuales el hombre adquiere los conocimientos, toda persona actúa a su nivel de desarrollo y conocimiento. En este enfoque encontramos un gran número de teorías dentro de las

que podemos mencionar, la epistemología genética de, J. Piaget, la teoría socio cultural de L. Vigotsky.

Para Piaget, el aprendizaje es una reestructuración activa de percepciones e ideas y no, simplemente una reacción pasiva ante la estimulación y el refuerzo exterior.

De acuerdo con Piaget nuestros conocimientos no provienen de la sensación ni de la percepción en forma aislada, sino de la acción entera, en la cual la percepción no constituye más que la función de la señalización.

Su teoría pone de relieve una concepción del aprendizaje, a partir del procesamiento de información, la cual lleva, necesariamente a la exploración y al descubrimiento.

De acuerdo con la teoría de Piaget, el aprendizaje es conceptualizado como un proceso constructivo interno, como un proceso en el que son las actividades cognitivas de los individuos las que determinan sus reacciones ante el estímulo ambiental.

Para L. Vigotsky, el aprendizaje va desde el exterior del sujeto hasta el interior, según Vigotsky, la interacción social desempeña un papel fundamental en el desarrollo de la cognición. Los principios de esta teoría son: El desarrollo cognoscitivo se limita a cierto rango en cualquier edad, el desarrollo cognoscitivo completo requiere la interacción social.

Para terminar este primer capítulo puedo concluir que son muchos los autores, por tanto, que bajo distintos puntos de vista han considerado el juego como un factor importante y potenciador del desarrollo, tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil, el desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y en general le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad.

Con respecto a las etapas de desarrollo, Piaget nos explica como el niño interpreta el mundo a edades diversas, así es que su potencialización cognoscitiva depende de la

etapa de desarrollo en que se encuentre, esto es, el ser humano al nacer es un individuo biológico y en su desarrollo hay un proceso de socialización por etapas que deberá ir organizando a lo largo de su vida.

Ahora bien con respecto a Vigotsky nos dice que el ser humano al nacer es un individuo social y en su desarrollo hay un proceso de diferenciación social, donde su potencialización cognoscitiva depende de la calidad de la interacción social en la que se encuentre. Y finalmente abordaré brevemente el concepto de aprendizaje y algunas sus teorías dando así por terminado este primer capítulo.

## **CAPÍTULO II**

### **EL JUEGO EN LA ETAPA ESCOLAR.**

En este capítulo se pretende conocer el juego en la etapa escolar, así como las características del niño en la edad escolar en sus cuatro dimensiones, física, cognitiva, afectiva y social. En segunda instancia hablaré de los tipos de juegos, unos ejemplos de estos son, el juego cooperativo, juegos tradicionales, juegos autóctonos, posteriormente hablaré del concepto de juguete, con el propósito de resaltar la importancia del juguete en el desarrollo evolutivo del niño, puesto que juguete es un término popular que utilizamos en innumerables ocasiones y con el cual el niño juega y desarrolla determinadas capacidades, posteriormente seguimos con el tema del juguete educativo, que es a partir de las tres o cuatro décadas cuando al juguete se le ha reconocido su valor educativo y finalmente expondré las características del juguete educativo.

Por lo tanto el juego tiende a asociarse con la infancia, pero lo cierto es que esta actividad se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, está presente en todos los seres humanos, su universalidad es el mejor indicativo de la función primordial que debe cumplir a lo largo del ciclo vital del individuo. A través del juego las culturas transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a los niños.

Es sin duda en el siglo XX cuando comienza a considerarse el juego como una actividad que desarrolla el pensamiento y favorece el aprendizaje, hacia la mitad del siglo veinte surge la figura indiscutible de Piaget, y de Vigotsky que hacen grandes aportaciones al juego educativo desde diferentes perspectivas y en todas aparecen algunas aportaciones significativas que contribuyen al enriquecimiento de este tema.

## 2.1 CARACTERÍSTICAS DEL NIÑO DE 6 A 12 AÑOS EN LA ETAPA ESCOLAR.

La etapa de los 6 a los 12 años es un periodo donde los niños se desarrollan física, cognitiva, afectiva y socialmente, estas dimensiones abarcan un periodo en el que se producen cambios importantes en el desarrollo evolutivo del niño. Al estudiar el desarrollo motor vamos a resaltar la importancia que tiene esta etapa en cuanto a cambios físicos y motores significativos, en cuanto al desarrollo cognitivo veremos cómo con la adquisición del pensamiento concreto el niño da un paso más de complejidad en la forma de interpretar y comprender la realidad, el desarrollo afectivo se caracteriza por corresponder a una etapa de relativa tranquilidad, siendo destacables las relaciones de amistad con sus iguales y la moral autónoma en el sentido de que el niño se ha apropiado de diversos valores y modos de actuar, en el desarrollo social, veremos cambios importantes en las relaciones interpersonales, la asociación con los pares, las relaciones con sus padres, la estructura con la familia etc. Ahora bien abordaré cada una de las dimensiones.

En relación a la dimensión física abordaré el área motora: Con respecto al crecimiento físico entre los seis y los doce años, la altura del niño en este periodo aumentará en 5% o 6% y el peso se incrementará en 10% aproximadamente por año. Lo que caracteriza a los cambios faciales de los años intermedios es la pérdida sucesiva de los dientes de leche y la aparición de los dientes permanentes.

Muchas niñas comienzan a desarrollarse entre los nueve y los diez años, por otro lado los niños de esa edad se vuelven más fuertes, más rápidos, hay un perfeccionamiento de su coordinación, muestran placer en ejercitar su cuerpo, en probar y aprender nuevas destrezas, a esta edad se adquieren muchas aptitudes motrices, de mayor o menor importancia, que se manifiestan en la práctica de diversos deportes. (Guerrero Teare. 2007. Pág. 19). **Ejemplo: en cuanto a su motricidad fina como ensartar una aguja o ensartar cuentas de diversos tamaños para hacer un collar, hacer letras con hilo o con confeti, en su motricidad gruesa como brincar sobre una línea con un solo pie, brincar la cuerda aun cuando alguna de ellas sean ejecutadas con torpeza.**

Dimensión cognitiva: En el ámbito cognitivo los niños en edad escolar, entran en la etapa que Piaget ha denominado operaciones concretas, esto significa que el niño es capaz de utilizar el pensamiento para resolver problemas, puede usar la representación mental del hecho y no requiere operar sobre la realidad para resolverlo, sin embargo las operaciones concretas están estructuradas y organizadas en función de fenómenos concretos, sucesos que suelen darse en el presente inmediato, no se puede operar sobre enunciados verbales que no tengan su correlato en la realidad, uno de los principales hitos del desarrollo intelectual mencionado en la teoría de Piaget, es que el niño alcanza en este periodo del desarrollo, la noción de conservación, es decir es la forma de conciencia de que dos estímulos que son igual en longitud, peso o cantidad permanecen iguales ante la alteración perceptual siempre y cuando no se haya agregado ni quitado nada. Existen varios principios que van a caracterizar la forma en que los niños de esa edad piensan. Entre ellos definiré algunos.

- **Principio de Identidad:** Es la capacidad de darse cuenta de que un objeto sigue siendo el mismo aun cuando tenga otra forma.
- **Principio de Reversibilidad:** Es la capacidad permanente de regresar al punto de partida de la operación, puede realizarse la operación inversa y restablecer la identidad.
- **Principio de Descentración:** Puede concentrarse en más de una dimensión importante, esto se relaciona con una disminución del egocentrismo, hasta los seis años el niño tiene un pensamiento egocéntrico, es decir no considera, la posibilidad de que exista un punto de vista diferente al de él, en el periodo escolar va a ser capaz de comprender que otras personas puedan ver la realidad de forma diferente a él, esto se relaciona con una mayor movilidad cognitiva con mayor reflexión y aplicación de principios lógicos.

En términos generales el niño de esta edad va a lograr realizar las siguientes operaciones intelectuales.

- Clasificar objetos en categorías, color, formas etc. Cada vez más abstractas.

- Ordenar serie de acuerdos a una dimensión particular, longitud, peso etc. Trabajar con números.
- Comprender los conceptos de tiempo y espacio, distinguir entre la realidad y la fantasía, hay un perfeccionamiento de la memoria, tanto porque aumenta la capacidad de ella, como porque mejora la calidad del almacenamiento y la organización del material, se enriquece el vocabulario, hay un desarrollo de la atención y la persistencia de ella en la tarea, el lenguaje se vuelve más socializado y reemplaza a la acción. (Guerrero Teare. 2007. Pág. 20).

Dimensión emocional y afectiva: La etapa escolar se caracteriza en lo afectivo por ser un periodo de cierta calma, la mayor parte de la energía del niño está volcada hacia el mejoramiento de sí mismo y a la conquista del mundo, hay una búsqueda constante de nuevos conocimientos y destrezas que le permiten moverse en el futuro en el mundo de los adultos, el mayor riesgo en esta etapa es que el niño se perciba como incapaz o que experimente el fracaso en forma sistemática, ya que esto va dando lugar a la aparición de sentimientos de inferioridad, los cuales van consolidándose como eje central de su personalidad. (Guerrero Teare. 2007. Pág. 20).

**Ejemplo: El caso de reprobación les deja un impacto importante al ver que sus compañeros avanzan y ellos sienten que van quedando rezagados o cuando sus padres se separan surgen estados de ánimo, como el sentimiento de soledad, confusión, tristeza e impotencia.**

Dimensión social: Esta área también está marcada por un cambio importante, en este periodo aumentan las relaciones interpersonales del niño, los grupos de amistad se caracterizan por ser del mismo sexo, entre los escolares pequeños de seis y siete años, hay mayor énfasis en la cooperación mutua, lo que implica dar y tomar, pero todavía está al servicio de intereses propios (no hacer favores), en los escolares mayores ocho años y nueve años, la amistad se caracteriza por relaciones más íntimas, mutuamente compartidas en las que hay una relación de compromiso y que en ocasiones se vuelven posesivas y demandan exclusividad.

Otro elemento de la dimensión social es el juego, el rol del juego es dar oportunidad de aprendizaje en él, el niño puede ir ganando confianza en sus habilidades para hacer una variedad de cosas, entra en contacto con el grupo de pares y se relaciona con ellos, aprendiendo a aceptar y respetar normas, el juego ofrece modos socialmente aceptables de competir, y sacar energía reprimida. (Guerrero Teare. 2007. Pág. 21).

La designación de la pandilla, se refiere a la importancia decisiva de la asociación con los pares que asume esta forma de convivencia, a esta edad los valores del grupo de pares, son mucho más importantes para el niño que los que les transmiten los adultos, el niño de esta edad, pasa todo el tiempo que puede en compañía de sus pares con quienes realiza un aprendizaje en diferentes círculos sociales.

**Ejemplo: En un club deportivo donde aprende fútbol, natación o pláticas religiosas, cursos bíblicos en la parroquia de su comunidad, asistir a clases de danza, aprender dibujo en una academia, manualidades en una casa de cultura.**

El grupo de pares en los escolares, comienzan a tener una centralidad cada vez mayor para el niño, ya que es la interacción con ellos donde descubre sus aptitudes y es con ellos con quienes va a medir sus cualidades y su valor como persona. Las opiniones de sus compañeros acerca de sí mismo, por primera vez en la vida del niño, van a tener peso en su imagen personal.

Una de las características más notables de esta edad, en nuestra sociedad y en muchas otras, es que los niños tienen una subcultura propia, con sus tradiciones, y sus juegos.

**Ejemplo: el trompo, el yoyo, la matatena, el balero, sus valores sus lealtades y sus normas, entre sus valores podemos mencionar la solidaridad y el respeto hacia los mismos otro ejemplo sería la amistad, en cuanto a la lealtad se expresaría conservando sus amistades, cuidándolas siendo afectivos con ellos, en cuanto a sus normas surgen de ponerse de acuerdo en sus juegos y salidas juntos en sus paseos.**



Por otro lado la relación con sus padres cambia, iniciándose un proceso gradual de independencia y autonomía, como consecuencia de su madurez física, cognitiva y afectiva, el tiempo destinado por los padres a cuidar a los niños, entre seis y doce años es menos de la mitad de lo que ocupaban cuando eran preescolares, sin embargo los padres siguen siendo figuras muy importantes, los niños se dirigen a ellos en busca de afecto, guía, son vínculos confiables y duraderos. (Guerrero Teare. 2007. Pág. 22).

Ahora bien la estructura de la familia tiene una gran significación para el desarrollo social del niño, con esto queremos decir que los tipos de familia varían y sus dinámicas también, la edad y la personalidad de los padres, la edad y el carácter de los demás hijos, el número de miembros de la familia, el puesto que ocupa el niño en la serie de los demás hermanos, todos éstos son factores que intervienen en la formación del niño.

La familia constituye el ambiente natural para la primera formación social, pero no debe limitarse a la larga el trato del niño, a sólo los miembros de la familia, el niño debe aprender a acomodarse a toda clase de gentes, a gente de su propio medio social y también a la de otros niños, pero sobre todo a los de su misma edad.

En realidad la familia sigue siendo para el niño un importante refugio afectivo y una fuente de conocimientos, entretenimientos y compañerismo a lo largo de esos años, así pues la estructura de la familia tiene un influjo propio en el desarrollo de la personalidad, pero no existe en este campo reglas fijas, no cabe por ejemplo afirmar sin más que todos los primogénitos poseen mayor sentido de responsabilidad que los demás, ya que el desarrollo real depende, además de otros muchos factores, como el modo de ser del propio niño.

El niño en edad escolar puede bastarse así mismo en sus tareas diarias, los adultos constituyen, ciertamente un trasfondo de confianza en su existencia, pero ya no mayor se va haciendo, tanto más desea seguir su camino, un niño de edad escolar posee ya cierto sentido de la realidad y está capacitado para mantener un orden y una regularidad. (Stone y Church. 1982. Pág. 7).

El desarrollo del niño lo podemos separar por dimensiones, sin embargo existe una estrecha relación entre los aspectos físicos, intelectuales, afectivos y sociales, lo que vaya ocurriendo en una dimensión va a influir directamente en las otras.

**Ejemplo: Un niño con discapacidad no va a poder desplazarse con facilidad como los otros niños, es por esto que afecta en lo físico y como consecuencia va afectar en lo social y emocional.**

## **2.2 TIPOS DE JUEGOS.**

Ahora bien expondré los diferentes tipos de juegos según el autor (García, A. 2007. Pág. 42-62).

### **1. JUEGO COOPERATIVO.**

Un juego cooperativo es aquel en el que las personas que participan no compiten, sino que buscan un objetivo común y se gana o se pierde como grupo. Se juega con los demás y no contra los demás. Los juegos cooperativos promueven la participación y actitudes de empatía, coordinación, comunicación, y solidaridad.

En estos juegos la finalidad no es que alguien gane, sino colaboran para conseguir un objetivo común. Los participantes cooperan para lograr llegar a la meta, y se fomenta el compañerismo y el propio desarrollo personal, a partir de las relaciones con los demás. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento con la naturaleza.

LOS JUEGOS COOPERATIVOS SE AGRUPAN EN SIETE APARTADOS:

Juegos de Presentación: Juegos muy sencillos que permiten un primer acercamiento y contacto.

Juegos de Conocimiento: Son aquellos juegos destinados a permitir a los participantes en una sesión o encuentro conocerse entre sí. Se trata de llegar a un grado más en la presentación.

Juegos de Afirmación: Son aquellos juegos en los que tiene un papel prioritario la autoconfianza de los participantes como personas y del grupo como tal. Pone en juego los mecanismos en que se basa la seguridad en sí mismo.

Juegos de Confianza: son en su mayor parte ejercicios físicos para probar y estimular la seguridad en uno mismo y en el grupo.

Juegos de Comunicación: Son juegos que buscan estimular la comunicación verbal en el grupo en la que normalmente se establecen papeles determinados.

Juegos de Cooperación: Son juegos en los que la colaboración entre participantes es un elemento esencial.

Juegos de Distensión: Son juegos que fundamentalmente sirven para liberar energía, hacer reír, estimular el movimiento en el grupo, liberan tensiones.

**A TRAVÉS DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS SE PROMUEVE:**

El desarrollo de actitudes colaborativas.

El conocimiento mutuo, la comunicación, la confianza, la cooperación.

El desarrollo de habilidades sociales, superación de prejuicios, toma de decisiones.

El desarrollo personal, autoestima, autocontrol emocional, creatividad.

**LOS JUEGOS COOPERATIVOS FACILITAN:**

La comunicación con los demás libremente.

Sentirse parte del grupo.

Conocerse y desarrollar sus propias capacidades.

Aceptar responsabilidades

Confiar en los demás.

Gestionar conflictos.

Sentirse valorado y apreciado por los demás.

Reducir el miedo al fracaso.

Colaborar para lograr un objetivo común.



Niños armando una torre.

## **2. JUEGOS TRADICIONALES.**

Se le conoce como juegos tradicionales a los juegos infantiles clásicos que se están perdiendo culturalmente debido a la tecnología, estos juegos se realizan sin la ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, si no con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles por la naturaleza, el juego puede ser individual o colectivo y al aire libre. Estos juegos son los que se transmiten de generación en generación teniendo cierta continuidad a lo largo de un periodo histórico. Su objetivo es la

interacción entre dos o más jugadores, es un elemento de integración social, estimulan actitudes en torno a la cooperación, el compañerismo y el respeto. Los juegos tradicionales son una fuente de transmisión de conocimientos tradiciones y culturas de otras épocas.

#### CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES:

Surgen por una temporada desaparecen y luego vuelven a aparecer.

Existen juegos exclusivos para niñas y niños.

Con este tipo de juego se desarrolla la mente. No requieren de mucho material y no son muy costosos.

#### ÁREA DE CONOCIMIENTO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES:

Se pueden utilizar para el conocimiento de la cultura local y de su región.

Fomentar la comunicación y socialización dentro del grupo.

Ayudan a fomentar la autoestima.

Desarrollan la imaginación.

**Ejemplo: Jugar al trompo, las canicas, el yoyo, el balero, la pirinola, la lotería, las rondas: como doña Blanca, la rueda de San Miguel, brinca la tablita, etc.**



Niños jugando al trompo.

### **3. JUEGOS AUTÓCTONOS.**

Se conoce como juegos autóctonos aquellos que provienen de las culturas antiguas y que en ninguna otra parte del mundo existen, pues son auténticos y cuya conservación actual se debe a una exigencia histórica por ejemplo los mayas, zapotecos, chontales, estos juegos forman parte de nuestro patrimonio cultural intangible, con estos juegos contribuimos al fortalecimiento de la identidad nacional como una nación multiétnica y pluricultural.

#### **CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS AUTÓCTONOS.**

El juego autóctono es el que se crea en cada región del mundo y es tradicional de esa parte.

Facilitan los aprendizajes propios de una región, favorecen la descarga de tensiones y energías.

Con este tipo de juegos se desarrolla la mente.

**Ejemplo: El juego de pelota, que era una actividad relacionada con el mundo sagrado en las culturas mesoamericanas.**



El juego de pelota.

Otros ejemplos de juegos autóctonos son: El patolli cuyo equivalente actual sería un juego de mesa llamado parkase o parchis, el cual tiene un tablero formado por cuadros con cuatro salidas identificadas por colores, el objetivo es alcanzar el centro del tablero avanzando un determinado número de casillas, con base en el azar y la estrategia, ya que los números de un lado indican la cantidad de espacios que se pueden avanzar, y el jugador determina el movimiento de sus fichas. Tangram que es un rompecabezas chino que tiene miles de años, consta de siete piezas distintas, cuando se colocan juntas correctamente, forman un cuadro, este rompecabezas ayuda para aprender matemáticas, también puede usarse para hacer figuras de animales u otras cosas.

#### **4. JUEGOS DE EXPRESIÓN CORPORAL.**

En este tipo de juegos se utiliza el cuerpo como elemento de expresión y comunicación. Algunas propuestas para trabajar la expresión corporal son actividades de imitación, dramatización, danza y mímica.

## CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO DE EXPRESIÓN CORPORAL:

No solo nos expresamos hablando sino también por medio del lenguaje corporal y el lenguaje de los gestos

La expresión corporal es una actividad que desarrolla la sensibilidad, la imaginación, la creatividad y la comunicación.

Actividad que permite transmitir sentimientos actitudes y sensaciones.

## ÁREA DE CONOCIMIENTO DE EL JUEGO DE EXPRESIÓN CORPOPAL.

Se puede contemplar desde el punto de vista artístico, como imitación expresión o creatividad.



**Ejemplo: Actividades de imitación, dramatización, danza, mímica.**

## 5. JUEGOS DE INTEGRACIÓN Y SOCIALIZACIÓN.

Tienen como misión poner a los niños en comunicación entre sí, propicia que los niños se integren al grupo.



Las relaciones sociales son importantes en la vida del ser humano, si las situaciones sociales cambian necesitamos adaptarnos con nuevas habilidades sociales. La adecuada adaptación hace madurar y enriquecer la personalidad.

La escuela es para el niño un lugar para la socialización, ofrece las primeras experiencias sociales fuera de la familia como personas nuevas.

#### VENTAJAS DEL JUEGO DE SOCIALIZACIÓN.

El niño comprende a los demás y así mismo, se comunica mejor, juega y participa.

Problemas derivados de la falta de las relaciones sociales, puede desarrollar problemas de aprendizaje, bajo rendimiento, problemas de conducta, baja autoestima, ansiedad, depresión. **Ejemplo: niños jugando a la comidita.**



#### 6. JUEGO DE REGLAS.

Según Piaget es considerado como la actividad lúdica del ser socializado.

Los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio motoras o intelectuales.

Para Piaget el juego de reglas marca el debilitamiento del juego infantil y el paso propiamente adulto es una tendencia al formalismo.

Los juegos de este tipo implican reglas, que ya se encuentran fijadas y que el niño tendrá que seguir para participar óptimamente en este tipo de juegos.

Estos juegos implican una interacción y compartir con los demás, traen consigo reglas que facilitan la convivencia, la tolerancia, y el respeto entre los niños.

#### BENEFICIOS DE LOS JUEGOS DE REGLAS:

Permiten desarrollar diferentes estrategias para prever el punto de vista del otro.

Posibilita la comunicación con su grupo de iguales.

Posibilita el cambio de papeles en distintas situaciones.

#### CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO DE REGLAS:

Salida del periodo egocéntrico.

Desarrollo de los primeros elementos de razonamiento lógico.

Potencia la creatividad.

Desarrollo de la memoria adquisición de tiempo y espacio.

Las relaciones personales.

Es incuestionable la importancia que el juego de reglas tiene para integrar lo aprendido por el niño en su desarrollo cognitivo, afectivo y social.

**Ejemplo: Basquetbol, futbol, volibol, damas chinas, ajedrez, juego de la oca.**



Niños jugando futbol.

## **7. JUEGO SIMBÓLICO.**

De dos a seis años, caracterizado por la asimilación de la realidad al ego, juegos de ficción, este tipo de juego se caracteriza porque los pequeños evocan situaciones ficticias como si estuvieran pasando realmente. De ahí que se convierten en personajes y sus muñecos cobran vida a su gusto e imaginación.

### **CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO SIMBÓLICO.**

El juego simbólico es la capacidad de simbolizar, es decir crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginarios, este tipo de juego es importante debido a que el lenguaje está presente en ellos, al curar la “herida” del oso de peluche, y tratar de aliviarlo diciéndole que todo va a estar bien el niño estimula su lenguaje, en el juego simbólico por lo regular el niño juega solo, el juego simbólico es parte de un proceso del desarrollo del niño y a través de él va a asimilar el mundo que lo rodea.

No es un juego didáctico, es una expresión en forma lúdica porque puede que aprendan o no aprendan no está implícito un aprendizaje educativo.

#### **BENEFICIOS DEL JUEGO SIMBÓLICO:**

Desarrolla su lenguaje.

Contribuye a su desarrollo emocional.

Desarrolla su capacidad imaginativa.

Permite en el futuro un juego colectivo y con reglas.

Sirve para liberar tensiones y expresar emociones.

**Ejemplo: juegan al maestro, al doctor, a la enfermera, a la comidita, al osito que le duele la muela y le dan su medicina.**

Niña jugando con su carriola.



## **8. JUEGO SENSORIAL.**

Los juegos sensoriales son ejercicios que contribuyen a desarrollar los sentidos del niño. En un sentido más amplio, el juego sensorial en el ámbito educativo, lo definimos como la actividad lúdica, de poca intensidad que desarrolla los sentidos, el conocimiento corporal la estructuración espacio-temporal, la coordinación motriz y la expresión verbal y corporal.

Se deben realizar los juegos sensoriales con cierta periodicidad a fin de lograr afianzar los aprendizajes estimulados.

Deben proponerse en forma equilibrada y variada, es necesario poner juegos para todos los sentidos.

Requieren ejercicio previo y un periodo de repetición.

**Ejemplo: Juegos de ejercitación visual, su finalidad es conocer los colores, las figuras geométricas como el triángulo, cuadrado, etc. Ejercitación auditiva para distinguir los sonidos ejemplo el ruido de una campana, de un pandero, reconocer las voces, juegos para tocar y distinguir las texturas suaves, duras.**

## **9. JUEGO MODIFICADO O SIMPLIFICADO.**

Como el fútbol- rápido, son menos jugadores y la cancha más pequeña.

En este tipo de juego las reglas se modifican y son juegos que se encuentran en la encrucijada del juego libre y el juego deportivo estándar o deporte, posee reglas de inicio, ofrecen un gran margen de cambio y modificaciones en la marcha.

**Ejemplo. Es la modificación de un juego reglado como el fútbol, el hockey o el basquetbol donde se modifican las reglas y el número de jugadores, el balón más pequeño, porterías más chicas. Las reglas y el número de jugadores se pueden modificar en la escuela en un patio de recreo.**

## 10. JUEGO PARADÓJICO.

Es aquel en que los jugadores interactúan cara a cara sin ser necesariamente compañeros o adversarios.

Los niños pueden realizar este tipo de juegos para promover el pensamiento creativo, pues les permite cambiar de rol y convertirse en compañeros o adversarios.

**Ejemplo: Las carreras, el ciclismo, el cross que es el ciclismo de montaña y motocross para los adultos y en los niños las carreras de ciclismo.**



Niños jugando a las carreras en bicicleta.

## **11. JUEGOS DE PERSECUCIÓN.**

Son aquellos en los que se produce un seguimiento de uno o varios jugadores la idea es atrapar a su compañero o compañeros.

Puede ser una acción física que consiste en tratar de alcanzar a alguien.

Son juegos infantiles que gozan de alta popularidad entre los niños, especialmente durante el recreo o tiempo de descanso entre clases.

**Ejemplo. Correteadas, alcánzame si puedes, escondidillas, la roña, quemados.**



Niñas jugando a las correteadas.

## **12. JUEGO LIBRE Y ESPONTÁNEO.**

Entendemos por juego libre aquel que los niños realizan espontáneamente y libremente en el que no existe la intervención del adulto.

Es libre porque nos obliga a jugar y espontáneo porque surge sin planificación previa.

Su práctica supone la realización personal y social de quienes lo practican.



Niña jugando a las muñecas.

### **2.3 CONCEPTO DE JUGUETE.**

(Núñez Patricia. 2015. Pág. 1) Nos dice que en el Diccionario de la Real Academia Española (RAE) en su edición XXIII ha definido el término juguete dándole un nuevo significado, antes lo definía como objeto que sirve para entretenerse, ahora la nueva definición resalta la importancia del juguete en el desarrollo evolutivo y lo define como un objeto con el que los niños juegan y desarrollan determinadas capacidades.

En este sentido, (López y Villegas.1995.Pág. 50). Mencionan que es indispensable que tantos padres como profesores entiendan que el juguete es un instrumento indispensable en el crecimiento de los niños, una herramienta clave para su



entretenimiento, sin embargo, los juguetes no tienen únicamente un valor lúdico, en realidad el juguete es un objeto con el que además de entretenerse, los niños desarrollan determinadas capacidades, por un lado el juguete sigue siendo el objeto con el que los niños se divierten y se entretienen, además los juguetes posibilitan el desarrollo de una serie de capacidades en el niño, como relacionarse con los demás, capacidad de crear, aparte de la capacidad de imaginación que los niños desarrollan cuando juegan, creando un mundo ficticio en el que inventan sus propias historias, también desarrollan una serie de capacidades físicas por ejemplo, fuerza, velocidad, resistencia, flexibilidad y sociales como cooperar, compartir y habilidad para hacer amigos, gracias al uso de los juguetes, por eso cuando se habla de juguetes es importante tener en cuenta su valor pedagógico y su función que tienen para el desarrollo.

Esta nueva definición hace referencia a la aportación que el juguete hace a la dimensión física, cognitiva, social y emocional del niño sumada a la propia función de entretenimiento que siempre le ha otorgado la real academia española (RAE) en anteriores ediciones.

Juguete es un término popular que utilizamos en innumerables ocasiones, casi siempre refiriéndonos al objeto con el cual el niño desarrolla su actividad y que se vende en las llamadas jugueterías, por tanto comercializado. Sin embargo, olvidamos aquellos que el mismo jugador se construye o tantos otros que sencillamente, utiliza para jugar sin ser este su fin principal (cajas de cartón, cacerolas, ramas, etc.). Estos son también juguetes en cuanto objetos de juego, desde esta perspectiva creemos que solo es posible entender el juguete rompiendo su significado comercial y abordándolo desde las significaciones que el propio jugador le dota como un medio.

Así, el juego va a ser siempre el motor para el uso del juguete y no al contrario. Es decir, consideramos que los juguetes son materiales auxiliares, valiosísimos pero no imprescindibles, que potencian el juego y a veces lo determinan, pero nunca lo sustituyen. Los juguetes son útiles en la medida en que apoyan el desarrollo infantil y

responden a las necesidades e intereses de los jugadores. (López. y Villegas. 1995. Pág. 50).

El juguete es un legado cultural de costumbres y valores del pasado, a la vez que una vía de enlace con el propio entorno social y cultural. Recoge la herencia cultural de los pueblos y contribuye a una mejor aprehensión del mundo actual, facilita y orienta la inserción con el universo del juego, a partir de la actividad y acción deseada y placentera, con una doble dimensión, como instrumento de adaptación social y cultural y como instrumento socializador del deseo del niño y de la fantasía infantil, avivados por los valores potenciados por la propia sociedad. El juguete puede ser soporte óptimo para que los niños y niñas puedan expresar su mundo interior, sus miedos, sus angustias, sus deseos, fantasías e ilusiones.

En el universo de los objetos que llamamos juguetes podemos considerar tres niveles:

- ❖ Juguete creado por los niños y las niñas a partir de elementos sencillos.

Actualmente este tipo de juguetes tienen su principal valor en el hecho de convertirse en objetivo de la actividad lúdica, el verdadero juego, actividad, placer y aprendizaje está en la realización del juguete más que en la utilización posterior del mismo.

- ❖ Juguete instrumento.

Este juguete es un simple soporte o medio al servicio de una actividad lúdica originada en ocasiones, al margen del propio objeto, son objetos poco condicionantes, por su simplicidad, favorecen la imaginación y la expresión, la mayoría de los juguetes tradicionales estarían en este nivel, así por ejemplo los aros, las pelotas, las peonzas, o trompo de madera y las sencillas muñecas.

- ❖ Juguete producto industrial terminado.

El juguete industrial representa un mundo tecnológico que fascina a niños y niñas lo buscan y les permite integrarse en su época. La estética estilizada y geométrica del juguete industrial reemplaza la del tradicional, este juguete condiciona la actividad

lúdica y determina una nueva relación con lo imaginario y lo afectivo. (López Chamorro, 2010. Pág. 33).

Por otra parte desde el punto de vista antropológico podría afirmarse que el juego y los juguetes son tan antiguos como el mismo hombre, de lo que se desprende el hecho de que los objetos lúdicos son viejos acompañantes de la humanidad. Desde épocas remotas hasta nuestros días, muchas cosas han cambiado, frecuentes y constantes guerras se han escenificado sobre la faz del planeta, un gran número de concepciones han sufrido radicales transformaciones, pero una cosa ha seguido constante y nada podrá modificarla “los niños, los juguetes y el juego son y continuarán siendo siempre amigos inseparables”.

Los padres de todas las épocas se han preocupado porque sus hijos se diviertan y aprendan de los juguetes, a tal grado ha llegado su interés, que a falta de recursos económicos para obtenerlos ellos han sido manufacturadores. El caso es que el niño pueda jugar como ellos lo hicieron en su infancia.

Carlos Espejel, autor de la obra juguetes mexicanos citado por Campagne, considera que el hombre de todos los tiempos y de todas las latitudes ha hecho siempre juguetes, ninguna sociedad por inmensa que pudiera estar en sus concepciones filosóficas o preocupada por los problemas cotidianos de su existencia, podría ignorar a sus hijos hasta el grado de no fabricar juguetes para ellos.

Desde muy antiguos tiempos se han construido toscos y primitivos juguetes, es cierto que la mayoría han desaparecido, ya que su composición derivada de los recursos naturales tales como la arcilla, y la madera, no les permitió subsistir al ajetreado manejo lúdico, al que se enfrentan por parte de los niños o bien de los años, pero ahí estuvieron en las manos y las mentes de muchos infantes que se divirtieron, haciendo también felices a los originales constructores de juguetes, los padres quienes se iniciaron espontáneamente como diseñadores y manufacturadores de los primeros estímulos lúdicos para el gozo de sus hijos. (Campagne. 1996. Pág.89.).

## 2.4 JUGUETE EDUCATIVO.

El propósito de los juguetes educativos es ofrecer a los niños más y mejores oportunidades de aprender mediante el juego y los juguetes, se les ayuda en las capacidades que necesitan mayor estímulo, así como en sus destrezas más desarrolladas, un juguete puede estimular cierta habilidad o área de desarrollo del niño, al tiempo que lo ayuda a evolucionar en otros aspectos.

El valor de los juguetes reside en que los niños aprenden mejor por medio de actividades interesantes que representan retos, sin que sean demasiados difíciles. Cuando los niños concluyen con éxito una actividad, se sienten motivados a repetirla o realizarla de forma más complicada, y así aprenden nuevas habilidades.

Los niños necesitan juguetes variados que estimulen todos sus sentidos, algunos juguetes deben tener rasgos particulares para que el niños pueda observarlos, tocarlos y analizarlos y así entender conceptos como rápido y lento, ligero, y pesado, grueso y delgado. De este modo basará su aprendizaje en la experiencia y en las explicaciones que le den los adultos. La oportunidad de jugar en distintos ambientes es enriquecedora, si pueden, proporcionar al niño juguetes para actividades al aire libre y otros para actividades en interiores. Jugar al aire libre le permite expresarse con más libertad que dentro de casa, al aire libre puede correr sin obstáculos, desarrollar fuerza y habilidad para patear o lanzar una pelota, y también su habilidad para trepar, aunque el tiempo no siempre sea el mejor es importante que los niños jueguen fuera con frecuencia. (Revista Selecciones Readers Digest. (2015). Pág.4).

Es a partir de las últimas tres o cuatro décadas cuando al juguete se le ha reconocido su valor educativo, ya que durante mucho tiempo sólo fue considerado como un recurso para que el niño se ocupara de otras cosas que no fuera travesura o hacer ruido, lamentablemente el arraigo de esta idea prevalece en algunas personas aún en nuestros días, por lo que consecuentemente al juguete no se le asigna de manera universal el verdadero papel que ocupa.

Aunque en general los juguetes educan por medio de su interacción, hay un sector de éstos denominados juguetes educativos que se caracterizan por su orientación didáctica y fundamentación pedagógica, pretendiendo por medio de ello el establecimiento de habilidades y destrezas intelectuales y psicomotoras.

Si bien en los otros juguetes el aprendizaje es una consecuencia de las libres y espontáneas formas de interacción, el juguete educativo conlleva un propósito definido y contribuyente al desarrollo del niño.

Cuando los padres se refieren a esta clase de juguetes suelen citar cubos de madera, objetos o cuentas para ensartar, rompecabezas, relojes, títeres, materiales de construcción entre otros, sin embargo, y aunque suelen ser altamente valorados por los mayores, son los juguetes de menor demanda, de acuerdo con el registro de ventas.

## **2.5 CARACTERÍSTICAS DE UN JUGUETE EDUCATIVO.**

Los juguetes educativos contribuyen al desenvolvimiento físico, cognitivo y social del niño, pero tienen que ser divertidos y prestarse a diferentes formas de juego. Los juguetes deben alentar al niño a ser parte activa del juego. Cuando un niño observa pasivamente cómo funciona un juguete, el valor educativo es mínimo.

Los juguetes educativos favorecen el desarrollo del niño, pues lo invitan a descubrir procesos de aprendizaje y a perfeccionar y reforzar los conocimientos que ya tiene. También debe motivarlo a dejar volar su imaginación, lo cual es indispensable para un desarrollo sano, los expertos recomiendan juguetes que permitan a los niños desplegar su imaginación y creatividad con entera libertad. Los juguetes para armar vienen en todos tamaños, formas y grados de dificultad, y los hay para todas las edades, desde sencillos bloques de madera o plástico hasta complejas piezas de metal. Estos juguetes pueden considerarse guías porque incluyen instrucciones detalladas para cada paso, las cuales ayudan al niño a desarrollar capacidades de planeación y formación de secuencias, además de la creatividad.

Aparte de la posibilidad de construir, estos juguetes pueden usarse con otros propósitos, pues estimulan habilidades de coordinación ojo-mano, perseverancia y paciencia. Los rompecabezas desarrollan la capacidad de concentración y ayudan al niño a distinguir colores, tamaños y formas, perfeccionan sus destrezas manuales, le enseñan el método de prueba y error, estimulan su pensamiento lógico. Además de los juguetes manufacturados, cualquier material, objeto o situación sirve para aprender y jugar, a la vez que desempeña una función educativa. Uno de estos materiales es el agua, con ella los niños aprenden los conceptos de lleno y vacío, capacidad, flotabilidad, hundimiento y volumen entre otros.

Los juguetes inventados deben apegarse a los mismos criterios de seguridad que los manufacturados. Hay juguetes apropiados para cada edad en, este caso hablaremos de los juguetes adecuados para los niños de entre seis y ocho años ya que en esta edad los niños continúan con el juego simbólico, pero empiezan a seguir reglas al realizarlo, quieren aprender, adquirir destrezas, y ganar, los juguetes para armar son perfectos para este periodo, aunque conforme van creciendo los prefieren un poco más complicados ya que la creatividad y el reto caracterizan este periodo también los rompecabezas y juegos de mesa son adecuados para esta edad. (Revista Selecciones Reader's Digest. (2015). Pág. 3-4).

A través del tiempo han ido evolucionando los juguetes hasta llegar a los juguetes de alta tecnología haciendo a un lado los que el mismo niño se construye, como cajas de cartón o jugar con simples ramas.

Es así de esta manera que expongo este capítulo esperando que todo aquel que sea educador tome en cuenta que el juego y el juguete son vitales durante la infancia pues le proporciona al niño diversión le hacen imaginar, soñar y son educativos.

## **CAPÍTULO III**

### **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS EN EL PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA.**

El juego es una de las actividades educativas esenciales, que merecen se le preste atención dentro del marco de la institución escolar, por lo tanto el objetivo de este capítulo, es que se use el juego como estrategia de aprendizaje en el área de matemáticas, porque ofrece ventajas y beneficios para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de las matemáticas. Además de ayudar al niño a que desarrolle su mente y sus potencialidades intelectuales, construyendo de este modo su propio aprendizaje.

Así es que el juego es una herramienta adecuada para la realización de aprendizajes escolares, junto con las estrategias de aprendizaje, que juegan un papel importante dentro de la labor educativa.

#### **3.1 EL JUEGO Y LAS MATEMÁTICAS.**

El juego está presente en todas las etapas de nuestra vida, sea de una u otra manera, se puede decir que es una necesidad fundamental en la vida. En lo que respecta a su actuación en el desarrollo integral de la persona, podemos decir que el juego es una actividad motivadora que facilita el acercamiento natural a la actividad tanto física como intelectual. Se ajusta a los intereses de los niños y evoluciona en función de ellos, el juego tiene muchos campos de aplicación (la enseñanza, el deporte, la recreación, la dinámica de grupo etc.) y puede reunir múltiples valores pedagógicos, culturales, recreativos etc. De todas estas funciones, la más significativa se produce dentro del ámbito educativo, ya que el juego contribuye a la formación integral del individuo.

Existe un breve número de juegos que tienen una estrecha relación con las matemáticas, ya sea por sus relaciones numéricas (el domino o el juego de cartas), relaciones geométricas (juegos donde las fichas se colocan y se mueven por un tablero) o por las estrategias que hay que utilizar para ganar la partida. A pesar de

tener muchas características que se asemejan, no podemos decir que las matemáticas son juegos porque van más allá del carácter estrictamente lúdico, ya que incluye otros aspectos como el científico e instrumental. Esta semejanza entre matemáticas y juego permite ejercitar las mismas herramientas y los mismos procesos de pensamiento útiles para ambos. (Fernández López.2014. Pág.5).

He aquí un texto de Martin Gardner citado por (Fernández López. 2013. Pág13). Que con mucho acierto expresa, siempre he creído que el mejor camino para hacer las matemáticas interesantes a los alumnos y profanos es acercarse a ellos por medio del juego. El mejor método para mantener despierto a un estudiante es seguramente proponerle un juego matemático intrigante, un puzzle, un truco mágico, una paradoja o cualquier otro de entre una veintena de posibilidades que los profesores tienden a evitar.

Actualmente son muchos los teóricos que no dudan en afirmar la importancia y conveniencia de utilizar juegos y actividades lúdicas en el aula. Científicos, psicólogos, pedagogos, matemáticos coinciden en que la actividad lúdica constituye una pieza clave en el desarrollo integral del niño. Por otro lado, cada día aumentan las publicaciones de profesionales de la enseñanza, de todos los niveles, que comunican sus experiencias con juegos matemáticos en el aula con un alto grado de satisfacción.

Por lo tanto dentro de la educación primaria es recomendable usar los juegos y actividades lúdicas como recursos para el aprendizaje de las matemáticas, debido a que son muchas las ventajas y los posibles beneficios que puede aportar.

El objetivo primordial de la enseñanza básica no consiste en llenar la mente del niño de información que pensamos, le va a ser necesaria como ciudadano en nuestra sociedad, el objetivo fundamental consiste en ayudar a desarrollar su mente y sus potencialidades intelectuales, sensitivas, físicas de modo armonioso. La cuestión es que los juegos se conviertan en herramienta de aprendizaje.



¿Se debe jugar en la clase de matemáticas? Hoy en día son varios los matemáticos, como por ejemplo Miguel de Guzmán, Deulofeu, y Martín Gardner, que valoran la importancia y conveniencia de utilizar juegos y actividades lúdicas dentro del aula.

Este método de enseñar ayuda al desarrollo integral del niño, ya que cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas y conocimientos que son fundamentales por el comportamiento escolar y personal de los alumnos.

(Edo I Baste. 2012. Pág. 71). Nos dice que no hay una manera única de utilizar los juegos matemáticos dentro del aula, cada profesor puede hacerlo a su manera, desde la realización de talleres hasta utilizar un juego puntualmente para reforzar un contenido curricular específico.

A lo largo de la historia, muy frecuentemente la matemática y el juego han ido uniendo sus caminos con la aparición de observaciones ingeniosas, hechas de forma lúdica, que ha conducido a nuevas formas de pensamiento.

El juego está en el origen de una gran parte de la matemática. Si los matemáticos de todos los tiempos se la han pasado tan bien jugando y contemplando su juego y su ciencia ¿por qué no tratar de aprenderla y comunicarla a través de esta actividad?

Situándonos en la actualidad y dentro de una clase de matemáticas, se puede afirmar que el juego es una herramienta adecuada para la realización de aprendizajes escolares, ya que ofrece un agradable acceso a los conocimientos matemáticos y puede ayudar al alumno a elaborar y/o modificar esquemas conceptuales construyendo de este modo su propio aprendizaje. (Fernández López. 2014. Pág.12).

El juego matemático es un recurso didáctico de aprendizaje poco explotado, cuando los alumnos de educación primaria, tienen una carga lúdica importante y una gran imaginación para ser utilizada, cuando ella se dirige convenientemente, en la resolución de los contenidos del programa, pues esto motiva y permiten la confirmación de ideas y siempre estimulan la búsqueda de estrategias, que lleven a soluciones del problema. (Valiente Barderas. 2000. Pág.164.).

Algunos datos históricos en relación al juego y las matemáticas. En la edad moderna Gerónimo Cardano (1501-1576) el mejor matemático de su tiempo, escribió el *Liber de Ludo Aleae*, un libro sobre juegos de azar con el que anticipó en más de un siglo a Pascal y Fermat en el tratamiento matemático de la probabilidad. En su tiempo como tomando parte en ese espíritu lúdico, los duelos medievales a base de lanza y escudo dieron paso a los duelos intelectuales consistentes en resolver ecuaciones algebraicas cada vez más difíciles con la participación masiva, y más o menos deportiva, de la población infantil, de Cardano mismo y de otros contendientes famosos como Tartaglia y Ferrari.

Los biógrafos de Gauss (1777-1855) cuentan que el princeps mathematicorum era un gran aficionado a jugar a las cartas y que cada día anotaba cuidadosamente las manos que recibía para analizarlas después estadísticamente.

En la primera mitad del siglo XX los nombres más importantes en América son los de Sam Loyd padre e hijo, grandes especialistas en puzzles mecánicos o rompecabezas autores del famosísimo juego de los 15, que en su tiempo causó un furor al del cubo de rubik en nuestros días.



Puzle mecánico.

Según cuenta Martin Gardner, Albert Einstein (1879-1955) Tenía toda una estantería de su biblioteca particular dedicada a libros sobre juegos matemáticos. (Guzmán.1984. Pág. 4-5.).

### **3.2 ALGUNAS REFERENCIAS SOBRE EL PROGRAMA DE ESTUDIO 2011 EN RELACIÓN A LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS EN EL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

Recupero del programa de estudio 2011 los siguientes temas relacionados con el sentido y cálculo numérico mismos que serán abordados con ejemplos posteriormente. Durante este periodo se deben incluir los siguientes temas: Números y sistema de numeración, problemas aditivos.

Los propósitos de los temas que menciona el programa son:

- Conozcan y usen las propiedades del sistema decimal de numeración para interpretar o comunicar cantidades en distintas formas.
- Utilicen el cálculo mental, la estimación de resultados o las operaciones escritas con números naturales, de la suma y la resta.
- Identifiquen conjunto de cantidades que varían o no proporcionalmente, calculen valores faltantes y apliquen el factor constante de proporcionalidad con números naturales en casos sencillos.
- Números y sistemas de numeración.
- Problemas aditivos.

Los estándares curriculares son los siguientes. El alumno.

- Lee y escribe números naturales de hasta cuatro cifras.
- Resuelve problemas que impliquen sumar y restar números naturales utilizando los algoritmos convencionales.
- Resuelve problemas que impliquen sumar o restar números naturales utilizando procedimientos informales.

Actitudes hacia el estudio de las Matemáticas.

- Aplica el razonamiento matemático a la solución de problemas personales, sociales y naturales, aceptando el principio de que existen diversos procedimientos para resolver los problemas particulares.

Enfoque didáctico.

- El planteamiento central en cuanto a la metodología que se sugiere para el estudio de las matemáticas, consiste en utilizar secuencias de situaciones problemáticas que despierten el interés de los alumnos y los inviten a reflexionar, a encontrar diferentes formas de resolver los problemas y a formular argumentos que validen los resultados, al mismo tiempo, las situaciones planteadas deberán implicar justamente los conocimientos y habilidades que se quieren desarrollar.
- Toda solución problemática presenta obstáculos, la solución debe ser construida en el entendido de que existen diversas estrategias posibles y hay que usar al menos una. Para resolver la situación, el alumno debe usar sus conocimientos previos, mismos que le permiten entrar en la situación, pero el desafío consiste en reestructurar algo que ya sabe, sea para modificarlo, ampliarlo rechazarlo o volver a aplicarlo en una nueva situación.
- Lograr que los alumnos aprendan a trabajar de manera colaborativa es importante porque ofrece la posibilidad de expresar sus ideas y de enriquecerlas con las opiniones de los demás, ya que desarrollan la actitud de colaboración y la habilidad para argumentar. (Programa de Estudio.2011. Pág.73-75).

### **3.3 EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA ENSEÑANZA DE LAS OPERACIONES BÁSICAS, SUMAS Y RESTAS.**

Las estrategias de aprendizaje son la forma en que se enseña y la forma en que los alumnos aprenden a aprender por ellos mismos, juegan un papel importante en todo

proceso de aprendizaje, se consideran las guías de las acciones que hay que seguir, son el proceso por el cual el alumno elige, observa, piensa y aplica los procedimientos a elegir para conseguir un fin. (Noy Sánchez.2009. Pág.3).

A continuación describiré algunos ejemplos de juegos y actividades lúdicas para trabajar en la clase de matemáticas de educación primaria, de los cuales indicaré los objetivos y contenidos que se pueden tratar con cada uno, describiré brevemente la estrategia y el modo de aplicarlo en el aula, así como variaciones que pueden introducirse en algunos de ellos. Ejemplos.

### Vamos a contar.

(Desafíos Primer Grado. SEP. 2014. Pág.16).

Contenido	Objetivos o intención didáctica	Materiales
Expresión oral de la sucesión numérica, ascendente y descendente de 1 en 1, a partir de un número dado	Que los alumnos expresen oralmente las sucesiones numéricas en forma ascendente a partir de diferentes números y hasta el número que sepan.	Para todo el grupo: Un recipiente Fichas, taparroscas o piedritas.
Estrategia didáctica		
<p>Consigna 1: En grupo , canten “La gallina papanatas”            La gallina papanatas            Puso un huevo en la canasta            Puso dos            Puso tres            Puso cuatro            Puso cinco            Puso seis            Puso siete            Puso ocho            Puso nueve            Puso diez            ¿Quieres que te cuente otra vez?            Consigna 2: En grupo canten “La gallina papanatas” a partir del número que diga el profesor o un compañero. Por ejemplo:</p>		

<p>La gallina papanatas  Puso tres huevos en la canasta  Puso cuatro  Puso cinco  Puso seis  Puso siete  Puso ocho  Puso nueve  Puso diez  ¿Quieres que te cuente otra vez?  Consigna 3: en grupo canten “La gallina papanatas” comiencen en el número que diga el profesor o un compañero y continúen hasta el número que sepan. No paren en el número diez  Consigna 4: en grupo canten “La gallina papanatas”  Pongan en un recipiente el número de huevos que van mencionando.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Consideraciones previas</b></p> <p>Se sugiere utilizar algún instrumento musical como guitarra, pandero, claves etc. O amenizar la actividad con música.</p> <p>Es necesario motivar la participación de los alumnos invitándolos a que lleven el ritmo mediante palmadas, zapateando, marchando etc.</p> <p>Es muy probable que algunos alumnos no sepan qué número sigue mientras se menciona la sucesión, por lo que se sugiere esperar a que alguno lo sepa y los demás lo imiten, si no es así el profesor puede cantar con ellos para guiarlos.</p> <p>En la consigna 4 la cuenta se puede iniciar con un número diferente al uno por ejemplo, 4 huevos. En este caso será necesario colocar cuatro huevos en el recipiente antes de empezar a cantar.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Conceptos y definiciones</b></p> <p>Una sucesión numérica es una secuencia ordenada de números que presenta alguna regularidad, ya sea de forma ascendente o descendente.</p>

La enseñanza de las matemáticas parte del uso del material concreto porque permite que los alumnos experimenten el concepto desde la estimulación de sus sentidos, logrando llegar a interiorizar los conceptos que se quieren enseñar a partir de la manipulación de los objetos de su entorno. Como bien lo dice Piaget, los alumnos necesitan aprender a través de experiencias concretas, en concordancia a su estadio de desarrollo cognitivo.

La transición hacia estadios formales del pensamiento resulta de la modificación de estructuras mentales que se generan en las interacciones con el mundo físico y social. Es así como la enseñanza de las matemáticas inicia con una etapa exploratoria, la que requiere de la manipulación de material concreto. Ejemplo:

### **Carrera de autos**

(Desafíos Primer Grado. SEP. 2014. Pág.54.).

Contenido	Objetivos o intención didáctica	Materiales
Identificación y uso de los números ordinales para colocar objetos, o para indicar el lugar que ocupan dentro de una colección de hasta 10 elementos.	Que los alumnos usen los números ordinales, al tener que indicar el orden de llegada en una carrera.	Para cada equipo, un carrito de juguete.
<b>Estrategia didáctica</b>		
<p>Consigna 1: En equipo de 10 integrantes jueguen a las carreras. Por turno, cada integrante del equipo empujará un carrito desde la salida y pondrá una marca en el punto donde se detenga cuando el maestro lo indique, si el carrito se sale del camino, queda fuera del juego. Después de que el último jugador empuja el carrito, el equipo registra en una hoja los nombres de los 10 integrantes, el lugar que ocupó cada uno y quiénes quedaron fuera del juego. Un representante del equipo leerá lo que registraron al resto del grupo, por cada nombre y posición bien leídos, el equipo gana un punto. Gana el juego el equipo que obtenga más puntos.</p>		
<p>Consigna 2: De manera individual, haz lo que se indica en esta carrera de automóviles.            Colorea de rojo el auto que está en primer lugar.            Pon un tache al que va en séptimo lugar.            Pon una palomita al que está en cuarto lugar.            Encierra en un círculo al que va en décimo lugar.            Colorea de azul al que está en octavo lugar.            Colorea del color que tú quieras cualquiera de los autos que quedan, escribe junto a él qué lugar ocupa en la carrera.</p>		
<b>Consideraciones previas.</b>		
<p>Es necesario trazar en el piso suficientes caminos para equipos de 10 alumnos, cada camino puede medir, aproximadamente, 2 metros de largo por 15 centímetros de largo.            El juego tiene tres etapas, en la primera los equipos hacen rodar el carrito, después hacen el registro y finalmente leen ante el grupo lo que registraron. En la etapa final</p>		

se pueden plantear preguntas relacionadas con la lectura y escritura de los números ordinales, sobre todo en los casos en que se haya apreciado algún error o cuando se utilizaron números cardinales en vez de ordinales.

Es importante cuidar el nombre y la escritura correcta de los números ordinales, no se puede escribir 1, 2, 3, 4, ..., sino 1°, 2°, 3°, 4°, ..., y decir primero, segundo, tercero, cuarto etc.

En la segunda consigna, los cinco primeros puntos son iguales para todos por lo que la respuesta debe ser la misma, sin embargo, para hacer lo que se indica en los tres primeros puntos puede suceder que algunos alumnos tomen en cuenta dos filas en la carrera de autos y con base en ello consideren dos primeros lugares, dos segundos etc. Se debe averiguar cuál fue el razonamiento que hicieron y con base en éste, considerar la pertinencia de la respuesta, también es importante que los alumnos expliquen cómo resolvieron lo que se pide en los puntos posteriores.

Se sugiere proponer diversas actividades que promuevan el uso de los números ordinales, por ejemplo si el primer día de la semana es el lunes, ¿cuál es el cuarto día de la semana?, mostrar el dibujo de un edificio para que los alumnos coloquen los nombres planta baja, primer piso, segundo piso etc., qué lugar ocupa cada alumno en su familia.

#### Conceptos y definiciones

Los números ordinales indican la posición u orden que ocupa un elemento en un conjunto.

Lo anterior lleva a reconocer la importancia que tiene la enseñanza de las matemáticas en la educación primaria, a través del uso de instrumentos y objetos concretos para los alumnos, ya que estos buscan un aprendizaje significativo, de las matemáticas.

Ahora bien el juego es un modo de acción, de expresión y de vivencia, de experiencias altamente desarrollado e insustituible para el desarrollo intelectual de los niños. Toma diversas formas a través de las etapas de la vida de las personas y de su entorno histórico, social y tecnológico.

Y de acuerdo a los propósitos de los planes y programas de estudio de educación primaria el aprendizaje de las matemáticas debe ser adquirido a través de actividades significativas que favorezcan la resolución de problemas reales y que a su vez promuevan el desarrollo de la capacidad de razonamiento y para la búsqueda de procedimientos propios. Ejemplo:



## Juanito el dormilón

(Desafíos. Primer Grado. SEP.Pág.74.).

Contenido	Objetivos o intención didáctica	Materiales
Expresión simbólica de las acciones realizadas al resolver problemas de sumas y restas, usando los signos +, -, =.	Que los alumnos usen los signos + y – al tener que comunicar a otros las acciones de agregar o quitar, respectivamente.	Para cada pareja, 15 palitos o fichas para representar las ovejas, papelitos y lápiz.
<b>Estrategia didáctica.</b>		
<p>Consigna 1: En parejas, hagan lo siguiente.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Con palitos o fichas representen el rebaño de 15 ovejas de Juanito el dormilón.</li> <li>2.- Uno de los niños cerrará los ojos.</li> <li>3.- El otro agregará o quitará ovejas y lo escribirá en un papelito usando los signos + o -, por ejemplo si agrega 3 ovejas, en el papelito escribirá +3, si quita 5 ovejas en el papelito escribirá -5.</li> <li>4.- Entreguen el papelito a su compañero, éste abrirá los ojos y lo leerá, entonces sin contar su compañero tendrá que decir cuántas ovejas hay ahora en el rebaño.</li> <li>5.- Para estar seguros de que el resultado es correcto podrán contar las ovejas.</li> <li>6.- Después cambian los papeles, y el que leyó el papelito será quien quite o agregue ovejas.</li> </ol>		
<b>Consideraciones previas.</b>		
<p>Se sugiere resolver uno o dos ejemplos frente al grupo para asegurar que todos los alumnos comprendan las indicaciones, es importante que los niños sepan cuántas ovejas hay en el rebaño antes de cerrar los ojos, este número cambiará dependiendo de lo que se agregue o quite.</p> <p>Un aspecto que le da fuerza a la matemática como herramienta, es la posibilidad de anticipar los resultados, incluso, o sobre todo cuando no se puede resolver correctamente el problema, por ello es importante que los alumnos obtengan el número de ovejas del rebaño, sabiendo cuántas había antes y cuántas se agregaron o quitaron. En este caso, el conteo del material concreto servirá para validar las respuestas de los alumnos.</p>		

Así es que el juego bien escogido y bien explotado puede ser un elemento auxiliar de gran eficacia para lograr algunos de los objetivos de nuestra enseñanza, más eficazmente. Ejemplo:

## Inventa una historia

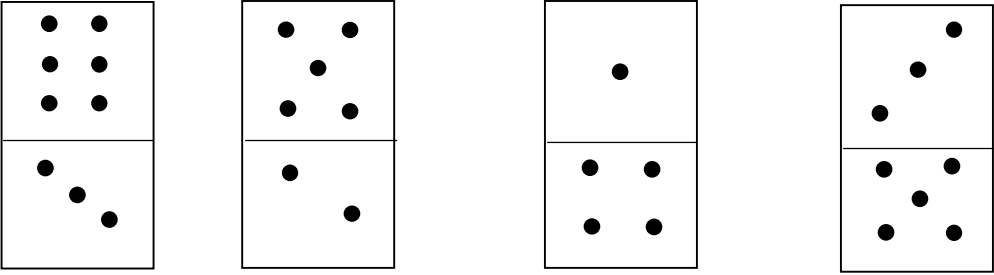
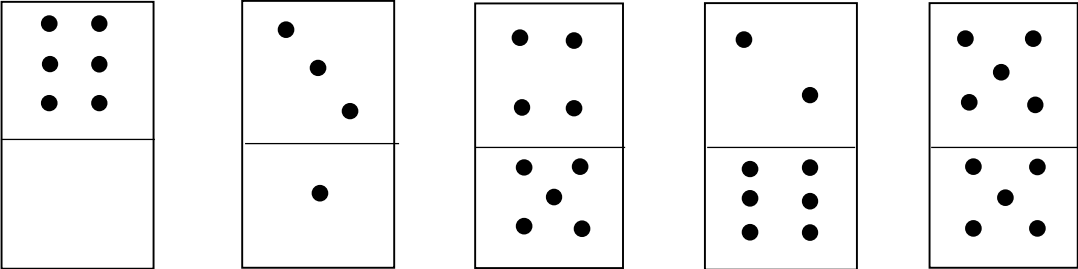
(Desafíos Primer Grado. SEP. Pág. 108).

Contenido	Objetivos o intención didáctica	Materiales
Resolución de problemas correspondientes a los significados de juntar, agregar, o quitar.	Que los alumnos relacionen actividades de su vida cotidiana con el significado de operaciones dadas (adiciones y sustracciones), al formular y escribir problemas.	Para todo el grupo, tarjetas con operaciones.
<b>Estrategia didáctica.</b>		
<p>Consigna: Formen parejas: Inventen un problema (inventa una historia) que se pueda resolver con la operación que tiene la tarjeta que les entregue su maestro. Anoten el problema y el resultado.</p>		
<b>Consideraciones previas.</b>		
<p>La comprensión de las operaciones implica identificar en qué momento o para qué situaciones son útiles.</p> <p>Seguramente los problemas que inventen los alumnos estarán relacionados con los significados que hasta ahora se han abordado, pues son los más cercanos a ellos, la tarea de pensar y escribir un problema que se adapte a una operación determinada puede resultar compleja para los niños de este grado, de manera que no hay que esperar problemas muy bien elaborados o difíciles.</p> <p>Posiblemente algunos problemas no sean claros, les falte la pregunta o no consideren todos los datos que intervienen en la operación, sin embargo la riqueza de este trabajo estará en analizar con detalle algunos problemas propuestos y ver entre todos qué les falta o qué les sobra de acuerdo con la operación a la que aluden. También es una oportunidad para que los niños se den cuenta de que una misma operación puede dar cabida a diferentes problemas.</p> <p>Es importante orientar a los niños a que compartan su trabajo con el grupo. Esto se puede hacer indicándoles que deben explicar el problema que elaboraron y corroborar con sus compañeros si corresponde a la operación y si el resultado es correcto.</p> <p>Las siguientes tarjetas son sugerencias o ejemplos, que pueden adaptarse o cambiarse de acuerdo con las posibilidades que muestren los alumnos.</p>		
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"><math>6+3+1</math></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"><math>8+13</math></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"><math>9+1-5</math></div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"><math>6-2+4</math></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"><math>16-3</math></div> </div>		

Conviene que más de una pareja tenga una tarjeta con la misma operación, con la finalidad de que analicen las diferentes formas de interpretación y la diversidad de problemas que se pueden representar a partir de ella.

### Cuántos faltan

(Desafíos Primer Grado. SEP. Pág.14.).

Contenido	Objetivos o intención didáctica	Materiales
Comparación de colecciones pequeñas con base en su cardinalidad.	Que los alumnos comparen y completen colecciones para que éstas tengan la misma cantidad de elementos.	Domino didáctico o fichas.
Estrategia didáctica.		
Consigna 1: Marca en cada ficha con una palomita la parte que tiene más puntos		
		
Consigna 2: Dibuja los puntos que faltan para que las dos partes de cada ficha sean iguales		
		

#### Consideraciones previas.

Antes de iniciar la consigna 1 es necesario explicar las características de una ficha de dominó, por ejemplo tiene forma rectangular, está dividida en dos partes, algunas tienen puntos en ambas partes, otra solo en una. Conviene excluir las fichas con igual número de puntos, es decir, las mulas.

En la consigna 2 es conveniente reflexionar sobre las respuestas que pueden dar los alumnos al observar la ficha que representa una mula, en este caso 5,5.

Para reforzar el conocimiento y habilidad trabajados en el desafío, es pertinente hacer algunas preguntas a los alumnos, por ejemplo: ¿Por qué concluimos que dos colecciones son iguales? , si una colección tiene menos objetos que otra, ¿Qué necesitamos hacer para que tengan el mismo número?

Una variante de esta actividad consiste en pedir que iguallen una colección mayor con una que tenga menos elementos.

#### Conceptos y definiciones

Cardinalidad: Número de elementos que tiene un conjunto.

### 3.4 VENTAJAS DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE.

Las ventajas y beneficios del uso de juegos en el aula para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas son un hecho y, por tanto un buen recurso para que los alumnos estén más motivados y entregados en la materia.

- El juego matemático bien escogido conlleva una serie de beneficios para el alumno como, apertura, desbloqueo, motivación, interés, diversión, entusiasmo.
- Desde el punto de vista metodológico un juego bien elegido puede servir para introducir un tema, ayudar a comprender mejor los conceptos o procesos, afianzar los ya adquiridos, adquirir destreza en algún algoritmo o descubrir la importancia de una propiedad y consolidar un contenido.
- Según Piaget 1985. Citado por Fernández López. Los juegos ayudan a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación total de la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla, comprenderla y compensarla.

- La utilización de juegos educativos dentro del aula es que puedan adaptarse tanto a los contenidos que se quieran trabajar como al nivel de aprendizaje de los alumnos a quienes vayan dirigidos.
- El juego es la base para desarrollar los conocimientos, le permite explorar, experimentar y ser creativo a lo largo del trabajo, es importante tomar en cuenta que la formación de sus propias estructuras mentales y conceptuales es la base de todo aprendizaje
- Los juegos enseñan a los escolares a dar los primeros pasos en el desarrollo de técnicas intelectuales, potencian el pensamiento lógico, desarrollan hábitos de razonamiento enseñan a pensar con espíritu crítico, los juegos por la actividad mental que generan, son un buen punto de partida para la enseñanza de la matemática y crea la base para una posterior formalización del pensamiento matemático.
- Además de facilitar el aprendizaje de las matemáticas, el juego, debido a su carácter motivador, es uno de los recursos didácticos más interesantes que puede romper la aversión que los alumnos tienen hacia la matemática. (Guzmán.1984.Pág.16).

## **CONSIDERACIONES FINALES.**

La elaboración de este trabajo en su modalidad de monografía, que aquí se ha expuesto, me ha dejado una enseñanza grata porque puedo ver que a través de estos aspectos, el juego es fundamental para la vida del ser humano, no solo del niño sino también del adulto.

La palabra Juego es una palabra corta en letras, pero larga en conceptos, a pesar de las múltiples definiciones que le podemos dar.

El juego tiene muchas posibilidades para que el niño se desarrolle armoniosamente, pues ayuda y contribuye a la exploración, el descubrimiento y posibilita el aprendizaje.

Por lo tanto se sugiere a los profesores que utilicen el juego, pues es una herramienta indispensable para el desarrollo del niño. Que vean la gran riqueza educativa que contienen el juego y los juegos cuando se practican con la intención correspondiente, que reconozcan el valor educativo del juego.

De tal manera que el niño debe incorporarse al proceso de aprendizaje de una manera activa y armoniosa, ya no debe ser la imagen del niño escuchando al profesor y sin hacer nada, el niño tiene que participar en clase, dar su opinión, experimentar cosas nuevas, una de las mejores maneras para que realice todo esto es a través del juego.

Con el juego no solo se busca que aprendan conocimientos, sino que desarrollen estrategias, que trabajen en equipo, que comenten y hablen ante sus compañeros por lo tanto, el juego es útil hasta diría que necesario dentro del aula, para que adquiera habilidades y aptitudes para la vida en cada una de sus dimensiones, física, cognitiva, social y afectiva.

En lo personal las teorías de Piaget y de Vigotsky me han aportado como lo mencioné anteriormente una gran enseñanza, pues desde sus diferentes puntos de vista le dan la importancia debida al desarrollo del niño pues es el eje principal para poner en práctica el juego, las estrategias, y en este caso las matemáticas.

Es así que a través de este trabajo he conocido, la gran riqueza del juego y la gran responsabilidad que se debe tener al trabajar con niños, pues nuestro deber más importante es no frenar su afán de actividades lúdicas, por el contrario debemos ofrecer la oportunidad de incluir el juego en las actividades diarias, así de esta manera se les va enseñando que aprender es fácil y divertido.

Por otro lado el desarrollo del niño en la etapa escolar es otro tema sumamente importante, es tan amplio donde hay una búsqueda constante de conocimientos y destrezas, esto le va a permitir moverse en el mundo de los adultos a través de su propio desarrollo, en donde la familia tiene un lugar importante y es fundamental, el grupo de pares con quien más se relaciona a esa edad.

Por otra parte mencionaré que cualquier profesor dedicado a la enseñanza de las matemáticas, se habrá planteado como enseñar, que método utilizar para que sean entendibles las matemáticas, pues bien por medio del juego es una buena alternativa.

En este caso la suma y la resta son operaciones básicas utilizadas en la cotidianidad y en cualquier contexto cultural, de tal manera que los maestros deben desarrollar estrategias de aprendizaje que conlleven a un entendimiento claro, pues de acuerdo con Piaget es importante la manipulación de objetos concretos para afianzar el conocimiento de los niños, pues creo yo que un profesor comprometido, que ama su profesión y su trabajo, deberá buscar todos los auxiliares disponibles para hacer más interesante su clase, uno de estos auxiliares es el juego como estrategia de aprendizaje.

Esperando por lo tanto que la elaboración de esta investigación del juego como estrategia de aprendizaje, sea un buen recurso para que los niños estén más motivados y entregados en la materia, pues un buen juego matemático conlleva una serie de beneficios para el alumno, y por supuesto que el profesor lo utilice y lo ponga en práctica.

## BIBLIOGRAFÍA.

BIRBAUM, CHISTINA. (2008). La Importancia del Juego en la Educación Infantil. Revista de educación. N° 355. Madrid, España. Ediciones Ministerio de Educación.

CHAMPAGNE, FRANCIS. (1996). El Juguete, el Niño el Educador. Bilbao, España. Ediciones Mensajero.

CHACON, PAULA. (2007). El Juego Didáctico como Estrategia de Enseñanza y Aprendizaje. ¿Cómo Crearlo en el Aula? .Caracas, Venezuela. Ediciones. Universidad Pedagógica Experimental Libertador.

DALE H, Schunk. (2012). Teorías del aprendizaje. Una perspectiva educativa. 6° Edición. México. Editorial Pearson Educación.

DÍAZ VEGA, José Luis. (2002). El Juego y el Juguete en el Desarrollo del Niño. México. Editorial Trillas.

EDO I BASTE, Mequé. (2012). Enseñar y Aprender Matemáticas. Barcelona, España. Ediciones Didáctica de las Matemáticas.

FERNÁNDEZ LÓPEZ, María. (2014). El Juego y las Matemáticas. Madrid, España. Publicaciones Unirioja.

GAMBOA de VITELLECHI. (2009). Juegos para la no Violencia. Buenos Aires, Argentina. Editorial Borum.

GARCÍA GALIANA, José Miguel. (1974). Juego y Escuela Infantil. Buenos Aires, Argentina. Editorial Novedades Educativas.

GARCÍA HOZ, V. (1993). La Educación Primaria del Juego al Trabajo. Madrid, España. Editorial Alianza.

GUERRERO TEARE, Alejandra. (2007). Manual de Pediatría, el Desarrollo del Niño. Santiago de Chile. Ediciones de la Universidad de Chile.



GUZMÁN, Miguel. (1984). Juegos Matemáticos en la Enseñanza. Madrid, España. Editorial Sociedad Canaria.

HIDEGARD HETZER. (1978). El Juego y los Juguetes. Buenos Aires, Argentina. Editorial Kapeluz.

IGLESIAS, Rosa María. (2005). Juegos para el Desarrollo de las Inteligencias. México. Editorial Trillas.

LÓPEZ CHAMORRO, Irene. (2010). El Juego en la Educación Infantil y Primaria. Bogotá, Colombia. Editorial Ministerio de Educación.

LÓPEZ MATELLANA, María. VILLEGAS, Jesús. (1995). Organización y Animación de Ludotecas. Madrid, España. Editorial CCS.

MARTÍNEZ, Oscar. (2000). ¿Por qué no Jugamos?. Bilbao, España. Editorial Mensajero.

MÉNDEZ BONILLA, Joselin. (2002). El Juego como Recurso Educativo. Mérida México. Editorial Talleres Gráficos de La ULA.

MOTTA, M. Iris, E. RISUEÑO, Alicia. (2007). El Juego en el Aprendizaje de la Escritura. Buenos Aires, Argentina. Editorial Borum.

MOYLES J, R. (1990). El Juego en el Currículo. Madrid, España. Editorial Morata.

NARRO IBERNON, Cristina. (2012). El Juego Infantil y su Metodología. Valencia, España. Editorial Alicante.

NUÑEZ, Patricia. (1990). Hacer Familia y Nuevos Ambientes de Aprendizaje en Educación. Santiago de Chile. VII Congreso Latinoamericano.

REVISTA SELECCIONES READERS DIGEST. (2015). El poder del juego. Especial los Niños y la Familia. Tomado de Como Estimular la Inteligencia de tus Hijos. (2007). México. Reader's Digest.

SEP. (2015). Desafíos Matemáticos, Primer Grado. México. Editorial Talleres Gráficos.

SEP. (2011). Programa de Estudio 2011. Guía para el Maestro, Educación Básica Primaria. Primer Grado. México. Editorial Talleres Gráficos.

SOLANO ALPÍZAR, José. (2002). Educación y Aprendizaje. San José, Costa Rica. Editorial, Impresora Obando.

STONE. L, J. CHURCH, J. (1982). El Escolar de 6 a 12 años. 2° edición. Buenos Aires, Argentina. Ediciones Hormes.

SUÁREZ VEGA, Ruth. (2012). El Juego Tradicional Infantil y su Valor Educativo. Revista Digital del Gobierno de Fuerte Ventura. Alcalá España. Editorial Promociones Educativas.

URDIALES ESCUDERO, Miguel Ángel. Y. ORTEGA, Adelaida. (1998). Guía Lúdica para el Currículo de Educación Primaria. Madrid España. Editorial, Escuela Española.

VALERA GARCÍA, Silvia. (1991). El Juego Infantil y su Metodología. Madrid, España. Editorial Narcea.

VALIENTE BARDERAS, Santiago. (2000). Didáctica de la Matemática. Madrid, España. Editorial La Muralla Colección Aula Abierta.

GUILLÉN PALACIOS, Miriam. (2009). El Juego Nuestro Gran Compañero. Recuperado de <http://www.Montaigne.es.lideshare>.

NOY SANCHEZ, Luz Amparo. (2009). Estrategias de Aprendizaje. Recuperado de <http://portales/didáctica/sitio/monitorescontenidos/documentosestrategiasaprendizaje/estrategias/doc>.

PÉREZ PORTO, Julián. Y. GARDEY, Ana. (2008). Argentina, Buenos Aires. Tomado de, <http://definicion.de/aprendizaje>

ROS MURILLO, Ruth. (2011). Guía de Juegos y Juguetes para Padres. Recuperado de <http://www.lideshare.net.1>.