

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

“EL JUEGO COMO HERRAMIENTA
DIDACTICA PARA LA ENSEÑANZA
DE LA LECTO-ESCRITURA”:



Investigación Documental

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:

Licenciadas en Educación Primaria

PRESENTAN LAS ALUMNAS:

Angela de Atocha Yañez Vadillo
Lluvia Gómez Hernández
María Ignacia Mirabal Avalos

Villahermosa, Tab.

Febrero de 1992.

"EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDACTICA
PARA LA ENSEÑANZA
DE LA LECTO-ESCRITURA"

INVESTIGACION DOCUMENTAL
QUE PARA OBTENER EL TITULO
DE LICENCIADAS EN EDUCACION
PRIMARIA PRESENTAN LAS ALUMNAS:

ANGELA DE ATOCHA YANEZ VADILLO
LLUVIA GOMEZ HERNANDEZ
MARIA IGNACIA MIRABAL AVALOS

Villahermosa, Tab. Febrero 1992

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

Villahermosa , Tabasco , a 06 de Feb. de 19 92

C.Profr. (a) ANGELA DE ATOCHA YAÑEZ VADILLO, LLUVIA GOMEZ HERNANDEZ
(Nombre del egresado) Y MARIA IGNACIA MIRABAL AVALOS

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titulación alternativa: INVESTIGACION DOCUMENTAL
titulado: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDACTICA PARA LA ENSEÑANZA DE LA LECTO-ESCRITURA.
presentado por Usted, le manifiesto que reúne los requisitos a -
que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar -
diez ejemplares como parte de su expediente al solicitar el -
Examen.

ATENTAMENTE

El Presidente de la Comisión:



SEP. P.

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

LIC. CATALINO DIAZ SOBERANES

/liz.

INDICE

INTRODUCCION	1
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
1.1. Antecedentes	4
1.2. Definición	7
1.3. Justificación	8
1.4. Objetivo	11
II. MARCO TEORICO	
2.1. Definición de juego	12
2.1.1. Origen del juego	16
2.2. Tipos de juego	18
2.2.1. Juegos de ejercicio funcional	20
2.2.2. Juegos simbólicos.	21
2.2.3. Juegos reglados.	22
2.2.3.1. Juegos de ejercicio	23
2.2.3.2. Juegos activos	24
2.2.3.3. Juegos de actividad mental	24
2.2.3.4. Juegos colectivos	24
2.2.3.5. Juegos tradicionales	25
2.2.3.6. Juegos constructivos	25
2.2.3.7. Juegos de dramatización	26
2.2.3.8. Juego libre	26
2.3. Importancia del juego en el niño	27
2.3.1. Importancia desde el punto de vista biológico	35
2.3.2. Importancia desde el punto de vista psicológico.	37
2.3.3. Importancia desde el punto de vista educativo	39
2.3.4. Importancia desde el punto de vista social	42
2.4. Didáctica del juego	46
III.LA LECTO-ESCRITURA Y SU RELACION CON EL JUEGO	55
3.1. Concepto de la lectura	57
3.2. Concepto de la escritura	60
3.3. El proceso de la lecto-escritura	62
CONCLUSIONES	70
BIBLIOGRAFIA.	72

A Dios:

Quien con su
omnipotencia me ha
permitido ver culminados
mis estudios de licenciatura.

A mi madre:

Quien con sus orientaciones
y apoyo hizo más fácil llegar
a la meta.

A mis hermanos y sobrinos:

Quienes siempre me han brindado
su cariño.

A los asesores y compañeros:
de la UPM, quienes con sus
experiencias motivan a continuar
esta bonita carrera.

A profesor Nehemias:

Por su valioso apoyo para la
conclusión del presente trabajo.

A mi madre:

Porque gracias a su cariño,
consejos y comprensión he
logrado una más de mis metas
que para mí significa la
mejor de las herencias.

A mis hermanos:

Por la confianza y apoyo
que siempre han depositado
en mí.

A Dios:

Gracias te doy señor
por conducirme por el
camino del bien.

A mis profesores:

Por haberme transmitido
sus conocimientos, logrando
así una superación más a
favor de la niñez mexicana.

Al Divino Maestro.

Gracias señor ...

Por la vida que me has dado
y permíteme aprender de ti
para desempeñar mi profesión
con amor y humildad.

A mi madre:

Por su amor y dedicación
que hicieron de mí un ser
útil a la sociedad.

A mi esposo:

Por su confianza y apoyo
sin lo que no hubiese logrado
llegar hasta aquí.

José y Nestor:

Mis pequeños hijos por los
cuales quiero ser mejor cada
día y quienes representan a
mis alumnos.

INTRODUCCION

Concientes de la orientación mecanicista que priva en la mayoría de las escuelas en la enseñanza de la lecto-escritura donde se le da a la misma un carácter arbitrario, ajeno, mecánico y sobre todo carente de significado e interés para la vida de los niños, centramos el presente trabajo, en investigar hasta qué alcance puede el juego, actividad propia del niño, apoyar el trabajo del docente en la conducción del aprendizaje de la lecto-escritura y de este modo despertar en otros compañeros el incentivo de utilizarlo en las aulas haciendo dicha adquisición del educando algo agradable en que se desenvuelva libremente, pues será la base para posteriores aprendizajes.

Consideramos al juego como el instrumento didáctico capaz de apoyar la adquisición de la lecto-escritura del niño, permitiéndole reflexionar sobre estas nociones, aligerándoles algunas lagunas existentes en su comprensión.

La perspectiva contemplada en este trabajo no proporciona una panacea, sino la consideración de lo que el juego logra en el mejoramiento y desarrollo de las actividades encaminadas al aprendizaje de la lectura y la escritura que lleven al docente a la experiencia de que el niño es un ser pensante, activo, creativo y capaz de construir por sí mismo nuevos conocimientos, a partir de las ideas y preguntas que se hace en cada una

de las etapas de desarrollo, siendo el maestro un compañero que impulse y facilite su aprendizaje.

Tomando en cuenta la relevancia que tiene el estudio del juego como recurso didáctico, el trabajo se organiza presentando en primer lugar el planteamiento del problema, en el que se se expresan las razones que motivaron a su realización, se explica claramente el problema y se plantea el objetivo al que se pretende llegar; el capítulo II se constituye de la definición del juego, su origen, tipos y la importancia que tiene en los niños en sus diversos aspectos: biológico, psicológico, educativo y social; en el capítulo III se manifiesta la relación de la lecto-escritura con el juego, definiéndose a la lectura, a la escritura, así también se presenta su desarrollo y relación con los juegos ejemplificándose algunos.

A través del presente trabajo se advierte que la enseñanza de la lectura y la escritura es el pilar fundamental en los futuros aprendizajes escolares del niño y puede vincularse a los contenidos del programa de primer grado, constituyendo un medio natural de respeto de la personalidad del niño, sus posibilidades y sus relaciones con el grupo; sin embargo el tema puede resultar infructuoso si es puesto en manos de docentes carentes del afán de encontrar nuevos caminos en sus formas de conducción del aprendizaje de su grupo, sobre todo cuando ya es conocido de todos que los objetivos programáticos no pueden estar separados de lo que constituye la vida del niño, depende también del docente demostrar con su talento y creatividad cuan afectivo y motivante resulta la adquisición de la lecto-escritura por

medio del juego a los padres y autoridades que contemplan con receio y desconfianza dicha actividad, puesto que como todas las cosas y como lo demuestra la vida común, estas se aprecian cuando se ven los resultados positivos.

Finalmente damos a conocer las conclusiones a las que nos llevó el estudio de la problemática de emplear el juego como herramienta didáctica para la enseñanza de la lecto-escritura en primer grado.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

¿Cómo utilizar el juego como herramienta didáctica para la enseñanza de la lecto-escritura?

1.1. Antecedentes.

Comunmente, se encuentra en el primer grado de educación primaria a docentes intransigentes que se olvidan del nivel del alumno y actúan de acuerdo a sus intereses personales: fijándose como único objetivo enseñar a leer y a escribir; marcando a los alumnos desde el principio del ciclo escolar las reglas a seguir de tiempo de trabajo y de juego, lo que concibe como separado; esto como puede verse es un error ya que el profesor no toma en cuenta que el niño viene de un espacio en el que todo era jugar y que además, no por ingresar a la primaria debe haber una desvinculación; pues se sabe de antemano que en la infancia las principales actividades son lúdicas.

Al marcar en el primer grado esa separación ocasiona que el niño se sienta desubicado y muchas veces frustrado al ser separado bruscamente de su actividad favorita que es el juego, para enfrentarse a la constante; no te pares, no hables, no corras, no grites, no es hora de jugar, etc. se le crea al niño problemas de tipo psicológico y social, que repercuten en su vida posterior, puesto que se van formando niños tímidos, apáticos y temerosos; imposibilitándoseles a su desarrollo cognoscitivo.

Las personas mayores consideran al juego como una pérdida de tiempo y a toda costa tratan de alejar al niño de él, sin importar que éste sufra por esa separación, convirtiéndolo en un adulto chiquito que responda a los intereses del educador y de los padres.

Las represiones de sus potencialidades se manifiestan en el aula con el desdén y la dispersión, como resultado de una enseñanza mecanizada que lleva al alumno al cansancio y el tedio; ocasionando con esto el repudio a la lectura y la escritura.

En la edad escolar el trabajo ocupa un lugar importante y requiere más responsabilidad, pero a pesar de esto no se debe desvincular al niño del juego para pasarlo a los esfuerzos y a la preocupación del trabajo; ya que un cambio brusco de esta actividad ocasiona una violencia al niño, provocando una repulsión por el trabajo y una intensificación del deseo de jugar.

Muchos sistemas de enseñanza fracasan por su rigidez, porque no se cultiva en los escolares la iniciativa o porque los objetivos que plantean los programas no están acordes con los intereses de los niños; en las escuelas se le da más importancia a la información, la teoría y a la uniformidad que al desarrollo de la creatividad y a la imaginación que requieren una libertad amplia para experimentar, inventar e imaginar.

Como puede verse en la escuela no se está cumpliendo con el artículo tercero constitucional que marca que la educación debiera desarrollar armónicamente todas las facultades del individuo, pues únicamente se está preparando una parte de él, relacionada con el conocimiento y a la vez se le está quitando la forma como el niño puede llegar a desenvolverse socialmente en un ambiente de alegría que le permita establecer una dinámica y rica integración con su grupo, esto se logra dejando actuar al niño en su ambiente natural como lo es el juego, pues se sabe que el nexo que existe entre la acción y el pensamiento pone en actividad su capacidad para buscar y elaborar sus conocimientos.

La curiosidad y el deseo de aprender son naturales en el niño, pero al ingresar a la primaria entra también a la edad de los miedos, todo le causa temor, sobre todo que lo castigue el maestro por no hacer bien la tarea y a lo que es peor a la burla de sus compañeros; y esa curiosidad y deseo de aprender se mutilan convirtiendo al alumno en sujeto conformista, receptor de información incapaz de investigar, de buscar por sí mismo explicaciones lógicas que aclaren sus dudas; éstos son considerados como los mejores educandos porque no cuestionan al maestro, porque permanecen callados y aceptan como hecho único lo que éste dice, o sea que el niño de primer año tiene que ir aprendiendo que hay un lugar y tiempo marcado para cada cosa, tiene que aprender el hábito de ordenar sus actividades por ejemplo: que el salón es un lugar exclusivamente para aprender y que el patio es el lugar de juego; que al maestro se le obedece por el hecho de ser maestro y que él como niño no debe replicar lo que éste dice sino por el contrario

obedecer y permanecer callado comprendiendo que el docente es su autoridad suprema que ejerce dominio sobre él.

La institución, por su exigencia hace que se seleccionen en el programa actividades consideradas más adecuadas para llevarse a cabo en el aula, descuidando aquellas relacionadas con el juego, por considerarlas de menor importancia y tratan de obtener resultados positivos observables y medibles a corto plazo: esto es apoyado por la incomprensión de los padres que también exigen datos cuantitativos del avance educativo de sus hijos, llegando a desesperar a tal grado al docente que lo único que le importa es que sus alumnos terminen el ciclo escolar.

El juego en la primaria es relegado a tal grado que ni siquiera a la hora de recreo se organiza como es debido, dejando al niño en completo abandono, lo que ocasiona que esa actividad se convierta en un desorden, que termina en agresión de los más grandes hacia los más chicos; y sólo se vigila y se infracciona a los niños que atropellan a sus compañeros.

1.2. Definición.

El juego por ser una expresión natural del niño se puede utilizar como recurso didáctico para la enseñanza de la lecto-escritura, ya que se pretende que el alumno con la conducción democrática del maestro sea constructor de su propio conocimiento, que deje de considerarse al juego

como una diversión o pérdida de tiempo desvinculado de la educación; y que se comprenda que éste, es de vital importancia para que el niño evolucione a su propio ritmo, logrando alcanzar los aspectos fundamentales para un buen aprendizaje de la lecto-escritura, que sirva como base firme para continuar con sus estudios posteriores sin mayor dificultad.

1.3. Justificación.

La experiencia docente muestra que el niño al ingresar a la primaria sufre bruscamente una ruptura con su medio ambiente en el cual se encuentra rodeado de juegos infantiles que son sus principales actividades para entrar a un mundo para él muy diferente, donde se le exigen trabajos exhaustivos impuestos por el docente.

Es importante considerar al juego como un recurso para la enseñanza de la lecto-escritura, puesto que, como se sabe, a diferencia del Jardín de niños, en la escuela primaria desde el primer grado se le ha dado poco valor; se cree que es pérdida de tiempo y si los niños quieren jugar en el salón de clases se toma como muestra de indisciplina.

Por la importancia que tienen las actividades lúdicas en el niño, se estima al juego como un recurso didáctico que el docente debe usar para la enseñanza de la lecto-escritura; ya que como actividad principal del niño proporciona los elementos necesarios para conducirlo democráticamente en el proceso enseñanza-aprendizaje; además de que permite conocerlo

más ampliamente, pues a través de él, el niño manifiesta muchas conductas o problemas de su situación familiar o social.

Si el niño participa entusiastamente en los juegos cuando son organizados en el salón de clase, es posible emplearlo como medio para lograr un aprendizaje más eficaz de la lecto-escritura, para proporcionar al niño juegos-trabajos en los que ellos lleguen naturalmente a leer y a escribir, no sólo mecánicamente sino que vayan comprendiendo y considerando la importancia que tendrá posteriormente para él.

Tanto el lenguaje oral y la escritura deben estar involucrados en todas las actividades que los alumnos realicen; puesto que su desarrollo es el resultado de un proceso natural y espontáneo que nace de acciones, interacciones y experiencias.

En las actividades de lecto-escritura el niño debe participar activamente para lograr que sea él quien día con día busque más actividades que redunden en su beneficio, haciéndolo no un ser pasivo y receptor, sino que busque siempre un nuevo aprendizaje y sea capaz de expresar sus ideas, deseos y sentimientos; es decir un sujeto desarrollado armónicamente, lo cual no se está dando actualmente por todas las series de prohibiciones de que son objeto los niños tanto en el hogar como en la escuela, que lo hacen un ser incapaz de proponer algo nuevo, puesto que desde un principio cuando ingresa a la escuela, se le corta su principal actividad lúdica, que a la vez limita su creatividad.

La enseñanza tradicional y mecanizada mediante la cual se pretende que el niño llegue a la lecto-escritura, no sólo tiene su campo en la escuela, sino que extiende sus brazos hasta el hogar; pues como puede verse en ocasiones le quedan al niño tantas pianas, que hasta allí se le limita su tiempo de juego.

Por sus manifestaciones espontáneas el niño se sitúa en el mundo que se le ofrece y representa sus vivencias por medio de sus juegos; por lo que la formación integral será incompleta si se pasan a segundo término sus expresiones lúdicas; por lo tanto es necesario que el docente cuente con la disponibilidad de dar libertad al alumno de modo que pueda desarrollar su capacidad expresiva, constructiva y creadora mediante el juego.

En la vida del niño el juego tiene igual relevancia a la que el trabajo tiene para el adulto, y su actuación en éste último, refleja mucho la manera de cómo se ha comportado en el juego durante su infancia, jugando el individuo aprende a comportarse, a compartir, a tener responsabilidades y lo más importante aprende a convivir con sus semejantes.

No se pretende dejar a un lado el trabajo y dedicarse sólo al juego, sino a una vinculación estrecha que permita ir encauzando al alumno hacia una responsable actitud para con el trabajo.

1.4. Objetivo.

Que el docente use el juego como herramienta didáctica para la enseñanza de la lecto-escritura en el primer grado de primaria.

II MARCO TEORICO CONCEPTUAL

2.1. Definición de juego.

Anteriormente los juegos eran considerados ajenos a la educación. Con este criterio tan formal y absurdo se delimitaban las fronteras entre las actividades educativas y los juegos. No se pensaba que las actividades lúdicas resultaran educativas, eran utilizadas únicamente como complemento o una reafirmación de los conocimientos adquiridos a través de los recursos formales o bien eran permitidos para gratificar o premiar una actitud pasiva y obediente del alumno.

El juego es un reflejo de nosotros mismos como nosotros somos de él, pues la historia nos muestra que *"el juego nació con el hombre"* ¹. Desde la cuna el ser humano juega, lo demuestran los primeros balbuceos de los bebés que son ya manifestaciones de juegos de lenguaje. A través del juego han surgido manifestaciones tan diversas como el arte, la diplomacia, la avanzada tecnología, distintos lineamientos educativos y casi toda la variedad de actividades humanas

El juego es un caso común de conducta despreciada por la escuela tradicional porque para ella no tiene significación funcional. Para la pedagogía corriente el juego es tan sólo un descanso o la expresión simplificada de energía sobrante. Sin embargo, este punto de vista tan simple no explica la importancia que los niños pequeños dan a sus juegos.

(1) CASTELLANOS, Marie C. El juego en la educación, p.28

ni tampoco la forma continua que revisten los juegos de los niños. El ser humano necesita del juego para desarrollarse física y orgánicamente, y es la vida misma del ser.

Al mismo tiempo que el niño juega desarrolla sus percepciones, su inteligencia, sus tendencias a la experimentación, sus instintos sociales, etc. El juego es un impulso tan fuerte para el aprendizaje en los niños, hasta el punto de que siempre que se ha conseguido transformar en juego la iniciación a la lectura, el cálculo o la ortografía, se ha visto a los niños apasionarse por estas ocupaciones, que frecuentemente se presentan como desagradables.

El juego es función, estímulo y formación del desarrollo infantil; ya que le sirve al niño como instrumento para afirmarse a sí mismo y le permite ejercitar su capacidad física e intelectual, también le ayuda a planear y resolver sus problemas cotidianos de desarrollo y convivencia. Es la mejor situación para aprender, ya que cualquier actividad en la que se emplee el juego es agradable y satisfactoria, por lo que el que aprende no puede diferenciar entre juego y trabajo, formando una actividad integrada.

Los estudios realizados por la psicología genética, han demostrado que los juegos espontáneos en los niños son el medio que permiten que se ejercite la iniciativa y se desarrolle la inteligencia en una situación donde los niños estén motivados por el juego.

Se concibe el juego como una actividad de construcción del lenguaje, considerándose además como ejercicio que desarrolla la fuerza física, la coordinación y la agilidad, así como proceso de gran ayuda para desarrollar la capacidad infantil de concentración y la tendencia a explorar y crear.

Los juegos proporcionan a los niños sus primeras experiencias de las ideas de justicia, ley, igualdad y falsedad. Aprendiendo que éstas forman parte de su mundo y se enfrentan a situaciones emocionales conflictivas.

Maria Montessori ha escrito con toda decisión *"libertad es conocer"*² se debe observar al niño sin intervenir, esforzándose por comprender sus necesidades y sus deseos respetando sus impulsos, es decir darle libertad.

Se puede asegurar que jugar es una necesidad fundamental para el niño; ya que es el resultado de un impulso natural, al jugar es feliz, cuando más rie mejor aprende a aprender. El juego constituye un elemento que determina el desenvolvimiento social del educando; mediante él, fortalece su confianza y acentúa su personalidad al aumentar su socialización puesto que participa en la unión y solidaridad del grupo.

Entre los diversos aspectos del juego infantil se encuentran el periodo juego-trabajo, formado por actividades muy adecuadas para lograr los objetivos de la educación elemental. El juego es el mejor medio didáctico para los niños de 6 a 7 años, que están en primero o segundo grado; atrae su atención, los interesa y los cautiva, por tanto se debe recurrir

(2) BERGE, André La libertad en la educación p.17

constantemente a la vinculación entre el juego y el trabajo escolar, para alcanzar los objetivos propuestos.

El juego es una oportunidad de extender una actividad espontánea y de encontrar por sí mismo el equilibrio entre las necesidades personales que buscan satisfacerse, y la realidad con que se enfrenta el que juega, sin la frustración que generan las agresiones. Esa forma de comportarse lúdicamente es lo contrario a una obediencia ciega ante una imposición autoritaria, a una adaptación bajo presión exterior.

Si se utiliza el juego para dar a los niños la oportunidad de rendir, no quiere decir que se les esté enseñando a ser pasivos ni tampoco a que se abuse de su capacidad de rendimiento; se trata de que a partir de ahí los niños se encuentren a sí mismos, aprendiendo a valorar los resultados de su intervención en el medio, que comprendan su forma de actuar y puedan planificar lo que harán más adelante; exigiéndose cada día mejores resultados; a diferencia de que acepten resignadamente lo que acontece a su alrededor.

Los juegos, son una necesidad vital del ser humano en todas las etapas de su desarrollo. Este es el agente formativo más importante de la vida; es la superación del comportamiento instintivo natural. Cuando las metas no son un compromiso, cuando el juego es una manifestación espontánea que ha surgido de la relación del medio y el comportamiento; cuando el juego es creativo, es una puerta abierta a la expresión más pura, un cambio a la

libertad infinita, un refugio. Los juegos son un diálogo abierto con las vicisitudes más significativas de la vida; son valoraciones intuitivas pero certeras, prerequisites indispensables al acontecimiento objetivo de las experiencias buscadas; formas de interrelación humana que excluyen las barreras del convencionalismo; recursos biológicos naturales para agudizar la percepción. Pero son, además el único medio permisible de participación en el quehacer estético de la sociedad industrial, la única forma posible de actuación artística para la sociedad de masas.

2.1.1. Origen del juego.

Antes de que el hombre existiera, el juego ya era una actividad común de los animales y puede decirse que la humanidad no ha añadido ninguna característica esencial al juego; tanto el hombre como los animales tienen los mismos rasgos en sus juegos siendo una función llena de sentido.

Los psicólogos, pedagógicos, sociólogos y filósofos, a través de los tiempos se han dedicado a observar, tratando de explicar el juego de animales y niños, luchando por determinar la naturaleza y la significación del juego para asignarle su lugar dentro de las actividades que se desarrollen en su vida.

Remontándose a la antigüedad, la historia muestra que para Platón la educación debe convertirse en juego, para que el niño alcance eficazmente un objetivo que le sea útil en la edad adulta; y que para

Aristòteles el juego es sinònimo de alegrìa siendo ademàs una actividad libre sin presiones como las que existen en el trabajo y hasta nuestros días se sigue pensando igual, ya que la persona que juega expresa alegrìa. Quintiliano afirma que, el juego es la forma de actuaciòn que va mäs acorde con el niño.

Uno de los primeros psicòlogos en estudiar el juego fue Federico Fröebel que lo concibió como la expresiòn mäs alta que tiene el ser humano y a través del cual, el niño construye el lenguaje y aprende espontáneamente las reglas gramaticales y lèxicas que son la base de la lengua oral y escrita, por lo que se considera que la educaciòn del infante deba desarrollarse a través del juego.

Esto, se ve apoyado por los estudios realizados como los de S. Freud que expresan que el juego es la actividad que prefiere todo niño ya que le permite formar su propio mundo sin perder contacto con su realidad, ademàs que lo considera ùtil en su desarrollo satisfaciendo su deseo de conocer. Ana Freud enfocàndose al punto de vista pedagògico lo considera necesario para el desarrollo de la efectividad de modo que las actividades lúdicas pasan a ser intento de acomodo del individuo en el campo emocional.

Erickson y Piaget coinciden en que el juego es importante para la adquisiciòn del lenguaje y el desarrollo de destrezas y habilidades y el

segundo muestra que al desarrollar la inteligencia se convierte en un recurso didáctico para la socialización del niño.

Según se constata en las investigaciones que muestran los estudios científicos realizados por autores como los antes mencionados, se puede decir, que el juego es parte esencial del desarrollo del niño.

2.2. Tipos de juegos.

El tiempo de juego es tiempo dedicado al aprendizaje de muchas cosas importantes; por lo que se considera como una necesidad cotidiana del infante.

Los diversos tipos de juegos aumentan las capacidades de adaptación del niño, ya que aparecen como una forma de manipulación y exploración en la infancia ayudándole en su capacidad de atención y en su adaptación social; durante el juego, el infante tiene la oportunidad de representar papeles de la forma de vida de los individuos que integran la sociedad en la que él se encuentra; esto los hace integrarse en ella logrando aprender a tomar decisiones que son parte importante en su desarrollo.

El juego es uno de los principales caminos por los cuales además de aprender el niño cultiva también su propia individualidad y adquiere intereses que lo ayudarán a ser un adulto con una personalidad llena de recursos. A través de él se prepara para el trabajo adquiriendo

responsabilidad para obtener un mejor provecho en la escuela, mediante su uso se enriquece la imaginación y la fantasía, factores que influyen en el desarrollo de la inteligencia. Aprende también a reconocer propiedades, desarrolla destrezas, se relaciona con los demás, satisface sus deseos y aumenta su confianza en sí mismo, aprendiendo a hacer frente a los peligros, adquiriendo la habilidad para superarlos.

Varios autores e investigadores que han estudiado el juego de los niños, se enfocan hacia diferentes aspectos, por ejemplo a Parten le ha interesado el juego desde el punto de vista de actividad social, para Freud y Erickson el juego permite al niño desarrollar la fuerza de su ego convirtiéndose en una fuente de gratificación; otros como Piaget y Smilansky afirman que el juego muestra el estado cognoscitivo del niño y además aumenta su capacidad cognoscitiva; para describir la función que tiene el juego en el niño, Piaget los divide en los siguientes tres tipos:

- 1) funcional
- 2) simbólico
- 3) reglado.

De acuerdo a la modernización educativa que se enfoca a las teorías de Jean Piaget se recomienda al maestro emplear la pedagogía operatoria con la cual se pretende que el niño construya su propio conocimiento. En el primer grado de primaria el docente puede guiar el aprendizaje de los niños poniendo en práctica los diferentes juegos clasificados dentro de los

reglados, pero para ello se hace indispensable conocer los antecedentes de los otros tipos de juegos que dan pauta para comprender la importancia que éstos tienen y la oportunidad de conocer al niño a través de su relación con el propio maestro; ya que en el juego el alumno y el maestro establecerán una relación afectiva pudiendo el primero mostrarse en forma desenvuelta y sin inhibiciones lo cual el segundo aprovechará para infundirle confianza y seguridad, aspectos importantes para adquirir una estabilidad emocional.

Al igual que las etapas del desarrollo físico y mental del individuo, el juego va presentando diferentes características en cada una de ellas siendo una consecuencia de otra, por lo que se hace necesario analizarlas.

2.2.1. Juegos de ejercicio o funcional.

Los primeros cinco meses de vida del niño, están constituidos por movimientos simples como el mover sus manos, cruzar los brazos, repetir los sonidos que oye, etc. Se trata únicamente de buscar el efecto y ejercer una acción sin una finalidad que lo guíe, la sorpresa que produce el efecto sin que el niño logre establecer su relación con la acción marca la indistinción entre el propio cuerpo y las cosas, esto es solo un principio de una afectividad que se basa en lo agradable o no. A este juego también se le a denominado juego sensorio-motriz puesto que solo como se puede

notar aparece como un modo de manipulación y exploración en la infancia, es el cuerpo del niño su objeto de entretenimiento.

A medida que el niño crece, este tipo de juego llega a superarse y comienza a optar por los juguetes pero solo aquellos que tienen superficies planas que les permita palparlos bien, pero los disfruta funcionalmente ya que solo quiere tocarlos, agitarlos, etc. No le interesa lo que representan esto se llega a prolongar hasta casi los tres o cuatro años y a partir de ahí comienza a interesarse por el contenido de los objetos o juguetes con los cuales se entretiene.

Sus juegos comienzan a ser más cooperativos, conoce amigos y tiene unos más queridos que otros pero aún así sigue siendo una actividad impregnada de ficción; posteriormente a esto empieza a entender la noción del deber y las tareas, se siente motivado a terminarlas. Este afán de acabar algo le desarrolla la capacidad para el trabajo, sus juegos hasta ahora dominados por el placer, no tenían como objetivo terminar una obra solo distraerse en esta época se produce también la intervención de la escuela preescolar y de la casa, que también los exhorta a que se ocupe en tareas útiles.

2.2.2 Juegos simbólicos.

Cuando el lenguaje adquiere una estructuración más completa aparece simultáneamente el juego simbólico que desempeña un papel importante en

el pensamiento del niño, estimulando su imaginación por la "recreación imaginativa" ya que todo lo que no puede conseguir en la realidad lo crea en su imaginación dándole a los objetos, así mismo y a las personas los papeles que deben desempeñar, por ejemplo: un trozo de madera lo convierte en un avión, él es el piloto y la cama o la mesa la pista de aterrizaje. De esta manera el niño llega a deformar la realidad y representarla de acuerdo a sus propios intereses y deseos, vive en un mundo propio en el que las contradicciones entre la realidad y su mundo lúdico no le provoca tropiezos.

El niño imita y vivencia lo que le rodea, es decir, representa acontecimientos y quehaceres de los adultos, de tal forma que sin darse cuenta penetra en los problemas de la vida.

Además se considera que a través del juego simbólico el niño busca aquello que en la realidad le hace falta y lo siente; así puede llegar a imitar a una madre actuando con sus muñecas castigándolas y regañándolas por su mal comportamiento de acuerdo al trato que recibe en el hogar.

2.2.3. Juegos reglados.

De los seis años en adelante el niño se integra en la sociedad en la que el elemento clave es la escuela, ahí se encuentra con individuos con intereses comunes, se relaciona con sus condiscípulos y son los juegos de competición una de sus características. Va aceptando y comprendiendo

(3) HIDERGARD, Hetezer. El juego y los juguetes p,61

las reglas de los juegos en equipos, en un principio no repetirá las reglas por su pretensión de ganar, posteriormente comprende que si entra a un juego debe acatar las normas y si alguien no lo hace no lo soporta, lo que cuenta y procura no es solamente ganar sino siente la necesidad de correr el riesgo de la partida y triunfar venciendo obstáculos. Este sentido de regla evolucionará en la edad escolar anunciando la noción de ley que tendrá en la adolescencia e incluye el concepto de contrato de todos los miembros del juego comprometiéndose de igual manera. *"asi el juego es un modo de expresión altamente desarrollado, que como el lenguaje sirve para múltiples funciones, y va tomando distintas formas a través de la vida"*⁴.

Los juegos con reglas son la oportunidad de experimentar los papeles recíprocos de las relaciones humanas. Las reglas mismas exigen posibilidades cognoscitivas y sociales, y son las que introducen al niño al mundo social enseñándoles a adaptarse a la vida de convivencia y a tener valores morales. Entre estos juegos pueden distinguirse algunas modalidades sobresalientes como las que a continuación se exponen:

2.2.3.1. Juegos de ejercicios.

Son aquellos que pueden ser de alguna forma juegos gimnásticos por medio de los cuales el niño da agilidad a sus movimientos corporales, se expresa así mismo y se relaciona con su entorno.

95895

(4) NEWMAN, Barbara.M. Desarrollo del niño p.329

2.2.3.2. Juegos activos.

Implican mucha actividad muscular, los infantes actúan al igual que los demás teniendo cada quien su oportunidad de participar. Este tipo de juego es muy importante porque a través de él se logra el desarrollo de las destrezas de todas aquellas pautas motrices innatas, tales como caminar, correr, danzar, botar, etc.

2.2.3.3. Juegos de actividad mental.

Mediante estos juegos el niño organiza mentalmente siguiendo el desarrollo de imágenes que componen una historia facilitando su expresión oral y escrita.

2.2.3.4. Juegos colectivos.

En el primer grado los niños mayormente tienen la misma edad cronológica y mental por lo que se considera que sus intereses sean los mismos, el juego adquiere forma colectiva y se caracteriza por estimular la formación social del individuo ya que jugando colectivamente aprende a convivir y respetar las reglas sociales y son estos los más interesantes para los infantes pues llaman más su atención y el docente puede aprovechar esto para convertir las actividades escolares en juegos didácticos de sobremesa como los dados, las cartas, dominó y lotería con los cuales el alumno ejercita sus cualidades de observación, vivacidad y atención.

haciendo de su aprendizaje una actividad agradable porque al mismo tiempo que juega aprende.

2.2.3.5. Juegos tradicionales.

Son medios para transmitir ideas, costumbres, mitos y leyendas, así como canciones, constituyendo de esta forma el folklore de cada pueblo; y se puede utilizar didácticamente para fortalecer el concepto de nacionalidad, entre estos se encuentran las rondas.

2.2.3.6 Juegos constructivos.

Son aquellos en los que los niños usan materiales diferentes para hacer cosas y son los encargados de estimular la creatividad y los niños gozan con las reproducciones que hacen de lo que ven en la vida cotidiana, en los medios de comunicación o de lo que se imaginan, al principio sus construcciones son realizadas con arena, barro o con el material que este a su alcance, por ejemplo hacen pasteles de arcilla, y se sienten encantados de su obra; al llegar a la edad de cinco a seis años comienzan a introducir originalidad en sus construcciones convirtiéndose en una forma de juego productivo y son críticos de sus propios trabajos sobre todo con los dibujos.

La importancia educativa que tiene este tipo de juego es que es una actividad que inicia al niño en el trabajo conduciéndolo a la realidad, preparándolo para la tarea seria; o sea que el juego de construcción por su

razgo de trabajo que presenta ya no puede considerarse solo un juego sino una actividad intermedia entre este y el trabajo.

2.2.3.7. Juegos de dramatización.

Son actividades en la que los niños haciendo uso del lenguaje y la conducta abierta se ocupan de materiales o situaciones como si tuvieran atributos distintos a los que poseen en realidad. A partir de los juegos de dramatización los niños aprenden a obtener satisfacciones mediante sus propios esfuerzos y hacer miembros cooperativos del grupo, y desempeñan papeles que les asignan en lugar de exigir los que ellos mismos escogen.

2.2.3.8. Juego libre.

En este tipo de juego el niño manifiesta su creatividad de acuerdo a su propia naturaleza; por lo que debe jugar en completa libertad para que pueda expresarse sin ninguna inhibición y el adulto o sea el maestro debe apoyarlo preparando las condiciones de tiempo y espacio necesarios, observar lo que el alumno hace ya que en los juegos libres el niño muestra su personalidad tal cual es y participa con todo su ser.

Para que el juego libre se convierta en herramienta didáctica es necesario proporcionarle al educando los elementos que le permitan pintar, colorear, dibujar, disfrazarse o cualquier material que ellos puedan utilizar para que a la vez que se diviertan aprendan.

Con este tipo de juego se puede estimular el desarrollo de la fantasía e imaginación del escolar, convirtiéndose así en algo indispensable que debe estar contemplado en las actividades diarias de la escuela.

Este tipo de juego se presta para realizarse en forma individual y/o grupal y ambas requieren la misma atención educativa para que se establezca un equilibrio entre ellas.

En la escuela al hacer uso de los juegos no se deben seleccionar de acuerdo a la creencia tradicional sobre la debilidad y femeneidad de la mujer que hace considerar que en los juegos para varones ellas no tienen cabida y viceversa, sino que se eligen de acuerdo al desarrollo a los intereses de la edad y a los objetivos de aprendizaje que se pretenden alcanzar.

2.3. Importancia del juego en el niño.

El niño como el agua, busca sus propios cauces sin la intervención de nada, el niño no es un ser estático, pasivo, necesita estar en continuo movimiento tratando de dominar lo que hay a su alrededor, este sentido de poder lo encamina a la realización de muchas cosas sin existir en él, temor o miedo, él se acerca a lo desconocido con el afán de conocer más de lo que a simple vista ve; trata de descubrir lo escondido de las cosas, pero sucede que esto no es posible pues se encuentra en manos de padres,

maestros y una situación que cree poder dar o satisfacer al niño toda su curiosidad activa natural y se le impone una serie de prohibiciones que inhiben al niño en cualquier intento de actividad, inculcándole esos temores mencionados primeramente que constituyen la barrera que le impedirá la libertad de sus actos a lo largo de su vida. Y entonces como el agua cuando llega a sentirse acorralada en un espacio en donde no tiene para donde ir, comenzará a apestar.

Puede verse así que en el juego vinculado con el trabajo el niño puede encontrar la satisfacción de esa necesidad natural de actividad: constituyendo un binomio inseparable ya que el primero contribuye al desarrollo social, afectivo e intelectual de todos los individuos sin medir esos riesgos que la supuesta sociedad civilizada trata de meterle, que lo lleva a ascender, a ir hacia adelante sin vacilar ante nada, sin siquiera temer al sufrimiento.

La sociedad no esta hecha para el niño, se preocupa poco de servirlo, desde que es pequeño se le prohíbe hacer lo que debiera hacer y no porque ofrezca riesgos sino porque molesta al adulto, lo fastidia el sinnúmero de preguntas y lo irrita la alegría del pequeño, esto es porque no considera el valor de la actividad, puesto que él ha perdido esa necesidad.

Para el adulto el juego es desperdiciar el tiempo; se construyen escuelas con muchas aulas para enseñar y para el juego se destina una pequeña superficie solo para la hora de recreo y ni siquiera en ese momento el

maestro se interesa porque los juegos que sus alumnos realicen, dejen alguna enseñanza en ellos, o lo que es peor se les prohíbe a los niños correr, saltar, brincar, gritar, y se les quiere mantener en una actitud pasiva y cuando estos no acatan a esta disposición son tachados de indisciplinados.

A.S. Neill sostiene con cierta razón que *"los males de la civilización se deben a que ningún niño nunca ha jugado bastante"*⁽⁵⁾; para decirlo de otro modo, todo niño ha sido cultivado en un invernadero para convertirlo en adulto mucho antes de llegar a serlo.

En la raíz del antagonismo del adulto al juego de los niños está el miedo -pero si mi hijo se pasa el día jugando ¿cómo va aprender? ¿cómo va a pasar los exámenes?- olvidándose de los anhelos de sus hijos: sin darse cuenta que un niño cuando pierde la capacidad de jugar está psíquicamente muerto.

El juego es una actividad a través de la cual el niño en forma común y espontánea va aprendiendo a enfrentarse con la vida. Se le considera útil emplearlo como recurso, pues permite que se adquieran conocimientos se manejen diversas situaciones en forma indirecta y expresar y canalizar sentimientos e inquietudes; propicia además la oportunidad al niño de manifestarse ampliamente a la vez que le hace agradable el aprendizaje, ya que jugando se pueden practicar, aprender y desarrollar nuevas habilidades y perfeccionar las que ya tiene.

(5) NASH, Paul. Libertad y autoridad en la educación p.55

La creatividad depende de que se conserve la curiosidad y la capacidad de asombro que el niño tiene en los primeros años de su infancia; ya que es algo de que carecen los adultos. El desgaste de la creatividad natural se inicia a temprana edad y continúa en el transcurso de la vida. Al mismo tiempo que se va preparando al hombre ostensiblemente para que se convierta en adulto responsable, los procesos de culturización y maduración se vuelven convencionales y su curiosidad y asombro creativo casi desaparece. Probablemente esta idea sea la que llevó al psicólogo suizo Jean Piaget a expresar si usted quiere ser creativo siga siendo niño en parte, con la creatividad y la inventiva que caracteriza a los niños antes de que los deforme la sociedad adulta.

La fascinación del asombro, cualidades perdidas por muchos adultos, están presentes en la mayoría de los niños. Esas cualidades se relacionan directamente con la sensibilidad creativa, el crecimiento y la conciencia de sí mismo, estos atributos constituyen una afirmación de la vida. Al observar a los niños de cerca se nota que poseen una fuerte e intensa sensibilidad y conciencia del mundo que los rodea. Ellos sienten una curiosidad espontánea por todo lo que tocan o lo que descubren; es un impulso precioso hacia la búsqueda de la comprensión, hacia la revelación del misterio que creen que existe en cada una de las cosas que ven a su alrededor.

Según lo que se puede ver, no hay diferencia entre jugar y aprender, cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño se ha de considerar como una oportunidad de creatividad, que si se sabe aprovechar dará como resultado un aprendizaje.

En el juego, los niños aprenden con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer, además tienen mucha disposición para aprender todo aquello que les garantice el éxito en un grupo. El hecho de que los niños aprendan con gusto y buenos resultados a través del juego, convierten a éste en un medio de educación importante. Pero en realidad el valor didáctico de un juego depende de:

a) La intención del educador de beneficiar a los niños de una determinada manera.

b) El interés que el juego despierta en los niños, el cual es una condición para que aprendan.

c) Las posibilidades de acción que un juego ofrece.

Los niños necesitan jugar, ya que en su evolución el juego constituye el contenido principal de sus vidas. Un niño que no juega siempre existe el temor de que ese niño no llegue a ser un adulto normal; el juego fecundo que se desarrolla en la niñez es sin duda alguna la mejor base para una adultez sana, exitosa y plena.

Los niños aprenden a conocerse a sí mismos, a los demás y al mundo de las cosas que lo rodean por medio del juego. Aparte de los conocimientos y de las habilidades que adquieren al jugar, se ejercitan en el uso del material del juego y en su propia actividad descubren la alegría de estar en ella, la disposición de conocer algo nuevo y de poner a prueba todas sus posibilidades de cambiar el mundo circundante en vez de aceptarlo todo como lo encuentra; ofrecen a los niños la oportunidad de desplegar su iniciativa, de ser independientes en lugar de dejarse llevar por lo que ya está dado.

Los niños actúan de acuerdo con sus necesidades: se realizan, tienen la ocasión de ser ellos, todo lo que aprenden por medio del juego igual que los conocimientos y habilidades que por él adquieren, luego lo transfieren a la vida.

Los adultos son los encargados de entorpecer la actividad lúdica de los niños aunque lo hagan de manera inconsciente. Al darle poca importancia al juego en el desarrollo infantil, éstos no ofrecen a los pequeños las oportunidades adecuadas para jugar.

El juego utilizado como recurso didáctico en la escuela, será para que el escolar voluntariamente coordine las ideas que necesita para expresarse y comunicarse con los demás, comprendiendo que, para vivir en forma agradable necesita realizar muchas actividades indispensables que le

permitan integrarse como ser individual y social al medio ambiente que lo rodea.

Para que exista un buen aprendizaje es necesario que el alumno preste atención que lleva implícita la percepción y la selección de la información percibida; y si se quiere evitar que el educando simplemente repita la información, hace falta que desarrolle su creatividad, entendida como la capacidad de proponer distintas soluciones a un problema y aplicar sus conocimientos en la solución de nuevos problemas, así como descubrir, inventar y ser original o imaginativo, todo esto se logra a través del juego; si los niños están ocupados en algo que les interesa, si trabajan no sólo escuchando y observando, sino también actuando, su atención recibe un apoyo excepcional indispensable para su formación académica.

Es un error tratar de que de la noche el niño olvide sus experiencias de juego que son espontáneas y propias de su edad, para situarse en un mundo donde el adulto invierte sus manifestaciones creadoras para provocar un cambio en el alumno de acuerdo a sus expectativas de persona mayor; o sea el docente quiere que el alumno ascienda a su nivel pudiendo descender al del niño, respetándolo, dándole el lugar que se merece.

La evolución del juego muestra la importancia primordial que tiene en el desarrollo total del niño, en la conformación de una personalidad sana y equilibrada; y en el valor de las relaciones sociales que estructura. El niño

por medio del juego aprende a comportarse y muchas veces en ellos muestra la forma de vida que tiene en su hogar, en la escuela, en la sociedad. sus juegos son reflejo de su medio ambiente, aquí existe otra importancia no del juego pero sí, de cómo los adultos deben actuar: hay que considerar que los modelos de la niñez son los padres, los maestros, en fin todas las personas mayores, esto se puede ver cuando la niña juega a la mamá pegalona, a la maestra imponente o a lo inverso de esto, la mamá cariñosa que cuida y guía a sus hijos o la maestra paciente que ayuda amablemente a los niños en su formación académica.

El trabajo en la edad escolar ocupa un lugar importante que requiere más responsabilidad; pero en esta etapa, el juego apasiona mucho al niño y sufre conflictos cuando siente la necesidad de abandonar el juego para trabajar. De ahí se desprende la importancia de dirigir con acierto el juego infantil, para ir transformando las condiciones del juego en condiciones de trabajo; ya que en ambos existe la misma responsabilidad, siempre y cuando se trate de un juego inteligente adecuado.

En el desarrollo de los individuos el juego desempeña un papel central y los organismos jóvenes dedican una gran cantidad del tiempo a esa actividad, por ello se dice que tienen una función adaptativa importante.

El niño vive en un mundo en el que está sometido a reglas muy rígidas por parte de los adultos. Casi todas las actividades se le imponen desde fuera sin que comprenda por qué es así y por qué no podría ser de otra

manera. Los ritos de su vida están determinados por los adultos sin que sus deseos se tengan en cuenta: se le despierta y se le acuesta, se le da de comer y se le baña, se determina cuáles son las horas y la forma de hacer cada cosa, sólo le queda someterse. El juego le permite al niño dar la vuelta a esa situación, hacerse dueño de su destino y someterle a sus deseos; adopta los papeles de las personas que lo controlan, pueden jugar a los papàs y a las mamàs, al médico y pueden jugar a todas las actividades que los mayores realizan y no hay límites para las proezas que haga. Solo o con otros niños construye un mundo a la medida de sus necesidades en el que no intervienen las presiones de los adultos.

2.3.1. Importancia desde el punto de vista biológico.

La función biológica que presenta el juego en el niño consiste en que éste último resuelve el conflicto que la socialización presenta. Hablando en la terminología de Freud, en la personalidad del niño existen dos planos: el ello y el yo, constituyendo el ello, al niño con su forma de ser sin inhibiciones y el yo, el compromiso con el ambiente que lo rodea y que para que exista una integración entre ambos tiene que haber aspectos satisfactorios y aspectos frustrantes que a través de la presencia de los padres van modificando las formas de reacción naturales del ello.

Para que el niño llegue a tener una personalidad normal tiene que existir un estado de equilibrio entre la satisfacción y la frustración.

A medida que el niño crece, los mecanismos de inhibición también van creciendo con los miembros de la familia y maestros.

La necesidad de adaptación y aceptación a la sociedad impulsa al niño a aceptar que se le reprima y este conflicto estará presente durante toda su vida y en ocasiones lo manifestará en sueños y terrores nocturnos.

Para poder evitar que las frustraciones lleguen a ser insoportables el niño dispone de defensas que derivan de la ficción, es decir, que el niño no diferencia en la etapa infantil entre lo real y lo irreal, entre lo que existe y lo que no existe, o entre lo objetivo y lo fantástico.

De este modo el niño alivia el conflicto que el medio le presenta y va poco a poco adaptándose a él, como puede verse esa manifestación de la fantasía la expresa el pequeño en sus juegos, radicando aquí la función biológica del mismo.

El juego es el espacio en el que puede realizar y crear todo lo que es imposible hacer en el mundo real de los adultos, mientras juega el ajuste es plenamente logrado sin necesidad de contrariar o frustrar sus tendencias autónomas y espontáneas; esto se ve acompañado por las distracciones y alegrías, permitiendo además un buen desarrollo de sus cualidades orgánicas, satisfaciendo la necesidad de movimiento que se le presenta, de este modo, se verán estimuladas sus habilidades psicomotrices puesto que al aprovechar el movimiento de su cuerpo y poniendo en movimiento todos

sus músculos se lleva a efecto una relajación en su sistema nervioso, es obvio que mediante el juego los torpes esfuerzos de coordinación y de movimiento del cuerpo del niño se van superando.

Al jugar el niño sigue el instinto que lo lleva a poner en práctica sus facultades. El juego es un placer que resulta de la repetición de lo semejante, del redescubrimiento de lo conocido, este placer impulsa al niño a cultivar el juego, a entregarse a él con todas sus fuerzas.

2.3.2. Importancia desde el punto de vista psicológico.

Los juegos son el resultado de una reaparición espontánea de los impulsos vitales que hoy en día son tomados en cuenta; para otros, éstos son considerados como una actividad funcional de escape o bien la manera de gastar aquella energía que las actividades de supervivencia ya no pueden absorber.

El niño al jugar no tienen finalidades lejanas sino un objetivo inmediato que es el de triunfar de la prueba, vencer la dificultad lúdica, dando origen como consecuencia a los procesos intelectuales de adaptación a lo real.

Todas las actividades superiores del hombre proceden del juego del niño, a través de él se puede observar su expresión, así como la condición de su desarrollo; ya que en cada etapa que éste va atravesando se encuentra estrechamente vinculado cierto tipo de juego; además

constituye una verdadera manifestación de la evolución mental del niño, pues permite que éste experimente el éxito, viva con orgullo la realización de su tarea estableciendo contacto con su realidad y tomando conciencia de su habilidad y eficiencia.

Para la teoría psicoanalítica freudiana el juego vincula a otras actividades del niño y en lo particular al sueño.

El juego es una de las actividades que tienen mayor significado en el educando, tanto para sus instintos, emociones, fantasías, como para el desarrollo de los sentidos y de su intelecto.

El tipo de juego que el pequeño prefiere va cambiando de acuerdo a su edad y estadio en que se encuentra; ya que el papel de la satisfacción del deseo va evolucionando en forma gradual para dejar de ser directa e inmediata y llegar a ser indirecta y sublimada, así el niño pueda llevar a cabo con placer ocupaciones que no son en sí mismos satisfactorios para él, sino que sólo sirven indirectamente a un propósito placentero.

La función primordial del juego surge de la reducción de las tensiones nacidas de la imposibilidad que el pequeño tiene de no poder realizar lo que desea; se basa en un cambio constante entre los impulsos y las reglas, entre lo imaginario y lo real.

En la manera en que el juego cumple un papel importante en la formación de la personalidad y en el desarrollo de la inteligencia, también su intervención en los procedimientos del aprendizaje es fundamental.

2.3.3. Importancia desde el punto de vista educativo.

Se cree que un niño al ingresar a la escuela primaria lo hace en cero conocimientos, pero de acuerdo con los términos de la teoría de Jean Piaget el niño es un sujeto cognoscente que trata de comprender el mundo que lo rodea y que por lo tanto adquiere conocimientos del mismo; puesto que tienen familiarización con la lectura y escritura, se encuentra rodeado de letras impresas, ha escuchado lecturas hechas por los adultos, ha visto escribir a sus hermanos e intenta comprender qué actividad es esa, naciendo en él el deseo de aprender sin presión alguna, éste toma el lápiz o cualquier objeto con el que pueda rayar y trazar garabatos que aunque para el adulto no representa nada, para él tienen un significado y ese garabato es un ejemplo de juego puro. Se puede decir que el desarrollo intelectual no sólo depende de una experiencia escolar estructurada sino de toda la gama que el medio ambiente proporciona.

Los docentes que imparten el primer grado, personas que tienen contacto directo con los alumnos, deben reconocer la importancia de las experiencias directas para los niños, por lo que el juego se convierte en trabajo y les permite aprender cosas sobre lo que les rodea. Por ser el juego

una de las principales funciones del infante hay que sacar el máximo provecho de él para formar y preparar a los futuros hombres del país.

Los juegos son los mejores medios que dispone el niño para expresarse y el adulto a través de éstos puede lograr comprender las diversas reacciones en el desarrollo del niño. Por esta característica se hace necesario buscar que el juego ocupe su lugar en la escuela.

Como era el deseo del maestro de retórica latina Quintiliano que decía que el estudio sea para el niño un juego; esto a pesar de existir teorías que lo apoyan, no se ha podido reconocer como tal, ya que los adultos detestan o reprimen las actividades lúdicas. Algunos padres lo hacen porque consideran al niño un instrumento de trabajo que debe pagar por haber nacido y sus actividades de juego las convierten en actividades de trabajo productivo que reditúa bienes para el sostenimiento de la familia.

A través del juego el docente puede ver las diversas manifestaciones del desarrollo afectivo, psicomotor o intelectual del niño pudiendo identificar las etapas en que se encuentra, la fase del desarrollo mental que es necesario tomar en cuenta para tratar de perfeccionar las técnicas de aprendizaje que se requieren utilizar para obtener éxito en el campo educativo.

Es importante también considerar que el juego es instaurador de relaciones entre maestro-alumno, alumno-alumno y se convierte en una necesidad vital para el niño y es por eso que el docente debe buscar la

forma de utilizarlos de manera discreta, sin presiones por controlarlo, estimulándolo al mostrar interés por las cosas que los niños juegan, construyendo así un verdadero auxiliar didáctico. Antes de emplearlos debe también analizar sus objetivos pedagógicos y relacionarlos con los juegos que considere respondan a ellos.

La importancia educativa del juego es enorme y puede decirse que un niño que no juega es un niño enfermo. A través del juego el educando puede aprender una gran cantidad de cosas en la escuela y fuera de ella, por tanto, no debe despreciarse como una actividad superflua ni establecer una oposición entre el trabajo serio escolar y el juego, sino todo lo contrario, puesto que el juego desempeña un papel tan importante en el desarrollo, que la educación debe aprovecharlo y sacar de él, el máximo partido; hacerle sentir al infante que en la escuela está jugando y a través de ese juego puede apropiarse de los conocimientos que allí se le imparten.

No se puede relegar el juego a los momentos extraescolares o al patio de recreo, sino que se tiene que incorporar el juego en el aula.

De acuerdo al punto de vista educativo, los juegos proporcionan nuevas imágenes, agudizan las facultades de observación y el poder de combinación, logrando la educación de los sentidos y su facultad de invención, constituyéndose así en el mejor estímulo para el desarrollo de la personalidad y del organismo, es decir, se forma un hombre capaz de

conducirse activa y conscientemente en la sociedad con hábitos dinámicos y valores morales indispensables para la convivencia humana.

Otra cualidad del juego es que, logra en la formación del carácter, que el individuo en el transcurso de su vida aprenda a utilizar su tiempo libre en actividades positivas, que lo mantengan sano física y mentalmente.

2.3.4. Importancia desde el punto de vista social.

El juego es una acción integradora que relaciona al niño con su comunidad; pero esta perspectiva del juego por diversas razones de tipo social, económico, ideológico y educativo se ha ido perdiendo y cada día se ha convertido en una actividad individual, en la que son pocos los inspirados. A través del juego acciones como el arte y la literatura eran producidas colectivamente, pero la relación actual de productor-consumidor ha perdido esto; de tal manera que es importante que la sociedad retome la forma de creación colectiva a través del propio juego, puesto que sus formas son tan populares que todos las conocen y deben participar en un proceso creativo.

Para el niño, el juego lo relaciona directamente con las actividades de trabajo de los adultos, creen que también es juego y tratan de compartir los juegos del adulto y lo aceptan con agrado en los suyos, crea una complicidad entre él y el mundo, pero a través de su evolución el niño no busca vivir en un mundo de fantasía, sino que busca la realidad, lo único

que sucede es que no la considera brusca, de esto que sea curioso al observar, al interrogar, al imitar.

Sus deseos y atenciones al tratar de asimilar nuevas habilidades, revelan un deseo de tomar parte activa y responsable en el mundo que los rodea, lo manifiestan de una manera asombrosa cuando se ofrecen y se empeñan en hacer algo, no tienen la menor intención de perder su tiempo mediante una actividad pasiva, y lo que es mejor es más serio que el adulto, En ese afán, empeño, improvisación e imaginación se encuentra la base de toda una sociedad.

Las ocupaciones orientadas a satisfacer necesidades como fueron en un principio la caza, la pesca, tenían forma lúdica, es decir que se realizaban con el ánimo de un juego, de ahí que se pueda decir que la cultura de una sociedad se juega, y en este juego se expresa el sentido de la vida y el mundo.

El juego siempre que exija destreza, habilidad, conocimientos y fuerza, así como cuando sea dificultoso o un bello espectáculo, demuestra valores físicos, intelectuales, morales o espirituales, que tendrán un papel importante en la sociedad. Cuanto más adecuado sea el juego al intensificar la vida, mayor relevancia tendrá, surgiendo así la cultura dentro del juego y como juego, como lo afirma Huizinga en su teoría, puesto que a través de él los pueblos exponen su interpretación de la vida y del mundo, contiene gran significación y se inclina por representar simbólicamente la

realidad: se difiere de otras actividades porque es libre, voluntario, renunciabile y por esto más deseable. culturalmente en base al juego aparece en la historia el lenguaje, la competición, el derecho, la guerra, el saber, la poesía, la filosofía y el arte.

En la sociedad actual se desatienden los aspectos mencionados y tanto el niño como el adulto se alejan de ello para prestarse a los intereses del desarrollo económico e industrial en donde se le da más importancia al juguete que al juego, sobre todo por parte del adulto que trata de entrar en el mundo que perdió en la niñez, ofreciéndose una distracción al adquirir un juguete caro cayendo en el consumismo, que no es más que la intención de dominio del adulto sobre el niño en forma disfrazada, ya que el juguete en vez de proporcionar placer al niño trae consigo frustraciones, pues por su costo se convierte en un objeto intocable para él, limitándose a observar cómo el adulto lo hace funcionar negándosele la oportunidad de jugar de manera creativa y cae en un estado vegetativo, perdiendo así su individualidad. En la sociedad actual el tiempo de juego compite con el dinero como una medida de valor.

Cualquier cosa que esté al alcance de los niños y que ellos puedan manipular se convierte en instrumento de juego como por ejemplo: arena, cajas, trozos de madera, retazos de tela o simplemente papel, hasta los juguetes más sofisticados que produce la industria.

Muchas veces el niño prefiere jugar con materiales de deshecho porque los puede manipular a su antojo, dándole las características que él quiere: así un palo de escoba se convierte en un precioso caballo y al rato en un temeroso rifle, quedando la creatividad del niño libre de imposiciones, teniendo la oportunidad de manifestar ante el mundo sus potencialidades de diversas formas; lo que muestra que el niño tiene la capacidad de inventar, crear e imaginar siempre que se permita o posibilite esta habilidad, que es tan importante para adquirir las destrezas necesarias que son básicas para la apropiación de la lecto-escritura y que se han ido perdiendo como consecuencia del manipuleo que ejercen los medios masivos de comunicación y en especial la televisión, cuya tarea específica es la de inculcar en el niño el hábito de consumo como realización plena del ser sustituyendo las horas del juego del infante tan necesarias para desarrollarse plenamente, por la adquisición de objetos que el sector productivo lanza al mercado con el propósito de lucro.

Los adultos prestan poca atención a la utilidad y conveniencia del juguete opcional, o sea el que el niño construye con sus propias manos para cubrir las necesidades del momento, no consideran que el dinero es mal gastado al adquirir un juguete que al niño no le sirve de nada; ya que muchas veces el adulto elige el juguete tomando en cuenta sólo su punto de vista, es probable que sea él quien se entretenga con el juguete, mientras el niño ingrato se dedica a otra actividad.

Por lo tanto, lo fundamental en la elección de los juguetes no debe ser el deseo instantáneo del niño, sino su necesidad objetiva justificada, lo cual tiene el adulto que armonizar con las posibilidades que él tiene para satisfacerlas, de lo contrario la adquisición del juguete viene a ser la satisfacción de la necesidad del adulto y provoca un rechazo por parte del pequeño hacia el juguete, pues únicamente solventa la necesidad del primero.

2.4. Didáctica del juego.

Todo docente en su trabajo no debe perder de vista ningún momento la didáctica, es decir, tener siempre en cuenta los mejores métodos y técnicas que conduzcan al niño hacia el aprendizaje de modo más fácil y con más eficacia, desarrollándose en un ambiente más agradable que contribuya al desenvolvimiento de la personalidad del mismo.

Las principales ventajas de los juegos en su uso escolar derivan su capacidad para motivar e interesar a los alumnos y de la posibilidad de que actúen en situaciones que de otra manera son inaccesibles.

El aspecto de motivación está presente por varias razones: por una parte porque se trata de situación de juego en la cual se puede llegar a un resultado en función de la propia actuación del que juega. El puro ejercicio de la actividad produce placer y por lo tanto no tiene por que resultar una tarea pesada, como son las otras muchas tareas escolares que por su

densidad molestan al alumno al realizarlas, por ejemplo: las tediosas planas y numeraciones interminables que el docente tradicionalista suele dejar a los niños.

Al trabajar con los juegos podemos elegir también problemas reales seleccionados de acuerdo con los intereses de los educandos; otra de las ventajas provienen de que se convierte a los escolares en sujetos activos de esas situaciones sociales, es decir, que no sólo se les plantea una situación de la vida real sino que son ellos los que la están llevando a cabo.

El juego es uno de los instrumentos que las nuevas tendencias pedagógicas y psicológicas ponen en manos de los actuales educadores para que a través de su empleo el aprendizaje que el niño adquiere en la escuela sea continuo, vigoroso y lleno de entusiasmo, logrando así que el educando se cree y desarrolle el deseo de aprender, sin que sea para él una obligación molesta.

El juego y el aprendizaje se deben integrar, ya que a través de ellos el niño aprende y logra dominar sus elementos motrices. Si se realiza en grupo brinda más satisfacciones siempre que el nivel de desarrollo sea parejo, por ello deben tener iguales oportunidades de participación los alumnos, incluyendo a los que tienen algún impedimento físico, para que de este modo también desplieguen sus capacidades potenciales, y superen

sus deficiencias: la libertad de movimientos es una motivación para nuevos aprendizajes.

Así psicólogos como Freud, Piaget, Decroly, Montessori, Froebel, etc. han comprobado que no existe ninguna diferencia entre jugar y aprender: ya que cualquier juego que presente algo nuevo para todo educando se ha de tomar como oportunidad de aprendizaje.

Por lo tanto el maestro debe mantener siempre una condición de juego, interesando en ello a los alumnos; el juego debe llegar a ser una hermosa oportunidad de educar y aprender en forma agradable.

Lo anterior requiere que el profesor sea el principal entusiasta en su empleo, demostrando siempre buena voluntad, que no llegue a irritarse, y que trate de llegar al nivel de sus alumnos siendo un compañero más para ellos, esto es, sin llegar a ser autoritario, fomentando así las interrelaciones en el grupo para que aprendan a realizar actividades en forma colectiva y organizada de modo que se desarrollen en el niño otras actividades y habilidades así como otras actitudes. La importancia educativa del empleo de los juegos, será por la forma de llevarlos a cabo, los lineamientos que se tengan que seguir y las emociones que despierten al niño por sus movimientos o representaciones, el juego tendrá mayor o menor valor educativo según sus condiciones psicológicas capaces de educar un carácter o desarrollar valores morales y físicos.

A través de una adecuada utilización del juego en los niños de primer grado en la escuela primaria, se les puede fomentar el hábito por el trabajo, así como sentimientos y actitudes que favorezcan su comportamiento y desenvolvimiento en la vida, además le proporciona confianza, afán de ayuda mutua y deseos de desarrollarse como ser social.

Antes de poner juegos, el docente debe tomar en cuenta que el grupo de niños a su cargo permita su realización, esto es primordial para las participaciones de todos; que se de una preparación adecuada del lugar en donde se va a llevar a cabo y los útiles que se van a emplear, que el tiempo que va a durar no sea importunado por la realización de otra actividad y tener preparado otro juego por si el interés en el primero decae inmediatamente, esto será sin presionar, pues el alumno puede quedar sin deseos de volver a jugar, por lo tanto, el profesor debe conocer perfectamente bien el juego para evitar errores y sean éstos el principal motivo de que decaiga el entusiasmo. Se necesita que el juego tenga una duración muy flexible relacionada a los factores presentes, ya que el entusiasmo será el que marque la necesidad de modificar la actividad o pasar a otro, si esto se presenta el maestro tiene que estar atento a que la última etapa se corte rápidamente para que los niños queden con el deseo de repetir el juego. Un viejo principio dice: *"mate el juego antes de que muera"*⁶.

La selección que se haga de los juegos debe tomar en cuenta la edad de los alumnos, el sexo, el material que se va a emplear esté al alcance,

(6) ZAPATA, Oscar, El aprendizaje por el juego en la Esc. Prim. p.67

que el lugar de realización permita su buen desarrollo y sobre todo que cumpla con un objetivo que sirva para el desenvolvimiento de cualquiera de las tres esferas de la personalidad afectiva, cognoscitiva o psicomotriz.

El juego es la única actividad posible del niño que le permite aprender la realidad y manejarla durante largo tiempo de su vida, facilitando en consecuencia el desarrollo integral de la personalidad.

Por medio del juego el niño expresa y enriquece los sentimientos, las tensiones disminuyen; la agresión se controla; las voliciones y deseos encuentran un campo propicio para la realización; las esferas intelectuales se ejercitan; fantasea, crea, anticipa, proyecta y planifica.

Todo juego supone un proyecto pues no se puede intentar alguna acción o actividad si antes no se propusó un objetivo, por lo tanto el maestro debe realizar una planificación de los contenidos que se propone alcanzar y a la vez también el tipo de evaluación que debe emplear para verificar si éstos se lograron o no.

David P. Ausubel en su teoría del aprendizaje escolar considera fundamental brindar a los alumnos un aprendizaje significativo, que sea el resultado de la relación entre los contenidos aprendidos considerados como nuevos y los conocimientos anteriores del alumno, ya que si esta relación no se produce nos encontramos con un aprendizaje repetitivo, mecánico y por lo tanto memorístico; el maestro tiene la posibilidad de

generar el vínculo entre lo antes señalado de la forma más natural y sencilla por medio de la utilización de los juegos educativos, que son la herramienta operativa ideal para que el maestro realice aprendizajes significativos en sus alumnos propiciando además las condiciones necesarias para que éstos conozcan de la mejor manera el mundo que los rodea, la naturaleza y la sociedad en que viven favoreciendo el desarrollo de sus capacidades y aptitudes, satisfaciendo sus necesidades y encauzando sus intereses para que pueda integrarse en óptimas condiciones a su ambiente físico-social dentro de un contexto educativo que asume la espontaneidad, la alegría infantil, el sentido de libertad y sus posibilidades de auto-afirmación y que en lo grupal recupera la cooperación y el equilibrio afectivo del niño.

Se puede afirmar que la educación por medio del juego permite responder a una didáctica activa que privilegia al desarrollo del infante y el maestro tiene que considerar que los efectos de su enseñanza sobre sus alumnos están regidos y condicionados por el nivel de este desarrollo y que en cada etapa hay una forma de organización mental que conforma ciertas características del aprendizaje y razonamiento, que el maestro tiene que conocer y respetar ya que si se desea conservar y poner a disposición del niño la cualidad lúdica del juego, es necesario que el adulto comprenda que su papel es invitar y no el de imponer, si esto se olvida por la ansiedad de que el niño ejecute alguna tarea o culmine en un objetivo se pierde la cualidad lúdica y la actividad se convierte en una inútil pesadilla; si por el contrario la comunicación que se establezca entre el profesor y los alumnos

es fomentada se promueve un resultado positivo en los procesos de elaboración y creatividad.

El juego se constituye en una experiencia valiosa de aprendizaje ya que como dice Sutton Smith los juegos de los niños tienen cuatro modalidades que les sirve para conocer su mundo a través de la imitación, exploración, pruebas y construcción. Ya que en todo momento el niño maneja la realidad y la fantasía desea ver y tocar, aclarar dudas, comprender, y descubrir el por qué de las cosas; es capaz de deshacer un juguete para conocer su funcionamiento esto es un acto normal de la infancia que traduce la capacidad de investigación al igual que si llega a reconstruirlo demuestra la creatividad que todo niño lleva dentro y aunque no puede volver a armarlo esta actividad implica ya un conocimiento.

Todo juego tiene un inicio y parte de una rápida explicación donde se dan ejemplos de actos concretos, leyes y situaciones del mismo, haciendo que lo ensayen los propios niños. Para explicar adecuadamente la didáctica de los juegos se hace necesario considerar los siguientes puntos:

-Tratar de aprovechar la formación y distribución del grupo, así como el uso del material que se empleará para la realización de los juegos.

-El maestro debe participar y ubicarse en el espacio de juego de manera que pueda estar en contacto con todos los niños y acudir a ellos en caso

de que sea necesario para el control de las situaciones que se presentan, permaneciendo atento a lo que los niños realizan.

-Tener una variedad de juego para que exista una dosificación entre los que desarrollan las capacidades físicas y mentales.

-Estimular la participación de todos los niños poniendo especial interés en los más tímidos, en los que se inhiben fácilmente, en los que tienen menos coordinación, así como apoyar a los perdedores haciéndoles ver que lo importante es jugar, no ganar o perder.

-Adecuar los juegos al ritmo natural del aprendizaje.

-El maestro debe ser breve en sus explicaciones tratar de que el interés se mantenga vivo, no ser autoritario, cultivar el sentido de honor y demostrar siempre su entusiasmo.

-El tiempo que se utilice estará en función a la reacción de los alumnos.

-No abusar de la utilización de los juegos.

La adquisición del conocimiento se logra a través de la acción, la experiencia y el ejercicio, por lo que el trabajo escolar deberá responder a las necesidades básicas del educando; y el maestro tiene que fusionar el trabajo con el juego de manera que el niño sienta que la escuela es la

continuación del hogar y el medio en que se desenvuelve: por lo que se hace indispensable la responsabilidad del maestro así como de que reconozca que la escuela debe ser activa como Celestin Freinet afirma tan acertadamente: ya que él la puso en práctica obteniendo resultados positivos como lo demuestran sus teorías. cuando el niño elabora redacciones de textos libres para el intercambio escolar o realiza una excursión en la cual recolecta información sobre las cosas que lo rodean, lo hace en forma de juego resultándole una actividad satisfactoria que deja en el conocimiento duraderos.

III. LA LECTO-ESCRITURA Y SU RELACION CON EL JUEGO.

Introducción.

Una de las grandes preocupaciones de padres y docentes es la adquisición de la lecto-escritura ya que de su enseñanza aprendizaje depende el éxito o el fracaso escolar. La lecto-escritura por su propia naturaleza es algo complicada pues se manejan signos impresos y para que el niño encuentre en ellos significados es necesario que desarrolle habilidades, destrezas e ideas que emanen de su entorno social; pues el niño trabaja cognitivamente con lo que el medio le ofrece.

De acuerdo a lo que señala Ana Teberosky un individuo aprende a escribir siguiendo el camino de una aprobación individual de un fenómeno social como lo es este proceso que a pesar de ser individual se logra mejor a través de la interacción social del individuo; siendo la escuela el lugar más apropiado para que esto suceda, pues en el grupo escolar el alumno tiene la oportunidad de convivir con niños de su misma edad, intereses, necesidades y experiencias similares que son compartidos; convirtiendo el aprendizaje en el juego más grande y agradable de la vida.

Siendo el aprendizaje de la lectura simultáneo al de la escritura los problemas que el niño presente en cualquiera de esos dos aspectos repercuten en ambos; por esto en la enseñanza aprendizaje de la lecto-



escritura no se debe considerar al alumno como un recipiente vacío que llenar, un ser pasivo y receptor de datos.

Tradicionalmente se ha convertido este proceso en un acto mecanizado: en el cual se practican pianas y más pianas al igual que la repetición y memorización de palabras que en vez de estimular el aprendizaje llevan al niño al cansancio y repudio de este tipo de trabajo, llegando inclusive a detestar cualquier acto donde tenga que escribir: actividades carentes de sentido que el niño no llega a comprender, por ejemplo los textos tradicionales como: mi mamá ama a memo o Susi ase a ese oso, que ni para el adulto o docente que lo utiliza en la enseñanza significan algo. Simplemente es el deletreo para que el alumno memorice el sonido de las letras.

Esto hace meditar sobre el papel del docente como educador ¿fomenta en el niño la reflexión sobre lo que lee y escribe? o hace de éstos una máquina reproductora de copias fieles a un patrón ya establecido.

Una de las características que tiene la lecto-escritura es que en ésta se presentan cambios en función de la edad o sea que es una evolución paralela integrada al crecimiento tanto físico como mental del niño; considerado como un sujeto activo que trata de comprender el mundo que lo rodea, y ese mundo está lleno de letras impresas y actos de lectura que en parte son motivos que aumentan el deseo de aprender, deseo tan natural del ser humano.

Los juegos son un complemento indispensable y además valioso para la adquisición de la lecto-escritura porque le da la oportunidad al niño de relacionarse e identificarse con sus compañeros de juego reflexionando sobre la realidad en que vive; logrando así comprender que este sistema es un medio de expresión, comunicación, conservación de datos y hechos, información e intercambio que responde a necesidades que su vida diaria entrena.

Al llegar el niño a la escuela se deben reforzar sus actividades propias como lo es el juego: motivándolo a través de él para que comprenda que existe una relación entre las palabras de uso cotidiano y los signos con los que se representa la escritura. Esto determinará en buena medida el grado de desarrollo en que iniciará su primer grado de primaria, pues es necesario reforzar los factores que intervienen en el proceso enseñanza-aprendizaje.

3.1. Concepto de lectura.

La lectura es una señal de la modalidad que no sólo se escucha, sino que es posible a través de un signo gráfico que la representa; según los actuales puntos de vista por medio de ella se puede manifestar el producto de la maduración del sistema nervioso y además de proveer de contenidos nuevos a la mente del individuo, de esta manera es capaz de crear nuevas formas de vida psíquica multiplicando el poder de expresión que provoca cambios en la vida humana.

Así la lectura demuestra que el sujeto ha recorrido ya varias etapas de maduración y ha alcanzado un gran avance en cuanto a las percepciones de la realidad del mismo y que son manifestadas comunicándose.

La lectura es de gran influencia en la personalidad del educando ya que puede llegar a modificar las particularidades de su pensamiento, también influye en su carácter, es decir de la lectura puede formarse la inteligencia, creándole al niño costumbres mentales que estimulen sus valores afectivos y sociales, es posible esto pues sumerge al individuo en el pensamiento de otras personas y en el conocimiento de su mundo, cuando se comienza a diferenciar objetos, así como a designar con precisión las acciones representadas en ilustraciones.

La mejor lectura será aquella que induzca al niño a su goce de manera que contribuya a su formación como hombre, puede decirse entonces que la lectura no sólo es la acción de interpretar signos sino que se mezclan en ella diversas informaciones que tienen la finalidad de transmitir un significado que el sujeto debe captar; por ello se le considera un punto vital para la adquisición de conocimientos y va de la mano en el inicio de la escritura.

La finalidad de la enseñanza de la lectura es que el educando sea capaz de recibir la información que se transmite en el texto; es decir leer es sinónimo de comprender.

Es posible que a partir de la lectura se obtenga información sobre cualquier asunto que se manifieste en los medios de expresión impresos.

La lectura está formada por sonidos y es instantánea, se trata también de una actividad en la que interviene la creatividad, lo cual implica pensar.

La transmisión de ideas entre el escrito y el lector es el punto más importante de la lectura, y su eficacia dependerá de la habilidad del escritor para encontrar las palabras apropiadas que representarán las ideas, de ahí que lo fundamental sea de proveerla de significado; lo cual depende de las experiencias del escritor.

Sin embargo, la interpretación del escrito que se haga en la lectura va a estar también condicionada por el marco de referencia del lector, que se constituye de sus propias experiencias y que harán que él haga su propia interpretación; de esto que sea primordial que las palabras que se empleen en primer grado estén llenas de significado; pues si no es así pierde el valor el aprendizaje de la lectura.

Leer no es únicamente pronunciar una serie de palabras sino que es una operación que sirve al individuo para alcanzar otras metas.

El medio cultural en que se desenvuelve el individuo determina en gran parte el interés del mismo por la lectura y por ende del aprendizaje, pues es

el motor que impulsará a que el cuerpo haga un esfuerzo que permita la facilitación y agilización de la adquisición de la misma, así también la habilidad, rapidez y fluidez depende de sus intereses y objetivos: esto puede ser apoyado en la escuela relacionando lo que el niño ya sabe con lo nuevo que debe aprender para que tenga sentido pues el educando debe comprender todo lo que realiza y especialmente en la lectura, tiene que saber que lo impreso tiene significado: así puede notarse claramente que el niño se encuentra en medio del habla y una gran cantidad de escritos, que probablemente no puede él leer las palabras pero que, con sólo su experiencia visual puede dotar de significado al escrito, citando un ejemplo de un niño de 5 años que al pasar frente a una rampa de un estacionamiento en una segunda planta vió el letrero que decía altura máxima 3.5 m. él lo interpretó como subida de carros, no sabía leer pero había dado un significado a aquel cartel; se empleó una conducta inteligente, no sólo es una actividad visual.

Cuando el infante se enfrenta a un texto en busca de información no se requieren de conocimientos exactos de las formas gráficas y de la oralización sino que pone en juego las informaciones que él posee con anterioridad, para de ahí obtener el significado.

3.2. Concepto de escritura.

La escritura es una de las modalidades de la expresión del lenguaje, que implica una comunicación simbólica a través de signos que varían según

las culturas. apareció más tarde que el lenguaje oral en la historia de la humanidad, ha sido hecha para que pueda transmitirse, dicha transmisión puede ser gráfica, pictórica o grafológica.

Su importancia reside en que mediante su uso no podría mantenerse el lenguaje, es decir no quedarían muestras que describan todo lo que es posible expresar, se emplea en su realización la mano, es en ella donde la misma tiene gran libertad.

Es posible que la escritura como práctica y lenguaje exista, cuando hay cierta maduración en la motricidad del sujeto así como también firmeza en sus movimientos: la escritura con sus signos no tienen directamente un valor simbólico, sino que llega a tenerlo al formarse un conjunto de signos, los cuales se vuelven realmente simbólico cuando se les transponen la lectura y la articulación lo cual adquiere el individuo a través del aprendizaje.

De este modo la escritura llega a ser una actividad convencional y codificada, resultado de la adquisición de un aprendizaje el cual como es conocido por todos, es posible cuando existe un cierto grado de desarrollo intelectual motor y afectivo.

La escritura representa una posibilidad en el aprendizaje escolar, y se va desarrollando en forma jerárquica a través de él y puede ser comparada con el desarrollo psicológico general.

Además de fijar ideas y formas de vida, es actualmente uno de los medios de comunicación más importantes entre los individuos es por ello que tiene que responder a ciertas exigencias impuestas por la sociedad en cuanto a caligrafía, legibilidad y rapidez: la legibilidad no se refiere únicamente a la forma de letras, sino a la visión y organización de las palabras.

Por lo tanto la enseñanza de la escritura en el primer grado de primaria tiene que ser adecuada, pues el niño se enfrenta solo a ella, aunque su experiencia con la lengua hablada sea amplia para que llegue a comprender que es un medio para expresarse y esa configuración ordenada tiene sentido.

3.3. El proceso de la lecto-escritura.

El proceso por el cual el niño adquiere la lecto-escritura se inicia desde muy temprana edad y atraviesa por diferentes etapas al igual que se adquiere en un principio la lengua hablada que es la base del aprendizaje de la lecto-escritura, pues en la práctica y manejo de la lengua hablada se prepara para entender lo que escucha y pronuncia las palabras que necesita al comunicarse con los demás.

Los niños utilizan la lengua hablada en todo momento al convivir con sus compañeros de juego, sus padres, en fin con toda persona que lo rodea, esto da la oportunidad al niño de obtener experiencias mediante

actividades que le permitan adquirir un conocimiento; ya que de la acción que el sujeto tenga dependerá su desarrollo cognitivo.

Cuando el infante llega al primer grado de educación primaria además de traer consigo conocimientos de la lengua hablada ya tiene idea acerca de los lenguajes gráficos adquiridos visualmente de los productos que consume cotidianamente, de anuncios publicitarios y de todo material impreso que está a su alcance, así aunque no sabe leer ni escribir trata de comprenderlo y darle significado.

En el inicio de la lecto-escritura, el dibujo es la primera forma de expresión del educando pues para él escribir es dibujar es decir no existe aún una diferencia entre ambos y los textos sin imagen para él no significan nada; los trazos que efectúa sus primeras producciones lo acercan al dibujo.

Más adelante encuentra la diferencia entre el dibujo y la escritura y comienza a realizar grafías distintas a las que utiliza en el trazo de sus dibujos cuando se les pide que escriban o cuando juega a escribir, esto consiste en hacer bolitas, palitos y curvas sin control de cantidad y sin respetar la linealidad o sea no hay todavía alguna convencionalidad; posteriormente los niños organizan sus trazos ya en forma horizontal uno tras de otro, luego estos palitos y bolitas se convierten en grafías parecidas a las letras.

Poco a poco los textos comenzarán a tener significado para los niños, es decir empieza a considerar que la palabra escrita representa el nombre de los objetos dibujados o imágenes, por eso para ellos un texto necesita estar acompañado de dibujos o imágenes para que se pueda leer, este es el primer paso de la diferencia entre el dibujo y la palabra escrita.

En este nivel el infante piensa que para poder leer se necesita un determinado número de letras creyendo así que una palabra con menos de tres letras no se puede leer, al igual que las que tienen letras iguales como por ejemplo las usadas tradicionalmente: oso, ala, mamá, papá.

Posteriormente a esto, el niño descubre la relación entre la palabra escrita y la palabra hablada, o también puede suceder que haga corresponder una letra con cada sílaba de la palabra que pronuncia. Sin embargo según va avanzando en este aprendizaje de la lengua escrita irá comprendiendo que cada letra representa un sonido de la lengua hablada, esta es la base en la cual formará su lengua escrita, pero el que conozca el alfabeto no bastará para que pueda leer y escribir; leer no significa unir mecánicamente los sonidos de las letras o las sílabas pues lo importante de la lectura es la comprensión.

Después al dudar los niños de sus ideas y darse cuenta que cuando lee alguna palabra le sobran letras o le faltan, dan un paso transcendental en este proceso; pues se relacionan ya no sílabas con letras, sino los sonidos de la lengua con cada letra; puede ocurrir que manejen ambas cosas al

mismo tiempo: en este periodo la lectura del niño se basa todavía en la pronunciación de cada una de las sílabas de la palabra.

La lecto-escritura, como se ha visto se va desarrollando progresivamente de acuerdo a etapas del pensamiento del niño, el cual evoluciona según sus experiencias: al llegar a primer grado el profesor reconociendo lo anterior tiene que procurar proporcionarle nuevas experiencias que ayuden al niño a la adquisición de la lectura y escritura en forma más fácil a través del juego puesto que, desarrolla y enriquece las formas de expresión del educando en un ambiente natural y agradable que da pautas al proceso de la lecto-escritura.

La aplicación del juego hará que los niños se sientan involucrados en forma activa en este aprendizaje; puesto que partiendo de su naturaleza se le hará más manejable y podrá expresarse libremente y reconocer que la lengua escrita es un medio que ampliará su comunicación.

Cuando el niño aún se encuentra en el periodo en el que todavía el texto no significa nada para él, puede el docente valerse de juegos en que se empiecen gestos y señas y el alumno tenga que interpretarlas, esto relacionará una acción con un significado; por ejemplo juegos con títeres.

Mueve los títeres haciendo gestos y señas como: saludar, despedirse, demostrar alegría o tristeza y al mismo tiempo los alumnos dirán qué hacen

los literes: luego variando el juego tocará a ellos hacer los gestos y las señas o bien pedirán los gestos y las señas que deseen.

Aprovechando el simbolismo que el niño presenta y su creatividad de imitación se pueden hacer juegos de dramatización en los que personifique a un carpintero, un agricultor o cualquier otro oficio que señale el módulo que se esté trabajando: los niños tendrán que adivinar el oficio que representó su compañero.

Combinando este juego con los constructivos en los que el niño emplee materiales de deshecho y otros que estén a su alcance para hacer o representar objetos y personas, se está motivando su creatividad.

Juegos de actividad mental, sentados los alumnos en semicírculos pueden observar cosas o ilustraciones y nombrar los objetos; se pedirá a los niños nombrar en que orden aparecen o bien mencionar los objetos cuyos nombres terminen igual, es decir que rimen; en este mismo tipo de juego pueden describir dibujos, el educador puede orientarlos preguntando ¿qué hay aquí? ¿quiénes son?, ¿qué hacen?... se pueden completar dibujos o enunciados orales al observar imágenes y al escuchar el inicio del enunciado que se diga. También se puede motivar a los niños para que narren lo que dice un dibujo y realicen cuentos con dibujos hechos por ellos.

En tiras de papel se hacen historietas con dibujos, después el niño hará los cuentos de la misma forma. Mediante estas historietas se estará iniciando en la dirección que lleva la escritura o sea de izquierda a derecha como lo harán cuando sepan leer y escribir, además será la clave para relacionar el dibujo con un significado, lo que es fundamental para la comprensión de la lectura; también se emplean en esta situación juegos de ejercicios y activos que permitan la ubicación del niño en su espacio a la vez que desarrollen sus destrezas motrices.

De acuerdo a la progresión del alumno se puede dificultar más el juego cambiando de orden los dibujos; estos juegos se pueden emplear para facilitar la comprensión y logro de los objetivos del programa integrado de primer grado en las unidades. El niño, la familia y la casa, unidad tres, necesitamos unos de otros; unidad cuatro; la comunidad módulo dos la gente trabaja; la gente hace cosas útiles unidad cinco módulo dos el trabajo en la ciudad y en el campo.

Algo que no debe pasar desapercibido en el primer grado es que el niño tenga un buen desarrollo social y emocional pues estará integrándose en la sociedad; por ello es importante motivar su participación en todas las actividades y como esto tendrá que hacerlo junto con sus compañeros comenzará a involucrarse en los juegos reglados, de esta manera aprenderá a trabajar con ellos, para esto se requiere que el docente haga sentir al niño capaz de realizar actividades por sí solo y encontrar motivaciones de acuerdo a sus propios intereses, esto implica aceptarlo

como es sin rechazos, estimulándolo y ayudándolo a resolver sus problemas.

En los juegos que son actividades compartidas con sus compañeros se acostumbran a dar y a recibir aceptando que existen otras personas con necesidades e intereses diferentes.

Para cuando el niño comienza a considerar que la escritura representa el nombre de los objetos se pueden realizar juegos como: la casita, la comidita, el mercado, la lotería, la memoria, el dominó, la tiendita; en los cuales pueda visualizar nombres de los objetos que se encuentren en estos lugares y ayudar a los niños a hacer carteles con dichos nombres que colocarán en donde corresponda, de este modo el niño intenta reconocer el nombre de cada una de las cosas, a la vez que es una acción colectiva que contribuye a su formación social como lo propician de igual manera los juegos tradicionales.

Aquí también el docente puede utilizar el nombre del alumno, pues despierta especial interés, primeramente podría pedir que lo escriban ellos mismos, después se le señalará como se escribe correctamente y posterior a esto el niño puede jugar a reconocer su nombre entre otros de sus compañeros de grupo, los nombres se pueden escribir en el pizarrón o en tarjetas; entra también el juego de adivinar al señalar e identificar las tarjetas.

Con los anteriores juegos sugeridos puede ya el niño establecer relación entre la palabra hablada y su representación gráfica así como el significado que representa.

Cuando el niño logró comprender la relación entre la palabra hablada y escrita puede realizarse ya una gran variedad de juegos que ejerciten los logros alcanzados y permitan su desarrollo progresivo. así puede mencionarse para la unidad siete modulo tres: podemos transportarnos. al siguiente juego: los niños guiados por el maestro construirán con material de deshecho modelos de los medios de transporte que conozcan, y tratarán de escribir a cada uno el nombre que le corresponda, se colocan los modelos elaborados en diversas partes del salón y cuando el que dirige el viaje diga viaje en carro a tal lugar, los demás deben ir hacia donde se encuentra el transporte mencionado, los niños pueden elegir el transporte que quieran, cuando la mayoría de los alumnos hayan participado dirigiendo el juego, el maestro escribirá los enunciados formados verbalmente por los educandos en el pizarrón, con la finalidad de que sean visualizados por todos y luego copien en sus cuadernos el enunciado que más les agrade.

Como se muestra en el ejemplo anterior en cualquiera de los módulos el docente puede utilizar los juegos de la manera que crea más conveniente para facilitar el logro de los objetivos ahí planteados.

CONCLUSIONES

Usar el juego como herramienta didáctica en el primer grado de primaria, es con la finalidad de hacerle al niño más accesible el proceso de la lecto-escritura, rescatando al mismo tiempo el aspecto ameno del aprendizaje, propiciando así el desarrollo de mentes inquisitivas e inteligencias creadoras, haciendo a un lado el sistema tradicionalista que ha convertido este proceso tan importante de nuestra vida en algo mecanizado.

De acuerdo a las investigaciones documentales realizadas y a nuestra experiencia podemos concluir que, el niño ocupa la mayor parte de su tiempo jugando, actividad que para el adulto es pérdida de tiempo pero para el infante es la oportunidad de aprender, modificar e inventar juegos que de alguna manera dejan en él un aprendizaje, por lo que se hace necesario que el docente en la escuela aproveche esto, ya que la curiosidad natural y el deseo de los niños de explorar su mundo proporcionan un infinito número de alternativas para enseñar y aprender en cualquier situación que se le presente.

Esta investigación demuestra que las formas tradicionales de enseñanza-aprendizaje serán modificadas cuando el docente compruebe que su labor es más fácil y eficaz si se plantean las actividades y se toman en cuenta las necesidades básicas de los alumnos que son primordiales para que haya un buen aprendizaje, combinando así los saberes con las experiencias de juego.

La participación de los padres no fue contemplada en esta investigación pero es importante que el docente al usar el juego en la primaria lo considere, ya que muchas veces el principal obstáculo es que los padres no valoran nuestro trabajo pues para muchos el niño sólo aprende cuando hace planas enteras, numeraciones interminables y si el docente realiza actividades creadoras como las que se propician en el juego lo consideran como un maestro desobligado; pero éste y muchos obstáculos que se presenten serán derrumbados si el docente tiene la disponibilidad de hacerlo, demostrando con hechos lo valioso de este trabajo.

BIBLIOGRAFIA

AJURRIAGUERRA, J. de. La escritura del niño. 1ª ed. Barcelona Ed. Laia 1973, 404 Pàginas.

A. S. Neill, Summerhill. Un punto de vista radical sobre la educación de los niños. 1ª ed. Mèxico D.F. Ed. fondo de cultura econòmica 1972 303 pàginas.

BIERGE, Josep. et. al. Cuidado y educación de los hijos. 1ª ed. Barcelona, España Ed. Ceac 1976 175 pàginas.

BUTINA Jimènez, Carmen. Guía de alimentación, crecimiento y educación del niño. Barcelona, España Ed. Ceac 303 pàginas.

CASTELLANOS, Marie C. El juego en la educación y en la terapèutica de subnormales. Mèxico D. F. Ed. Fournier 1983 95 pàginas.

CRATTY,Brayant J. Juegos didàcticos activos. 1ª ed. Mèxico D.F. Ed. Pax-Mèxico 1987 184 pàginas.

CUELLAR, Hortensia. El niño como persona. 1ª. ed. Mèxico D.F. Ed. Minos 1990. 215 pàginas.

DANNA, Ives Lys. La inteligencia y el neonato. 1ª ed. Mèxico D.F. Ed. Fondo de cultura econòmica 1983 109 Pàginas.

DELVAL Juan. Crece y pensar 4ta. ed. Barcelona, España Ed. Laia 376 pàginas.

DEL POZO, Hugo. Recreación escolar. 2ª ed. Mèxico, D. F. Ed. Avante 1975, 229 Pàginas.

FERREIRO, Emilia. et.al. Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño. 8ª. ed. Mèxico, D.F. Ed. siglo XXI 1987 367 Pàginas.

FREINET, Celestin. La educaciòn por el trabajo. 4ª ed. Mèxico D.F. Fondo de cultura econòmica 298 pàginas.

GIL Barbera, Juan. Puericultura y psicología infantil pràctica. 2ªed. Madrid, España. Ed. Almena 1974 225 pàginas.

HETZER, Hidelgard. El juego y los juguetes. Buenos Aires, Argentina, Ed. Kapelusz 1978, 111 Pàginas.

KEISTER, Mary Elizabeth. Puericultura. 4ª ed. Italia FAO (Organizaciòn de las Naciones Unidas, para la agricultura y la alimentaciòn). Roma 1973 58 pàginas.

M. NEWMAN, Barbara. Desarrollo del niño. 1ª ed. Mèxico. Ed. Limusa
1985 574 pàginas.

MAKARENKO, Anton. Conferencias de educaciòn infantil. 2ª ed. Mèxico.
Ed. Mexicanos Unidos S.A. 1983 43 pàginas.

MILLAR, Susanna. Psicologia del juego infantil. 1ª. ed. Barcelona España.
Ed. Fontanella 1972 252 pàginas.

MUNNE, Frederic. Psicosociologia del tiempo libre. 1ª ed. Mèxico, D.F. Ed.
Trillas 204 pàginas.

NASH, Paul. Libertad y autoridad en la educaciòn. 1ª ed. Mèxico D. F. Ed.
Pax 373 Pàginas.

NEWSON, Elizabeth. et. al. Juquetes y objetos para jugar. 4ª ed. Mèxico
D.F. Ed Ceac. 1987. 261 pàginas.

P. AUSUBEL, David. et. al. El desarrollo infantil. 1ª ed. Barcelona, Ed.
Paidòs 219 Pàginas.

PIAGET, Jean. Seis Estudios de psicologia. 6ª, ed. Mèxico, D.F. Ed. Seix
Barral 117 pàginas.

FROCEP. (Programa de estimulación precoz para Centroamérica y Panamá). Mi niño de 0 a 6 años. 1ª. ed. Guatemala. Guatemala. Ed. Piedra Santa 117 páginas.

UPN. SEP. El aprendizaje y desarrollo. Antología. México 1968. 224 Páginas.

VASCONCELOS, José. Textos sobre educación. Antología México. Ed. FCE. 1960 306 páginas.

ZAPATA, Oscar. et. al. Psicopedagogía de la educación motriz en la adolescencia. México, Ed. Trillas 404 Páginas.

ZAPATA, Oscar. El aprendizaje por el juego en la etapa maternal y preescolar. 1ª ed. México, D.F. Ed. Pax-México 1988 156 Páginas.

ZAPATA, Oscar. El aprendizaje por el juego en la escuela primaria.

ZZZO, Renè. et al. Tratado de psicología del niño. 3ª ed. Madrid España Ed. Morato 199 Páginas.