

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL UNIDAD UPN 05A



INTERVENCION DEL JUEGO EN LOS PROCESOS
DE APRENDIZAJE Y DESARROLLO DEL NIÑO

INVESTIGACION DOCUMENTAL
PRESENTADA POR:

Gloria Campos Meneses
Mónica Neyra Rodríguez
Rosalina García Peña
María Elena Centeno Hidalgo

PARA OBTENER EL TITULO DE LICENCIADO EN EDUCACION
PREESCOLAR Y EDUCACION PRIMARIA

SALTILLO, COAH., AGOSTO DE 1992

CONSTANCIA DE TERMINACION DE TRABAJO PARA TITULACION.

Saltillo, Coah., a 28 de Julio de 1992

C. PROFR (A). GLORIA CAMPOS MENESES
MONICA NEYRA RODRIGUEZ
ROSALINA GARCIA PEÑA
MARIA ELENA CENTENO HIDALGO
P R E S E N T E S.-

Comunico a usted, que después de haber analizado el trabajo de titulación, en la modalidad de INVESTIGACION DOCUMENTAL titulado "INTERVENCION DEL JUEGO EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE Y DESARROLLO DEL NIÑO"

_____ , se considera terminado y -- aprobado, por lo tanto puede proceder a ponerlo a consideración de la H. Comisión de Exámenes Profesionales.

A T E N T A M E N T E
EL ASESOR PEDAGOGICO



PROFR. J. VICENTE MEZA CALZONCITI

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

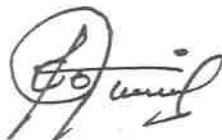
Saltillo, Coah., a 28 de Julio de 1992

C. PROFRAS. GLORIA CAMPOS MENESES
MONICA NEYRA RODRIGUEZ
ROSALINA GARCIA PEÑA
MARIA ELENA CENTENO HIDALGO
P R E S E N T E S.-

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado de la revisión de su expediente para titulación, manifiesto a usted que reúne los documentos académicos y legales establecidos, a fin de que sea tramitado su examen de Titulación.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su expediente y se le autoriza a presentar su examen profesional.

A T E N T A M E N T E



PROFR. FCO. JAVIER GONZALEZ FUENTES
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN-051



A. E. R.

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD SEAD
SALTILLO

Toda ilusión es una esperanza,
todo propósito una inspiración;
ilusión, esperanza, propósito e
inspiración fortalecen la vida,
y ésta, se enriquece cuando se
define lo que queremos de ella.
Gracias por haberme dado los
apoyos necesarios, así como el
amor y el cariño al haber reco-
rrido junto a mi, el camino pa-
ra construir mi futuro.

Con profundo agradecimiento para:
La Universidad Pedagógica Nacional,
A nuestros queridos Maestros,
Compañeros,
Padres,
Esposos e
Hijos.

Y especialmente al C. Profe-
sor J.Vicente Meza C., quien
nos brindó la asesoría de
éste trabajo.

INDICE

	Página
INTRODUCCION	
CAPITULO I IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL.....	1
A. Reseña Histórica	1
B. Definición y Caracterización del Juego...	4
CAPITULO II EL JUEGO Y LA INFANCIA	11
A.- Elementos Psicopedagógicos en el Desarrollo del Niño	11
B.- El Juego y el Desarrollo Cognoscitivo....	15
C.- El Juego y el Desarrollo Afectivo-Social.	22
D.- El Juego en el Desarrollo Psicomotor	27
CAPITULO III EL JUEGO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.....	31
A.- El Juego en los Planes y Programas de Estudio	31
B.- Actividades del Docente Frente al Juego..	39
C.- El Juego como Recurso Didáctico	43
CONCLUSIONES	47
BIBLIOGRAFIA	52

INTRODUCCION

El juego, como recurso didáctico para el proceso enseñanza - aprendizaje, es una actividad cada día más subutilizada en cuanto a espontaneidad se refiere, es decir, verdaderamente éste se encuentra presente en la vida infantil y la escuela lo retoma como fundamento para las labores de niños y docentes, sin embargo, la mayor parte de las ocasiones es dirigido, lo que indudablemente le resta valor didáctico.

Con esto se desarrollará la capacidad de análisis y el espíritu crítico de los educandos, abriendo la posibilidad de que el niño comprenda que existen distintos modos de conocer la realidad y de resolver problemas.

Lo que interesa aquí, es abrir cauces a su energía vital y a su imaginación, y estimularlo para que desarrolle sus capacidades y pueda así enfrentar en forma constructiva los problemas que se le presentan en la vida cotidiana, que se involucre intelectual y emocionalmente en las actividades que se realice mediante el juego y que durante él, experimente la sensación de explorar al mundo con todos sus sentidos y que se sienta estimulado para continuar aprendiendo por sí mismo.

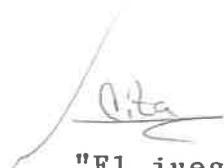
Es por esto que nosotros como docentes comprometidos con --- nuestros alumnos, la comunidad y nuestro país nos dimos a la ta--

rea de analizar, rescatar y revalorar el juego como un instrumento didáctico durante el proceso enseñanza-aprendizaje.

Esta investigación consta de tres capítulos, el primero de ellos "La importancia del juego en el desarrollo infantil" habla de la actividad lúdica en un contexto histórico, su definición y caracterización así como la importancia de esta actividad en el desarrollo del individuo. En el segundo capítulo "El juego y la infancia", veremos los elementos pedagógicos en el desarrollo del niño y la relación de estos con el juego y por último, en el capítulo tercero se analizó la relación de planes y programas de preescolar y primaria con la actividad lúdica.

Consideramos necesario recalcar que este trabajo se realizó como un requisito para obtener el título de Licenciatura en Educación Preescolar y Primaria, más esto no significa que su elaboración sólo esté encaminada a este objetivo; creemos que el juego en la infancia es de gran valor para el desarrollo de los pequeños, por lo que va dirigido a todas las personas involucradas en alguna labor educativa, deportiva, etc., para que logren confrontar, de cierta forma, los criterios con los que fueron educados y rescaten para su labor la naturaleza de la actividad lúdica.

Con ello pretendemos que al docente no se le haga tan difícil el enseñar a los niños y el juego puede ser un recurso didáctico muy válido y útil en este aprender del infante desde el Jardín de Niños hasta la Escuela Primaria.

A handwritten signature in dark ink, appearing to be 'Pita', with a long horizontal stroke extending to the left.

"El juego es traducir una sensación de bienestar que el niño busca constantemente en su actuar espontáneo, en la cual afortunadamente también le lleva al desarrollo de sus aspectos afectivo sociales, psicomotores, creativos, de comunicación y pensamiento: es decir al desarrollo integral".

CAPITULO I

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL

A.- Reseña Histórica

El juego tiene historia, sin embargo, su aparición no se ha definido, consideramos que aparece junto con el hombre.

Es probablemente el juego desde sus formas más sencillas, ^{es} una de las acciones que le ha permitido al hombre un desarrollo social, intelectual y físico cada vez más complejo. Si nosotros observamos el juego entre los animales, podríamos advertir que éste no solo es un fenómeno fisiológico, sino toda una función llena de sentido, pues representa la posibilidad de madurar los instintos, aspecto vital en su adaptación al medio, "La presencia del juego no se vincula a ninguna etapa de la cultura y a ninguna forma de concepción del mundo, sino que es una expresión de vida" (1).

Con el paso del tiempo el juego ha tomado tal relevancia que diversas ciencias como la Psicología, la Pedagogía, la Sociología, la Filosofía, la Biología, etc., le han asignado un lugar importante y digno de estudio como una de las actividades trascendentales en la vida del hombre; por ejemplo, desde el

(1) Hugo del Pozo, Recreación Escolar, Pág. 25

punto de vista biológico los resultados son muy diversos, ya que es considerado como la descarga de un exceso de energía vital que el ser vivo tiene cuando juega, por esto, la suposición de que esta actividad se ejercita por una finalidad biológica.

Conclusión
Desafortunadamente y a pesar de que la mayoría de las explicaciones se ocupan de cómo es el juego en sí mismo y de qué significa para el que juega, además de considerarlo como una actividad natural, no se ha podido encontrar una explicación satisfactoria sobre el por qué y para qué se juega, sólo se ha partido de la categoría "juego" como algo dado o conocido.>

Desde épocas muy antiguas, el juego ha tenido una importancia y un lugar especial en la cultura de grandes pueblos por ejemplo, *Antiguamente* los griegos lo clasificaban en tres aspectos: moral, intelectual y físico ya que fueron los primeros en considerar al hombre como un todo, cuerpo y espíritu, por lo que procuraban su desarrollo y perfeccionamiento de una forma integral. Así también "grandes filósofos como Aristóteles y Platón reflexionaron acerca del juego, el primero lo acerca a la felicidad y a la virtud, el segundo le concede un valor educativo y más aún, gradúa juegos para las diferentes edades" (2).> ①

A pesar de esto hay autores que han tratado de definir el juego -

(2) Ibid. Pág. 22

de acuerdo a sus ideas, por ejemplo: Juan Jacobo Rousseu (1712-1778) consideró al juego como parte de la naturaleza infantil por medio del cual el niño conoce el mundo y la realidad; en cambio, Emanuel Kant (1724-1804), lo relaciona con la actividad estética y expresa que produce placer y favorece la salud.

Sin embargo, ya por esos mismos años Ritcher (1763-1825) ve el juego como una actividad seria, fundamental para el niño y reconoce a través del juego, los aspectos creadores, afirma que el niño irá descubriendo sus alcances y estableciendo un orden propio logrando así una armonía espiritual.

Federico Froebel (1782-1852) define el juego infantil como el producto más puro y espiritual del hombre "ya que las disposiciones futuras del hombre se forman gracias al juego en la primera infancia, como base a esto se desarrolla una teoría educativa al organizarlo y sistematizarlo, y más aún, lo dota de actividades y materiales a los que denomina "dones" y "ocupaciones" (3). Una opinión diferente a Froebel es la de los esposos Bühler, ellos creen que la importancia del juego está en el modo subjetivo en el que el niño procede durante él y la satisfacción que le da y no necesariamente en el material utilizado.

Más tarde Wunt (1832-1920), opina que "no hay forma de juego que no encuentre su modelo en alguna ocupación seria que le pre-

(3) S.E.P. Apuntes acerca del Desarrollo Infantil. Págs.56,65

cede" (4); mientras que (Karl Gross interpreta al juego como un -- entretenimiento tanto en los animales como en los niños y le da -- al juego un valor adaptativo para la supervivencia del individuo y la especie >

<Podemos notar una marcada diferencia entre las opiniones de estos dos autores, mientras Wunt; considera que el juego va a dejar en el niño una formación, Gross opina que es un feliz entretenimiento y es la base de la cultura.>

Hasta aquí hemos hecho un corto recorrido del juego a través de la historia. Todos los autores anteriormente citados en un -- momento han expresado su definición del juego, mientras que unos le dan un valor placentero, otros ya lo acercan al nivel formativo. (Creemos que es de mucho valor la descripción de cada autor, ya que nos han servido para tener un panorama general de la actividad lúdica y así ir construyendo una definición del juego >

B.- Definición y Caracterización del Juego.

El apartado anterior nos permite señalar que en el desarrollo de la sociedad han surgido opiniones opuestas y comunes sobre la actividad lúdica, pero a pesar de esto se pone de manifiesto -- su inteligencia para la formación de la personalidad de todo individuo. Consideramos el juego como una actividad natural y crea--

(4) Salvat. Diccionario Enciclopédico. Tomo 13. Pág. 472

dora que debe ser espontánea y satisfactoria de necesidades, ya -- que permite al niño comprender mejor el mundo que le rodea, le -- proporciona experiencias de vida permitiéndole construir su pro-- pia realidad.

"El juego es una característica del niño, mismo que la pequeñez, la fragilidad y la ingenuidad" (5).

Si bien es cierto que la actividad lúdica también es una --- característica innata en el niño, debemos recordar que además es-- un fenómeno multifacético que se presenta en la vida infantil en el cual el niño comprende y maneja conceptos en forma espontánea, lo que le dará la pauta para ir comprendiendo diversos puntos de-- vista sobre su realidad.

El juego como actividad infantil puede resultar exitoso como medio educativo siempre y cuando el niño tenga conocimiento de -- los objetos circundantes y de los acontecimientos del mundo real. Aún y cuando muchos estudiosos coinciden en la utilización del -- juego como un recurso educativo, también hay quienes no conciben-- esta idea, como por ejemplo, Celestin Freinet quien dice:

"La gran moda del juego no se ha servido la mayoría de las veces más que para acentuar el desequilibrio. El -- juego prepara más que muy accidentalmente a las activi-- dades de la vida, incluso si, en algunos casos ejerce -- algunas aptitudes particulares o desarrolla los senti--

(5) Lizet Tourtet. Jugar, Soñar y Crear. Pág. 13

dos. Distrae de la vida; tiende a que se tome por vida lo que no es más que un sucedáneo y, por esta razón falsea la óptica de los problemas fundamentales" (6).

A diferencia de Freinet, consideramos que la educación puede basarse en el juego cuando parta de la realidad del niño, de sus características y necesidades, pues es en el jugar que el niño precisa y consolida los conocimientos que tiene de los objetos y fenómenos de la vida circundante, se inicia en la vida de los mayores y se va desarrollando como miembro de la sociedad.

A pesar de que hay varios autores que hablan de la actividad lúdica, si hablamos de necesidades y características de los niños, podemos retomar la teoría Piagetana del juego que dice: "El niño jugando elabora y desarrolla sus propias estructuras mentales" (7).

Piaget clasifica el juego basándose en los períodos de desarrollo:

El primer tipo de juego que nos presenta es el de simples ejercicios que ponen en acción un conjunto variado de conductas,

(6) S.E.P. Psicología del Adolescente. Págs. 104-105

(7) J. Lianza. Enciclopedia de la Educación Preescolar. Pág.302

pero sin modificar sus estructuras; no poseen ninguna técnica --- particular y corresponden al período sensomotor, siendo la forma inicial del juego en el niño (de 0 a 2 años).

El segundo tipo es el juego simbólico (de 2 a 4 años) que -- deriva esencialmente de la estructura del pensamiento, ya que es una asimilación funcional que permite al sujeto consolidar sus -- acciones sensomotoras e intelectuales, su objeto es la libre y -- desinhibida satisfacción del yo; en este período el niño refleja-- en su actuar el medio socializante en el que vive.

A diferencia del juego simbólico que es una actividad indivi dual y egocéntrica, el juego de reglas según Piaget (4 años), --- es un juego social en donde el niño se da cuenta que forma parte de un grupo, su pensamiento es más cooperativo y le permite ir -- adaptándose a las reglas que le impone la sociedad.

Por otra parte, desde la perspectiva de Henry Wallon el juego tiene funciones específicas, ya que por medio de él se socializa el niño y va adaptándose a su mundo circundante. Wallon lo clasifica como funcional, ficción, de adquisición y de elabora--- ción. Los juegos funcionales son ejercicios motores, los de ---- ficción son los juegos imaginarios donde el niño le da vida a --- los objetos y tienen un sentido, en los juegos de adquisición --- interviene el intelecto del niño, ya que percibe y comprende las cosas y seres que lo rodean; en los juegos de elaboración cons--

truye y transforma su realidad, se da cuenta que es parte de una sociedad.

Se puede notar que estos dos autores coinciden en que el juego es importante para que el niño vaya teniendo una mejor socialización e ir construyendo su pensamiento, aunque utilicen diferente terminología al clasificar el juego, concuerdan en sus concepciones.

Por otra parte en la teoría Psicoanalítica de Sigmund Freud [El juego puede emparentarse a otras actividades fantasmáticas del niño, y más particularmente al sueño....] en efecto, el niño mediante el juego tiene la oportunidad de "transformar" a través de su imaginación la realidad que vive, de igual manera el niño en los sueños recrea su mundo escapando a la realidad pero en forma inconsciente donde él no la puede transformar..... ["la función esencial del juego resulta ser entonces la reducción de las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos; pero, a diferencia del sueño el juego se basa en una transacción permanente entre las pulsiones y las reglas, entre lo imaginario y lo real"] (8). Mediante el juego el niño construye un mundo imaginario en el cual atribuye a los seres y a las cosas funciones arbitrarias que contribuyen a su felicidad, así el niño maneja sus conflictos personales, familiares y sociales de manera que no le cause daño.

(8) S.E.P. Antología U.P.N. El Niño Aprendizaje y Desarrollo. México, D. F. 1982. Pág. 33.

Analizando los conceptos de Piaget, Wallon y Freud, podemos concluir que el juego es una actividad innata que contribuye a la formación de la personalidad del niño, a través de él se desarrolla la psicomotricidad y va formando estructuras mentales que harán posible el desarrollo de su inteligencia, favoreciendo en él la socialización que le permitirá aprender los diferentes roles, hábitos, reglas y comportamientos necesarios para hacerle frente a la sociedad.

Podemos considerar al juego como actividad que incide en el conocimiento, las actividades lúdicas infantiles pueden fomentar o desalentar el desarrollo de la autonomía, espontaneidad, iniciativa, es decir, preparar al niño para que participe positiva o negativamente en las prácticas de su medio social. Si consideramos al juego como un factor primordial en la vida del niño podemos partir de él para propiciar aprendizajes o conocimientos por lo que es importante retomarlo en los procesos educativos.

Sabemos que el juego es una actividad natural para el niño y que su motivo está en su propia naturaleza; esta actividad --- permite al niño expresar sus deseos, sueños, su propia realidad. --- Al introducir al juego como un recurso didáctico dentro del proceso enseñanza-aprendizaje el niño manifestará su personalidad desapareciendo toda postura obligada y artificial. Es así como el docente tendrá la oportunidad de conocer a los niños y sus -- reacciones más íntimas pues el juego afecta todos los ámbitos de su personalidad, exige un activo trabajo del pensamiento, es ri-

co en emociones y sentimientos íntimos y sinceros.

Aclaremos que primeramente los niños tienden a preferir los juegos libres y espontáneos y que después aparecerá el juego de reglas en el que se reduce notablemente el juego impulsivo aceptando normas en una forma natural, esto permite que poco a poco se incorpore el niño al trabajo en sí. "El trabajo y el juego dentro del sistema de la educación de los niños en edad preescolar no se deben contraponer entre sí" (10). Por ello las dos actividades juego, y trabajo, son las corrientes que fluyen, que se separan, pero que siempre se alimentarán de una misma fuente, la gran actividad natural del niño.

(10) Voronova. Los Juegos Creativos de los Preescolares Mayores. Moscú, 1987. Pág. 15.

"El juego es un medio de desarrollo intelectual del niño, del desarrollo del lenguaje, imaginación, juicios y conclusiones".

CAPITULO II

EL JUEGO Y LA INFANCIA

A.- Elementos Psicopedagógicos en el Desarrollo del Niño.

"El desarrollo del niño y su crecimiento, empieza en el momento de la fecundación. Durante el período prenatal ocurren cambios complejos y rápidos, heredados de la riqueza y complejidad del desarrollo que seguirá al nacimiento" (11).

Las características de un niño tanto físicas como psicológicas, sociológicas, intelectuales, etc., están en él desde que se encuentra en el vientre de su madre, en el período prenatal - el niño está unido a su madre a la vez al mundo externo por medio de la placenta, órgano activo que selecciona y suministra -- las substancias necesarias que le permitirán crecer y desarrollarse en armonía para posteriormente adaptarse a la vida social.

Al realizar este estudio nos hemos dado cuenta que la psicología infantil da mucha importancia a las condiciones físicas y psíquicas de la madre antes y después del parto, ya que el desarrollo del niño en esa etapa puede influir en su conducta y actuación en el medio en el cual se va a desenvolver.

(11) Bárbara M. Newman y Philip R. Newman. Manual de Psicología Infantil. Pág. 67.

Se puede afirmar que en el niño recién nacido (neonato) operan todos sus sentidos: ve, oye, siente, asimila y procesa información que le proviene del mundo externo, así como también desarrolla movimientos motores que consisten en ejercicios simples -- con los que iniciará el conocimiento de su mundo externo; cuando el niño se encuentra en esta etapa, la actividad lúdica consiste en la repetición de determinados ejercicios que le producen placer, estos son puramente reflejos motores lo que poco a poco irá adaptando socialmente, es decir, comprenderá qué respuesta dar a los estímulos del ambiente.

Cuando el niño nace podemos empezar a hablar de la etapa de la infancia que empieza según algunos autores en diferentes momentos; citaremos por ejemplo a Piaget quien asegura que la duración de esta etapa es de los 0 a los 12 años; en cambio Freud señala que su duración es de los 0 años hasta la adolescencia (sin determinar una edad para el cierre de la misma).

Lo importante para este trabajo es aclarar que los niños que atendemos en nuestra práctica docente se encuentran dentro de estos períodos ya que sus edades oscilan entre los 4 y 12 años.

Nosotros como docentes hemos visto en nuestra práctica que los niños llegan a la escuela con una serie de antecedentes físicos, psíquicos, sociales e intelectuales, en los cuales el juego ha estado presente y que nos sirven de base para el mejor entendimiento de su desarrollo, además de ser motor de nuestro trabajo -

diario.

El Jardín de Niños, desde su origen, le ha otorgado al juego - un papel importante puesto que las necesidades del niño en edad preescolar se satisfacen por medio de las actividades lúdicas, podríamos citar muchas de las necesidades que el niño en edad preescolar puede tener, pero a nuestro criterio la más importante es - la concerniente a su integración al medio circundante, es decir, - comprender y aceptar el por qué de las cosas, de las situaciones - y de las normas de la vida diaria.

Para poder comprender su entorno el niño empieza a relacionarse con las personas, a observar todo lo que le rodea, a tocar, -- ver y saborear, es decir, a manipular los objetos; es cuando decimos que el niño está jugando. "Así, el juego es sobresaliente -- entre las tendencias infantiles porque es un placer que responde a las necesidades de desenvolvimiento, como una fase activa de -- adquisición de experiencias y como un interés de satisfacción inmediata" (12).

Una forma muy sencilla de observar cómo el niño comprende su medio, es a través de lo que Piaget llama juego simbólico (3 a 4 años) en el que el niño representa personas y hasta escenas de su vida diaria, este tipo de juegos se caracteriza por ser individual,

(12) S.E.P. Apuntes sobre el Desarrollo Infantil. México, D. F. - 1985. Pág. 8.

egocéntrico y presentar un monólogo colectivo en el que cada niño tiene un interés diferente, aún y cuando el juego sea un sólo, un ejemplo muy simple es jugar a las muñecas.

El niño a través de sus representaciones trata de hacerse valer y de integrarse a la vida familiar y social, Wallon llama a este tipo de juegos "juegos de ficción".

Freud también habla de un juego de representación, sólo que él afirma que las actividades lúdicas son un enmascaramiento de la actividad sexual reprimida; ahora bien, no podemos negar que también en algunas ocasiones los pequeños juegan sólo por placer, lo que conocemos como el "jugar por jugar", pero siempre que el juego deje en él algo significativo. Así, "La paradoja fundamental del juego consiste en que, siendo una actividad maximamente libre, encontrándose bajo el poder de las emociones, es la fuente del desarrollo del carácter voluntario de la toma de conciencia, por parte del niño, de sus acciones y de su propio yo" (13).

La madurez que el niño va alcanzando en sus juegos es muy notable en el cambio de preescolar a educación primaria; los cambios que acarrea la maduración del conocimiento, el desarrollo del papel sexual y el pensamiento moral contribuyen a abrir nuevas perspectivas; el juego del niño se torna más grupal gusta de-

(13) D. Elkonin. La Psicología Evolutiva y Pedagógica en la U.R.S.S. Pág. 86.

integrarse a normas y reglas, es decir, empieza a tener un conocimiento de su medio social y el lugar que en él ocupa. Los niños muestran grandes deseos de iniciarse en muchas actividades y habilidades nuevas, es decir, que su afán por integrarse al medio no es sólo imitando lo que puede percibir, sino aprendiendo realmente su rol social. En los niños mayores "La subordinación a las reglas del juego no exigen una situación lúdica y roles. Aquí la regla ya se ha diferenciado y la subordinación a ella tiene por sí misma un determinado sentido para el niño" (14).

Es así como podemos decir que el juego es un factor importante en la vida de todos los niños, ya que es la forma que ellos utilizan para comprender y asimilar el mundo que les rodea. Por medio del juego el niño vive experiencias que enriquecen sus facultades físicas e intelectuales con las que se prepara para la vida futura.

<Algunas corrientes pedagógicas han reconocido al juego como un apoyo en la educación de hoy; ya que como la actividad lúdica es natural en el niño debemos aprovecharla para que las situaciones educativas que puedan presentársele sean agradables e interesantes.>

B.- El juego y el desarrollo cognoscitivo.

"El juego permite un desarrollo muy plausible de las aptitudes mentales infantiles y da lugar a verdaderas creaciones que son de gran valor educativo en la integración de la personalidad-

del niño" (15).

El desarrollo intelectual del niño se produce a través de la interacción constante que tenga con todo lo que se le presente a su alrededor, las personas, los objetos, las situaciones, es decir, todo lo que forma el medio circundante.

Para tener contacto con su medio, el niño desde muy pequeño empieza a utilizar sus sentidos por medio de la observación la audición, la degustación, la manipulación y el olfato: Tendrá la oportunidad de explorar su realidad. Es a través de este constante interactuar que va construyendo su pensamiento. Cabe señalar que el pensamiento del niño puede concebirse en dos formas esenciales: La del pensamiento como primera incorporación en donde el pequeño excluye toda objetividad, y la segunda, que poco a poco va imponiéndose a la primera y que es la del pensamiento que se adapta a los demás y a la realidad preparando ya el pensamiento lógico.

También es necesario mencionar que conforme el niño crece el pensamiento llega a un nivel concreto y lógico en donde la necesidad lúdica del niño ya no será sólo de manipular sino de experimentar. Pero primeramente hablemos del juego de los niños más pequeños. >

(15) Hugo del Pozo. Op.cit. Pág. 20

La relación niño-entorno nosotros la podemos observar en forma de juego, ya que cuando el niño juega, tiene autonomía en su movilidad física, desplazamiento de su cuerpo en el espacio, acciones sobre los objetos concretos y relaciones con otros niños e incluso con personas mayores; esto a su vez le da al pequeño libertad de expresarse tal y como es, lo que siente y lo que vive, dependiendo de su estado de ánimo darle la oportunidad de satisfacer sus necesidades en donde incluye también su sensibilidad y su edad, ya que "El niño construye su mundo a través de las acciones y reflexiones que realiza al relacionarse con los objetos, acontecimientos y procesos que conforman su realidad" (16).

Hablamos en el apartado A del juego simbólico que es el que el niño utiliza para comprender lo que sucede y existe a su alrededor imitando la realidad.

Cuando el niño realiza un juego simbólico surge a la vez su natural curiosidad por los objetos que le ayudan a llevar a cabo su actividad lúdica sin importar su procedencia, por lo que se convierte en un "recolector" y empieza a coleccionar fichas, papeles, tierra, hojas, papeles, piedras, etc., objetos que estimularán su imaginación, su capacidad para resolver los problemas

(16) S.E.P. Programa Preescolar. Libro J. México, D. F., 1981.

que se le presenten en el juego, un ejemplo podemos observarlo en nuestro trabajo diario o en el momento de recreo; los niños hacen casitas con hojas del jardín, un papel puede representar el sombrero de un vaquero que lleva por caballo una vara larga. Pero - debemos recordar la importancia que tiene el hecho de que el niño además de servirse de los objetos que utiliza para jugar se acerca a ellos para explorarlos sobre todo "para conocerlos".

"El proceso de conocimiento implica la interacción entre el niño (sujeto que conoce) y el objeto de conocimiento en el cual se ponen en juego los mecanismos de asimilación (o acción del niño sobre el objeto en el proceso de incorporarlo a sus conocimientos anteriores) y acomodación (modificación que sufre el niño en función del objeto o acción del objeto sobre el niño)" (17).

En estos objetos el pequeño empezará a distinguir semejanzas y diferencias, es decir, empezará a notar las características propias de cada objeto y los comparará realizando sus propias deducciones. Estas relaciones que haga le permitirán llegar a nuevos conocimientos y mediante ellos interpretará subjetivamente hechos y fenómenos lo que le ayudará a la formación de su intelecto.

Otro aspecto muy importante que debemos tomar en cuenta es - que cuando el niño juega, primero interpreta sólo las situaciones

(17) Ibid. Pág. 14.

familiares, las personas y hasta los objetos que él conoce, es decir, la realidad que poco a poco ha ido asimilando y de la que se ha apropiado para interiorizarla e integrarla a sus esquemas de conocimiento. Al jugar, el pequeño en edad preescolar representa situaciones de su vida diaria (juego simbólico), pero cuando tiene compañeros de juego, al principio no toma en cuenta los intereses que pueden llegar a tener los demás niños, es decir, es egocéntrico "excluye toda objetividad que venga de la realidad externa" (18), por lo que podemos decir que el pequeño de esta edad (preescolar) no tiene aún la capacidad de poder integrarse al juego de los demás (ni de integrar al suyo a nadie) lo que podrá lograr a partir de las relaciones que vaya teniendo con las personas (niños y adultos), además de ir aceptando la realidad objetiva.

Dentro del juego simbólico podemos observar dos aspectos de vital importancia para el desarrollo intelectual del niño: La expresión gráfica y la articulación del lenguaje.

La expresión gráfica es la capacidad del niño de intentar imitar la realidad a partir de un recuerdo del objeto que representa a través de "dibujos", esto lo hará con símbolos gráficos creados por él. En este aspecto es latente la incansable lucha del pequeño por igualar el mundo de los adultos; es muy común pa-

(18) Ibid. Pág. 23

ra nosotros como maestros ver en los dibujos de los niños símbolos que para los mayores solo son "circulitos o rayitas", pero para él representan toda una gama de sucesos o acciones; por ejemplo un círculo con una curva pueden significar todo un paisaje y hasta un avión sobrevolando una montaña rodeada de nubes.

Poco a poco el niño irá descubriendo que sus símbolos no son iguales o parecidos a los que los adultos utilizan ya que éstos son signos ya establecidos convencionalmente por la sociedad y la cultura de cada país e intentará igualarlos, lo que se le facilitará si su contacto con estos signos es directo pues recordemos que para que el aprendizaje sea significativo es necesario que el niño tenga contacto y manipule el objeto de conocimiento; es así como "La función simbólica se desarrolla desde el nivel de símbolo hasta el nivel de signo" (19).

En lo que respecta a la articulación del lenguaje podemos decir que éste apoya definitivamente la construcción del pensamiento del niño. Cuando el pequeño juega tiene la necesidad de expresarse oralmente, de concretar por medio del lenguaje los procesos de conocimiento (asimilación y acomodación) que se están produciendo en su pensamiento, esto a la vez le va a dar al niño seguridad y control sobre los objetos que utiliza o las situaciones que representa.

(19) Ibid. Pág. 26.

A criterio nuestro la articulación del lenguaje es un apoyo fundamental para el juego y viceversa ya que como hemos mencionado al jugar es importante para el niño expresar sus ideas y su sentir hablando, pero a la vez en las actividades lúdicas que realiza trata de copiar o articular los sonidos gramaticales que escucha en su familia, en la calle, en la televisión, etc., además el lenguaje le va a permitir tener una noción más amplia del mundo exterior (tomando éste como el de los demás no el suyo propio). Al tiempo que sucede esto, según Wallon, podrá recordar una situación o un objeto ausente a la vez que se expresa de él, lo que es un gran paso dentro del desarrollo del pensamiento. "El lenguaje al mismo tiempo que reintegra lo ausente en lo presente, permite expresar, fijar y analizar el presente" (20).

Si bien es cierto que en el jardín de niños el juego es aprovechado para partir de las necesidades del pequeño para crearle situaciones de aprendizaje inherentes a sus intereses, por el contrario, en la educación primaria desafortunadamente el juego se vuelve exclusivo del momento de recreo o de la clase de educación física. Si bien se ha tratado de rescatar el juego en algunas actividades de la escuela primaria, solo se ha utilizado como un momento más de la mañana y no como una actividad de donde puede partir un tema o situación educativa.

(20) Henry Wallon. La evolución psicológica del niño. Pág. 158

Debemos considerar que el niño no por crecer va perdiendo su necesidad por jugar, lo único que sucede es que el interés cambia. El niño de 7 años en adelante adquiere cierta capacidad de cooperación dado que ya no confunde su opinión con la de los demás, esto conlleva al niño al gusto por el juego de reglas.

Nosotros como profesores de educación preescolar y primaria estamos conscientes de que el niño juega por necesidad, por placer, por satisfacer intereses externos e internos; pero también sabemos que al jugar el niño conoce su mundo exterior, observa y manipula objetos diversos, expresa lo que él conoce de la realidad, de situaciones de su vida diaria, a la vez que aprenderá a hablar y escribir, comprendiendo así la cultura de su país, familia y la de él mismo, y así todo lo podrá lograr a través de actividades lúdicas, es aquí en donde nosotros como maestros, debemos aprovechar el rico potencial de energía que tiene un niño al jugar para lograr en él un proceso de conocimiento realmente lleno de experiencias significativas que lo lleven a cuestionarse sobre lo que pasa a su alrededor, para que en un futuro sea una persona cambiante y entusiasta, "un niño que no sabe jugar --un pequeño viejo-- será un adulto que no sabrá pensar" (21).

C.- El juego y el desarrollo afectivo-social.

"La afectividad está ligada desde un principio a las necesidades y automatismos elementales que siguen de cerca al nacimiento

(21) S.E.P. Apuntes sobre el desarrollo infantil. México, D.F. Pág. 14

to" (22).

El hombre es un ser social. Desde que nace aflora su necesidad por tener relaciones sociales, lo que puede observarse en los niños recién nacidos quienes empiezan a mostrar sentimientos diversos hacia personas que le son agradables y conocidas como también a reaccionar en determinadas situaciones, por ejemplo, puede reír al ver la silueta de su madre o mostrarse enojado y llorar.- A medida que el niño crece, las emociones en él van mostrándose más objetivamente e incluso empieza a diferenciar ante quienes va a mostrar una sonrisa o su descontento, él ya tiene la capacidad de distinguir las personas que le agradan de las que no.

Obedeciendo al desarrollo lógico del niño se puede mencionar el egocentrismo que presenta no le permite compartir sus juegos y experiencias; los juegos de los pequeños se distinguen por ser individuales y responden sólo a necesidades e intereses propios, no aceptan las normas, reglas y códigos sociales y culturales son -- para él ajenos aún, su juego solo se refiere a su mundo interno.

Los niños al ir creciendo presentan una diferenciación del lugar que ocupan las personas que le rodean, el pequeño distingue perfectamente cómo se viste mamá y papá, cómo hablan y cómo se -- desenvuelve cada uno de ellos e incluso empieza a agregar características de las personas que va conociendo (doctor, maestros, -

(22) Henry Wallon Op.cit. Pág. 117



103454

103454

tíos, etc.) lo que le permite un nivel de conciencia de sí mismo un poco más elevado, es decir, "se inicia en el mundo de las personas mayores y se va desarrollando como un miembro de la sociedad" (23).

A medida que el niño crece va buscando la compañía de otros pequeños para jugar, siente la necesidad de auxiliarse de otros, de sentirse aceptado y participar en los juegos de los demás.

En un principio, cuando los pequeños eligen al compañero de juego, generalmente empiezan por preferir la compañía de un subordinado ya que el papel más importante puede ser desarrollado por uno solo de los participantes, por ejemplo, cuando juegan a la casita desean tener el papel de la mamá o del papá, es decir, el "rol" importante. Pero según crece varía la forma de relación de juegos; los niños mayores (5-6) ya exigen que los compañeros tengan dominado el tema y las habilidades o aptitudes que se requieren para determinado juego.

En el trabajo que realizamos diariamente es importante tomar en cuenta este aspecto ya que con ayuda del maestro el pequeño podrá poco a poco adquirir la habilidad para tomar en cuenta intereses, posibilidades y deseos de los demás. Comprenderá que al ju-

(23) V.Va. Voronova. Op.cit. Pág. 7

gar ya deberá seguir ciertas normas como los horarios para determinadas actividades, las cuales tienen su lugar y espacio para realizarse, tec., irá dándose cuenta de que el tema de juego se -- eligirá entre un grupo y que la opinión de todos es muy importante, es decir, "establecerá nexos con un grupo de niños lo que le -- permitirá, por medio de un actividad conjunta y organizada, un -- nuevo nivel de conciencia de sí mismo y del significado de sus -- acciones, donde surge la opinión colectiva" (24).

De esta forma el niño podrá ir saliendo del egocentrismo que caracteriza sus juegos. y llegará a la descentración que se presenta cuando "el niño intenta reconocer que hay otras formas de -- pensar y de ver las cosas diferentes a la suya" (25); primeramente lo logrará al relacionarse e interactuar con pequeños grupos -- en donde llegará a acuerdos más fácilmente que en un grupo mayor, poco a poco irá adaptándose a todo el grupo escolar.

Es muy importante que cuando los niños empiezan a relacionar se entre sí, a jugar en grupo, las normas del juego sean establecidas entre los mismos niños, ya que de esta forma resultará más -- fácil cumplir con dichas reglas. Así, ellos mismos se cuidaran -- unos a otros de no romper con lo establecido, de respetar la or-- ganización que han creado. Podemos decir entonces, que con ayuda

(24) S.E.P. Educación Preescolar. Estudios y Proyectos. México, D.F. Pág. 16

(25) Ibid. Pág. 16

del juego el niño se está "socializando", está integrándose a la sociedad como un miembro activo de ella.

"Los juegos ayudan a inculcar en los niños el sentido de colectivismo, amistad y de responsabilidad por sus actos" (26).

Un aspecto muy importante dentro de las relaciones sociales de los niños es el desarrollo de la autonomía, el que se a de favorecer a partir de que la relación con los adultos y otros niños sea afectiva y equilibrada para que el pequeño al participar en actividades lúdicas grupales pueda regular su propia conducta en forma voluntaria. "Los niños tienen que jugar... por la razón de que entonces aprendan a dominarse a sí mismos. Cuando el niño corre en otra dirección o viola las normas de juego, contra él se revela la opinión pública y el niño aprende a dominarse" (27).

En la práctica docente que llevamos a cabo con niños preescolares y de primaria hemos podido observar que a los niños pequeños no les importa mucho incluir en sus juegos a compañeros de ambos sexos, no se avergüenzan de gritar, correr, hacer gestos, etc., (4-6 años); pero conforme crecen este aspecto toma una gran importancia ya que empiezan a buscar amistades del mismo sexo. En esta etapa (7 años en adelante) el niño ya comprendió su rol so-

(26) V.Va.Voronova. Op.cit. Pág. 9

(27) Ibid. Pág. 9

cial por lo que las relaciones de juego pasan a otro nivel. Ahora sus juegos son acciones de competencia y lealtad, el niño en esta edad ya no elegirá compañeros como subordinados o con determinadas aptitudes para una actividad específica, sino que buscará quienes le ofrezcan amistad y confianza.

Por todo lo anterior, podemos asegurar que toda acción del niño requiere de su participación íntegra, pero también sabemos que el aspecto afectivo-social pasa a ser primordial, pues es en éste donde se sustenta la base emocional del individuo, y a partir de ésta se posibilitará el desarrollo integral.

D.- El juego en el desarrollo psicomotor.

El ser humano es un individuo pensante, lo que lo diferencia de otros seres vivos. Pero al igual que otros tiene una necesidad imperante: la del movimiento. Esta característica que presentan algunos seres vivos, se manifiesta en el hombre desde su nacimiento, y aún más desde que se encuentra dentro del vientre de su madre. "El juego es una actividad fundamental que se apoya en la necesidad de movimiento del hombre, en sus intereses y estados anímicos, que se manifiesta de una manera espontánea en la búsqueda de satisfacciones internas" (28).

Cuando podemos observar a un niño que recién nace vemos en él un constante jugueteo de pies y manos, en ese momento lo que pervalece en el niño es u curiosidad por sus propios movimientos,

(28) Hugo del Pozo. Op.cit. Pág. 20

los que en algunas ocasiones sorprenden al pequeño, quien repetirá ese gesto que llamó su atención, en ese momento "lo que prevalece es la curiosidad ante la íntima fusión del acto y el efecto. El vivo despertar de su curiosidad por lo nuevo lo retorna a su propia actividad" (29).

El movimiento del niño cuando crece va tornándose más controlado, el pequeño ya empezará a utilizar sus movimientos, no sólo como un acto puramente físico o motor sino que se dará cuenta que con su cuerpo puede llegar a descubrir sensaciones y emociones importantes para conocer el mundo que lo rodea. Para tener control de su cuerpo debe favorecerse en el niño el desarrollo psicomotor el cual "es el proceso de crecimiento físico de control muscular que lleva al niño a realizar movimientos primero ásperos y torpes hasta hacerlos más finos y específicos de cada parte del cuerpo"- (30).

Al principio los movimientos físicos del niño son toscos, no controla aún muy bien sus manoteos; al tratar de alcanzar un objeto no puede medir aún la fuerza que necesita para alcanzarlo, o bien, para traerlo hacia él.

(29) La verdadera naturaleza del juego. Buenos Aires, Argentina, 1978. Pág. 27.

(30) S.E.P. Pláticas de orientación a padres de familia II. Saltillo, Coahuila, Pág. 25.

Si bien hemos hablado de que en su juego el niño se acerca a los objetos de conocimiento es indudable entonces que su actividad lúdica ayudará al buen desarrollo de sus capacidades psicomotoras. Al jugar el niño podrá adquirir a la vez la organización del movimiento en el espacio y la precisión de la coordinación fina.

El desarrollo de la psicomotricidad puede ser visto bajo dos aspectos: el desarrollo motor en general y el de los movimientos finos. Estos dos aspectos deben desarrollarse paralelamente y para lograrlo consideramos que el juego es una actividad fundamental.

Mediante sus actividades lúdicas el pequeño podrá desarrollar habilidades físicas como el correr, saltar, lanzar, etc., las que ayudarán en su desarrollo motor en general; pero también se dan momentos en los juegos en donde los niños podrán desarrollar movimientos finos como por ejemplo el recolectar objetos pequeños (piedritas, animalitos, etc.), experimentar con goteros, las niñas al querer pintarse como mamá, etc....

En el jardín de niños desafortunadamente se le da poca importancia al desarrollo psicomotor del niño. Creemos que si el niño está sentado repasando alguna lección va a aprender y nos olvidamos que si el niño físicamente vive la experiencia el aprendizaje será realmente significativo. Algunas veces le damos la exclusividad al recreo o a las clases de deportes para favorecer el-

desarrollo físico y motor, de esta manera queda excluído el desarrollo mental. Debemos comprender y hacer conciencia que todo ser humano corresponde a una unidad total y que la función mental va íntimamente ligada al desarrollo motor y que la actividad lúdica cumple con esta función de ajuste.

"El juego tiene una importancia enorme.
Si los niños no juegan, eso es muy ma
lo, pues significa que los niños o es
tán enfermos, o superpedagogizados".

CAPITULO III

EL JUEGO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A.- El juego en los planes y programas de estudio.

Nuestro país se ha caracterizado siempre por ser una nación en donde se le ha dado mucha importancia al nivel educativo básico, el cual comprende 10 años; 1 de educación preescolar, 6 de primaria y 3 en el nivel de secundaria.

A este respecto se ha considerado tanto la apertura de escuelas en todas las diversas poblaciones del país, así como el mejoramiento de planes y programas para elevar el nivel educativo.

Sería en este caso imposible citar los programas que han existido y todos los cambios que han surgido en preescolar y primaria, pero sí diremos que una de las preocupaciones ha sido y es recuperar para el trabajo escolar la energía que imprime un niño de esta edad (4-12 años) en sus juegos. Por tal motivo nos interesa analizar la relación entre los planes y programas educativo de estos niveles de estudio con el juego.

Primeramente y para una mayor claridad y coherencia nos referimos a preescolar.

En los jardines de niños actualmente se trabaja bajo una programación de actividades vigente desde 1981; este programa asu

me que "el niño es una persona con características y necesidades propias en su modo de pensar y de sentir, que necesita ser respetado por todos y para quien ha de crearse un medio que favorezca sus relaciones con otros niños, un medio que respete su ritmo individual, tanto emocional como intelectual y que le facilite su incorporación gradual a la vida social" (31)

Tomando en cuenta esta afirmación podemos observar que las esferas de la personalidad (cognoscitiva, afectiva y psicomotriz) fueron tomadas en consideración para el desarrollo de la currícula y de la planificación general del programa.

Objetivos generales de educación preescolar.

En el aspecto afectivo-social: se pretende que el niño desarrolle su autonomía dentro de un marco de respeto mutuo entre él, los adultos y entre los mismos niños para que adquiera estabilidad emocional que le permita expresar con seguridad y confianza sus ideas y afectos. Que desarrolle la cooperación a través de su incorporación gradual al trabajo colectivo y de pequeños grupos.

En cuanto al desarrollo cognoscitivo se tratará de que el pequeño desarrolle la autonomía en el proceso de construcción de su

(31) S.E.P. Op.cit. Pág. 12

pensamiento a través de la consolidación de la función simbólica, la estructuración progresiva de las operaciones lógico-matemáticas y de las operaciones infralógicas o espacio-temporales.

En lo que se refiere al desarrollo psicomotor es necesario - que el educando desarrolle su autonomía en el control y coordinación de movimientos amplos y finos, a través de situaciones que - faciliten tanto los grandes desplazamientos como la ejecución de movimientos precisos.

Todos estos objetivos pretenden desarrollar la formación integral de los niños para "animarlo a que se exprese por diferentes medios, así como alentar su creatividad, iniciativa y curiosidad, procurando en general que se desenvuelva en un ambiente en el que actúe con libertad" (32).

Es importante resaltar que la fundamentación teórica del programa en el aspecto psicopedagógico se encuentra en la teoría psicogenética de Piaget y Wallon, la cual describe la forma de cómo el niño construye su conocimiento, en diferentes etapas que ya hemos mencionado anteriormente.

Para lograr un desarrollo armónico de la personalidad de los niños a través de juegos según Margarita Arroyo de Yaschine y

(32) S.E.P. Op.cit. Pág.44.

Martha Robles Pérez, "proponen diversos contenidos organizados en 10 unidades, estos fueron elegidos a partir de aspectos de la realidad, por ejemplo, medios de transporte, de comunicación, la vivienda y otros, tomados de la cultura y sociedad inherentes a todo niño." (33)

Como hemos afirmado, la actividad lúdica es natural en los niños y siempre empieza por responder a las necesidades de los pequeños e integrar la realidad objetiva a la suya propia y de adaptar su persona a la sociedad como individuo activo, aprendiendo las normas y estructuras; es por esto que en la propuesta curricular '81 se consideran aspectos de la vida diaria para así partir de los verdaderos intereses de los pequeños. Tomando en cuenta esto, podemos notar que en la planificación general del programa, el juego se presenta como un factor primordial en la vida infantil y partiendo de éste se caracterizan "situaciones de aprendizaje", (en forma de juego), los contenidos y actividades que se engloban dentro de cada unidad; por ejemplo en "la vivienda" una situación de aprendizaje es "juguemos a la casita" y se señalan varias actividades como "visitaremos la casa de un compañero". Las actividades se realizan en acuerdo niños-educadora.

Debemos dejar muy claro que la idea que se maneja no es solo la de jugar a sino lo que se pretende es aprovechar la acti-

(33) S.E.P. Programa Preescolar Libro 2.

vidad lúdica tan especial en la infancia para acercar al niño al trabajo propiamente dicho; el juego es tomado como un factor en donde el niño a la vez que es feliz y comprenda la importancia del respeto, la disciplina y la responsabilidad para con sus acciones y las de los demás, "el juego desempeña en el niño el papel que el trabajo desempeña en el adulto, el niño puesto al margen de los trabajos reales y sociales encuentra ese sustituto en el juego" (34).

Hemos hablado hasta aquí de cómo se estructura el programa de preescolar y de cómo es visto el juego dentro de éste.

Podemos observar que en esta programación la actividad lúdica tiene un valor significativo. Se parte de la realidad del pequeño para que por medio del juego pueda desarrollar y adaptar su personalidad a su entorno.

Ahora bien, para que la educación sea un proceso encaminado a la formación de una persona pensamos que debe ser continuo, es decir, tener en cuenta las actitudes, aptitudes y actividades de maestros y educandos de todos los niveles, tomando en consideración la edad y características de los alumnos. Si estamos conscientes de lo anterior y sabemos que en preescolar se propone el

(34) S.E.P. Op. cit. Pág. 15.

juego como instrumento de valor en el proceso enseñanza-aprendizaje; analizaremos ahora la programación actual para el siguiente nivel de enseñanza: Primaria.

En los planes de estudio para educación primaria existe una clara tendencia a no "dar" solo aprendizajes cognoscitivos, sino propiciar que se deriven de las experiencias de las relaciones sociales como parte primordial de la vida de todo individuo, es por ello que se enfatiza la "formación" del alumno, más que la información de contenidos; en teoría se ve la necesidad de que el niño aprenda a aprender, busque y aproveche el conocimiento, sea reflexivo, crítico, responsable y seguro de sí mismo.

Este programa con el que se trabaja actualmente en la República Mexicana contiene 6 currículas, una para cada grado de lo. a 6o., en las que igualmente se trabajan las áreas de Español, Matemáticas, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Educación Tecnológica, Educación Artística y Educación para la Salud.

Todas las currículas tienen sus áreas y unidades con sus respectivas actividades a realizar de acuerdo a la edad de los educandos dependiendo del grado que curse, lo que no quiere decir que estas programaciones no se interrelacionen entre sí, todas conllevan una preparación para el siguiente grado.

Todo lo planeado y propuesto en educación primaria fue considerado para llegar al logro de los objetivos generales del pro-

grama.

A continuación presentamos algunos de ellos como ejemplos:

- . Conocerse y tener confianza en sí mismo, para aprovechar adecuadamente sus capacidades como ser humano.
- . Lograr un desarrollo físico, intelectual y afectivo.
- . Integrarse a la familia, escuela y sociedad.
- . Identificar, plantear y resolver problemas.
- . Participar en forma organizada y cooperativa en grupos de trabajo. (35)

Algunos de los objetivos, como puede observarse, consideran el desarrollo integral de la personalidad de los niños y su integración a la familia y la sociedad y recordemos que a través de la actividad lúdica se puede lograr de manera gradual y agradable para los niños.

Ahora bien para llegar a estos objetivos generales, cada grado de la educación primaria cuenta con su plan en el que se presentan las áreas que ya hemos mencionado anteriormente con sus propósitos para cada una, las unidades que estas engloban, además de las características más esenciales en las esferas del desarrollo del niño de la edad de cada grado.

Contamos también con algunas sugerencias metodológicas para-

el desarrollo de las unidades.

Es claro que toda la planeación, contenidos, unidades, etc., --
tienden a un desarrollo armónico a partir de los intereses de los
niños, pero el juego no aparece como la actividad en que el maes-
tro puede basar su trabajo, si bien es cierto que en las sugerenc-
ias metodológicas de 1o. y 2o. grado aparece algunos juegos, és-
tos son propuestos como actividades a realizar y no como instru-
mentos en busca del conocimiento.

Las actividades que el programa propone son solo pequeñas me-
tas a cumplir en donde el maestro debe poner en juego su imagina-
ción para poder retomar los intereses de sus alumnos y lograr que
ellos mismos aprendan. Por ejemplo en 1er. grado en el área de -
matemáticas, unidad I:

- . Clasificación de objetos por forma, tamaño, color, textu-
ra, sabor y olor.
- . Ubicación de objetos arriba, abajo, adelante, atrás, cer-
ca, lejos, derecha, izquierda.

En las sugerencias metodológicas, solo se propone iniciar -
con ejercicios de clasificación y seriación de conjuntos para --
descubrir las propiedades de los objetos, establecer relaciones,
efectuar operaciones en la solución de problemas y ubicar espa-
cialmente los objetos, es decir, se sugieren actividades más for-
males a realizar sin traducirlas a juegos u organizaciones lúdi-

cas, con lo que puede llegarse a la confusión del "tener" que favorecer estos aspectos en vez de fomentar en el niño su hábito -- por la observación y el enriquecimiento de su ubicación espacial, lo que haría más placentera una actividad de juego. No decimos -- con esto que el programa o sus temas sean mal planteados o estructurados, lo que deducimos es que en la programación hace falta -- resaltar más el valor del juego en el proceso enseñanza-aprendizaje pues no por haber adquirido determinada madurez en el paso del jardín de niños a la primaria quiere decir que el pequeño haya -- dejado de ser un niño y haya perdido esas ganas de jugar y aprender al derrochar energía en la actividad lúdica.

B.- Actividades del docente frente al juego.

Hemos visto en el apartado anterior como los programas de -- educación preescolar y primaria retoman la actividad lúdica; ahora en este espacio hablaremos sobre cómo el docente puede o debe tomar en cuenta el juego con la enseñanza-aprendizaje. Por lo ya expuesto nos percatamos de que la educación esta encaminada a la eficiencia en su proceso, llevándose como una actividad flexible, continua, capaz de formantar un carácter y desarrollar valores. -- Pero si hablamos de eficacia en el marco educativo nos referimos -- no solo al alcance de objetivos o al desarrollo de la capacidad -- cognitiva, sino que consideramos el desarrollo armónico, al lo--- grar que la madurez que el niño alcance a través de actividades -- educativas sea eficaz para convertirlo en verdadero agente de cam bio en bien de sí y de los demás.

Nosotros como docente estamos convencidas de que la eficacia puede lograrse relacionando la actividad lúdica con la actividad escolar.

En nuestra práctica docente notamos que el juego muchas veces es visto tanto en preescolar como en primaria como un momento "extra" en las rutinas diarias, es decir, se le da un carácter de consideración, de premio o de castigo y se provoca incluso que los pequeños lo vean como una actividad aparte; por ejemplo, se utilizan frases como "el que realice bien su trabajo elegirá un juego" o "cierren sus cuadernos, vamos a jugar". También se realizan muchas actividades que están encaminadas a cumplir más las necesidades del maestro, de la escuela, que de los mismos pequeños.

Consideramos que esto se debe en ambos niveles a varios factores, como por ejemplo, la resistencia al cambio de algunos docentes quienes han trabajado bastantes años con determinado método el cual consideran excelente pues llegan a cumplir con los objetivos y requisitos del programa en el tiempo adecuado, y no aceptan la idea de "jugar" en un salón de clases, ésto sobre todo en el nivel primaria. Otro factor que a criterio nuestro afecta es que puede haber limitantes o ciertas presiones por parte de superiores que gustan de observar salones en "orden", "limpios" y con pequeños "trabajando" en actividades manuales.

Consideramos que para poder aprovechar el potencial que mue-

ve a los niños al jugar, los docentes debemos tomar en cuenta como ejes del proceso enseñanza-aprendizaje el rol del maestro y -- del alumno (en cualquier nivel educativo básico) basándonos en la teoría de Piaget. El papel que pensamos que debe tomar el docente frente al juego, lo podemos ver desde dos perspectivas: uno -- como participador directo, ayudar, recomendar y el otro, atendiendo a las ideas y aspiraciones de los niños, influir en el contenido del juego, creando situaciones de desarrollo y suscitando la -- inventiva y el trabajo creador del niño. En lo que se refiere al rol que debe tomar el niño es el de sujeto activo, capaz de aprender por sí mismo a través de su contacto con el mundo circundante.

Existe dentro de este ambiente educativo, con estos roles -- relacionados entre sí, un factor muy importante, el cual los docentes debemos tener muy en cuenta y tomar medidas para hacerle -- frente en forma positiva; el juego espontáneo. Esta actividad -- puede surgir en cualquier momento de la vida diaria, cuando el interés particular de unos cuantos puede atraer la atención de todo un grupo. El juego espontáneo es "el conjunto de acciones espontáneas y cotidianas que rebasan el carácter puramente racional -- instrumental y abarcan expresiones corporales, emocionales, estéticas y sensuales" (36)

(36) Alternativas didácticas en el campo de lo social. U.P.N. ---

Si analizamos esta definición podemos darnos cuenta de que - en la práctica docente diaria el juego espontáneo puede aparecer en cualquier momento del proceso enseñanza-aprendizaje y que nosotros, como maestros, pocas veces aprovechamos estas situaciones - tan importantes. Cuando en la escuela preparamos una situación, - experiencia o actividad se reparten roles, se organiza el mobiliario del salón, se elabora y usan utensilios, se preparan juguetes, es decir, se organiza la actividad. Pero cuando el tema de juego se "desvía" por tal o cual motivo y surge en los niños la inquietud de romper con lo establecido es donde podemos decir que aparece el juego espontáneo. Es muy importante que los docentes como propiciadores de las experiencias de aprendizaje con base al interés del educando, tomemos en cuenta estos momentos para brindar les a los niños el ambiente que ellos necesitan pues "la espontaneidad de los niños se ve alimentada por los recursos que le -- proporcione el medio ambiente" (37).

En algunas ocasiones escuchamos decir que a algunos niños no les gusta trabajar, que no les gusta integrarse a las actividades de los demás y que en vez de ayudar "distraen" la atención de los otros niños, lo que muchas veces sucede es que al participar en - tal o cual actividad, por la mente de algún o algunos pequeños puede surgir otra visión de la situación que se está viviendo pues - recordemos que las estructuras de cada infante se van dando de -- acuerdo a las experiencias vividas y que éstas son diferentes en cada uno de ellos. También la participación de los niños en los-

(37) Liset Tourtet. Op.cit. Pág. 10

grupos que se forman a la hora del recreo es muy importante en este tipo de juego, por ejemplo, al jugar a los vaqueros la actividad lúdica puede surgir cuando uno de los niños empieza a "hacer como vaquero" los demás se le unan. Hemos afirmado en varias --- ocasiones que la actividad de los niños se ve enriquecida cuando cumple la función de "satisfactor de necesidades" y que una de -- éstas es la actividad lúdica, entonces estamos de acuerdo en que si nosotros los docentes retomamos el juego haciéndole frente respetando nuestro rol y el de los niños, basándonos en sus experien--cias e inquietudes, tendremos un amplio panorama que ofrecer a -- nuestros alumnos.

C.- El juego como recurso didáctico.

Hasta este momento se ha señalado que la actividad lúdica es un factor importante en el desarrollo de la personalidad, también que la educación puede relacionar la actividad con el juego y cómo los docentes podemos actuar frente a él. La cuestión que aparece ahora es ¿Cómo podemos los maestros de los niveles preesco--lar y primaria utilizar el juego como recurso didáctico en el pro--ceso enseñanza-aprendizaje?

La respuesta a esta pregunta no podemos encontrarla definida en ningún libro, teoría o ciencia, ya que esto va a depender de -- las situaciones que se van presentando de acuerdo a los niños -- que cada docente atienda; pero a todos nos une el objetivo de lle--gar al desarrollo armónico de la personalidad del educando y para

lograrlo creemos que tanto maestros como educadores debemos primeramente considerar lo que realmente queremos lograr y cómo hacerlo, teniendo en cuenta el juego y elevándolo al contexto de recurso didáctico, aprovechándolo para facilitarle a él y a nosotros mismos la actividad diaria. Podemos tomar en cuenta algunas metas (aparte de los objetivos de los programas) como por ejemplo: la habilidad en el niño para decidir qué hacer y cómo lograrlo, para definir y solucionar, para identificar metas y capacidades, para participar, para expresarse, adquirir y comprender valores, el arte y la ciencia para la vida futura y la capacidad para establecer normas de acuerdo a su edad y al interés común.

Para poder lograr objetivos en la enseñanza-aprendizaje el maestro puede propiciar en el salón experiencias que sean la clave para que el niño jugando sea capaz por sí solo de desarrollar su autonomía, su carácter y sobre todo de aprender. Estas experiencias no son otra cosa más que actividades guiadas a atender los intereses de los niños, las que se pueden llevar a cabo mediante la rutina diaria de la escuela entendiéndose ésta como la organización de la práctica educativa realizada por niños y maestros.

Dentro de las experiencias clave que podemos tomar en cuenta para la organización de actividades lúdicas pueden estar:

En Preescolar:

- La acción del niño sobre diversos objetos.

- . El lenguaje del niño para jugar solo o con los demás.
- . La representación en general.
- . La clasificación.
- . La seriación.
- . La conservación de número.
- . Las relaciones espacio-temporales.

En Primaria:

- . La clasificación, seriación y conservación de número.
- . La representación (primero en general y después más específica).
- . La práctica experimental.
- . La reproducción de fenómenos (corporal y creada con materiales).
- . Lectura y lenguaje.
- . Ubicación espacio-temporal propia, de objetos, de hechos y fenómenos.
- . La investigación bibliográfica.
- . La expresión oral y escrita libre individual y colectiva.
- . La inventiva.
- . La organización de clubes.

Si atendemos estas experiencias podemos darnos cuenta que todas ellas están incluidas en los juegos de los niños, ya sean organizados o espontáneos y que si las aprovechamos para organizar el proceso educativo, tendremos un material rico en el que nos podremos basar para realizar nuestra práctica docente. Pero con-

esto no queremos decir que el maestro le corresponde el organizar toda la actividad diaria que ha de llevarse a cabo en el salón de clases, sino que tomando en cuenta lo anterior, y partiendo de la realidad de cada niño, de cada escuela, comunidad y sociedad, podemos a través de estas experiencias claves organizar el llamado-juego-trabajo en el que el niño "trabajará" (tendrá experiencias) por medio de jugar; dejemos a un lado los trabajos parciales y -- tomemos el verdadero interés de los niños dejándolos decidir, organizarse y construir, hechar mano de todo su potencial de acuerdo a sus posibilidades por medio del juego para así "aprender --- jugando", ya que "El trabajo y el juego dentro del sistema de la educación de los niños no se deben contraponer entre sí, son dos-- corrientes ora confluyentes, ora que corren juntas, ora que se -- separan pero que siempre se alimentan de una misma fuente, la ingotable actividad del niño" (38).

Por último debemos señalar la importancia de tomar en consideración el proceso de formación interna del conocimiento que se produce en cada niño en momentos y circunstancias diversas y que podemos notar por medio del cuestionamiento, al pequeño para así-- poder tener presente cómo intervenir con cada niño y en qué momento hacerlo.

(38) V. Va. Voronova. Op. cit. Pág. 15.

CONCLUSIONES

Es un poco difícil hablar de una conclusión tratando un tema tan controversial y estudiado como lo ha sido el juego en el proceso educativo, pero citaremos aquí en este espacio final, lo que hemos estudiado, investigado y analizado a lo largo de este trabajo.

Primeramente expondremos que estamos convencidas de que el juego es una actividad importante para el niño y que incluso el papel que en ocasiones desempeña en la formación de un pequeño puede ser crucial ya que esta actividad le permite desenvolvimiento, seguridad, adaptación, lo que muchas veces el hogar no le proporciona.

Por esta razón creemos conveniente que la escuela sea un lugar en donde se le debe proporcionar al pequeño la oportunidad de expresarse tal cual es aprovechando su propia naturaleza lúdica, esto le permite al educador tener más contacto con él, conocer sus ideas, sus necesidades y las reacciones más íntimas del infante, pues, la expresión del niño por medio del juego es en forma espontánea, sin artificios.

Por medio de las actividades lúdicas se puede fomentar el desarrollo de la autonomía, la espontaneidad, la iniciativa y la participación social del niño. Carlota Buhler dice: " que al juego se debe la formación de los conceptos y por lo tanto la organi

zación de la vida mental, y el predominio del saber conceptual -- sobre las imágenes concretas" (1).

Es por ello que el juego debe ser introducido en forma natural al trabajo. Ya que todas las actividades que el niño realiza con su propio cuerpo, con otras personas y con el medio ambiente que lo rodea, dan lugar a la maduración de su pensamiento.

Al llevarlas a cabo mediante el juego, reflejan en el niño -- una actitud espontánea y entusiasta, haciendo que sea el mismo -- niño quien busque las posibles respuestas a las dudas que se le -- presentan.

Creemos que es de suma importancia, que el juego este presente en la práctica escolar cotidiana, sobre todo en el nivel preescolar y aún en los primeros grados de educación primaria.

El problema se manifiesta en el aula escolar con la actitud -- que nosotros como docentes adoptamos para la realización de las -- actividades que nos marca el programa, sabemos que según la psicología de Piaget durante la edad preescolar, primero y segundo año de primaria es cuando existe en el niño un interés por los juegos y por consiguiente, es cuando debemos estimular estas funciones --

(1) Dr. Manuel Isais López. Apuntes acerca del desarrollo infantil. Pág. 85.

por medio de diferentes juegos educativos encaminados a satisfacer sus necesidades.

Y a pesar de esto, el juego en el aula sigue siendo dirigido sin permitir la espontaneidad del niño, coartando de manera drástica su interés, a sabiendas que el niño es sociable por naturaleza y busca la compañía de sus iguales inventando sus propios juegos y reglas.

Para lograr una labor educativa más eficaz es necesario que los planes y programas en los que se basa la labor docente diaria, deben ser ajustados en relación a la utilización del juego como factor indispensable en el proceso de aprendizaje, es decir, la actividad lúdica en preescolar se ve limitada física e intelectualmente pues aún cuando el programa propone el juego y es muy accesible, la organización escolar no ayuda. En cuanto al nivel de primaria definitivamente hace falta un cambio, pues ni siquiera el programa analiza el juego como un recurso didáctico, por lo tanto los maestros solo se dedican a llenar contenidos y cumpliendo con los objetivos, siguiendo algunas sugerencias metodológicas a partir de su propia experiencia.

Para enriquecer un poco más este trabajo realizamos dos encuestas a niños y maestros de diferentes escuelas para tener una visión más apegada a la realidad de cómo consideran el juego y de cómo es llevado en la escuela.

Los resultados de dichas encuestas nos permitieron observar que la gran mayoría de los docentes entrevistados tienen una idea muy "antigua" de lo que es el juego, pues buena parte de ellos consideran como una distracción, diversión, una terapia y muy pocos hablan de que puede contribuir al aprendizaje o con la educación; se le asigna una importancia física y no intelectual. Sin embargo al relacionarlo con la educación todos coinciden en que puede llevarse a cabo, en que es una experiencia que proporciona aprendizajes y sobre todo la actividad lúdica va a lograr que el proceso educativo sea agradable para el pequeño.

En cuanto a las encuestas realizadas a los niños, éstas nos arrojaron los datos para concluir que los pequeños toman la actividad lúdica como una experiencia que les produce felicidad y diversión, pero que desafortunadamente lo ven como un esparcimiento fuera de la escuela o exclusivo de la hora de recreo.

Si nos ponemos a reflexionar sobre esta respuesta podemos darnos cuenta de que los maestros están conscientes de la importancia que tiene el juego en la vida infantil y que es un instrumento importante en el proceso educativo, sin embargo no es llevado a la práctica partiendo de las necesidades de los niños, de sus costumbres, primeramente porque no conocemos realmente lo que es la actividad lúdica y además de que somos adultos y todo nuestro pasado educativo ha sido dentro de una educación de "juego expulsado" "el criterio del juego del adulto es totalmente subjetivo y radica en el autopermisivo. El adulto juega en el mo-

mento en que se permite así mismo no deber, no tener obligaciones de lo que se pondrá hacer. El juego es en cierta medida el--desquite del yo sobre el super yo" (2).

Es decir, que nosotros como docentes tenemos el deber de salir de nuestro pasado educativo para envolvernos dentro del presente de los niños que tenemos entre las manos para poder brindarles un verdadero panorama lleno de luz y libertad, experiencia y creatividad que es lo que ellos realmente necesitan y merecen.

(2) Joseph Leif Lucien Brunelle. La verdadera naturaleza del juego. Ed. Kapelusz. Pág. 16.

BIBLIOGRAFIA

- DEL POZO Hugo. Recreación Escolar, 6o. ed. México, D. F. E. Avante, 1987. 279 p.
- ELKONIN D., Antología Psicología Evolutiva y Pedagógica en la --- U.R.S.S., Ed. Progreso, Moscú, 1987. 250 p.
- HURLOCK Elizabeth. Desarrollo del Niño, 6a. ed., México, D. F., - Ed. McGraw-Hill, 1984. 608 p.
- LINANZA J. Enciclopedia de la Educación Preescolar. Ed. Santillana. México, D. F., 1988. 344 p.
- LEIF Joseph, Lucien Brunelle. La Verdadera Naturaleza del Juego.- Buenos Aires, Argentina. Ed. Kapelusz, 1980. 126 p.
- MORRIS Charles. Psicología un Nuevo Enfoque, 5a. ed., México, D. F. Ed. Prentice-Hall Hispanoamericana, S. A., 1987. 601 p.
- NEWMAN Bárbara, Philip P. Newman. Manual de Psicología Infantil.- México, D. F., 1985. 266 p.
- PIAGET Jean. La Formación del Símbolo en el Niño, 10 ed., México, D.F., Ed. Fondo de la Cultura Económico, 1987. 401 p.
- _____ Seis Estudios de Psicología. Ed. Barral, S.A., Barcelona, 1970. 227 p.

_____ Barbel Inheler. Psicología del Niño. Ed. Santillana, -
Madrid, 1920. 172 p.

_____ Kanrad Lorenz, Erik H. Erikson. Juego y Desarrollo. -
Barcelona, España. Ed. Grijalbo, 1982. 157 p.

SALVAT Diccionario Enciclopédico, Barcelona, España. Ed. Salvat -
Universal. 540 p.

S.E.P. Programa de Educación Preescolar Libro I. México, D. F., --
1981. 119 p.

_____ Apuntes sobre el Desarrollo Infantil. México, D. F., --
33 p.

_____ Apuntes acerca del Desarrollo Infantil. México, D. F.,
110 p.

_____ Psicología del Adolescente. Saltillo, Coah., 1991. --
145 p.

_____ Alternativas Didácticas en el Campo de lo Social. ----
Antología. México, D. F., 1990. 315 p.

_____ Libro para el Maestro. México, D. F., 1982. 295 p.

TOURNET Lise. Jugar, Soñar, Crear. Madrid, España. Ed. Atenas, 1973
159 p.

VORONOVA Ya. Los Juegos Creativos de los Preescolares Mayores. --

U.R.S.S., ed. Pueblo y Educación, 1987. 93 p.

WALLON Henry. La Evaluación Psicológica del Niño. Ed. Grijalbo,-

México, D. F., 1990. 202 p.

ZHUKOVSKAIA R. El Juego y su Importancia Pedagógica, 2a. ed. La -

Habana, Cuba. Ed. Pueblo y Educación, 1987. 140 p.