



**SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 05D SUBSEDE NVA. ROSITA**

**LA IMPORTANCIA DEL ASPECTO LUDICO EN EL
PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE**



**PROPUESTA PEDAGOGICA PRESENTADA EN OPCION AL
TITULO DE LICENCIADO EN EDUCACION PRIMARIA**

MA. DEL CARMEN |ORTIZ RAMOS

MONCLOVA, COAHUILA 1993

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION.

Monclova, Coah., a 28 de Julio de 1993.

C. MA. DEL CARMEN ORTIZ RAMOS.
P R E S E N T E :

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado de su trabajo titulado: "LA IMPORTANCIA DEL ASPECTO LUDICO EN EL PROCESO ENSEMANZA-APRENDIZAJE" opción PROPUESTA PEDAGOGICA asesorada por la PROFRA. MA. DEL ROSARIO MARGARITA AGUIRRE AGUIRRE, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, y previa comprobación de haber acreditado la totalidad de las materias del plan de estudios, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional.

A T E N T A M E N T E .


MTRO. JESUS CIRO LOPEZ DAVILA.
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION.



Sría de Educación Pública

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 054
MONCLOVA, COAH.

AGRADECIMIENTOS

Con todo mi agradecimiento al Lic. Jesús Ciro López Dávila Director de la U.P.N. quien con su atinada labor educativa hizo posible que llegara a feliz término nuestra nueva generación 1989-1993.

Así mismo al cuerpo de asesores y muy especialmente al Lic. Amador Peña Chávez, Lic. Nereo Aquileo Nahuatl Dzib, quienes con gran sentido de responsabilidad llevaron adelante la tarea educativa, venciendo obstáculos de diversa índole.

Con toda mi admiración y respeto al Lic. José Luis Gutiérrez Reza, Coordinador de la Universidad Pedagógica Nacional, inolvidable maestro que con su gran apoyo y entrega me guió hacia la realización de mi más caro anhelo: La culminación de mi trabajo de titulación.

A mi asesora Lic. Margarita Aguirre Aguirre, quien con infinita dedicación y entusiasmo me alentó a seguir adelante en la elaboración de mi propuesta. Gracias maestra Margarita por llenarme de entusiasmo en los momentos de desaliento.

A los integrantes del cuerpo administrativo, quienes con su granito de arena colaboraron en situaciones relacionadas con el mismo.

A MIS PADRES:

A la memoria de mi padre,
Sr. Fernando Ortíz Piña
Sra. Ramoncita Ramos Vda. de Ortíz
Quienes me guiaron con infinito
amor y sabiduría por la senda de
la vida.

A MI ESPOSO

Sr. Juan Sánchez Anaya
Por su apoyo moral.

A MIS HIJOS:

Juan Antonio, Carmen
Margarita, Karina Aracely
Isela Janeth y Fernando
Emmanuel.
Por regalarme su tiempo y
su comprensión.

I N D I C E

PAGINA

INTRODUCCION	7
------------------------	---

CAPITULO I EL JUEGO EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A) La importancia del juego en la educación	12
B) La formación de la personalidad a través del juego	14
C) Objetivos de este trabajo.	15

CAPITULO II EL JUEGO A TRAVES DEL TIEMPO

A) Semblanza del carácter histórico del juego	19
B) El desarrollo armónico a través del juego.	20
1) Juegos corporales	21
a) Juegos motor-visuales.	21
b) Juegos auditivo-motores.	22
2) Juegos emocionales.	22
3) Juegos sensoriales	23
C) Reafirmación de la personalidad por medio de la recreación	24
D) Semblanza del trabajo docente.	25
E) Armonía de conceptos en torno a este trabajo	30

CAPITULO III METODOLOGIA DE ESTA PROPUESTA

A) Carácter metodológico de los juegos.	34
B) Principios que deben observarse para el logro de un mejor desarrollo de los juegos	37

*CAPITULO IV FORMAS DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA
ESTE TRABAJO*

<i>A) Formas de actividades lúdicas para este trabajo. . .</i>	<i>41</i>
<i>CONCLUSIONES</i>	<i>51</i>
<i>BIBLIOGRAFIA</i>	<i>55</i>
<i>ANEXOS</i>	<i>56</i>

INTRODUCCION

El trabajo aquí presentado nos da una semblanza de la importancia de las actividades lúdicas dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, ya que en ocasiones no se les toma en cuenta como es debido y se tiene la idea de que el juego es una pérdida de tiempo siendo ésta una idea equivocada.

La recreación forma parte de la vida del niño, y es por eso que en ocasiones se dice que un niño que juega es un niño sano o sea que el juego es algo que el niños lleva siempre consigo mismo.

La actividad lúdica favorece el desarrollo de las capacidades físicas, emocionales y sensoriales en el niño, tiene una acción catártica o sea una descarga de sus alegrías, tristezas, emociones, sentimientos, mismos que exterioriza el jugar. Cada una de ellas tiene una función específica dentro de su tipo, por ejemplo: Los juegos corporales forman parte de su desarrollo físico, los emocionales desarrollan interiormente al alumnos, los sensoriales despiertan en él la capacidad de descubrir las cualidades de los objetos, aprende a clasificarlos y a emitir juicios.

Los objetivos tratados en este trabajo son: Fomentar el trabajo colegiado.

Despertar su capacidad creadora.

Despertar en el niño el interés por aprender.

Desarrollar sus capacidades en toda plenitud.

A través del tiempo la actividad recreativa ha sido utilizada desde la antigüedad por generaciones y generaciones, ya que la recreación forma parte de la vida cotidiana, de todas las personas en todas las culturas; es importante investigar el pasado para conocer el patrimonio lúdico y así enriquecerlo con la generaciones actuales.

En este trabajo se presentan aspectos importantes que se deben tomar en cuenta para un~~a~~ mejor desempeño de las actividades recreativas, como por ejemplo: El tiempo justo para la realización de la clase, edad, sexo, tipo de juego, lugar donde se va a desarrollar, etc.

La metodología empleada en este trabajo se elaboró tomando en cuenta el programa PALEM (Programa para la enseñanza de la lectura, escritura y las matemáticas)/ Ya que este programa se fundamenta en la actividad recreativa, a su vez se citan algunas medidas adecuadas al trabajo docente, por ejemplo: Que el maestro debe ser breve y claro en sus explicaciones, evitará irritarse, debe mantener despierto el entusiasmo, evitar ser autoritario, ser compañero de los niños.

Por toda esta gama de habilidades que despierta el juego se propone que el maestro tome en cuenta todas estas actividades

para un mejor desempeño de los objetivos que se tienen en mente lograr.

Si estas actividades son llevadas a cabo con entusiasmo y sentido de responsabilidad por parte del maestro como guía y conductor del conocimiento, se tendrá el éxito esperado y así mismo la satisfacción de haber logrado en el alumno la capacidad de analizar, reflexionar y criticar, o sea un futuro investigador en todos los ámbitos del conocimiento.

CAPITULO I

EL JUEGO EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A) La importancia del juego en la educación.

El juego es un valioso instrumento de apoyo, que el docente utiliza para elevar el nivel educativo del niño, ya que a través de él desarrolla armónicamente sus expresiones corporales, emocionales y sensoriales.

Es en la recreación donde el niño refleja en forma espontánea toda una gama de expresiones, que surgen de su interior como una cascada de emociones, sentimientos e ilusiones que dan a sus juegos un toque mágico, pues a través de éstos imitan las acciones de los adultos. "Tiene pues el juego una función catártica o de descarga"¹, que el niño necesita gastar.

En ocasiones nos encontramos con adultos que piensan que la actividad recreativa es una pérdida de tiempo, que es la causa de desorden en el grupo o que sólo sirve para que los niños ensucien sus vestimentas.

Definitivamente esto es una idea equivocada de lo que realmente es la recreación incluso existen dentro del contexto escolar directivos que obstaculizan al docente cuando éste realiza sus actividades fuera del aula y prefieren encasillar al

¹ José Peinado Altable. *Psicología* p. 235.

alumno para que trabaje únicamente dentro del aula.

Olvidando por consecuencia, que esta actividad es un valioso recurso para el docente, pues la recreación despierta en el alumno el interés por aprender. "Sin interés en lo que es nuevo, el niño nunca modificaría su razonamiento".²

La recreación puede considerarse como la llave del éxito en el aprendizaje.

Esta actividad debe ser empleada por los maestros, al realizar los contenidos referidos en los programas escolares pues son una parte muy importante para el buen desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje.

Los docentes en su inmensa mayoría no utilizan el juego como el instrumento de aprendizaje, sino sólo como un recurso de entretenimiento de los niños entre una y otra actividad o sólo como un cambio para dicha actividad.

Mediante el juego el niño aprende a descubrir su propio conocimiento. Este le ayuda para que sea un niño crítico, analítico, reflexivo; un ser que sea en el futuro capaz de resolver positivamente los problemas que la vida cotidiana le presente.

² Jean Piaget Licenciatura en educación básica sexto curso optativa p. 297

B) La formación de la personalidad a través del juego.

La aplicación de la actividad lúdica es de gran importancia por que desarrolla el valor formativo del educando.

"Contemplando el juego en su carácter esencial, es una libre formación, en la medida que ésta se forma en el juego mismo".³ Específicamente el desarrollo integral del individuo.

No se puede subestimar a las actividades recreativas, por el contrario es conveniente que sean utilizadas en los contenidos programáticos e incluso pueden ser la base del proceso enseñanza-aprendizaje.

La actividad lúdica logra en el individuo el bienestar físico, emocional, psicológico y adaptación a la vida. Esta juega un papel muy importante en la vida del niño, contribuye a favorecer el aprendizaje en forma natural al tiempo que forma hábitos especializadores.

Es importante que el docente esté consciente de la importancia del juego en la escuela o fuera de ella.

Con el juego el niño logra adquirir las destrezas necesarias y esto coadyuva al desarrollo de sus tareas

³ Hugo del Pozo Sánchez. Recreación escolar p. 16

escolares, así mismo logra el docente dar al niño seguridad en sí mismo, factor importantísimo en el desarrollo de su personalidad. Y junto con éste la facultad de descubrir las cualidades de los objetos, hacer comparaciones y emitir juicios.

Todo esto contribuye a que el docente logre de manera más rápida los objetivos deseados y trazados en los contenidos programáticos.

Por todo lo anterior expuesto es importante realizar la tarea escolar, teniendo como base las actividades lúdicas.

C) Objetivos de este trabajo.

El docente al planear las actividades que va a realizar para el desarrollo de los contenidos que están implícitos en el programa escolar; debe tener cuidado de realizar dichas actividades de manera que estén acordes a los objetivos que se desean alcanzar, el trabajo docente debe girar en torno a las actividades lúdicas, pues por medio de éstas se logra de una manera más rápida y sólida los objetivos que se tienen en mente lograr.

Con este trabajo se logran los objetivos que a continuación se mencionan:

- Lograr despertar en el niño el interés por al aprendizaje.
- Desarrollar armónicamente sus expresiones corporales, emocionales y sensoriales.
- Desarrollar positivamente sus aspectos de la personalidad: valor, audacia, decisión, tenacidad, modestia y la disposición para vencer obstáculos.
- Formar hábitos de trabajo colectivo.
- Formar en el niño la capacidad de crear.
- Lograr un ser capaz de resolver los problemas que la vida cotidiana le presente, por medio del análisis, la reflexión y la crítica, etc.
- Preparar al alumno para la vida.
- Contribuir al desarrollo multilateral de los niños, a través de las actividades físicas y recreativas, para coadyuvar de esta manera a la formación del hombre que sea capaz de conducirse activa y conscientemente al servicio de la sociedad.
- Formar un niño saludable con un desarrollo armónico de sus propiedades y cualidades físicas con la posesión de hábitos dinámicos y de valores morales que le permitan ser mas tenaz y perseverante.
- Desarrollar las formas fundamentales y esenciales de la motricidad infantil: Caminar, correr, saltar, trepar, escalar, empujar, lanzar, atrapar, golpear, balancear y rodar e interrelacionarse con el desarrollo intelectual en la formación del carácter.

Desarrollar las actividades en grupos o equipos para el cultivo de las relaciones sociales y el espíritu colectivista.

CAPITULO II

EL JUEGO A TRAVES DEL TIEMPO

A) *Semblanza del carácter histórico del juego.*

El trabajo aquí presentado da una semblanza de lo que ha sido el juego a través del tiempo.

La actividad lúdica es una de las formas más antiguas de diversión, puede llevarse a cabo por una sola persona o por varios individuos tiene una característica muy propia de él siempre hay un perdedor y un ganador.⁴

La recreación entendida como diversión tiene una gran relevancia y ha dejado a lo largo de la historia abundantes testimonios arqueológicos y literarios. Con ellos pueden situarse cronológica y socialmente la actuación lúdica del hombre.

Las motivaciones del juego son heterogéneas.

En las comunidades primitivas fue originado frecuentemente por el ritual religioso de participación colectiva, otras veces nació de la especialización y aprendizaje de determinadas labores y trabajos, caso en el que resulta difícil definir con exactitud dónde concluye la mecánica de oficio y comienza la recreación que define el juego.⁵

Muy diferente es y por otra parte el propósito del juego infantil que cumple la función didáctica de conectar al niño con

⁴ *Enciclopedia Ilustrada cumbre. p. 150*

⁵ *Nueva enciclopedia Larousse p. 5,489*

la sociedad por medio del objeto y acciones que imitan la vida cotidiana de los adultos.

Sus manifestaciones materiales informan acerca de la evolución que ha experimentado a través del tiempo. Desde la antigüedad pueden distinguirse varios tipos de juego, los que favorecen las facultades de la inteligencia y los que favorecen la ejercitación física.

Los juegos intelectuales son los que dependen del azar y por último ciertas manifestaciones religiosas de carácter lúdico. Estas categorías se hayan relacionadas entre sí.

La evolución del niño y sus juegos, como la necesidad del juego es una realidad universal que tiene sus raíces en el pasado, en lo más profundo de sus pueblos, en el cual se lee a través de los juegos el patrimonio lúdico. El pasado enriquecido por las generaciones sucesivas.⁶

B) El desarrollo armónico a través del juego.

El juego como actividad de tipo lúdico en el desarrollo de las expresiones corporales, emocionales y sensoriales.

La recreación como actividad de tipo lúdico favorece el proceso enseñanza-aprendizaje, logra despertar en el niño el

⁶ U.P.N. El niño: Aprendizaje y desarrollo p. 131

interés por el trabajo escolar, ya que a través de éste se divierte y aprende, logrando con esto la construcción de su propio conocimiento, como lo manejan diferentes autores.

Los juegos forman parte de la vida cotidiana de todas las personas, en todas las culturas, en el caso de los niños son un componente fundamental de la vida real. Un buen juego permite que se puedan jugar con pocos conocimientos, pero para empezar a ganar de manera sistemática requiere que se construyan estrategias que impliquen mayores conocimientos.⁷

El juego en la práctica docente es un importante recurso de aprendizaje, en el que el niño elabora su conocimiento y desarrolla sus expresiones corporales, emocionales y sensoriales.

Dentro de la actividad lúdica se encuentran diferentes tipos de juego, destinados cada uno de ellos dentro de su tipo a desarrollar armónicamente la personalidad del niño, por ejemplo:

1) Juegos corporales.

El punto de partida de este tipo de juegos son los sensoriales y se subdividen: Juegos visuales motores y juegos auditivos motores.

a) Los primeros que se mencionan exigen en el alumno cierto

⁷ Irma Fuenlabrada et al. Juega y aprende matemáticas p. 5

tipo de exigencias intelectuales, las cuales coadyuvan a que sea capaz de comparar, aprender y desarrollar lo que se le pide.

b) Los juegos auditivo motores. Consisten en que el niño compruebe con la vista el resultado de las sensaciones táctiles y auditivas, se lleva a cabo vendando a los niños y haciéndolos caminar hacia determinado lugar orientándose por medio del oído, mediante el reconocimiento de objetos por el sonido de éstos.

2) Juegos emocionales.

Esta es utilizado por la psicología moderna como técnica psicoterapéutica. "El juego científicamente dirigido, es el recurso principal de que el psicoterapeuta dispone para hacer que el niño, resuelva la situación conflictiva cuando ésta ha sobrepasado los límites normales".⁸

Básicamente el juego tiene una función catártica o de descarga o como se diría sirve para preservar la espontaneidad del niño. Es considerado como una actividad fundamental entendiendo que jugar es realizar en el mundo irreal que la fantasía crea, todo aquello que es irrealizable en el mundo de los adultos.

La recreación es un mecanismo de defensa contra la frustración la cual es agente productor de neurosis, es un

⁸ José Peinado Altabe Paidología p. 235

movimiento expresivo como lo es el lenguaje.

Jugando el niño exterioriza o expresa los aspectos más íntimos de psicodinamia de ahí que el juego sea utilizado como técnica proyectiva para la exploración de la personalidad infantil. El placer que experimenta el niño jugando, placer que le lleva a jugar, no sólo gastando energías superfluas como dice la teoría de Schiller sino hasta quedar exhausto gastando energías indispensables, deriva del hecho de que le permite vivir, mientras juega en el mundo en el que el ajuste es plenamente logrado sin necesidad de que se contraríe su espontaneidad.

3) Juegos sensoriales.

Mediante éstos, el niño desarrolla sus aptitudes sensoriales. Sirven para enseñar al niño a registrar sus impresiones sobre las cualidades de los objetos, a clasificarlas, combinarlas y asociarlas con otras, provocando así su atención voluntaria sobre los objetos y a su vez poder emitir un juicio y actuar según las conclusiones del niño.

Las nociones sensoriales no se presentan solas, fuera de un ambiente conocido, sino que al contrario se encuentran asociadas a la realidad. Este tipo de actividades se debe llevar a cabo no sólo en el patio de recreo sino también dentro del aula, en fin su característica principal es desenvolver la atención

voluntaria dentro del niño en una forma espontánea.

C) *Reafirmación de la personalidad por medio de la recreación.*

El porqué de la utilización del juego en el trabajo docente. Es importante que el docente dentro de su contexto escolar sea capaz de desarrollar las actividades lúdicas para lograr en el niño un mejor desenvolvimiento que le permita realizar de mejor manera su trabajo escolar.

El niño obtiene a través del juego lúdico un mejor desarrollo físico, esto conlleva a que tenga las destrezas adecuadas para realizar de excelente manera sus tareas escolares.

El juego es un recursos necesario para lograr estrechar los lazos de afectividad con el niño, de ésta manera se establecen la vinculación maestro-alumno, factor decisivo en el proceso enseñanza-aprendizaje, que con esto el niño va adquiriendo seguridad en sí mismo la cual se refleja en los trabajos que realiza.

Desde el punto de vista de Piaget el aspecto afectivo que interviene constantemente en el funcionamiento intelectual es el elemento de interés, sin él, el niño nunca haría el esfuerzo constructivo.⁹

⁹ Jean Piaget. Licenciatura en educación básica. Sexto curso p. 295

El centro de estos aspectos, como son: Desarrollo de destrezas, seguridad en sí mismo y vinculación maestro-alumno, son las actividades lúdicas, llamémosle eje central e importantísimo para que el alumno tenga una mente más abierta y pueda así mismo ser el autor de su propio conocimiento y como autor del mismo, servirá para que sea un buen ciudadano útil a la patria, analítico, crítico, reflexivo, un niño íntegro totalmente.

D) Semblanza del trabajo docente.

El trabajo que a continuación se presenta hace referencia al desempeño de la labor educativa que se lleva a cabo en el 2o. grado Sección "A" de la escuela Club de Leones No. 1 T.M., de la ciudad de Sabinas, Coah.

Dentro del grupo se realizan actividades que coadyuvan a lograr los objetivos trazados en los contenidos programáticos del 2o. grado de la escuela primaria.

El trabajo docente se lleva a cabo mediante la utilización de las fichas, las cuales son la base del programa **PALEM** (Programa para la enseñanza de la lecto-escritura y matemáticas). Estas fichas contienen las actividades que se deben realizar para cada uno de los niveles de

conceptualización en que se encuentran los niños.

Los niveles de conceptualización se establecen mediante la aplicación de una prueba de diagnóstico efectuada a principio de año.

De esta manera se determina en qué nivel se encuentra el niño para realizar las fichas adecuadas a cada necesidad. Se ubican a los niños por los niveles y a cada quién se le da lo que le corresponde.

La ventaja de la utilización de las fichas es que logran despertar en el niño el interés por aprender ya que son diseñadas para que el niño aprenda jugando. Las fichas se van trabajando con los alumnos hasta que estos logran un nivel superior y así sucesivamente para llegar a los objetivos trazados.

Las fichas son empleados para la clase de español, materia que se subdivide en dos aspectos: La lectura y la escritura así como también comprende la clase de matemáticas. Aún no se cuenta con material especializado para las clases de Ciencias Naturales y las Ciencias Sociales, Educación Artística y Educación Tecnológica.

Cabe mencionar en este punto que en algunas fichas se

maneja la dramatización, ésta se emplea en la redacción de los cuentos. Quizá sea conveniente recalcar esto pero eso ya depende del criterio del maestro, el utilizar dicha ficha para la educación artística u otras que se puedan aplicar con otras materias y que estén en el mismo caso.

Con la utilización del programa PALEM se obtienen magníficos resultados ya que el punto de partida de este programa son los juegos. En este tipo de enseñanza el niño no sólo aprende a desarrollar sus habilidades físicas, sino desarrolla en su totalidad los aspectos afectivo, cognoscitivo y psicomotriz, como consecuencia de toda esta gama de habilidades que desarrolla se puede lograr en el alumno un niño analítico, crítico y reflexivo, un ser completo.

Cabe mencionar que el programa PALEM es un programa que se maneja en forma oficial en las escuelas primarias adscritas a lo que anteriormente se le denominaba escuelas federales.

Los niveles de conceptualización son los siguientes:

Nivel presilábico.

Nivel silábico.

Nivel silábico-alfabetico.

Nivel alfabético.

Estos están descritos de acuerdo a una escala de mayor a

menor o sea que el nivel presilábico es el más bajo y el nivel alfabético es el que alcanzó todas las metas deseadas en su aprendizaje.

La guía para la evaluación de español es la siguiente: Para la evaluación de la lectura del enunciado, los criterios utilizados son los siguientes;

- 1.- No lee.
- 2.- Describe pero no integra.
- 3.- Descifra pero al integrar lo hace en sentido divergente.
- 4.- Descifra e integra.
- 5.- Lee y comprende.

Los criterios para la lectura de párrafo son los que a continuación se mencionan:

- A. No lee.
- B. Menciona datos o elementos aislados sin lograr la integración de la trama del texto.
- C. Comprende parte del contenido del texto.
- D. Comprende el contenido del texto.

Como anteriormente se menciona, la importancia de las fichas tiene un carácter relevante dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, a fin de que se tenga conocimiento de las fichas, se mencionan algunas de las que se utilizan en el trabajo

docente.

El desempeño del trabajo mediante estas fichas es optativo y generalmente de un beneficio absoluto para los docentes.

Dentro del amplio mundo de las fichas de trabajo existen las que contribuyen a que el alumno vaya adquiriendo destrezas adecuadas para realizar su trabajo, por ejemplo: La ficha No. 87 denominada "Recorta y arma". Otra de las fichas que son útiles para la clase de español es la No. 58 que se llama "El ahorcado. La ficha para los nombres propios es la No. 25 titulada "Buscan palabras que empiecen igual que el nombre propio".

Existen dentro de estas fichas, las que son útiles para la redacción: ficha No. 76 "Descubre la relación imagen-texto". Para la enseñanza de los enunciados exclamativos, es recomendable utilizar la ficha No. 108 llamada "El signo de admiración y su uso".

Este trabajo del uso de las fichas mencionadas anteriormente da una idea de que las fichas deben manejarse con el debido cuidado para que éstas sean elegidas adecuadamente.

Retomando lo anteriormente expuesto, es de vital importancia el empleo de las actividades recreativas dentro del contexto escolar ya que lleva implícitos en su aplicación el

desarrollo armónico de la personalidad del niño, o sea que se logra estimular los aspectos afectivo, cognoscitivo y psicomotriz.

E) Armonía de conceptos en torno a este trabajo.

Para obtener el éxito deseado en la formación de la personalidad del individuo, y específicamente en el niño, definiendo a la personalidad como el conjunto de los rasgos y características del individuo, que determinan una forma propia de comportamiento integración de características físicas, intelectuales y caracteriales. Es importante que se utilicen las actividades lúdicas entendiendo como lúdico todo lo relativo a la recreación es decir el juego, o como lo definen otros autores:

La conducta unida al juego, significa conducir, llevar, la cual se manifiesta continuamente en el niño, puede ser rechazada o aceptada según las circunstancias de tiempo y de lugar estas formas de rechazo u oposición pueden ser normales en el niño y alimentadas por las circunstancias mencionadas.

Dichas constancias de aceptación del juego deben ser logradas por el docente en su momento, siempre guiando al alumno hacia el logro de sus intereses, en el proceso enseñanza-aprendizaje, tomándose como proceso al conjunto de las fases

sucesivas de un fenómeno natural o de una operación artificial.

O modo como se verifica el cambio.

Este cambio es producto del aprendizaje que el alumno va logrando, redondeando la idea, de que el concepto de aprendizaje es un cambio de conducta, resultado de una experiencia, gracias al cual el sujeto afronta las situaciones posteriores distintas a las anteriores.

Lógico es pensar que donde hay aprendizaje existe la enseñanza la cual significa: El acto por el cual el docente muestra algo a sus alumnos.

Es la acción pedagógica en la que intervienen distintos factores como se indica, a continuación se mencionan éstos:

- 1.- Sujeto-docente, es el que muestra los objetos, su imagen y su significado.*
- 2.- Enseñante: O docente, mediante el cual la persona realiza vitalmente la enseñanza.*
- 3.- Método: De enseñanza o procedimiento. Utilizado por el que enseña para la demostración o participación.*
- 4.- Objeto: Es el signo enseñado.*
- 5.- Ser: Al que se le enseña, al que se le muestra el objeto.*

Durante la actividad recreativa el niño ejerce una acción

catártica, es decir de descarga ya que a través de ésta acción el niño exterioriza todas sus cargas internas, como sus tensiones, sus tristezas, sus alegrías, toda una serie de sentimientos que el niño lleva dentro de sí mismo o sea sale a flote toda aquella carga que trae en su interior.

Esta función que se realiza sin que el niño se dé cuenta es muy importante para que él libere su interior y así lograr asimilar todos los conocimientos a los que se le conduce a descubrir.

CAPITULO III
METODOLOGIA DE ESTA PROPUESTA

A) *Carácter metodológico de los juegos.*

Es importante que el docente, dentro del desarrollo de las actividades del programa escolar, cuente con la suficiente capacidad de introducir en dichas actividades, la utilización de este tipo de juegos anteriormente mencionados.

Estos son un valioso recurso que coadyuva a lograr en el alumno un desarrollo armónico en la personalidad del niño. A su vez se facilita el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje, ya que van inmersos el aspecto corporal, emocional y sensorial, o sea que el docente permite crear un alumno con una formación íntegra y esto conlleva a que el maestro sienta dentro de sí mismo una satisfacción invaluable, pues logra dar al niño algo de sí mismo, aparte de obtener el desarrollo integral en el alumno: O sea que maneja positivamente el aspecto cognoscitivo, afectivo y psicomotriz.

Todos estos aspectos que se logran que se obtienen en él, contribuyen a que el alumno sea el que trate de buscar su propio conocimiento.

Para un mejor trabajo en la selección de los juegos que el docente realiza es necesario tomar en cuenta los aspectos que a continuación se mencionan:

Edad, sexo, material que se emplea: pelotas, cuerdas, ropa,

etc.

Posición del juego: hilera, círculo, etc.

Lugar dónde se va a desarrollar: gimnasio, salón, campo, etc.

La actividad que se va a desarrollar: correr, saltar, trepar.

El tipo atlético: velocidad, habilidad, destrezas, etc.

Los diversos sentidos: vista, oído, tacto, etc.

Efectos psíquicos: concentración, dominio de sí mismo.

Espíritu deportivo.

Edad escolar: primer ciclo, segundo ciclo, tercer ciclo.

Todo esto es importante para lograr una mejor selección de los juegos, y que los resultados sean óptimos.

Se presentan también los elementos con los que se debe contar para tener una buena formación como maestro y de esta manera tener mejores resultados en el desarrollo de su labor docente.

- 1.- *Debe ser breve en sus explicaciones.*
- 2.- *No se irrite, muestre siempre buena voluntad.*
- 3.- *Sea compañero.*
- 4.- *Trate de que el interés se mantenga vivo.*
- 5.- *Obtenga los mayores valores del juego.*

Se debe mantener siempre la coordinación general del orden, interesando a los alumnos, hay que tomar siempre el término medio y evitar los extremos. Se debe evitar estrictamente la primera manifestación de indisciplina, dándoles responsabilidad a los jefes o líderes para que éstos controlen debidamente a su grupo.

Es conveniente agrupar la clase en pequeñas unidades y que éstas trabajen juntas, en un espacio reducido con el objeto de facilitar el control. Hay que insistir siempre en la obligación de respetar las reglas.

B) Principios que deben observarse para el logro de una mejor desarrollo de los juegos.

- *Que el grupo de niños esté en relación con los juegos.*
- *Que el juego esté adecuado a la clase que se va a realizar.*
- *El tiempo que se le va a dar a los juegos deberá ir de acuerdo con la reacción de los alumnos.*
- *Los juegos deben aplicarse de tal manera que el grupo tome interés inmediatamente y antes, de este juego, se debe pensar en que no caiga, el interés por éste, si esto llega a suceder se optará por suspenderlo, con el objeto de que los alumnos queden con deseos de volver a jugar.*

La clase de juego que debe emplear, serán aquellos en los cuáles entren en acción la mayor parte de los niños, o mejor, si intervienen la totalidad de ellos; muy especialmente hay que invitar a jugar a aquéllos que más lo necesitan.

Al terminar el primero, sígase con otro que tenga más o menos el mismo tiempo de formación. Esto servirá para ahorrar tiempo y no dejar escapar el entusiasmo.

Es necesario una preparación cuidadosa para la presentación de los juegos, especialmente de los nuevos, cómo ubicar el lugar donde se van a llevar a cabo dichos juegos, tener listo el materiales que se vá a utilizar. A falta de éstos los objetos se pueden sustituir por otros.

Cuando la clase sea muy numerosa se subdividirá en varios grupos, nombrándose entre los alumnos un jefe o líder para cada uno. El maestro no tomará parte como instructor sino únicamente como guía vigilando y estando al pendiente para que no decaiga el ánimo.

Observando toda esta gama de características con las que se cuenta el juego, para un mejor desempeño en el proceso enseñanza-aprendizaje: se propone: Que el maestro tome en cuenta el juego como valioso instrumento de aprendizaje para el buen desempeño de los contenidos que se encuentran inmersos en

el programa vigente y así mismo se sugieren las siguientes estrategias para su desarrollo.

Dentro de las páginas posteriores se presentan distintos tipos de actividades lúdicas, las cuales serán de gran apoyo para el docente realice su trabajo por medio de éstos, así los niños tendrán un mejor aprendizaje pues se divierten, aprenden y estrechan sus lazos afectivos con el maestro, se comunican de mejor manera con los alumnos y tendrán seguridad en sí mismos o sea que reafirma su relación maestro-alumno, alumno-alumno y su relación consigo mismo.

CAPITULO IV
FORMAS DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA
ESTE TRABAJO

A) Formas de actividades lúdicas de este trabajo.

Es de vital importancia que el maestro dentro del desarrollo de las actividades escolares, cuenta con la suficiente capacidad de introducir en dichas actividades la utilización de la recreación, como recurso didáctico para el logro de sus objetivos.

Se mencionan a continuación algunas de éstas:

El nombre de la estrategia: "Juegos del navío".



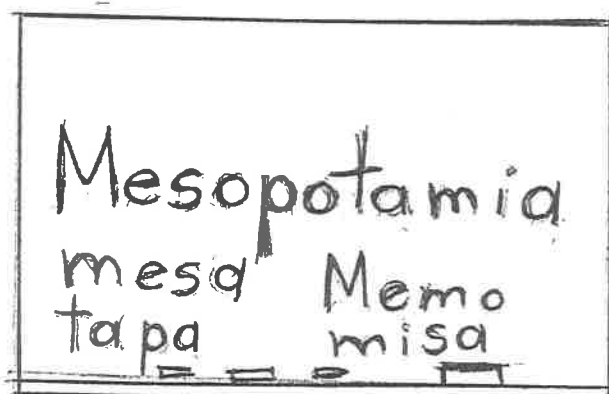
Objetivo: Se pretende que el alumno sea capaz de darse cuenta que existen diferentes tipos de alimentos. Asimilará las características de cada tipo de alimento. Conocerá el origen de cada alimento dentro de su especie.

Procedimiento: Este juego se utiliza para diferentes tipos de clase, en este caso el maestro invita a los niños a pensar en los alimentos, luego lanza una pelota diciendo "había un navío cargado de..." y el niño deberá contestar el nombre de un alimento, luego que ya se tiene una lista de éstos anotada en el pizarrón, invita a los niños a que traten de diferenciar entre unos y otros, guiándolos a que lleguen a la conclusión de que unos alimentos son de origen animal y otros de origen vegetal.

Recursos: Una pelota, el pizarrón, gis, hoja de máquina, lápiz.

Evaluación: Se realiza mediante la elaboración de una lista de alimentos que deberán escribir en hojas de máquina, escribiendo diez de cada tipo.

Estrategia: "Juego de la palabra escondida"



Objetivos:

- Se dará cuenta de que en una palabra grande pueden estar contenidas otras.
- Localizará sustantivos dentro de una palabra.
- Notará la diferencia entre los nombres propios y los comunes.

Procedimientos:

El maestro escribe en el pizarrón una palabra grande como ejemplo: Mesopotamia, los niños observarán la palabra escrita en una lámina, luego se les dice "Vamos a jugar a la palabra escondida, dentro de ésta palabra se encuentran escondidas otras palabras pequeñas y quisiera que me ayudara a encontrarlas". Los alumnos pueden encontrar palabras tales como: mesa, Memo, sapo, tapo, maso, mapa, piso, pasta, sale, sopa, etc.

Recursos:

Una cartulina con la palabra elegida, cuaderno, lápiz, hojas de máquina, etc.

Evaluación: Consiste en darles a los niños una hoja de máquina con la palabra Mesopotamia, para que ellos localicen dentro de la misma, otras palabras que ellos formen. La mayoría del grupo dominó el tema.

Nota: Este juego va dentro de los juegos motor-visual, ya que se necesita cierto tipo de inteligencia en este juego.

También está considerado dentro de los corporales.

En las páginas posteriores se presentan otros tipos de juegos.

Nombre: "Juego del Basta"

Letra	Nombre	Apellido	Ciudad	Animal	Cosa
F	Félix	Fuentes	Francia	foca	foco
M	María	Morales	México	mono	mesa
R	Raúl	Ramírez	Rosita	ratón	ropero
S	Sara	Sánchez	Sabinas	sapo	silla
T	Teresa	Torres	Tampico	tortuga	taza

Objetivo:

Reafirmará el conocimiento de abecedario.

Distinguirá el uso de las mayúsculas.

Conocerá los nombres comunes.

Conocerá los nombres propios.

Procedimiento: Este juego consiste en que cada jugador repasa mentalmente el abecedario, cuando el maestro da una señal los niños dicen ¡Basta! el jugador dice en cuál letra se quedó y van colocando en la hoja previamente escrita con los conceptos que se van a manejar, se dice otra vez ¡Basta! y suspenden el trabajo, y así sucesivamente con cada letra que se juega. Al final se realiza el conteo de los puntos (cada acierto vale cien

puntos, en caso de que alguno de ellos escriba la misma letra se le darán cincuenta puntos) Gana el niño que tenga mayor puntuación.

Concluido el juego se procede a la realización de la clase acerca del abecedario y sus implicaciones que el maestro tiene en mente darle a dicha clase.

Recursos: Cartulina con un formato, marcador, hoja de máquina, lápiz, etc.

Evaluación: Gana el alumno que haya escrito más palabras correctamente. Por supuesto será aquél que tenga mayor puntuación.

Este juego está contenido dentro de los juegos corporales, o sea los motor-visuales.

Nombre: ¿Quién soy?



Objetivo: Identificará la voz de sus compañeros por medio del oído.

Despertará sus sensaciones auditivas.

Reconocerá la importancia del sentido del oído.

Procedimiento: El maestro venda los ojos de un niño con un pañuelo, después se le coloca frente al salón, el maestro hace una señal a uno de los alumnos para que éste diga, ¿Quién soy?. Es necesario que el grupo guarde absoluto silencio para que el niño escuche perfectamente la voz y así pueda identificarla con más facilidad. Entonces el alumno que está vendado deberá decir el nombre de quién habla. Y así sucesivamente se realiza el juego con otros niños.

Recursos: Se utiliza un pañuelo, una estampa del oído, cinta, pizarrón.

Evaluación: La evaluación consiste en tomar en cuenta cuántos alumnos realizaron correctamente la identificación de sus compañeros.

Esta actividad está contenida dentro de los juegos corporales, en el inciso de los que corresponden a los juegos auditivo-motores, es de gran utilidad y del completo agrado de los niños.

En las páginas posteriores están escritos otros juegos sencillos.

NOMBRE: "24 Horas"



Objetivos: Conocerá los medios de comunicación.
Desarrollará la socialización con los demás compañeros.
Fomentará el hábito de participación en la clase.

Procedimiento: El docente explica a los alumnos el juego. Se coloca en el pizarrón un cartelón grande que diga lo siguiente: "24 Horas", se coloca el escritorio en el centro del salón, se le provee al alumno de hojas de máquina para que lean lo que pasen al frente, la noticia que escribieron previamente en su lugar, el niño toma el micrófono y empieza a leer la noticia, otros niños, están en la parte posterior del salón con las "cámaras" tomando el video del noticiero.

Recursos: Hojas de máquina, lápiz, escritorio, silla, micrófono, grabadora, anteojos, cajas de cartón elaboradas como cámaras de televisión.

Evaluación: Se les pregunta a los niños si entendieron cuáles son los medios de comunicación y la función de éstos.

Esta actividad es propia para los juegos emocionales ya que a través de la participación individual en el alumno va adquiriendo seguridad en sí mismo.

También es apropiada para que el niño se ejercite en la lectura.

Nombre: "Juego de los escritores"



Objetivos: Facilitará la habilidad de redactar.

Descubrirá las cualidades de los objetos.

Descubrirá a la escritura como medio de expresión de sus pensamientos.

Procedimiento: Se coloca en el escritorio un objeto por ejemplo: un florero y se les invita a los alumnos a que realicen un cuento acerca de este objeto, indicándoles que traten de describir toda y cada una de sus cualidades para una mejor y más completa elaboración.

Recursos: Un florero, lápiz, cuaderno, hojas de máquina, colores.

Evaluación: Con este ejercicio se evalúa la redacción, la letra, si las ideas que están plasmadas están hiladas, si el cuento tiene las características propias del objeto.

La actividad anteriormente citada corresponde a los juegos que están dentro de los sensoriales, pues éstos logran despertar en el niño la capacidad de descubrir las cualidades de los objetos, y poder emitir juicios acerca de los mismos.

La aplicación de este juego tiene varias maneras de utilizarse por ejemplo: Para la redacción, para la lectura oral y de comprensión.

CONCLUSIONES

Dentro del contexto escolar es importante que se tomen en cuenta las actividades recreativas a las cuales no se les da la debida importancia, pues se piensan que son actividades que hacen perder el tiempo, que son la causa del desorden en el aula, otras veces son utilizadas solamente como un cambio de actividad entre una clase y otra.

En realidad ésta idea es equivocada ya que la recreación favorece el desenvolvimiento de la personalidad en el alumno, pues desarrolla los aspectos físicos, emocionales y sensoriales.

Mediante la recreación se logra que el alumno fomente el interés por el trabajo colegiado, despierte su capacidad creadora, se interese por el aprendizaje entre otros tantos objetivos.

El juego es una actividad que tiene sus inicios en la antigüedad y se considera de vital importancia conocer los antecedentes del juego, pues a través de éste se conoce el patrimonio lúdico, del pasado enriquecido por las generaciones actuales.

La recreación es muy importante pues crea un alumno pleno en sus facultades del aspecto cognoscitivo, afectivo y psicomotriz. Estos se dividen en corporales, emocionales y sensoriales, cada uno dentro de su tipo tiene una función

específica, por ejemplo: Los corporales despiertan las habilidades físicas, los emocionales la formación de su afectividad, los sensoriales, la capacidad de observar las cualidades de los objetos.

Todo esto es importante para que el alumno tenga seguridad en sí mismo, un alumno sano física y emocionalmente y por consecuencia lograr un ser íntegro.

El trabajo docente se desarrolla en torno a las actividades de los contenidos e introduciendo el juego en su momento. Cada uno de ellos debe ser adecuado a las clases que se desarrollarán.

Las clases se llevan a cabo tomando como apoyo para el aprendizaje del programa PALEM, el cual se fundamenta en el juego.

A continuación se mencionan algunas sugerencias para un mejor desempeño del trabajo docente, tales como: Saber utilizar los juegos y apropiarlos a la clase que se va a desempeñar.

Otros aspectos que se toman en cuenta son: Edad, sexo, los materiales, etc.

El maestro deberá ser breve en sus explicaciones y claro

al abordar el tema.

Es necesario evitar ser autoritario, irritarse, tratar de ser compañero, etc.

Si se toman en cuenta estos aspectos se tendrá el éxito deseado en el trabajo docente.

Debido a que la actividad recreativa es de vital importancia y por los objetivos que mediante éste se obtienen, se propone: Que el docente tome en cuenta la actividad lúdica como valioso instrumento para la realización de las actividades implícitas en el programa vigente. Y se sugieren algunas estrategias que coadyuvan a mejorar su trabajo, por ejemplo: El juego del navío, la palabra escondida, basta, etc.

Por lo tanto llevándose a cabo dichas actividades, el docente sentirá una satisfacción invaluable al lograr guiar a los alumnos, formando en ellos, la capacidad del análisis, de reflexión y de crítica, para que sea un individuo preparado para la vida.

B I B L I O G R A F I A

- BRANDRETH, Giles Juegos infantiles México, Selector Actualidades Editorial, 1990. 166 p.
- DEL POZO, Hugo Recreación escolar México, Ed. Avante. 1975. 229 p.
- Enciclopedia Ilustrada Cumbre 22 ed. México, Ed. Cumbre, 1984. 390 p.
- FREINET, Celestín Licenciatura en educación básica México, Ed. Xalco, 1988. 123 p.
- FUENLABRADA, Irma et al. Juega y aprende matemáticas 2 ed. México, Fernández Editores, 1992. 93 p.
- GILB, Estela Juegos para escolares 4 ed. México, Ed. Pax-México, 1971. 143 p.
- Nueva Enciclopedia Larousse 2 ed. Barcelona, Ed. Planeta, 1984. 6,254 p.
- PEINADO, José Paidología 14 ed. México, Ed. Porrúa, 1984. 493 p.
- PIAGET, Jean Licenciatura en educación básica México, Ed. Xalco, 1988. 479 p.
- U.P.N El niño: Aprendizaje y desarrollo ed. previa, México, S.E.P. 1988. 224 p.



111287

111287

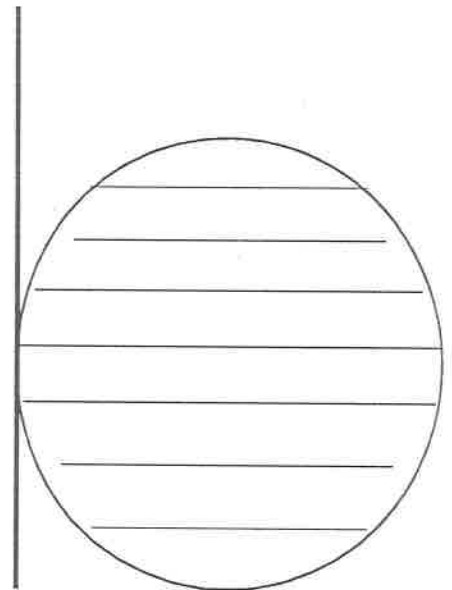
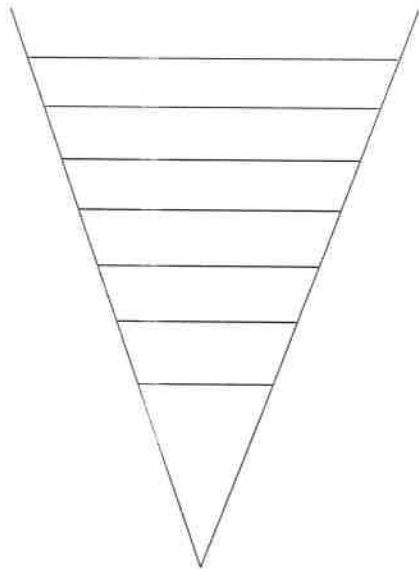
A N E X O S

ANEXO 1

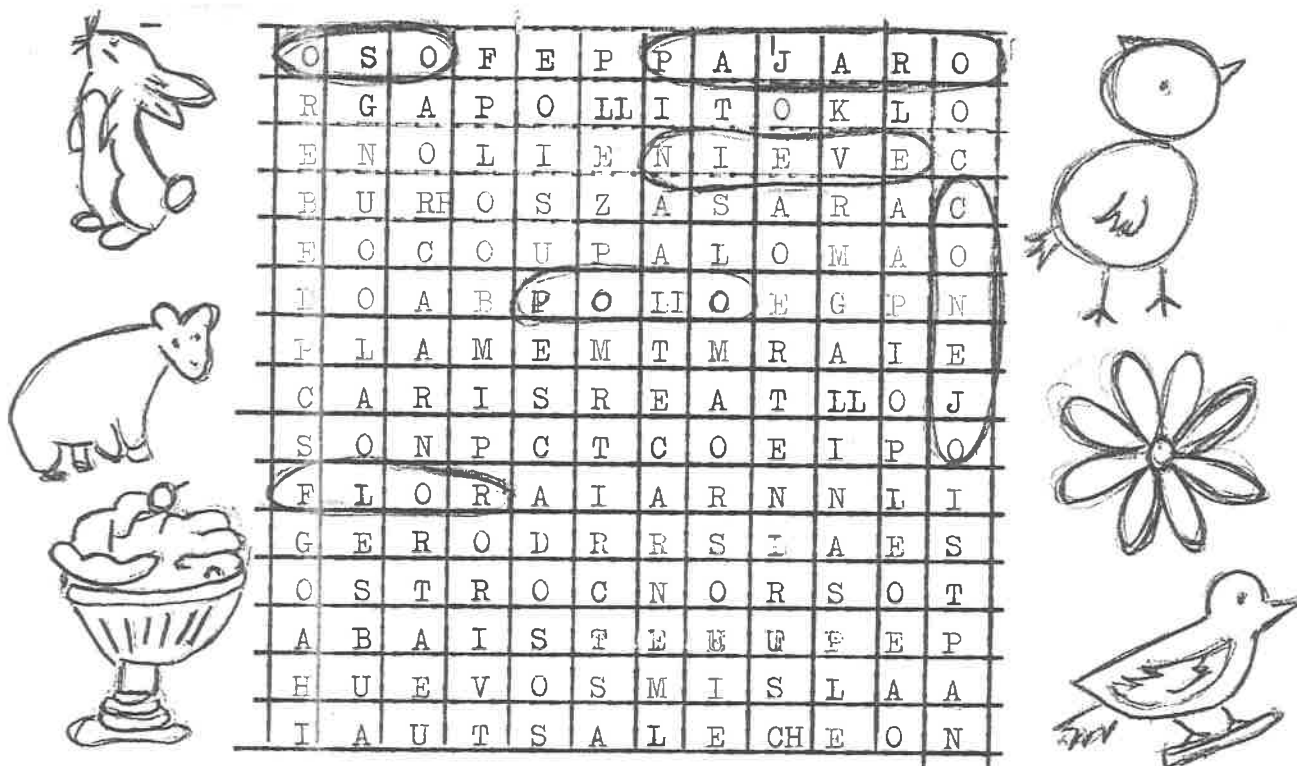
En este segmento se presentan materiales de apoyo para una mejor labor en la tarea educativa. Todos éstos son presentados tomando como idea central el tema de este trabajo: "La importancia del juego lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje".

Coloca estas palabras dentro de la letra que les corresponde.

botella verano burro vaso bandera
 bicicleta vaca ballena venado
 borrego ventana bolsa
 viernes barco
 vela



SOPA DE LETRAS.



O	S	O	F	E	P	P	A	J	A	R	O			
R	G	A	P	O	L	L	I	T	O	K	L	O		
E	N	O	L	I	E	N	I	E	V	E	C			
B	U	R	O	S	Z	A	S	A	R	A	C			
E	O	C	C	U	P	A	L	O	M	A	O			
L	O	A	B	P	O	L	I	O	E	G	P	N		
P	L	A	M	E	M	T	M	R	A	I	E			
C	A	R	I	S	R	E	A	T	L	L	O	J		
S	O	N	P	C	T	C	O	E	I	P	O			
F	L	O	R	A	I	A	R	N	N	L	I			
G	E	R	O	D	R	R	S	Z	A	E	S			
O	S	T	R	O	C	N	O	R	S	O	T			
A	B	A	I	S	T	E	E	U	E	E	P			
H	U	E	V	O	S	M	I	S	L	A	A			
I	A	U	T	S	A	L	E	C	H	E	O	N		

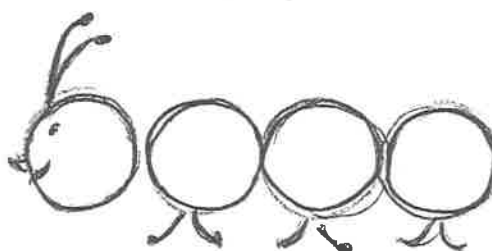
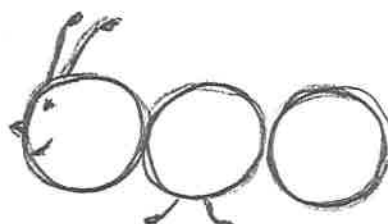
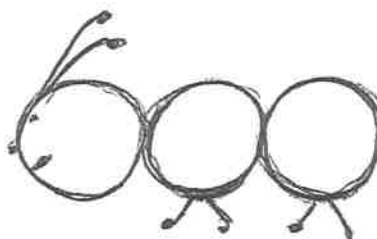
En este tipo de juego el niño hace uso de la vista y de cierto tipo de inteligencia para realizarlo. Se encuentra entre los juegos visual-motor y a su vez entre en los juegos corporales. Con ellos se hace posible que el niño sea capaz de analizar y reflexionar, ha de fomentar en él la capacidad de pensar.

En este anexo se observa un ejercicio para la reafirmación del conocimiento del abecedario.

Riega las flores e ilumina las vocales de color rojo y las consonantes de color azul.



Escribe dentro de cada gusanito, los nombres de las siguientes figuras, separa las sílabas como te suenen mejor. Fijate en el ejemplo.



Crucigrama.

1.- Lo usan los viejitos para caminar...



2.- A los ratones les gusta comer...



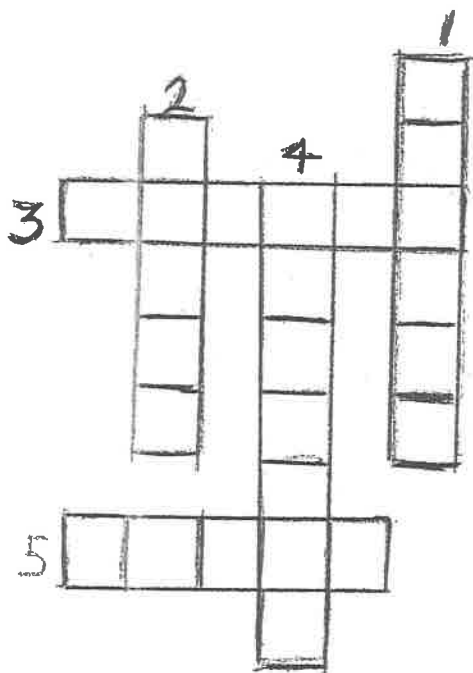
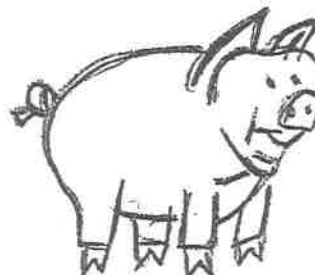
3.- Las gallinas ponen...



4.- Prenda de vestir que empieza con V...



5.- Es un animal que nos proporciona jamón y tocino...



A este pescadito le encantan las mayúsculas, une las letras mayúsculas que encuentres con la boca del pescado.

