

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 191



✓
El Juego Como Auxiliar en la

Educación Primaria

ROSA IMELDA RODRIGUEZ ESPARZA.

Monterrey, N.L., 1991

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 191

El Juego Como Auxiliar en la
Educación Primaria

ROSA IMELDA RODRIGUEZ ESPARZA.

Tesina presentada para obtener el
título de Licenciado en
Educación Básica.

Monterrey, N.L., 1991

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Monterrey, N. L., a 31 de Enero de 1991.

C. PROFRA(A).

ROSA IMELDA RODRIGUEZ ESPARZA.

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 a su trabajo, intitulado: "EL JUEGO COMO AUXILIAR EN LA EDUCACION PRIMARIA".

opción TESINA modalidad ENSAYO a propuesta del asesor C. Profr(a). MA. DARIA ELIZONDO GARZA manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, 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 ,


PROFRA. ISMAEL VIDALES DELGADO
Presidente de la Comisión de Titulación
de la Unidad 191 Monterrey



S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD SEAD
191 MONTERREY

Primeramente agradezco a Dios, quien hizo posible que llegara este momento.

A mis dos hijas: Rosita e Ivety, que con su inocencia me impulsaron a seguir adelante.

INDICE

	Página
DICTAMEN	
DEDICATORIA	
I. INTRODUCCION	1
II. IMPORTANCIA Y JUSTIFICACION DEL TEMA	3
III. LA EDUCACION PRIMARIA	5
IV. EL DESARROLLO DEL NIÑO Y SU IMPORTANCIA EN LA EDUCACION	8
V. EL JUEGO Y SUS GENERALIDADES	11
A. Concepto y caracterización del juego	11
B. Antecedentes del juego	13
VI. EL VALOR EDUCATIVO DEL JUEGO	16
A. El juego y su aportación en el desarrollo del niño	16
B. El juego y su función pedagógica en el proceso educativo	17
VII. EL JUEGO Y LOS EJERCICIOS DE MADURACION EN EL PRIMER GRADO DE EDUCACION PRIMARIA	20
A. El juego en los ejercicios de maduración	20

B. Juego y trabajo en los ejercicios de maduración	21
VIII. EL JUEGO COMO MOTIVACION EN LAS ACTIVIDADES - DE APRENDIZAJE	24
A. El juego y su función motivante	24
B. Función del maestro	25
C. Juegos que se sugieren aplicar	25
IX. EL JUEGO Y SU APLICACION EN EL PROGRAMA ESCOLAR	27
A. Aplicación del juego en las diversas asignaturas	27
B. Los juegos y su finalidad educativa	29
X. CONCLUSIONES	32
NOTAS BIBLIOGRAFICAS	
BIBLIOGRAFIA	

I. INTRODUCCION

La educación es un proceso continuo y permanente que tiene como finalidad el desarrollo integral de las facultades del ser humano para que se realice como persona y al mismo tiempo se adapte a una sociedad, que como en todos los tiempos se caracteriza por la rapidez de los cambios en los campos de la ciencia y de la tecnología.

Por lo tanto la educación primaria que se imparte a niños comprendidos entre los 6 a 12 años de edad, tiende a llenar el hueco y las diferencias que la educación familiar a dejado, auxiliando a los padres en la educación integral de sus hijos; así como prepararlos con una formación que les permita proseguir estudios del nivel inmediato superior o incorporarse a la vida productiva.

El juego por ser una actividad espontánea en el niño es aprovechada en la escuela primaria especialmente en los primeros grados como una actividad que favorece el aprendizaje. Jugando se le enseña al niño hábitos y formas de conducta que favorecen su desarrollo integral y social para que lo aplique dentro y fuera del ambiente escolar en que se desenvuelve.

Los maestros debemos concientizarnos, que no debemos tomar el juego como un motivo de indisciplina, sino como una actividad plena de entusiasmo e interés para nuestros alumnos;

la cual debemos aprovechar y encauzar en nuestros fines educativos, al mismo tiempo que dicha actividad ayuda en el desarrollo físico y emocional del niño.

El contenido de este trabajo, se enfocará como tema central al juego, desde su definición y antecedentes, hasta su valor educativo en la educación primaria; utilizándolo como una actividad auxiliar en esta educación y resaltando su influencia en el niño y su importancia para todo educador.

La opción de mi trabajo es el ensayo, en el cual podré expresar mis experiencias y opiniones sobre el tema y auxiliándome en la metodología de la investigación documental, ya que a través de ella tomaré información de diferentes fuentes de consulta que me podrán servir de base en mi trabajo académico que deseo presentar.

II. IMPORTANCIA Y JUSTIFICACION DEL TEMA

En la práctica docente los maestros tropezamos con muchos problemas que entorpecen o empobrecen nuestra labor diaria, entre los que podemos mencionar: la falta de interés de los alumnos por las actividades de aprendizaje, la indisciplina constante, el bajo rendimiento escolar, etc., y a todo esto debemos agregar la falta de conocimiento por parte del maestro sobre el desarrollo del niño en general.

Gran parte del fracaso académico en las escuelas se debe al desconocimiento de las diferencias individuales de los alumnos. Muchas de ellas obedecen a causas económicas, culturales, sociales y naturales que no son del dominio y control de la escuela. Estas diferencias pueden manifestarse en la forma de conducta agresiva que demuestran los niños en clase o en una exagerada timidez. La mayoría de los maestros hemos tenido experiencias durante nuestra labor docente con niños tímidos que se caracterizan porque no participan en clase, no se relacionan con sus compañeros, no juegan en la hora del recreo, etc.

La importancia del juego en la escuela primaria radica en que a través de dicha actividad se les enseña a los niños hábitos y formas de conducta. El juego colectivo favorece la sociabilidad del niño al relacionarlo con sus compañeros, fomenta el hábito de la disciplina y la seguridad en sí mismo, pero principalmente porque puede ser utilizado en los fines educati

vos que el maestro crea conveniente.

La formación profesional del maestro es de vital importancia, ya que al ser trasmisor de un conocimiento éste lo debe hacer con profesionalismo y con la mayor claridad y precisión posible utilizando la metodología o técnica que más le convenga, y si lo considera oportuno utilizar la actividad del juego como una medida para que el alumno aprenda con gusto y entusiasmo. Para ello el maestro debe idear materiales y juegos didácticos que le permitan mantener el interés de sus alumnos y que al final le permitan observar resultados positivos en su tarea educativa.

III. LA EDUCACION PRIMARIA

"En la actualidad la educación se considera como un proceso de autodesarrollo." (1) Y esto se debe a que no se conferma con formar a los seres humanos sino que pretende que ellos participen en dicha transformación.

Los objetivos de la educación son:

- a) De tipo cognoscitivo que se refiere a la adquisición de conocimientos intelectuales.
- b) De tipo afectivo entre los que podemos mencionar el conocimiento de la propia persona, actitudes, sentimientos, preferencias, que el alumno debe integrar a su personalidad.
- c) De tipo psicomotor que se refiere a la adquisición de hábitos y destrezas que se traducen en movimientos corpóreo: - hablar, dibujar, escribir, danzar, jugar, etc.

"La palabra educación viene del latín educare, equivaliendo en griego a paidageogéin, significado de cuyas expresiones es "guiar"." (2)

Para ello el maestro debe programar su trabajo, observar el estado y disposición que muestran sus alumnos, dirigirlos, animarlos y orientarlos para que juntos lleguen al fin que se desea ya que un maestro que toma en cuenta las necesidades reales de sus alumnos en su labor docente y toma en cuenta sus intereses recogerá frutos positivos en la educación.

Los niños en edad escolar al jugar y trabajar adquieren conocimientos en forma sistemática. El maestro debe aprovecharse de esto para cumplir en forma satisfactoria con los objetivos de la educación anteriormente mencionados y que están contenidos en las áreas de aprendizaje del programa escolar.

Las 8 áreas del aprendizaje o asignaturas en que está dividido el programa de educación primaria son:

Español.

Matemáticas.

Ciencias naturales.

Ciencias sociales.

Educación tecnológica.

Educación artística.

Educación para la salud.

Educación física.

Los maestros debemos tomar conciencia que todas estas asignaturas del programa son importantes y por lo mismo no debe subestimarse ninguna y menos suprimirse, y dándoles el tiempo que sea necesario para su realización.

Debemos hacer de las lecciones clases útiles, agradables y breves pero al mismo tiempo poniendo todo de nuestra parte, organizándonos de tal manera que nuestro trabajo se aleje de la rutina y de la improvisación, para no perder el interés por lo que se aprende.

También es necesario tomar en cuenta que hay 3 clases de temas en los programas educativos:

- a) Repetitorios.- que son los objetivos del programa anterior- que se pretende ampliar.
- b) Esenciales.- que son los objetivos que corresponden al grado vigente.
- c) Preparatorios.- que son los objetivos que sirven de enlace- en el grado siguiente.

Pero no por eso debemos dejar un tema inconcluso o sin tomarse en cuenta, ya que todo conocimiento prepara o sirve de base a otro nuevo conocimiento y no sólo los alumnos aprenden sino que nos atrevemos a decir que los maestros también nos enriquecemos en experiencia gracias a los niños. Y francamente- aprender de los niños es una bonita experiencia para todo maestro que aspire a realizarse como un buen educador.

IV. EL DESARROLLO DEL NIÑO Y SU IMPORTANCIA EN LA EDUCACION

La educación en la práctica docente no solo tiene un carácter informativo sino que también su carácter es formativo - al pretender que el niño aprenda a aprender aplicando los conocimientos en ella adquiridos durante toda su vida.

En ella el maestro es el encargado de llevar a cabo el -- proceso enseñanza-aprendizaje pero no es el único que participa en él, también el alumno tiene un papel primordial por lo -- que el maestro debe prestarle más atención.

El maestro y el alumno deben trabajar en un ambiente de -- libertad, respeto a la personalidad, estimulando y vigorizando sus tendencias, sus intereses y necesidades; ya que en conjunto pueden organizar la actividad escolar, disponiendo de di--- chas actividades de tal manera que el alumno se sienta estimulado, guiado, alentado en sus afanes y su capacidad creadora, -- y no acosado con sistemas que no le permitan desenvolverse libremente y que le matan toda iniciativa.

Como la escuela primaria se basa especialmente en los niños, los maestros debemos de sentir la necesidad de conocer el desarrollo del niño, a fin de no exigirle más de lo que su capacidad está en condiciones de dar, para ello podemos recurrir a la psicología infantil ya que su fin primordial es "la comprobación científica de propiedades y aptitudes psíquicas, su aparición, desarrollo y evolución en cada edad." (3)

La psicología infantil engloba las 2 primeras etapas del ser humano según la clasificación de William Stern,* la infancia y la niñez, por lo tanto abarca desde el nacimiento hasta los 12 ó 14 años. La infancia comprende desde el nacimiento hasta los 6 ó 7 años y se caracteriza por la extrema actividad del niño donde adquiere por medio del juego y la imitación una gran experiencia. La niñez que va de los 7 a los 12 ó 14 años se caracteriza por el aprendizaje consciente en el cual el niño juega y trabaja; y adquiere conocimientos utilizando el razonamiento, la abstracción y la generalización en la adquisición de los conocimientos abstractos.

"El niño es, ante todo, un ser en evolución, un ser que -- crece y se desarrolla." (4) Por lo tanto el educador no debe ignorar que este desarrollo espiritual se efectúa espontáneamente como consecuencia directa del crecimiento, así como también a la influencia del medio, el cual brinda al niño nuevas experiencias que significan nuevos estímulos en su evolución.

No es posible determinar el paso de una etapa evolutiva a otra, pero los avances logrados por la psicología con respecto al proceso evolutivo representan para todo educador un marco de referencia de gran importancia y utilidad; y conociendo el desarrollo infantil y sus características los maestros podemos tomar medidas pedagógicas apropiadas a nuestra finalidad.

* Cf. Gregorio Fingermann. Psicología pedagógica e infantil. 12 ed., Argentina, Ed. "El Ateneo", 1981. p. 3.

Para Wallon "estudiar al niño fragmentariamente es ir contra la naturaleza." (5)

El niño es un todo y por esta razón los aspectos cognoscitivos, socioafectivos y psicomotor están estrechamente relacionados y cada uno de ellos repercute en los demás positiva o negativamente.

Esta integración se toma en cuenta para la elaboración de los planes y programas y le toca al maestro elegir las activi-dades necesarias basándose en el niño y tomando en cuenta que-"su vida es pura actividad." (6) Con ello el maestro logrará que su clase sea cada día más armoniosa y placentera.

V. EL JUEGO Y SUS GENERALIDADES

A. Concepto y caracterización del juego

"El juego es una de las actividades más significativas -- del niño pequeño, tan importante para sus instintos, emociones y fantasías, como para el desarrollo de los sentidos y el intelecto." (7)

El juego tiene una finalidad intrínseca, ya que se basta a sí mismo, pero inconscientemente es un factor de salud, pues al jugar intervienen todas las partes del cuerpo, al mismo --- tiempo propicia el desarrollo físico y mental del niño. Carece de obligatoriedad al ser espontáneo y libre. El juego po--- see un reglamento que en su ejecución se debe respetar, siendo éstas algunas de sus características fundamentales.

Algunas condiciones que deben reunir los juegos son los - siguientes: plenos de actividad; donde los niños participan -- constantemente a fin de que no decaiga su interés por el jue-- go; que permitan la participación de todos los alumnos o en su defecto la formación de equipos, dando el tiempo necesario pa-- ra su intervención; fáciles de realizar, el niño se aburre --- cuando un juego es muy complicado y posee muchas reglas; que - sea necesario poco espacio para realizarse, pero que reúna a - todos los miembros participantes; y que no ofrezcan peligro, - ya que debemos educar al niño para vivir sin daño alguno, pro- piciando conciencia de sus movimientos y sus actos.

De acuerdo a las diversas finalidades atribuidas al juego, Claparede las clasifica en dos categorías: el juego de las funciones generales y el juego de las funciones específicas.*

El juego de las funciones generales incluye tres clases de juegos: los juegos sensoriales, que ponen en actividad los órganos de los sentidos; los juegos motores que ponen en actividad todos los miembros del cuerpo; y los juegos psíquicos -- que pueden ser intelectuales, donde intervienen la comparación o el reconocimiento de formas y números, o interviene el afecto donde el sentimiento ocupa un lugar importante.

En los juegos de las funciones especiales abarca los juegos de lucha y victoria, donde existe una relación íntima con los instintos y tienen una importante función en la formación del carácter; los juegos de caza que están en relación con los instintos coleccionistas del niño; los juegos sociales, los -- cuales contribuyen a desarrollar los instintos sociales, especialmente los de solidaridad, el espíritu de grupo y el sentimiento de comunidad; también los juegos familiares en los que predomina el instinto doméstico; y por último los juegos imitativos, donde el niño imita las actividades de los adultos que son de su agrado.

* Cf. Gregorio Fingermann. Psicología pedagógica e infantil. - 12 ed., Argentina, Ed. "El Ateneo", 1981. p. 194 y 195.

B. Antecedentes del juego

El juego es una actividad universal que tiene su origen - en la historia de nuestros pueblos y que como tantas tradiciones, se ha ido enriqueciendo con el paso de los años.

Con respecto al juego la escuela ha pasado por tres etapas que son importantes considerar. En un principio se le consideraba enemiga del juego, no había recreo y los niños eran castigados muy duramente si jugaban, pues los maestros consideraban que era perder el tiempo. Posteriormente se le consideró tolerante del juego, donde los maestros veían al juego con indiferencia por considerarlo como algo inútil.

Con el paso de los años y gracias a Fröbel, el juego fue reconocido como uno de los elementos más valiosos de que dispone la educación, fue entonces cuando se le consideró a la es-cuela como amiga del juego, pero a pesar de esto, no se le dió el lugar que merecía, solamente se abrió un espacio en los horarios de clase llamados recreos, para que los alumnos jugaran

Para comprender mejor el origen del juego es necesario citar algunas teorías sobresalientes: *

la Teoría del entretenimiento (Locke).- En esta teoría se concide el juego como un recreo que sirve para reparar el

* Cf. Jiménez y Coria. Organización escolar. 19 ed., México, Ed. Calmécac, 1981. p. 124 - 126.

organismo y al espíritu fatigados.

- 2a Teoría de la energía superflua (Spencer y Shiller).- Aquí se dice que el niño posee un exceso de energías, que no logra consumir con sus ocupaciones diarias y que descarga a través del juego.
- 3a Teoría del atavismo (Stanley y Hall).- Se basa en la observación que indica como los juegos van variando según la edad del niño.
- 4a Teoría del ejercicio preparatorio de Gross.- En ella se afirma que el juego constituye una preparación para la vida de trabajo.
- 5a Teoría del ejercicio complementario, de Lange.- Donde dice que las actividades del niño, del adulto y de todo ser vivo reclaman un ejercicio integral que complementan con el juego.
- 6a Teoría catártica de Carr.- Donde expone que el niño posee ciertas tendencias prehistóricas, que tiene que ir gastando a través del juego para que sea capaz de convivir socialmente.
- 7a Teoría de la pseudo-satisfacción de poder (Addler). En la cual el niño se siente un insignificante en la vida y eso lo conduce al juego donde su fantasía y actividad no tiene límite.

Actualmente el empleo del juego es propio de la escuela - nueva o progresiva. Se le considera como una forma de enseñanza y ha llegado a tomar la categoría de método.

VI. EL VALOR EDUCATIVO DEL JUEGO

A. El juego y su aportación en el desarrollo del niño

Una de las características fundamentales del niño, es la de ser una personalidad en desarrollo.

Desarrollo significa "cambio, aumento, crecimiento o perfección tanto en el orden físico como en el intelectual y moral." (8)

El juego es un factor básico en este desarrollo y en el cual cumple con una importante función de carácter fisiológico, psicológico y social y que se nutre a través del paso de los años.

Desde el punto de vista fisiológico, el niño a través del juego logra su desarrollo físico, ya que para su normal crecimiento necesita poner en movimiento todas las partes de su cuerpo, y con ésta actividad el niño lo logra espontáneamente así como con una entera libertad.

También en la higiene cuenta con un papel importantísimo, pues condiciona su salud y lo ayuda en la lucha contra las enfermedades; pues a través de él, los niños están en contacto con el aire, el sol y en si, con la naturaleza.

Desde el punto de vista psicológico, el juego contribuye a la formación del carácter, a la adquisición de calidades mo

rales, al dominio y confianza en sí mismo, a adquirir un espíritu de disciplina, etc., aplicándolo a lo largo de toda su vida.

Una parte del legado cultural que nuestros antepasados nos dejaron reside en un patrimonio lúdico, que se ha enriquecido de generación en generación. En todos los tiempos el juego ha permitido la sociabilización del individuo, por lo que su carácter social es de gran trascendencia e importancia. Ya que "una cultura que no se orienta hacia el servicio de los demás es elemento que separa al hombre de su conjunto." (9)

Considerando lo importante que resulta el juego en la vida del niño podemos decir que "el niño que no juega es un niño enfermo, de cuerpo, y de espíritu." (10)

B. El juego y su función pedagógica en el proceso educativo

La escuela ha sido considerada como el segundo hogar de los niños y por consiguiente a los maestros como sus segundos padres.

Pero este calificativo se lo han ganado no solo por el tiempo que les dedica sino por su interés por ellos, por ayudarlos, comprenderlos, por encauzar sus intereses o ayudarlos en sus problemas.

A través del tiempo los maestros nos hemos dado cuenta que el juego tiene una importancia grandísima en la vida del

niño y que su valor educativo repercute en la formación integral del educando, y que es necesario conocer y aplicar en las actividades educativas que lo ameriten.

La función pedagógica del juego se cumple en la medida -- que permite ser introducida en el aprendizaje escolar, haciendo del trabajo una actividad agradable tanto para el maestro -- como para los alumnos, y asimilando el aprendizaje en una forma sencilla y variada.

El juego puede ser utilizado en todas las áreas del aprendizaje escolar, en el cual el objetivo a tratar pueda ser logrado a través de dicha actividad.

El juego es un auxiliar valioso para el maestro en cuanto que facilita la integración del niño al grupo en el que se desenvuelve y fortaleciendo su relación maestro-alumno.

Mediante el juego el niño se habitúa al esfuerzo constructivo, desarrolla iniciativa, imaginación, ingenio, etc.; y que más tarde los maestros aprovecharemos para que lo aplique en las actividades artísticas, tecnológicas o científicas, que -- sean del agrado de los niños y que pertenecen a nuestro campo educativo.

El juego es un excelente medio para conocer al niño, tanto en su forma de pensar como en su nivel cultural y social.

A través del juego el maestro puede observar las verdaderas habilidades que sus alumnos poseen y que realizan de mane-

ra espontánea y que en el trabajo diario no ha podido detectar.

Por lo tanto, el juego puede ser utilizado en el proceso-enseñanza-aprendizaje como un medio de motivación, maduración o desarrollo complementario de sus clases y cuya información se ampliará en los capítulos siguientes.

VII. EL JUEGO Y LOS EJERCICIOS DE MADURACION EN EL PRIMER GRADO DE EDUCACION PRIMARIA

A. El juego en los ejercicios de maduración

En infinidad de ocasiones los niños han sido reprimidos en su necesidad de jugar, primeramente en el seno familiar, -- donde los padres del niño por su afán de mantenerlos limpios -- no le permiten jugar libremente con los juguetes o elementos -- naturales que a él le llaman la atención y que con su imaginación convierten en los objetos que ellos desean. Después por la falta de escuelas preescolares o por la situación económica de las familias entre otros motivos, el niño se ve en la necesidad de verse privado de convivir con otros compañeritos de -- juegos, siendo sus primeras experiencias en la escuela primaria, por lo que en los programas escolares se incluyen actividades donde el juego propicia el logro de algunos objetivos o se vale de ellos para facilitarlos. Este es el caso de los -- ejercicios de maduración en el primer grado de educación primaria.

"Toda la acción educativa debe contribuir al desarrollo -- integral de la personalidad humana y, por lo tanto, los recursos didácticos se proponen favorecer la maduración mental, física y efectiva del educando, así como propiciar el proceso de socialización, esto es: su integración al grupo en que se desenvuelve y la oportunidad de que actúe sobre éste." (11)

Los ejercicios de maduración contienen una serie de ejercicios de diferente índole y con distintas finalidades, pero todas con el fin de desarrollar las habilidades que en un momento dado, van a desembocar en una habilidad fundamental: la de leer y escribir, y al mismo tiempo integrarse al grupo escolar al que pertenece el niño.

El método lúdico, en este caso es la base ideal para su desarrollo por lo tanto las actividades que han sido diseñadas para dicha función y que están contenidos en los programas escolares, son juegos. Y cuánto más carácter de juego tengan mejor.

Los juegos en esta función madurativa cumplen con una función importantísima, la de divertirlos y al mismo tiempo, desarrollar mecanismos internos vitales para su educación. De esta forma utilizamos el instinto natural que lleva al niño al juego para lograr cosas que él, ni sospecha.

B. Juego y trabajo en los ejercicios de maduración

En estas actividades el juego se convierte en trabajo, -- tanto para el maestro como para los alumnos y del cual se asimila un aprendizaje, por lo tanto cabe decir que "los niños -- progresan mediante el aprendizaje; pero progresan asimismo para el aprendizaje." (12)

Los ejercicios de maduración comprenden la ejercitación de las actividades motoras, las habilidades sensorio-motoras y

las perceptivo-motoras, así como la función de los conceptos de espacio y tiempo. Constituyendo una etapa preparatoria del aprendizaje de la lectura y la escritura, pero no sólo se realizan antes de iniciar ese aprendizaje, sino también a lo largo del año escolar.

Las actividades del programa motor, que se basa en toda clase de movimientos corporales, se cumple con la aplicación de juegos en los que el niño camine, gatee, se arrastre, ruede, brinque, salte, se siente, lance objetos, utilice y domine ciertas partes de su cuerpo, etc. Algunos juegos que podemos aplicar son: paseo a caballo, el juego de calentamiento, las estatuas, el huevito, etc.

En la integración sensoriomotora es de vital importancia los juegos de equilibrio, los ejercicios imitativos y exploratorios, ejercicios de ojo-mano y ojo-pie, de discriminación táctil, entre otros. Y en ellos podemos aplicar juegos como los siguientes: gallo-gallina, el juego de los obstáculos, la reata, el caballito mecedor, el oso, el cangrejo, el espejo, los imanes, fútbol de canicas, etc.

Las habilidades perceptivomotoras se logran a través de juegos donde se aplique el oído y la vista, que son base para una organización del lenguaje. Estos juegos pueden ser aquellos que impliquen diferentes estímulos sonoros, aspectos de retención, secuencias rítmicas, discriminaciones, memoria, vi-

sualizaciones. Los juegos que podemos aplicar son: manitas ca
lientes, objeto perdido, hadas y duendes, de cierto a falso, -
actuar un verbo, perro y hueso, voy a pescar, etc.

El desarrollo de los conceptos de espacio y tiempo impli-
can la ejecución de juegos donde se reafirmen dichos concep---
tos, tales como: noticiero, el reloj, etc.

Para el desarrollo eficaz del método es necesario dos co-
sas: la propia iniciativa del maestro y la participación acti-
va de los niños.

El maestro es quien decide dónde aplicar estos juegos ya-
sea en el salón de clase o en el patio, pues deberá tomar en -
cuenta las condiciones que presenta el edificio escolar.

VIII. EL JUEGO COMO MOTIVACION —EN LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

A. El juego y su función motivante

La mayoría de los maestros solemos pasar de una actividad de aprendizaje a otra, sin un intervalo de descanso físico o mental para nuestros alumnos.

El aspecto motivante en una clase es indispensable para nuestros alumnos ya que los despeja del trabajo anterior, abriendo paso a otra nueva actividad sin perder el interés.

"Motivar es interesar al individuo para la consecución de un objetivo de manera consciente y voluntaria." (13) De manera que si el niño se siente motivado o interesado, estará en la disposición de poner todo su empeño en la actividad educativa sin sentirse forzado, ya que "el niño sólo aprende lo que quiere aprender, y para ello debe estar adecuadamente motivado." (14)

El juego es un medio de motivación que los maestros podemos utilizar ya que posee características que pueden darnos una idea de la forma en que podemos enlazar nuestras clases, utilizándolo en la medida que el tema lo permita y poniendo nuestro ingenio o imaginación, utilizando además las experiencias lúdicas de los niños.

Al tomar el juego como una motivación para nuestras cla--

ses, el alumno pierde la noción de cuál fue el momento en que la actividad perdió el sentido de juego para convertirse en un trabajo.

De esta manera el juego nos permite centrar la atención de los niños para guiarlos por el camino del aprendizaje facilitándoles la adquisición de nuevos conocimientos.

B. Función del maestro

Al seleccionar un juego como motivación, los maestros debemos tomar en cuenta que se relacionen con el tema a tratar, sirviéndole de enlace en forma natural despertando el interés de nuestros alumnos; y al mismo tiempo que permitan la participación de todos, ya que por lo general todos los niños desearían ser partícipes de dichas actividades tan creativas.

Los maestros debemos mostrar una actitud entusiasta, para que los niños se contagien y se despierte su interés por el trabajo que se desarrollará. Y prestar atención al finalizar la motivación a fin de que los niños no sientan un cambio brusco entre el juego y la actividad de aprendizaje.

Nuestra labor será la de mantener el estado de ánimo inicial que despertó el juego, utilizado durante todo el lapso en que se desarrolle el tema a tratar.

C. Juegos que se sugieren aplicar

No sólo en los grados inferiores debemos utilizar el jue-

go como motivación, pues el juego en todas las edades es de interés para los niños, sólo que debemos seleccionar el juego de acuerdo al grado de nuestros alumnos o al interés que demuestran por ellos.

Así, los juegos que más se prestan para utilizarse como motivación son los juegos sensoriales; donde a través de ellos los alumnos pueden percibir formas, olores, probar sustancias, hacer ruidos, etc. También los juegos intelectuales podemos aplicarlos en estos casos como son las adivinanzas, las rimas, entre otros y los juegos imitativos que permiten la escenificación de actividades del agrado de los niños.

IX. EL JUEGO Y SU APLICACION EN EL PROGRAMA ESCOLAR

A. Aplicación del juego en las diversas asignaturas

En el plan de estudios de la educación primaria, la selección, valoración y ordenación de las asignaturas es de vital importancia, las cuales participen en conjunto en la formación integral del niño.

En cada una de ellas, el aprendizaje se basa en las experiencias de los niños. Por lo tanto el maestro debe buscar variedad de recursos, métodos o procedimientos que llamen la atención del niño, logrando que el asistir a clase no sea una rutina sino una diversión que al mismo tiempo forma y eleva su nivel educativo.

Quintiliano tenía el deseo de que "el estudio sea para el niño un juego". (15)

El juego y el aprendizaje se pueden integrar. El niño aprende a través del juego y de su propia actividad.

El juego permite la adquisición de destreza motriz, por ello, es conveniente que se permita, estimule y oriente, para que a través de él, el niño obtenga eficacia y precisión en su trabajo diario.

Auxiliándonos del juego podemos obtener habilidades propias para cada una de las asignaturas.

Participar, comunicar, exponer, citar, buscar, intercambiar ideas, manifestar emociones son algunos de los beneficios que el juego proporciona a la asignatura del español y que en ella son aplicables a la comunicación oral y escrita.

Jugando con diferentes objetos, el niño cuenta, agrupa, ordena, representa, transforma; pero principalmente comprende el porqué de las cosas en el campo de las matemáticas y su utilidad en la vida diaria.

Por medio del juego y con ayuda del maestro, el niño observa, experimenta, comprueba y llega a conclusiones que registra posteriormente en el área de ciencias naturales.

El juego permite la cooperación, intervención y organización, que son lineamientos básicos para la integración del educando al grupo y a la sociedad, objetivos que se propone cubrir las ciencias sociales.

El aseo personal y la prevención de enfermedades es un aprendizaje que a través del juego podemos fomentar, auxiliando de esta forma a la educación para la salud.

La creatividad y confianza en si mismo son aspectos que el juego fomenta, y que en educación tecnológica se toma en cuenta para orientar a los niños en avances tecnológicos que la sociedad requiere.

Las manifestaciones artísticas de los niños son fáciles -

de detectar a través del juego. Jugando el niño canta, baila, imita, ejecuta movimientos que en otra situación no se atrevería a realizar.

En la educación física, el juego en general permite la -- creación de hábitos adecuados en el uso del movimiento, logrando eficacia, precisión y economía en su movimiento cotidiano.

B. Los juegos y su finalidad educativa

"El jugar tiene un fin en sí mismo y expresa la realiza-- ción consciente de un propósito determinado." (16)

Todo educador debe reflexionar detenidamente sobre el resultado que espera obtener del juego, antes de aplicarlo.

Algunos juegos que podemos aplicar en las diversas áreas-- de aprendizaje y para los diferentes grados son:

1) Español:

La lombriz (1er grado) para formar palabras a partir de otras, suprimiendo uno o varios fonemas.

El teléfono descompuesto (3er grado) para comprender la impor-- tancia del lenguaje escrito.

El diccionario (3er a 6o grado) para desarrollar la habilidad-- en el uso del diccionario.

2) Matemáticas:

La lotería de los números (1er grado) para reconocer los números del 0 al 10.

La paginación (1er y 2º grado) para afianzar en la secuencia y orden de los números.

Pónganle la cola al burro (1er a 6º grado) el alumno puede relacionarse con la probabilidad.

3) Ciencias naturales:

El robot (1er grado) para reconocer algunas partes del cuerpo.

La ruleta (4º y 5º grado) para afianzar el conocimiento de la clasificación de los animales vertebrados.

4) Ciencias Sociales:

El tren (4º grado) para conocer los estados y capitales de la República Mexicana.

Los oficios (1er grado) para conocer las diferentes actividades de trabajo.

El personaje secreto (6º grado) para recordar personajes importantes de la historia.

5) Educación para la salud:

Escenificando a Pimpón (1er grado) para formar el hábito de la higiene personal.

6) Educación artística:

Rondas infantiles (1er a 6o grado) para desarrollar la habilidad artística mediante el canto y el baile.

Las actitudes (5o grado) para representar argumentos por medio de la mímica.

Los músicos (3er grado) para interpretar sonidos.

7) Educación tecnológica:

El arte modernista (2o grado) para desarrollar la capacidad -- imaginativa.

El muñeco misterioso (6o grado) para desarrollar la habilidad manual mediante el dibujo o rasgado.

8) Educación física:

La carrera del pollito cojo (1er a 5o grado) para desarrollar la capacidad motora.

Volibool (4o a 6o grado) para ejercitar los músculos.

X. CONCLUSIONES

- 1.- El niño se encuentra en un constante desarrollo físico e intelectual, en el cual el juego es uno de sus principales intereses.
- 2.- Aunque la finalidad del juego se basta a sí mismo, posee valor fisiológico, higiénico, psicológico y social auxiliando al niño en la formación de su personalidad.
- 3.- Su carácter pedagógico permite que el niño aprenda jugando, auxiliando al maestro en su tarea de educar.
- 4.- Actualmente su importancia educativa ya es considerada, - siendo así que en los ejercicios de maduración en el primer -- grado de primaria se cumplen a través del método lúdico.
- 5.- El juego es un medio de motivación que permite centrar y mantener el interés por lo que se aprende.
- 6.- Utilizar el juego en las diversas asignaturas permite al niño obtener eficacia y precisión en su trabajo diario.
- 7.- Reconocer la importancia fundamental del juego no significa tampoco confundirlo con las actividades escolares.
- 8.- El juego es un verdadero auxiliar de la educación primaria, respondiendo a los intereses que el maestro desea obtener de él.

9.- Estimular el juego en la escuela primaria significa un es
fuerzo más para que prevalezcan los juegos infantiles tradicioo—
nales y su difusión a través de las generaciones próximas.

NOTAS BIBLIOGRAFICAS

- (1) L. Jiménez y Coria. Organización escolar. 19 ed., México, Ed. Calmécac, 1981. p. 66.
- (2) Ibid. p. 18.
- (3) Gregorio Fingermann. Psicología pedagógica e infantil. - 12 ed., Argentina, Ed. "El Ateneo", 1981. p. 58.
- (4) Ibid. p. 56.
- (5) Wallon, Cit. Universidad Pedagógica Nacional. El niño: - aprendizaje y desarrollo. México, Ed. Tredex Editores, - 1988. p. 111.
- (6) Gregorio Fingermann. Op. Cit. p. 74.
- (7) Universidad Pedagógica Nacional. El niño: aprendizaje y desarrollo. Op. Cit. p. 98.
- (8) Agustín Antonio Albarrán. Diccionario pedagógico. México, Ed. Siglo nuevo editores, 1979. p. 64.
- (9) L. Jiménez y Coria. Op. Cit. p. 167.
- (10) Universidad Pedagógica Nacional. El niño: aprendizaje y desarrollo. Op. Cit. p. 130.
- (11) Universidad Pedagógica Nacional. Pedagogía: bases psicológicas. México, Ed. Xalco, 1987. p. 25.
- (12) Agustín Antonio Albarrán. Op. Cit. p. 139.
- (13) Luis Arturo Lemus. Pedagogía: Temas fundamentales. Argentina, Ed. Kapelusz, 1978. p. 218.

(14) Ibid. p. 216.

(15) Quintiliano. Cit. Universidad Pedagógica Nacional. El -
niño: aprendizaje y desarrollo. Op. Cit. p. 179.

(16) Ibid. p. 127.

BIBLIOGRAFIA

ALBARRAN, Agustín Antonio. Diccionario Pedagógico. México, -
Ed. Siglo nuevo editores, 1979. p. 194.

FINGERMANN, Gregorio. Psicología pedagógica e infantil. 12 -
ed., Argentina, Ed. "El Ateneo", 1981. p. 260.

JIMENEZ Y CORIA. Organización escolar. 19 ed., México, Ed. -
Calmécac, 1981. p. 377.

LEMUS, Luis Arturo. Pedagogía: temas fundamentales. Argenti-
na, Ed. Kapelusz, 1978. p. 348.

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. El niño: aprendizaje y desa-
rrollo. México, Ed. Tredex editores, 1988. p. 224.

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. Pedagogía: bases psicológi--
cas. México, Ed. Xalco, 1987. p. 420.

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. Español, libro para el maes-
tro de primer grado. 7 ed., México, Ed. Editoriales de -
México, S. A., 1979. p. 191.

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. Libro para el maestro de pri-
mer a sexto grado. 7 ed., México, Ed. Talleres de la co-
misión nacional de los libros de texto gratuitos, 1989.