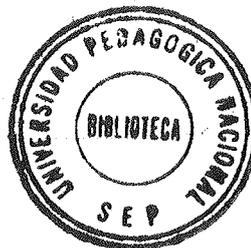




SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
UNIDAD 011

SEP



EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO DE 4o. GRADO DE EDUCACION PRIMARIA Y SU APLICACION EN EL APRENDIZAJE.

BLANCA MARGARITA EDREHIRA GONZALEZ

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

Aguascalientes, Ags. 1994.

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Aguascalientes, Ags., 22 de julio de 1994.

C. PROFR.(A) BLANCA MARGARITA EDREHIRA GONZALEZ  
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 en el desarrollo del niño de 4o. grado de educación primaria y  
su aplicación en el aprendizaje

Opción \_\_\_\_\_ Tesina \_\_\_\_\_ a propuesta del asesor C. Profr.(a)  
Jesús Macías Ortega

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.

Atentamente

"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

Mtro. Julio César Ruiz Flores Dueñas  
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION  
DE LA UNIDAD UPN.



UNIDAD DE A  
AGUASCALIENTES

# INDICE

INTRODUCCION - - - - -	1
I. FORMULACION DEL PROBLEMA - - - - -	3
A- ANTECEDENTES - - - - -	3
B- DEFINICION DEL PROBLEMA - - - - -	5
C- JUSTIFICACION - - - - -	6
D- OBJETIVOS - - - - -	7
E- MARCO DE REFERENCIA - - - - -	7
II. EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO DE 4o. GRADO DE EDUCACION PRIMARIA Y SU APLICACION EN EL A- PRENDIZAJE - - - - -	10
CONCLUSIONES - - - - -	28
BIBLIOGRAFIA - - - - -	29

## INTRODUCCION

Cuando se piensa en niños, la mayoría de las veces, se piensa en juegos, el juego invade la vida de los niños, desde la primera infancia hasta el final de la niñez. El juego en el niño puede ser fuente de placer o de disgusto, existen muchas teorías que explican que funciones desempeña el juego en el niño.

Gracias a la observación del juego en el niño, se podrá ver como se manifiesta su desarrollo afectivo, psicomotor o intelectual y se tendrá en cuenta si se desea perfeccionar las técnicas de aprendizaje utilizadas, y descubrir métodos con más probabilidades de éxito.

Mediante el juego se estimula la comunicación entre los alumnos, o entre el maestro y los alumnos. El maestro convencido de que el juego es una necesidad vital para el niño y que tiene cabida en la institución educativa, buscará la manera de integrarlo en el proceso enseñanza-aprendizaje.

El niño al jugar puede expresar comprensión y manejo de conceptos que el maestro no esperaba observar, cuando se descuida la actividad lúdica se puede caer en el error de no conocer al niño como es, lo conoceremos por debajo de sus habilidades y aptitudes que en el marco del juego las realiza de forma espontanea.

Vygotski, afirma que el juego tiene todas las tendencias evolutivas, condensadas, siendo en sí mismo una fuente de desarrollo. También afirma que el niño avanza esencialmente a través de la actividad lúdica.

Después de haber dado un somero panorama de lo que es el juego, como parte de la infancia, y los beneficios que se pueden alcanzar con su utilización en el ámbito pedagógico, daré un breve resumen de como está estructurado el presente trabajo.

Está dividido en dos capítulos, de los cuales haré un pequeño comentario de cada una de las partes que lo conforman.

En el primer capítulo encontramos la formulación del problema con los antecedentes que el juego tiene en sus diferentes aspectos así como varias interpretaciones que los teóricos dan de las actividades lúdicas.

En la definición del problema, vemos qué es el juego y cómo hacer uso de él en el proceso enseñanza-aprendizaje en la escuela primaria, los objetivos que pretendemos alcanzar con el presente trabajo, y en el marco de referencia, la descripción del centro de trabajo en el cual laboro.

El capítulo dos, trata de como el juego influye en el desarrollo del niño de cuarto grado de educación primaria. En este capítulo tomo como base a los teóricos Vygotski y Piaget, por ser los más contemporáneos y por que sus teorías son a mi entender las que mas se apegan al concepto de mi trabajo.

Doy unas breves sugerencias de como podemos utilizar el juego en las diferentes asignaturas del programa escolar y la afirmación de algunos términos empleados en el desarrollo del trabajo, para continuar con algunas de las limitaciones que pueda tener la aplicación de este trabajo.

Se cierra con las conclusiones a que nos llevó la elaboración de esta tesina.

Esto es a grandes rasgos el contenido del trabajo que he realizado y que puede servir de apoyo para mejorar la práctica docente.

## I. FORMULACION DEL PROBLEMA

### A- ANTECEDENTES:

Se ha conocido de siempre, que el juego, es aquella actividad propia y característica de los niños. En ella reflejan su vitalidad, inteligencia, armonía física y mental y hasta intereses profundos que difícilmente serían conocidos por otros medios. Se ha llegado a afirmar, incluso, que el niño que no juega, es un ser enfermo de cuerpo y de espíritu, que al no permitirse jugar, no permite la posibilidad de su desarrollo y marcha su personalidad.

El juego afirman los sociólogos, ha estado presente en las culturas del mundo; los juegos y los juguetes, forman la identidad de los pueblos. Las prácticas lúdicas, son variadas y reflejan las características étnicas y sociales de la evolución humana.

A través del juego y su historia, el presente y pasado de los pueblos surge como parte importante del capital cultural de cada grupo social.

Sin embargo, el conocimiento profundo de esta actividad esencia natural del hombre, no ha sido explotada como actividad intencional y sistemática, para apoyo de la formación humana.

El juego del niño ha sido estudiado desde muchos aspectos o dimensiones: físico, psíquico, estético y hasta espiritual, por lo que existen múltiples interpretaciones del mismo, a saber:

Karl Bühler, define al juego como una actividad que dota de placer funcional y que se mantiene en virtud de ese mismo placer; y gracias a él, puede interpretarse hacia direcciones de utilidad o practicidad.

Huizinga, afirma, que el juego en su aspecto

formal, es una acción libre, situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés especial ni se obtenga de ella provecho alguno.

Para Claparede, el juego tiene como función permitir al individuo realizar su yo, desplegar su actividad, seguir momentáneamente la línea de su mayor interés en los casos en que no puede hacerlo recurriendo a las actividades serias.

Schiller, define el juego como la actividad en la que no se trata de satisfacer necesidades puramente naturales, que formen contraste con el trabajo y con la gravedad práctica de la vida, su finalidad, afirma, es el recreo.

Spencer, por su parte concluye que el juego es la actividad donde el niño descarga la energía que le sobra y que ha acumulado en su organismo.

Para Stanley Hall, el juego es un rudimento de las actividades de las generaciones pasadas que han persistido en los niños, y que se explican por la llamada "Ley Biogenética" (de Hackell), según la cual el desarrollo del niño es una recapitulación breve de la evolución de la raza.

La postura sociológica de Carr, establece que los impulsos preexistentes en el niño pueden ser nocivos y que solo mediante el juego se podrá encontrar una salida que purgue las tendencias antisociales.

Por su parte Karl Groos, afirma que el juego es solo un ejercicio preparatorio para la vida y sirve como autoformación natural del niño.

Con todas estas posturas, definiciones y más se han constituido teorías del juego, que con intenciones varias buscan afanosamente comprender el fenómeno lúdico en el niño.

Lo cierto de todas ellas, es que el juego es una

realidad presente en el niño y un interés fácil de comprobar por todo aquel interesado en las actividades lúdicas de la infancia.

Y es el maestro, uno de los profesionistas que con mayor preocupación deberá acercarse a esta problemática, con miras a convertir el juego en un recurso pedagógico que facilite y posibilite su acción formadora en los niños.

Actualmente, y con intención pedagógica, se han desarrollado dos posturas psicológicas sobre el juego, la de Jean Piaget y la de Vygotski.

Para Piaget, en su teoría psicogenética, el juego es la expresión que condiciona el desarrollo de la inteligencia y el aprendizaje en el niño. Cada etapa del desarrollo infantil está ligada a cierto tipo de juego, aunque varía en ocasiones de una sociedad a otra.

Y, para Vygotski, el juego no es una actividad placentera propiamente porque, afirma, existen además del juego, muchas actividades que le proporcionan mayores experiencias de placer que el juego, y porque hay juegos en los que se convertirá en una acción, como todas las demás, que puede proporcionar el desarrollo de la inteligencia y la maduración del conocimiento.

Por todo, aplicar estas teorías en el quehacer docente cotidiano, convierten al juego en una posibilidad real, en la que el maestro conocerá mejor a sus alumnos y reorientará su acción pedagógica, hasta desterrar la visión del juego solo como recreo, entretenimiento o para pasar el tiempo, que es como se justifica y aplica actualmente en la educación.

#### **B- DEFINICION DEL PROBLEMA:**

El problema o tema seleccionado para la elaboración del presente trabajo, se define de la

siguiente manera:

El juego constituye una actividad humana y por lo tanto educativa, que tiene todo el derecho de entrar a la institución escolar.

El juego ofrece al docente el medio para conocer mejor al niño y con esto reorientar métodos y técnicas pedagógicas.

La Psicogenética y la Pedagogía Operatoria posibilitan la utilización del juego como apoyo en el proceso enseñanza-aprendizaje.

#### C- JUSTIFICACION:

Considero que al escoger este tema para desarrollar mi trabajo, lo hice con el propósito de marcar el interés por la utilización del juego como recurso pedagógico en el nivel primaria.

El juego ha sido visto siempre como una actividad placentera para el niño, pero varios teóricos nos dan la definición de que es una actividad que podemos utilizar los maestros para conocer mejor al niño.

Es importante valernos del juego porque es el medio más espontáneo que el niño tiene para que el adulto lo comprenda y lo conozca.

El maestro debe de utilizar este conocimiento para en determinado momento reorientar todo el proceso enseñanza-aprendizaje para obtener mejores logros mediante su uso.

El juego puede ser utilizado en las diferentes áreas del conocimiento, planeado y sabiendo lo que podemos esperar de él, en algunas ocasiones dejaremos que el niño realice la actividad lúdica de forma natural si queremos conocer sus reacciones.

El valor pedagógico del juego nos será de gran ayuda a los maestros para que podamos facilitarle la adquisición de conocimientos al alumno.

Conociendo la utilidad del juego y su aplicación

en el salón de clases tendremos aportaciones para la planeación, manejo y aplicación, obteniendo con esto logros en la forma de enseñar y adquirir conocimientos por parte de maestros y alumnos.

En la práctica docente muy pocas veces hacemos uso del juego como una actividad auxiliar, es utilizado como actividad relajante o placentera.

Es por todo esto que he tomado este tema de "El juego en el desarrollo del niño de 4o. grado de educación primaria y su aplicación en el aprendizaje".

#### D- OBJETIVOS:

Los objetivos que se pretenden alcanzar con el siguiente trabajo son:

- Conocer las principales tendencias y teorías sobre el juego infantil y su aplicación en la educación.

- Establecer una postura personal que convierta al juego infantil en una posibilidad pedagógica real.

#### E- MARCO DE REFERENCIA:

El marco referencial que sirve de contexto y sobre el cual se pretende ensayar la matemática del juego es el siguiente:

La escuela "Carmen Serdán" con domicilio en Mariano Abad Miramontes número 205 en la colonia Guillermo Martínez Domínguez, está situada al sur de la ciudad de Aguascalientes.

Esta escuela en sus inicios fue aula móvil de alfabetización perteneciente a Misiones Culturales, era atendida por un maestro, la colonia era pequeña y con escasa población escolar, en el año de 1969, se inicio la construcción del edificio escolar actual contando entonces con tres aulas y dos letrinas, se atendían grupos de primero a tercer año, al aumentar la población escolar se fue incrementado la

construcción de salones de clases, se atendían grupos hasta de quinto año.

En el año de 1973 que me presente a trabajar en esta escuela ya existían nueve salones, en este mismo año se aumentó el número de maestros por lo cual los tres que llegamos no contábamos con aula y para poder atender los grupos nos habilitaron recámaras en casas particulares como salones de clase; en 1975, se construyeron tres salones más y los sanitarios, después han seguido las construcciones de aulas, hoy la escuela cuenta con diecisiete salones, dirección y sanitarios, plaza cívica y canchas de basquet-bol, volibol, y una área pequeña sin pavimentar en la que juegan fut-bol.

De los salones, diez y seis son para impartir clase y uno para usos múltiples que se término de construir en este año de 1994 y será acondicionado para instalar la computadora con la que la escuela fue dotada por la SEP en 1992.

A la escuela asisten alumnos de las colonias en que ésta tiene su área de influencia como son: G. Martínez Domínguez, Pilar Blanco e Insurgentes, siendo la mayoría hijos de padres de escasos recursos económicos como son: obreros, jornaleros, empleadas domésticas y pocos profesionistas.

En mi centro de trabajo en este año escolar se está trabajando de acuerdo al nuevo Plan de Estudios implantado por la SEP para lo modernización educativa.

Estoy a cargo de un grupo de cuarto grado, y el nuevo plan contempla para el año escolar 1994-1995, el empleo de los nuevos programas de estudio para cuarto y sexto. La planeación del trabajo docente en este año escolar lo realizamos en forma anual las tres maestras de cuarto grado, lo hicimos tomando en cuenta el Programa Vigente, el Programa Ajustado y en los Contenidos Básicos del Programa Emergente, apoyándonos

en las guías para el maestro de cada una de las áreas.

Esto resultó muy problemático y cansado porque además tuvimos que ajustarlo a los libros de texto que no tienen modernización o que no están actualizados. Para la impartición de clases se planea previamente en forma semanal y este semanario es revisado por la directora y la comisión técnica de la escuela, así como los otros documentos oficiales que se manejan en la misma tales como: boletas de calificaciones, lista de asistencia, gráficas, etc.

En la escuela tenemos el apoyo de la dirección de la misma, para realizar las actividades que creamos que nos llevan a la mejor realización del trabajo docente. Se cuenta además con algo de material didáctico aplicable a las diferentes asignaturas que se imparten en la primaria.

Los viernes últimos de cada mes hay reuniones del consejo técnico con el personal docente y ahí se exponen dudas y problemas que surgen en el aula respecto a la enseñanza y buscar estrategias que nos lleven a lograr lo propuesto y planeado en el avance programático.

En mi práctica docente cuando hay dificultad en la adquisición del conocimiento por parte del alumno, tengo que buscar estrategias que me ayuden a salvar estos tropiezos en el aula con los alumnos; para facilitarle al niño la adquisición del conocimiento empleamos el juego, sobre todo cuando notamos que lo que vamos a impartir puede ser un poco árido, y para hacerlo más ameno y más interesante lo utilizamos.

## II. EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO DE 4o. GRADO DE EDUCACION PRIMARIA.

La escuela es una institución creada por y para la sociedad, cuyas funciones son de cierto modo las de educar sistemáticamente a la comunidad en un lugar y una época determinada.

Si se toman en cuenta las funciones esenciales de la educación, podría decirse, como afirman muchos autores, que esas funciones son: LA TRANSMISION Y RENOVACION CULTURAL.

Sin embargo, limitar la acción de la escuela a esas dos actividades, ignora el verdadero ejercicio de la acción escolar dentro de una comunidad.

Como comunidad educativa específica la escuela primaria obedece, según nuestro Artículo Tercero Constitucional, a un propósito general que consiste en desarrollar armónicamente todas las facultades y capacidades de que es capaz el ser humano y aunque resulte muy ambiguo y ambicioso este término si permite una acción y voluntad pedagógica con intención formadora.

Este funcionamiento escolar es encomendado a los docentes, quienes mediante su práctica profesional, dan dirección a la formación integral de los alumnos.

Sin embargo, no solo la acción e intención docente conforman el esquema y concepto de escuela, sino y con mayor fuerza, son los alumnos los que han de ser base de un proceso educativo intencional y sistemático.

Es entonces, que si el docente pretende tomar decisiones pedagógicas para ejercer su práctica docente, tendrá que partir del conocimiento profundo de las características particulares de sus jóvenes aprendices.

Y un principio, que da dirección al conocimiento podrá encontrarse en la identificación social del

contexto en que se desenvuelven cotidianamente los alumnos.

Particularmente en este trabajo de reflexión profesional docente, el grupo escolar que sirve de sustento y análisis, es un grupo de 38 alumnos de entre 9 y 12 años, que componen el cuarto grado "C" de la Escuela Primaria Federal "Carmen Serdán" (turno matutino) de esta ciudad.

Dadas las características socio-económicas de esta población, se puede inferir por el contacto permanente que se tiene con ellos y sus familias, que pertenecen a un estrato social de condiciones económicas bajas; lo que supone en la mayoría de los casos, condiciones culturales educacionales, higiénicas y hasta alimenticias deficientes.

Agregando a esto, unas influencias alienadora y masificante de los medios masivos de comunicación; que justifica y hace más necesaria una acción pedagógica comprometida.

Una vez identificado el contexto muy general en que se desarrollan socialmente los alumnos, es imprescindible identificar el ámbito escolar y las características propias de la práctica docente que se ejerce para encauzar y propiciar la educación de estos alumnos.

Este contexto escolar se define como una institución de educación primaria urbana, de características federales (estatales) que se compone de una organización escolar completa, y a la que asisten regularmente 580 alumnos, divididos en 16 grupos, atendidos por 18 compañeros, profesores, que entre otras características generales apoyan su práctica docente en sus experiencias logradas en una formación docente en escuelas normales básicas del Estado, su ejercicio magisterial de años y su actualización y profesionalismo en la U.P.N. En esta

Institución Educativa, convivimos y construimos a diario nuestra escuela: alumnos, maestros, padres de familia, autoridades educativas, personal de apoyo y comunidades en general.

Respecto a la práctica docente que ejerzo en la Institución antes mencionada, puedo definirla como un proceso intencional y sistemático que me permite incidir a través de la enseñanza, en el aprendizaje de mis alumnos. Es una forma concreta de acción, resultado de 25 años de ejercicio docente, y en donde mi mayor intención es ir más allá de la sola información e instrucción y buscar una verdadera y sólida formación integral de mis alumnos.

En cuanto a las particularidades psicogenéticas e intenciones docentes, puedo reconocer que mi práctica tiene no intencionalmente tendencias propias y resultado de una formación normal tradicionalista, que pretende desterrar desde mi decisión de ingresar a la U.P.N.

Considero que mi práctica docente debe ser un proceso de conciencia y compromiso social que trascienda el aula con la acción también comprometida de mis alumnos, que encontrarán en sus experiencias escolares la facilidad de transformar su realidad permanentemente y la posibilidad de construirse en hombres y mujeres íntegros que revolucionen y reconstruyan socialmente su mundo, en beneficio propio y el de sus congéneres.

Una vez, reconocido el contexto o marco social, incluyendo el ejercicio docente, se hace necesario, para cambiar, construir una hipótesis pedagógica, que permita, sino solucionar toda una práctica docente tal vez viciada, si ser una alternativa personal para reivindicar una labor que a través de tantos años me estimula a mejorar mi acción de servicio social.

Esta hipótesis nacida de la reflexión y la

experiencia magisterial, me conduce a justificar teóricamente que el juego, por ser un interés, tal vez no propio del niño, se puede convertir en un factor que facilite o propicie y construya el aprendizaje de mis alumnos.

Para iniciar, la justificación teórica de mi hipótesis, comenzaré por identificar una postura psicológica que permite conocer como es que aprenden mis alumnos y que intereses particulares facilitan construir esos aprendizajes.

Esa postura, es el constructivismo Genético y Psicogenético representada por el psicólogo y epistemólogo suizo JEAN PIAGET.

El interés central que guía el trabajo de PIAGET, es el intento de construir una teoría del conocimiento científico, basado en la ciencia, y tomando como base o modelo principal a la biología. Considero que el problema de cómo se construye el conocimiento, había que estudiarlo desde como se pasa de un estado de menor conocimiento a uno de mayor conocimiento.

Su hipótesis central es que el desarrollo intelectual constituye un proceso adaptativo que continua la adaptación biológica y que presenta dos aspectos: ASIMILACION Y ACOMODACION. En el intercambio con el medio, el niño o el sujeto va construyendo no solo sus conocimientos, sino también sus estructuras. Estas, no son producto ni de factores internos exclusivamente (maduración, hereditario), ni de las influencias ambientales (ambientalismo), sino de la propia actividad del sujeto.

Según PIAGET, el desarrollo intelectual, es un proceso que conduce a continuas reequilibraciones, cada una de las cuales engloba a las anteriores dentro de un sistema estructural más amplio y complejo.

Las estructuras organizadoras no son estáticas, sino que evolucionan en función de la edad, siguiendo

un orden determinado de adquisición, debido al hecho de que cada una de ellas supone la base necesaria para la adquisición de la siguiente.

Toda estructura, en Psicogenética, supone una construcción genética que se prolonga en estructuras anteriores y se proyecta hacia otras superiores (constructivismo genético).

El sujeto, para PIAGET, desarrolla en sí mismo, unas estructuras organizadoras que le son las responsables de las adquisiciones y desarrollo. El niño parte de unos esquemas básicos en los que va integrando los estímulos del ambiente y los que darán lugar a la formación de las categorías de la realidad.

En el desarrollo de la inteligencia hay aspectos que no varían, y a los que PIAGET, llama invariantes funcionales que engloban la organización y la adaptación, pero también existen aspectos abiertos a la constante modificación. Es de acuerdo con esto, que pueden distinguirse 4 etapas o períodos de desarrollo, a saber:

- 1.- Inteligencia sensomotriz o práctica.
- 2.- Inteligencia representativa preoperacional.
- 3.- Inteligencia operatoria.
- 4.- Inteligencia formal.

Al efecto de justificar el estadio o período en que posiblemente se encuentran los niños que acuden a la Escuela Primaria, en el 4o. grado, se puede afirmar que para el Constructivismo Genético, se les puede ubicar en el Período de la Inteligencia Operatoria o Estadio de las Operaciones Concretas.

Este período, refiere la interacción del niño más objetiva con el entorno.

Las propiedades de esta etapa son:

- La composición o combinación.
- La asociatividad.
- La identidad.

- La reversibilidad.
- Las identidades especiales.

Se inician en el niño las nociones de las estructuras lógicas:

- La capacidad de comprensión por parte del niño de que la cantidad de una cosa sigue siendo la misma aunque cambie su apariencia cualitativa.
- La clasificación por colores, tamaños, por diferencias de color, por atributos, por clases, etc.
- La seriación en la que, se ordenan elementos según sus dimensiones.

Se inicia la comprensión del número y las nociones operatorias implicadas en el mismo, como son: Conservación, clasificación, seriación, equivalencia, orden y síntesis.

Aproximadamente entre los siete y doce años el niño se hace más lógico a medida que adquiere la capacidad de efectuar lo que PIAGET LLAMA OPERACIONES: ACTIVIDADES MENTALES EN LAS REGLAS DE LA LOGICA.

Coincide con la escolaridad y con la aparición de nuevas formas de organización que les asegura un equilibrio e inaugura una serie de construcciones nuevas e interrumpidas.

En lo que respecta a los progresos de la conducta y de su socialización existen dos aspectos de la actividad; trabajar en grupo e individualmente, surge la solidaridad, capacidad de cooperación, desaparece el lenguaje egocéntrico casi por completo. Surgen los discursos espontáneos que conectan las ideas con la justificación lógica, aparecen los juegos reglados.

Ha llegado a un principio de reflexión, piensa antes de actuar, empieza a liberarse de su egocentrismo social e intelectual, adquiere capacidad para nuevas coordinaciones y da importancia a la

inteligencia y a la afectividad, se inicia la construcción lógica que le permite contraponer puntos de vista. La afectividad da lugar a una moral de cooperación y de autonomía personal.

Los progresos del pensamiento se dan con las primeras manifestaciones de permanencia sucesivas, en cuanto a la sustancia, peso y volumen, la noción de velocidad es concebida como una relación entre el tiempo y el espacio recorrido, empieza a construirse un espacio racional.

Las operaciones racionales constituyen una serie de sistemas de conjuntos que transforman las instituciones en operaciones de todas clases, lo cual explica las transformaciones del pensamiento, encajan las partes en el todo.

El pensamiento del niño se convierte en lógico por la organización del sistema de operaciones regida por leyes.

Por su parte la afectividad, la voluntad y los sentimientos morales aseguran su autonomía y cohesión en la medida que el agrupamiento de operaciones sitúan puntos de vista intuitivos en un conjunto reversible desprovisto de contradicciones, existe el aspecto mutuo, honradez, sentimiento de justicia entre camaradas, igualdad y sentimientos morales más fuertes que en la etapa anterior.

La voluntad es una función que está ligada al funcionamiento de los sentimientos morales autónomos de regulación reversible y se desarrolla por lo tanto a la par de las operaciones intelectuales, mientras los valores morales se organizan en autónomas comparables a agrupamientos lógicas.

Uno de los elementos predominantes en la infancia es, según VYGOTSKI, el juego.

Este es concebido como factor básico en el desarrollo de la inteligencia del niño.

Para VYGOTSKI, las situaciones de la vida diaria en la conducta del niño son contrarias a las que presenta en el juego, en éste la acción está sujeta al significado y en la vida real la acción domina al significado, por esto no es correcto considerar al juego como el ejemplo de la actividad cotidiana de un niño, ni como forma predominante.

Algunos teóricos consideran que el juego es el otro mundo del niño. Al pequeño solo le interesa la realidad del juego y contrario a esto al adulto solo le interesa la realidad seria.

En el mundo del niño satisfacer los deseos y las necesidades todo lo dominan sin tener en cuenta la lógica, la naturaleza del juego en su aspecto ilusorio se transfiere a la vida diaria, si esto fuera cierto el juego fuera la actividad predominante de la infancia.

En el niño, la conducta normal es cuando transporta la realidad al mundo de la ilusión que es el juego, que le permite asociar para ejecutar acciones que para él son desagradables.

Las teorías que sostienen que el niño no tiende a satisfacer las exigencias básicas de su vida, que solo vive en busca del placer que le proporciona el juego, nos dicen que el mundo del niño es un mundo de juegos.

VYGOTSKI afirma que durante el juego el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria.

El juego tiene todas las tendencias evolutivas y es en si una fuente de desarrollo.

La relación juego-desarrollo es comparable a la relación instrucción-desarrollo, el juego proporciona un cuadro en el que se consideran los cambios relacionados a la conciencia y a las necesidades. La actividad lúdica se considera una acción de ayuda a conducir y a terminar la evolución del niño.

El niño cuando juega comienza en una situación imaginaria cercana a una real, el juego es la recopilación de actividades que ya han sucedido, es la memoria de lo que ya se ha efectuado o vivido más que una situación nueva o imaginaria.

No se puede pensar que el juego conforma una actividad que no tiene objetivos; en los juegos deportivos a atléticos el objetivo determina el juego y a la vez justifica la actividad, como fin último, también determina la actividad afectiva del infante respecto al juego; en este tipo de actividades lo que hay que vencer se conoce de antemano.

Al final del desarrollo surgen las reglas y mientras más rígidas sean las demandas hacia el niño, también aumentan y el juego se vuelve tenso y sutil. El niño cuando juega se siente libre para determinar lo que va a llevar a cabo, pero esta libertad que el niño siente es de ilusión porque todas sus acciones están subordinadas al significado de las cosas y por consecuencia el niño actúa así obligado por la subordinación.

Cuando el niño crea situaciones imaginarias y desde el punto de vista del desarrollo una específica para el niño en edad escolar el juego es una actividad que se introduce en las actividades que el niño toma frente a la realidad.

Tiene continuidad interna entre la instrucción escolar y el trabajo, pues está basado también en reglas.

Sin embargo, para PIAGET, el juego a lo largo del desarrollo evolutivo, adopta diferentes características e intereses de cada etapa.

PIAGET distingue al respecto:

1.- JUEGO SENSO MOTOR (aproximadamente de 0-2 años).

El niño obtiene placer al realizar ejercicios en los que interviene la coordinación sensomotriz. El juego consiste en la repetición de movimientos (que constituyen las llamadas reacciones circulares) y en el aprendizaje de otros nuevos.

2.- JUEGO SIMBOLICO (aproximadamente 2-6 años)., su función principal es la asimilación de lo real al yo.

En esta etapa aparecen la capacidad de evocación de un objeto o fenómeno ausente y con ello las circunstancias propias para que se manifiesten en él los conflictos afectivos latentes. Durante este período los aprendizajes más significativos tienen lugar a través del juego.

3.- JUEGO REGLADO (aproximadamente de los 6 años).

Combinan la espontaneidad del juego con el cumplimiento de las normas que comporta. (Ejemplos de juegos reglados son las canicas, chapas, bolas, etc.) Tienen una función esencialmente socializadora y suelen ser juegos organizados que con frecuencia se realizan en equipo y que entrañan algún tipo de competitividad.

Una vez definidas las posturas teóricas que explican como es que construyen sus aprendizajes mis alumnos de cuarto grado de educación primaria, como el juego según VYGOTSKI y PIAGET representa un factor básico del desarrollo del niño, respectivamente, se hace indispensable justificar la acción intencionada

del maestro con el apoyo de una teoría pedagógica acorde a la visión psicológica expresada.

MONTSERRAT MORENO, afirma que la Pedagogía Operatoria es una corriente que se viene desarrollando a partir de los aportes.

La Pedagogía Operatoria es una corriente pedagógica que se viene desarrollando de la psicología genética, respecto al proceso de construcción del conocimiento.

Esta pedagogía tiene como propósito elaborar secuencias didácticas, con base en dicha teoría psicológica, que pueden ser aplicadas en el marco escolar.

Parte de que los intereses y necesidades del niño, de acuerdo a su edad deben ser tomados en cuenta en todo momento de la acción pedagógica. Que todo aprendizaje requiere de un proceso de construcción genético, con una serie de pasos evolutivos que, gracias a una interacción entre el individuo y el medio, hacen posible la construcción de cualquier concepto.

La Pedagogía Operatoria nos muestra cómo, para llegar a la adquisición de un concepto, es necesario pasar por estadios intermedios que marcan el cambio de su construcción y que permiten posteriormente generalizarlo.

Antes de empezar un aprendizaje es necesario determinar en que estadio se encuentra el niño respecto de él, es decir, cuáles son sus conocimientos sobre el tema en cuestión, para conocer el punto del que debemos partir y permitir que todo nuevo concepto que se trabaja se apoye y construya con base a las experiencias y conocimientos que el individuo ya posee.

En una programación operatoria de un tema de estudio, será necesario integrar diversos aspectos; intereses, construcción genética de los conceptos,

nivel de conocimientos previo sobre el mismo y objetivos de los contenidos que nos proponemos trabajar.

Para llevar a la práctica una pedagogía operatoria será preciso seguir en todo momento el ritmo evolutivo del razonamiento infantil que se manifiesta a través de sus intereses, preguntas, hipótesis, medios que nos propone, etc., evitando cualquier precipitación por parte del adulto que anula este proceso de construcción al facilitar respuestas y resultados ya elaborados.

El papel del maestro se centrará en recoger toda la información que recibe el niño y en crear situaciones (de observación de contradicción, de generalización, etc.) que le ayuden a ordenar los conocimientos que posee y avanzar en el largo proceso de construcción del pensamiento.

El niño necesita actuar y hasta jugar primero para comprender después, porque lo que se comprende no es el objeto en sí mismo, sino las acciones que se realizan sobre él.

A través de los intereses del niño, incluyendo el juego de sus aciertos y errores, de sus hipótesis, el maestro puede abordar objetivos de trabajo que le conducen al aprendizaje de las materias escolares.

La Pedagogía Operatoria intenta aportar una alternativa para la mejora cualitativa de la enseñanza.

Pretende establecer una estrecha relación entre el mundo escolar y el extraescolar posibilitándolo para que todo cuanto se hace en la escuela tenga utilidad y aplicación en la vida real del niño y que todo lo que forma parte de la vida del niño tenga cabida en la escuela convirtiéndose en objeto de trabajo.

La aplicación del juego en las asignaturas de la escuela primaria, pueden establecerse a partir de las

siguientes consideraciones: el conocimiento del medio ambiente que rodea al alumno por el maestro le permitirá realizar, acciones que puedan influir psicológicamente en los alumnos, una de estas acciones es la utilidad del juego, sobre todo en la etapa infantil, ya que se ocupa un lugar muy importante en las actividades propias de esta edad.

El juego guiado y aplicado adecuada y correctamente es el motivador para despertar interés en el niño y así involucrarse en las actividades que le faciliten el poder apropiarse de los conocimientos que el maestro imparte en el aula.

Por medio del juego se podrá formar alumnos que sean capaces de transformar su medio, con una mentalidad transformadora y clara visión del futuro. El alumno actual debe ser analítico, crítico, creativo y más participativo, que note la importancia del trabajo en equipo ya que forma él parte de una sociedad y adoptar los roles adecuados para vivir dentro de ella.

El juego es un recurso pedagógico natural que el docente puede utilizar en cualquier momento y combinarlo con la intención de las asignaturas de aprendizaje.

La coherencia del juego con los contenidos programáticos es de mucha importancia, depende también de la adaptación, de la actividad o los intereses, inquietudes y necesidades de conocimiento de los alumnos, el logro de mejores aprendizajes y de su proyección hacia la búsqueda de soluciones a la problemática de su medio circundante.

La metodología tradicionalista considera que el aprendizaje es memorizar y repetir lo que se enseña al educando de manera verbalista, ahora debemos hacer uso de las invocaciones que la modernización educativa nos presenta.

Considera que una de ellas es el empleo del juego en el proceso enseñanza-aprendizaje por conformar éste la actividad principal de un niño, y para el maestro una actividad didáctica que nos ayuda a la formación de educandos reflexivos, creativos y participativos.

No hacer uso del juego en la enseñanza es dejar del lado un valioso instrumento para lograr el pleno desarrollo del alumno, con él se pone en actividad al niño tanto física como mentalmente y por medio de éste adquirir hábitos de cooperación, convivencia con compañeros y maestros, mayor interés en la asimilación en el aprendizaje y le sea más fácil su enfrentamiento con la realidad y tomar el juego también como relajante de sus tensiones.

Mediante la actividad lúdica conocemos los intereses del niño, sus deseos y necesidades, y así adaptarlo a actividades de aprendizaje, existiendo una correlación entre los intereses del alumno y los objetivos a tratar.

Para el desenvolvimiento normal en los niños es indispensable una libertad de acción durante el proceso del juego y con esto tengan el deseo de colaborar, plantear o sugerir modificaciones en caso de que se realice sin interés o con dificultad, agregar algo nuevo y así lograr un ambiente de autonomía y de respeto mutuo entre sus compañeros.

En juego es el medio que posibilita en el niño un desarrollo espontáneo e integral de sus capacidades pues permite la inspiración placentera que ayuda a infundir el deseo de la superación de cualquier dificultad y que educa la imaginación, la práctica del juego ayudará al alumno a advertir que el aprendizaje no consiste solamente en la realización de éste, sino que exige también el correcto desempeño en el establecimiento y acatamiento de reglas y relaciones con los demás compañeros.

Tenemos como maestros que ser capaces para comprender estas necesidades, sino podemos entender el juego, no lo tomaremos como una actividad pues este es un factor básico en el desarrollo del infante.

El juego es útil, condiciona el desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. El juego constituye un verdadero sistema educativo que funciona antes de la escuela y paralelamente a ésta.

El juego es el medio natural que el niño tiene para expresar sus sentimientos y problemas, también es un medio de relajación emocional. Empieza a darse cuenta que piensa y actúa por sí mismo toma determinaciones y logra así una madurez intelectual psicológica que le permite llegar a su pleno desarrollo.

Lo que el niño sienta y exprese a través del juego debe ser comprendido por el maestro y, así ayudarle a comprender que se le acepta, proporcionando un mejor desenvolvimiento sin complejo ni frustraciones de su personalidad.

El juego ayuda a que el niño se autorrealice, tome decisiones y responsabilidades, que se sienta un ser maduro, seguro de sí mismo y que tenga libertad para satisfacer su impulso interno de forma natural, convirtiéndolo en algo dinámico pues el crecimiento es un proceso continuo que perdura hasta la edad adulta.

El maestro debe provocar situaciones en las que el alumno tenga libertad para manifestar sus sentimientos de una manera adecuada dejándole trabajar con autonomía y solo estar alertas para poder percibir los sentimientos que afloran y poder comprenderlos mejor.

Para el avance de los alumnos en su aprendizaje se debe echar mano de los recursos existentes en el salón de clases, escuela y comunidad, aprovecharlos por medio del juego y proporcionar con ello la libertad

para que pueda reflexionar.

El niño y el maestro haciendo uso del juego pueden lograr una mejor condición de la salud mental del educando, requisito indispensable para su desarrollo. A través del juego le brindamos a los niños la oportunidad de actuar por sí mismos, tener autoconfianza, iniciativa y seguridad y por consecuencia personas responsables y participativas.

El maestro utilizará el juego para guiar al alumno en la realización de investigaciones, poniendo de manifiesto necesidades y exigencias proporcionando un clima en el que el niño se constituya en su propio agente en el aprendizaje.

Los maestros debemos transformar la práctica docente con responsabilidad profesional, en la interacción con los alumnos y mediante el juego como recurso didáctico natural, adaptándolo a las actividades, objetivos y contenidos programáticos.

sugerencias:

A continuación, se presentan a manera de sugerencias, algunas consideraciones prácticas sobre el juego y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En ellas el juego es la condición específica:

- a).- Juego como actividad verbalista.- Propia de la asignatura de Español, mediante: vocalizaciones, dramatizaciones, etc., para que el niño exprese sus pensamientos.
- b).- Juego como actividad intelectual.- Frecuente en área de Matemáticas, utilizando juegos en donde se desarrolle: la descripción, observación, comparación, clasificación y seriación útiles en los procesos de razonamiento.
- c).- Juego como actividades perceptivas.- Comunes en el área de Ciencias Naturales, con

observaciones directas en donde de ser posible los pequeños utilicen sus sentidos: la vista, el oído, el tacto, el gusto y el olfato.

- d).- Juego como actividad afectiva.- Interacción y organización de los niños dentro del grupo, para la formación de equipos de trabajo por afinidad, dando libertad para escoger a los compañeros de equipo, favoreciendo la autonomía como desarrollo del sentido de democracia y respeto mutuo.
- e).- Juego como actividad sensorio-motora.- Muy usada en la Educación Física, mediante el juego organizado, movimientos rítmicos, etc., que permiten desarrollar creatividad y coordinación psicomotriz.
- f).- Juego como actividad estética y expresión corporal.- Propias de la Educación Artística, utilizando representaciones teatrales, comedias, coreografías, música, dibujo, modelado y baile; permite al alumno adquirir y desarrollar creatividad y coordinación motora fina.

Para completar la visión del presente trabajo, se afirmarán a continuación algunos términos que aclaran la postura del ensayo:

- 1.- Psicogenética.- Teoría piagetana que trata de la evolución mental del hombre desde que nace, hasta que alcanza la madurez, en la edad adulta.
- 2.- Pedagogía Operatoria.- Corriente pedagógica basada en la psicogenética, en la cual el sujeto es el constructor de su propio conocimiento.
- 3.- El juego.- Actividad que forma parte de la infancia, y medio para que el niño aflore sus intereses y su personalidad.

4.- El juego en la Educación.- Auxiliar valioso para el docente, que ayuda al alumno para adquirir el conocimiento y al maestro para propiciarlo.

También y a manera de alcance, se prevé que las limitaciones de la presente postura pueden ser:

El educador no podrá introducir el juego en su práctica docente sin reflexionar determinadamente, lo que espera de él en su práctica profesional.

Si el maestro tiene muy arraigado el concepto de la educación tradicionalista; tampoco conocerá ni utilizará el juego en el aula, por considerar que se opone a la actividad seria que es el trabajo.

No tener cuidado y responsabilidad al incluir el juego en la enseñanza, y que éste se convierta en la única aspiración del alumno en el aula.

La utilización del juego sin una planeación correcta y adecuada en la escuela.

## CONCLUSIONES

Es necesario que todos los involucrados en el proceso educativo, valoremos las actividades de los alumnos para no ocasionarles frustraciones o traumas mediante el juego, abordar los diferentes problemas y encontrar soluciones adecuadas, buscar las opciones pertinentes para que la actividad docente no se encierre en el entorno del aula, aprovechar todos aquellos recursos que la escuela y la comunidad nos ofrecen.

Los maestros debemos conocer el carácter educativo del juego, es necesario que sepamos diferenciarlo de otro tipo de actividad para no desvirtuarlo.

No se puede dar una definición exacta del juego dentro de la enseñanza, es un término amplio, en lo que se refiere a su aplicación en los contenidos de aprendizaje, solo nos muestran logros que se pueden obtener de él, dejando a iniciativa del maestro la adecuada forma de integrarlo a los contenidos temáticos de la asignaturas del programa escolar.

Esto ocasiona que el docente tenga una idea equivocada de su aplicación y solo lo tomemos como motivador entre una actividad y otra, o simplemente como descanso para el alumno en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Fundamentar con bases teóricas y experiencias propias, el cambio que pueda tener nuestra práctica docente, al utilizar el juego.

Pretender que el juego responda a las necesidades e intereses del niño, de manera más completa enfocándolo principalmente a la escuela primaria por ser el nivel en el que me desempeño profesionalmente.

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

- CLIFFORD, Margaret M. Enciclopedia práctica de la pedagogía. Barcelona : Océano, 1982. 789 p.
- HELTZER, Hildegard. El juego y los juguetes. Buenos Aires Aires : Kapelusz, 1980. 112 p.
- LEIF, Joseph y Lucien Brunelle. La verdadera naturaleza del juego. Buenos Aires : Kapelusz, 1983. 126 p.
- LUZURIAGA, Lorenzo. Pedagogía. Buenos Aires : Losada 1984. 331 p.
- MORENO MONTSERRAT, Marimón. et al. "'Qué es la pedagogía Operatoria". En: Antología: Contenidos de aprendizaje. México : UPN-SEP, 1983. p 2-23
- PIAGET, Jean. Seis estudios de psicología. Barcelona Barral, 1986. 225 p.
- PIAGET, Jean. et al. (comps). Antología: Pedagogía: bases psicológicas. México : UPN- SEP, 1990. 420
- VYGOTSKI, Lev Semionovitch. et al. Antología: El niño aprendizaje y desarrollo. México : UPN-SEP, 1988 215 p.
- VYGOTSKI, Lev Semionovitch. El desarrollo de los procesos superiores. Barcelona : Grijalbo, 1979. 226 p.
- ZABALZA, Miguel Angel. Areas, medios y evaluación en la educación infantil. Madrid : Narcea, 1987. 302