

-17



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES
ARAGÓN

EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA LA
ADQUISICIÓN DE CONOCIMIENTOS DENTRO DEL PROCESO
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN NIÑOS DE PRIMER AÑO DE
EDUCACIÓN PRIMARIA.

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN PEDAGOGÍA

P R E S E N T A

EDNA VERÓNICA CHÁVEZ TORRES

ASESOR DE TESIS:
MTRO. JOSÉ LUIS ROMERO HERNÁNDEZ

MÉXICO

2002

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

A mi mamá,
por su amor y apoyo incondicional.

A mi Papá y Hermanos.

A mis Amigas,
por que siempre me dieron ánimos
para realizar este trabajo.

Agradezco profundamente el interés por brindarme sus opiniones, críticas y comentarios sobre este trabajo a mi Asesor el Mtro. José Luis Romero Hernández; así como a todos y cada uno de los profesores que formaron parte del Jurado de este trabajo de tesis.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

I N D I C E

	Pág.
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I ANTECEDENTES DE LA EDUCACIÓN BASICA Y EL JUEGO.	6
1.1 La educación básica en México a través del tiempo.	7
1.2 El juego y sus definiciones.	20
1.3 Clasificación del juego.	24
1.4 La utilidad y ventajas del juego.	28
1.5 Consecuencias que tiene para el ser humano el jugar.	32
1.6 La relación entre Pedagogía, Educación y Juego.	35
CAPÍTULO II EL JUEGO DESDE LAS PERSPECTIVAS PSICOLÓGICA Y PEDAGÓGICA.	37
2.1 Fundamentación psicológica del juego.	38
2.2 Fundamentación pedagógica del juego.	48
2.3 El juego y el aprendizaje.	56
2.4 El juego como herramienta didáctica.	61
CAPÍTULO III LOS PROGRAMAS DE EDUCACIÓN BÁSICA Y EL JUEGO.	65
3.1 Características principales del Programa de Educación Preescolar.	66
3.2 El juego a través de los Programas de primer grado de Primaria.	70
3.3 El juego en el Programa de Estudios actual de primer año de Educación Básica.	78

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

	Pág.
CAPÍTULO IV RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN Y PROPUESTA DE APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO.	82
4.1 Características de la investigación de campo.	83
4.2 Diseño y aplicación de los instrumentos de investigación.	86
4.3 Análisis de los resultados y diagnóstico.	89
4.3.1 Ejemplos de juegos aplicados a los niños del 1° C.	95
4.4 Propuesta de aprendizaje y desarrollo integral en el niño de primer año de primaria a través del juego.	100
CONCLUSIONES	104
ANEXOS	110
BIBLIOGRAFÍA	122

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

◆ INTRODUCCIÓN ◆

La presente tesis representa un esfuerzo por rescatar a nivel docente y pedagógico, una de las actividades más importantes en la vida del niño de los primeros grados de educación primaria: **el JUEGO**.

La intención de desarrollar este tema de investigación fue: *innovar la práctica educativa del docente de primer año de primaria, basando el aprendizaje del alumno en su interés y necesidad de juego, combinando a su vez el juego - aprendizaje.*

Otros motivos que influyeron en la elección de este tema son:

- 1) La inquietud e interés que muestran los pequeños de primer año de primaria cuando al exponer un tema o al salir a deportes se les dice **vamos a jugar**, su motivación y alegría es tal que me interesé por investigar los beneficios que brinda el juego al proceso enseñanza - aprendizaje y si el empleo de éste ayuda a que el niño obtenga mejores resultados en su aprendizaje¹.
- 2) Las diferentes formas de trabajo docente, en las que predomina más para el educando la obligación de aprender, que el gusto por hacerlo, relegando los intereses infantiles a un segundo plano, de ahí la inquietud por buscar un sustento teórico que apoye el proceso educativo basado en uno de los intereses primordiales del niño: *el juego*.
- 3) Buscar, diseñar y/o adaptar algunos juegos que permitan un adecuado desarrollo integral del niño y que le faciliten el aprendizaje.

¹ Aprendizaje es cuando un conocimiento nuevo se integra en los esquemas de conocimiento previos llegando incluso a modificarlos. Para que esto suceda, el alumno tiene que ser capaz de establecer relaciones significativas entre el conocimiento nuevo y los que ya posee.
<http://www.monografias.com/trabajos/glosed/glosedu.shtml>

1

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

Por otro lado, a través de la acción del juego, el niño conoce y descubre el mundo externo, dicho aprendizaje implica todos los aspectos de su personalidad porque se descubre y toma conciencia de sí mismo; conoce y acepta a otros; y cognoscitivamente organiza las percepciones y las relaciones entre objetos. Al asimilar los objetos modifica su conducta anterior y así transfiere su propia síntesis objetal a nuevas situaciones vitales.

El juego es una posibilidad de hacer que en forma espontánea, los niños sean inmensamente creadores a partir de sus motivos interiores. Es un escenario que ellos construyen para su autoexpresión por medio de la imaginación, la especulación y la indagación.

Es una dimensión dominante en la vida infantil, una actividad espontánea y natural sin aprendizaje previo, que se manifiesta como una acción vital. Jugando llega a entender que la cultura tiene también su fin en sí misma y que existen valores ajenos a toda utilidad práctica

Sin embargo, desde el punto de vista pedagógico, el juego es un formador porque concreta las enseñanzas que ha asimilado sin darse cuenta, desarrolla lo adquirido, despierta posibilidades intelectuales o físicas y aumenta sus conocimientos.

Así mismo, permite un mayor despertar de su imaginación y un mejor desarrollo de su creatividad, lo invita a descubrir y utilizar individualmente la inteligencia, la experiencia, el ambiente, su propio cuerpo y su personalidad.

El juego desempeña una función social porque satisface la necesidad de realizar los ideales de la convivencia humana. Es una preparación para la vida, pues es un medio para que conozca de una manera dinámica las acciones de las personas y las relaciones sociales entre ellas. Por los juegos aprende a conocer la realidad externa, las personas y el ambiente, le permite también desempeñar los roles que en el futuro adoptará.

En fin, el juego constituye una dimensión vital en el desarrollo del infante, facilitándole la expresión y crecimiento de las áreas de su desarrollo como las cognoscitiva, la socioafectiva, la de lenguaje, la de motricidad, la creativa y la sensorial.

“Los diferentes juegos psicomotrices educativos favorecen los procesos de maduración esenciales para el aprendizaje de las disciplinas escolares como el dominio del esquema corporal y la formación de los esquemas de organización espacio - temporales y el dominio del espacio gráfico; favorecer, enriquecer y si es necesario corregir, las formas lingüísticas; desarrollar la coordinación visomotora y la motricidad general, como orientar la lateralidad y afirmarla.”²

A través de juego, el infante logra la adaptación socio-emocional al espacio educativo, aspecto importante para que se dé el aprendizaje, ya que si logra lo primero, el pequeño se sentirá en un ambiente agradable y propio para la adquisición de conocimientos.

La introducción del juego al inicio del curso escolar, permite al alumno adquirir habilidades que le servirán más adelante en el aprendizaje de la lecto-escritura y las matemáticas. Además se propiciará un clima de confianza y seguridad afectiva que permitirá al infante superar momentos de frustración y angustias que se generen.

Considero que el juego es el motor que da vida al niño y no los podemos concebir separados.

A continuación menciono de manera general el contenido de cada uno de los capítulos que conforman y sustentan a esta tesis, para posteriormente realizar el desarrollo de los mismos.

²ZAPATA, Oscar A. *Juego y aprendizaje escolar*. Ed. Pax, México, 1989. p. 50

Capítulo I. Antecedentes de la Educación Básica y el Juego.

Este capítulo tiene la intención de rescatar y dar a conocer al lector de este trabajo, el surgimiento y modificaciones que a lo largo del tiempo a sufrido la educación básica en nuestro país. Comenzando con la aparición de los primeros Colegios, los cuales sólo se ocupaban de inculcar la religión, posteriormente enseñaron a las personas a hablar el español, a leer, a escribir y la música entre otras actividades según el sexo. Con la Independencia de México, la educación toma otro sentido y adquiere su gratuidad, obligatoriedad y laicidad. También se mencionan las modificaciones que se le hicieron al artículo tercero cuando estuvo en la presidencia el Lic. Salinas de Gortari y como Secretario de Educación Pública el Dr. Ernesto Zedillo Ponce de León.

Dentro de este mismo capítulo, se plasman algunos conceptos del Juego de autores como: J. Piaget, Froebel, Chateau, Winnicott, M. Klein, entre otros, con el fin de formar mi propio concepto de juego. A continuación se realiza la clasificación del juego, sus ventajas y beneficios en el individuo y para culminar de trabaja un poco la relación de la Pedagogía con el Aprendizaje y su vez con el juego.

Capítulo II. El juego desde las perspectivas Psicológica y Pedagógica.

Con el fin de relacionar al juego con el aprendizaje y sustentar esta relación desde las perspectivas psicológica y pedagógica, es que en este apartado se citan a Psicólogos como J. Piaget para explicar la evolución cognoscitiva del infante, sus intereses, sus necesidades, su forma de apropiarse de la realidad, así como la evolución del juego en el niño. Cabe mencionar que, principalmente se eligió a Piaget por ser su teoría la que sustenta a los actuales programas de estudio de educación básica.

Por parte de los pedagogos se mencionan los métodos didácticos de: Montessori, Froebel, Decroly y Freinet ya que éstos incluyen en sus teorías al niño y al juego.

Una vez, sustentada la relación juego - niño - trabajo, se sugiere el empleo del juego como recurso o herramienta didáctica³ dentro del proceso educativo.

Capítulo III. Los programas de Educación Básica y el Juego.

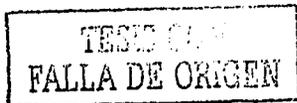
Se hace necesario realizar una revisión de como el juego es involucrado y tomado en cuenta en los planes de estudio de primer año de educación básica a lo largo del tiempo y así damos cuenta si éstos responden a los intereses y necesidades lúdicas del niño. También y a manera de comparación se revisa el plan de estudio de preescolar pues en éste el juego es la actividad principal a realizar con los pequeños y pareciera que éstos al ingresar a la primaria ya no le gustara jugar. De preescolar se toma sólo el programa vigente, y de primaria los planes de la reforma de 1972, la reforma de 1984 y el programa actual.

Capítulo IV. Resultados de la Investigación y Propuesta de aprendizaje a través del juego.

Una vez sustentado teóricamente el empleo del juego en la educación, se procede a poner en práctica el juego con niños de primer año de primaria. En este capítulo, se describe la metodología utilizada para esta investigación, los instrumentos diseñados y aplicados, así como los resultados obtenidos. Posteriormente, se da una propuesta de trabajo al personal docente de la escuela donde se llevó a cabo dicha investigación, con la intención de hacer del aprendizaje algo divertido, atractivo y sobre todo significativo.

Quiero expresar que esta investigación me permitió conocer y acercarme un poco más al mundo de los niños, traté en lo más posible de ponerme en su lugar y saber lo que sienten, lo que piensan, lo que necesitan, pero sobre todo me convencí de que lo que más feliz los hace, aparte de contar con la protección de una familia, es el que se les permita **JUGAR**.

³ Didáctica. Es la ciencia que estudia y elabora teorías práctico-normativo-decisionales sobre la enseñanza. Orienta y dirige a la educación y está íntimamente vinculada a las otras ciencias de la educación: pedagogía, psicología y metodología, que muchas veces resulta difícil separarlas de ellas.
<http://www.monografias.com/trabajos/glosed/glosedu.shtml>



CAPÍTULO I

ANTECEDENTES DE LA EDUCACIÓN BÁSICA Y EL JUEGO

Con el presente capítulo se da paso a la parte teórica de esta tesis y debido a que el tema se relaciona con la enseñanza en niños de primaria, resulta conveniente dar a conocer al lector los antecedentes, desarrollo y transformaciones que ha sufrido con el paso del tiempo la educación "escolar"⁴ en México y más específicamente la **Educación Básica**.

Para comenzar diré que antes de que surgiera la escritura formal, existían los jeroglíficos y códices, gracias a los cuales nos permiten hoy conocer parte de nuestra historia. Y es durante el Imperio Mexica cuando aparecen las primeras "instituciones escolares", en las cuales se educaba de acuerdo al sexo, posteriormente durante la Colonia además de inculcar la doctrina cristiana se les enseñaba a leer, escribir y cantar. Pero fue en el siglo XVII donde más importancia se le dio a la educación primaria.

Más tarde con la Independencia de México la educación tomó otros matices, se estableció la obligatoriedad, gratuidad y el laicismo de la educación pública, apareciendo por primera vez en la Constitución en 1857. A partir de aquí, la educación en general se ha transformado continuamente con el propósito de brindar mayores beneficios a los individuos.

Por otra parte, también dentro de este primer capítulo se desarrollan aspectos del juego (tema principal de este trabajo), que permitan más adelante relacionar a éste con la educación. Primeramente se da el Concepto de juego de psicólogos y pedagogos como: Froebel, Jean Piaget, Chateau, Winnicott, Melanie Klein, entre otros, asimismo doy mi propio concepto de juego.

⁴ La educación escolar tiende a desarrollar en los niños y niñas las capacidades y competencias necesarias para su participación activa en la sociedad. Este desarrollo se produce, como resultado del aprendizaje que tiene lugar a través de la continua interacción con el medio.

<http://www.monografias.com/trabajos/glosed/glosedu.shtml>

Posteriormente, se plasma la Clasificación del juego realizada por varios autores, para darnos cuenta de como el juego también se vive a través de etapas según la edad e intereses que vayamos teniendo, una de ellas fue obtenida del libro *Juego Centralizador en el Jardín de Infantes*, las demás son clasificaciones de Charlotte Buhler, Erikson y Roger Caillois. En los dos siguientes apartados se trata de destacar el papel, utilidad y ventajas que tiene el juego en la vida del ser humano en general y para el niño en especial. Para culminar con este apartado, se trata de justificar la intervención del Pedagogo en este tipo de temas como lo es el aprendizaje y el juego.

Es motivante y gratificante descubrir que pedagogos, psicólogos y demás estudiosos del desarrollo del niño se hallan ocupado de investigar los efectos del juego sobre el infante y con ello poderme apoyar para proponer al juego como una herramienta didáctica de gran apoyo dentro de la enseñanza en pequeños de primaria.

1.1 LA EDUCACIÓN BÁSICA EN MÉXICO A TRAVÉS DEL TIEMPO.

Aunque a punto estuvieron de perderse las viejas culturas, arrasadas por el ímpetu evangelizador y el afán de riquezas propio de la conquista y por las calamidades que sufrieron las razas autóctonas, a tiempo se elevaron voces de alarma. A falta de escritura, los jeroglíficos servían sólo para conservar el recuerdo y la fecha de los sucesos; sin embargo, a través de la tradición oral pudo mantenerse viva la historia hasta el momento de verterla en códices y crónicas. Jeroglíficos y códices constituyen la primera fuente para poder acercarnos a nuestra historia antigua.

En el *Imperio Mexica* es cuando surgen y se conocen las primeras instituciones formales, en donde a los jóvenes de acuerdo a su sexo se les educaba para ejercer diversas actividades. Los mexicas constituían un pueblo esencialmente guerrero y se dividían en clases: "la sacerdotal y la guerrera, consideradas nobles, y el pueblo formado por los macehuales. Los jóvenes pertenecientes a las dos primeras eran educados, tanto para la

guerra como para el sacerdocio, en el *Calmecac* y como éste estaba consagrado a Quetzalcóatl, todos los aquellos que vivían en él observaban la pureza de costumbres y realizaban penitencias. Del Calmecac salían los señores senadores y gente noble, los que poseen los estrados y sillas de la república y los que están en los oficios militares que tiene poder de matar y derramar sangre.”⁵

Con esto se concluye que existía una clase sacerdotal perfectamente organizada, además de que, no sólo controlaban la educación de los jóvenes de la aristocracia en el Calmecac, sino que también se ocupaban de la instrucción de las muchachas de las casas principales, recibéndolas a los doce o trece años al servicio de dios. Así, al ejercer su influencia desde las primeras etapas de la formación de aquellos jóvenes que luego regirían el destino de la sociedad, conseguían un dominio absoluto.

“Existía también un centro de un carácter menos selectivo y abierto a todos los hijos de los yaoyizques, el *Telpuchcalli* o casa de los mancebos, más dedicado a las cuestiones de guerra, aunque también atendía a los ejercicios religiosos. Al llegar a la edad de quince años, los jóvenes entraban en el Telpuchcalli para recibir educación militar, que se centraba principalmente en el aprendizaje del manejo de las armas. Transcurrido el tiempo, acompañaban a la guerra a los yaoyizques, para acostumbrarse a los peligros del combate.”⁶

“Tras la caída del imperio de Moteczuma, apurada por la audacia de un aventurero, los españoles se adueñaron de inmensas posesiones en América. Al poco, los monarcas españoles vieron legitimado, por Alejandro VI, el derecho de conquista de aquellos fértiles dominios a los que Cortés denominó Nueva España.”⁷

⁵ MONREAL, José Luis. *México a través de los siglos*. España, Océano, Volumen 1, 1981. p. 109,110.

⁶ *Ibidem*. p. 111.

⁷ *Ibidem*. p. 202.

A impulsos de la ambición o de la codicia que despertaban los presentidos tesoros de las nuevas tierra, se multiplicaron las expediciones y se extendieron las conquistas. Pronto la avidez y los abusos de encomenderos y clérigos, amparados en la debilidad de los gobernantes, alentaron las demandas de justicia y protección para los vencidos. La metrópoli, sensibilizada por los humanitarios defensores, dictó sabias disposiciones que contemplaban a los indígenas como vasallos y no como siervos.

Los tres siglos de dominación española se iniciaron con la superioridad militar de los invasores y se fundamentaron en el eficaz vínculo religioso, que inspiraba la obediencia de espíritu en los súbditos de la corona. Durante este periodo, las razas se fueron fundiendo y los intereses identificándose hasta formarse una verdadera Colonia. En ella germinaron los rasgos identificativos de un pueblo que, con el tiempo, al ver fortalecerse su carácter individual, proclamó su emancipación.

Durante la Colonia, las órdenes religiosas y el clero secular ejercieron gran influencia en la vida política y social de los habitantes. Poco había avanzado la propaganda cristiana en Nueva España hasta la caída del imperio de Moctezuma. Cortés, que siempre mostró gran celo por la conversión de los vencidos, escribió a España pidiendo religiosos capacitados y de grandes virtudes para aquella tarea.

“Los misioneros, que llegaron a Tlaxcala en 1522, iniciaron de inmediato sus prédicas, pero, puesto que no conocían el idioma y debían hacerse entender por señas, los tomaron por locos. Al poco tiempo, además de emprender el estudio de las lenguas del país, fray Juan de Ahora y fray Pedro de Gante se dirigieron a Texcoco y fundaron allí las primeras escuelas de Nueva España, donde, aparte de la doctrina cristiana, enseñaban a los naturales a leer, escribir, cantar e, incluso, a tañer algunos instrumentos musicales.”⁸

⁸ Ibidem. p. 269-270.

"Hasta que en 1524 llegaron los franciscanos, no se trató en Nueva España la instrucción pública con seriedad."⁹ En un principio, los religiosos se ocuparon casi exclusivamente de enseñar a los indios la doctrina cristiana. Posteriormente se establecieron escuelas para que los niños aprendieran a leer y escribir. Si bien procuraban llevarlos por su voluntad y con la aprobación de sus padres, hicieron que las autoridades obligaran a los señores y caciques no sólo a enviar a sus hijos a la escuela, sino también a los niños de los macehuales o jornaleros.

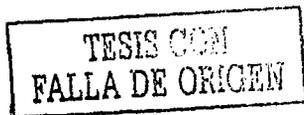
"En 1536 se abrió para los indios el *Colegio de Santa Cruz de Tlatelolco*, al lado del convento de los franciscanos. Allí, se enseñaba lectura, escritura, gramática latina, retórica, filosofía, música y medicina mexicana. Fray Pedro de Gante fundó en el *Convento de San Francisco de México* una escuela a la que asistían hasta mil niños, a los que se les impartía clases de lectura y escritura, latín, música y canto."¹⁰

Posteriormente surgió el *Colegio de San Juan de Letrán*, en donde se albergaba a niños mestizos abandonados, tiempo después dejó de destinarse exclusivamente a estos niños. Los religiosos eran los maestros de escuela y con ayuda de los colegiales más adelantados, enseñaban al pueblo la doctrina y la gramática latina. Los que no manifestaban capacidad para las ciencias eran destinados a aprender oficios y primeras letras en el mismo colegio, donde podían permanecer hasta tres años, y los de ingenio suficiente seguían la carrera de las letras durante siete años.

El ayuntamiento fundó también varias escuelas de primeras letras para los niños y hubo profesores que, queriendo dedicarse a la enseñanza, abrieron escuelas en su casa. Antonio de Mendoza fundó también un asilo para niñas mestizas abandonadas. Allí, sujetas a gran vigilancia, aprendían a coser y bordar, instruyéndose al mismo tiempo en la religión cristiana. Luego comenzaron a acudir también niñas españolas. Ese colegio se estableció en una casa detrás del convento de San Francisco, donde se alzó después el gran edificio conocido como *Colegio de Niñas*.

⁹ Ibidem Volumen 2. p. 314.

¹⁰ Ibidem. p. 315.



“El 21 de enero de 1553 se inauguró la **Universidad**, y el virrey y la Audiencia asistieron a la primera lección de cada clase. Las cátedras se dividían en temporales -dadas por oposición cada cuatro años- y perpetuas -que variaban de maestro por la muerte o renuencia del que las desempeñaba-.”¹¹

La nueva Universidad fue investida con todos los privilegios de la Salamanca y se le concedió el título de “**Real y Pontificia**”, incorporándose a ella todos los doctores que entonces existían en México. Pronto la Universidad de México comenzó a ocupar un lugar distinguido entre las principales establecidas en los extensos dominios de la monarquía española.

La Compañía de Jesús proporcionó un poderoso impulso a la instrucción pública y, poco después de llegar, sus sacerdotes se dedicaron a enseñar a los niños la doctrina. El primer servicio de importancia que prestaron fue interponer su valimiento para la fundación del colegio llamado de **Todos los Santos**.

“Fundaron los jesuitas en 1573 el colegio de San Pedro y San Pablo. Se abrieron las cátedras el 11 de noviembre de 1593, mas, no siendo suficiente para atender a la instrucción, fundaron otros tres colegios en México, bajo la advocación de San Miguel, San Bernardo y San Gregorio. Al principio sólo se enseñaron las primeras letras, la gramática latina y la retórica, pero luego se abrieron los estudios mayores.”¹²

Para impedir que se produjeran discordias entre los colegios dirigidos por los jesuitas y la Universidad de México, el procurador en la corte de la Compañía obtuvo del rey, en 1579, una cédula de concordia en la que se disponía que los jesuitas enseñaran gratis y sin estipendio alguno latinidad, retórica, artes y teología. Estos colegios fueron considerados como seminarios preparatorios para la Universidad y los estudiantes que asistieran a ellos podían graduarse en ésta.

¹¹ Idem.

¹² Idem.

“En 1583 se reunieron los colegiales de San Miguel, San Pedro y San Pablo y San Bernardo, reduciéndose a un sólo colegio, que se llamó **colegio de San Ildefonso**, que subsistió cerca de tres siglos. Sin embargo, el establecimiento de San Gregorio se conservó, especializándose como seminario de indios puros. Martín Maldonado, cacique de Tepotzotlán, hizo donación a los jesuitas de una casa y una huerta en su pueblo, proponiéndoles formar allí un colegio. Éstos aceptaron y establecieron el seminario de San Martín de Tepotzotlán, que, como colegio para la carrera eclesiástica, subsistió hasta el siglo XIX.”¹³

Gran progreso hizo la juventud estudiosa, aprendiendo filosofía, artes, medicina, teología moral y dogmática, derecho civil y canónico, latín, griego, hebreo y las principales lenguas e idiomas del país. Algunos naturales se distinguieron especialmente en los estudios, si bien no se les permitía recibir las órdenes sagradas y se les ponía dificultades para entrar a la carrera del foro.

Muchos religiosos y sacerdotes del clero secular aprendieron las lenguas nativas. Para su estudio utilizaban el alfabeto español, pues no encontraron escritura ni gramática apropiadas para transcribirlas. Cabe resaltar el notable trabajo que representó el estudio de los idiomas nativos y, aunque la mayor parte de ellos llegaron a tener sus gramáticas y vocabularios, desgraciadamente muchos se perdieron.

El gobierno virreinal, acatando las órdenes de los reyes y las comunidades religiosas, cuidó de difundir la instrucción superior. De las cátedras universitarias, los seminarios y los colegios religiosos, salieron hombres que honraron a la colonia. “La **educación primaria se atendió de forma especial durante el siglo XVII** y, por expresa disposición real, se establecieron escuelas para enseñar el español a los niños indios.”¹⁴

¹³ Ibidem. p. 316.

¹⁴ Ibidem. p. 360.

Se preocuparon mucho el clero y el gobierno de mantener, en la Universidad y en los colegios, cátedras de los idiomas del país con gramáticas escritas por los misioneros, procurando instruir ministros hábiles para la predicación y cultivar, al mismo tiempo, idiomas que, por no tener escritura, corrían el riesgo de perderse. Impresos o manuscritos, abundaban los sermones en las lenguas del país y los curas podían con facilidad adquirir esas piezas para recitarlas en el púlpito cuando no se consideraran capaces de escribirlos ellos mismos.

Durante el siglo XVII, se dieron grandes avances en los campos de las ciencias, la literatura, el teatro y la pintura. En el siglo XVIII, la enseñanza, las ciencias y las artes habían adelantado notablemente. Se veía el deseo de instrucción y progreso en la juventud y el ilustrado gobierno de Carlos III hacía sentir su influencia. A los colegios y escuelas ya existentes se agregaron la **Escuela de Minas** y las **Academia de Nobles Artes**, estableciéndose también un Jardín botánico.

Ahora bien, entre las causas que condujeron al pueblo mexicano a romper los robustos lazos que le unían a la metrópoli española resaltan el constreñimiento en que se tenía el sentimiento nacional de una comunidad, en otro tiempo dueña de su destino, y la marginación de los componentes de la raza autóctona y de las diferentes castas en la actividad política.

Cuando en España cayó la monarquía absoluta y se volvió a aclamar la Constitución de 1812, la Iglesia y las clases privilegiadas, viendo peligrar sus bienes y prerrogativas, se adhirieron a la causa de los insurgentes y confiaron a Iturbide la defensa de sus intereses a cambio de su apoyo. El sagaz creador del Plan de Iguala consiguió reducir los antagonismos y el 27 de septiembre de 1821 entró en la capital, dando inicio al **periodo independiente de México**.

Para los mexicanos la educación siempre ha merecido un renglón prioritario, depositamos en ella nuestros más caros ideales, desde la constitución de Apatztingán en 1814, ya se consagra como una preocupación educativa,

correspondiendo a la generación liberal consolidar el avance más significativo en materia educativa al establecer tanto la gratuidad y la obligatoriedad de la enseñanza primaria, como el laicismo de la escuela pública.

En 1857 se incluyó a la educación por primera vez en la Constitución, bajo el título de los derechos del hombre. Esto refleja la certeza liberal de que la instrucción de los ciudadanos es el medio más eficaz de vencer los obstáculos para el progreso nacional en todos los sentidos.

El proyecto educativo de los liberales alcanzó mayor relieve el año mismo en que triunfó la República, al expedir el Presidente Benito Juárez la **Ley Orgánica de la instrucción Pública en el D.F.** Dicha ley establecía la obligatoriedad de la educación primaria y, bajo ciertas condiciones, su gratuidad. Estas disposiciones fueron aceptadas por la mayoría de los estados de la República, resaltando el principio de la unidad nacional.

Ahora lo que le tocaba al Congreso Constituyente era decidir en dónde debería incluirse el precepto de primaria obligatoria, si en el apartado de garantías individuales o en el de obligaciones de los gobernados, optándose por lo segundo y así recae en los padres la obligación de mandar a sus hijos menores de 15 años a cursar la educación primaria elemental ya sea pública o privada.

En la historia de México, la educación siempre ha preparado y apoyado las grandes transformaciones y, en particular en nuestro siglo, cada avance social ha ido acompañado de un renovado impulso a las tareas educativas, afianzándolas, extendiendo sus beneficios y ensanchando así nuestros horizontes.

En 1867, cuando el Presidente Benito Juárez introdujo la obligatoriedad de la primaria en ese entonces llamada elemental, ésta sólo comprendía tres años de estudios, y le seguía la primaria superior.

Más tarde se amplió a cuatro años y, en 1905, Justo Sierra luchó por que se extendiera a cinco años. Finalmente en 1940 se fijó que la escuela primaria abarcaría un periodo de seis años.

“En el curso de siete décadas, la escolaridad promedio pasó de uno a más de seis grados y el índice de analfabetismo se redujo de más de más del 70% a aproximadamente el 12%. En las reformas introducidas en 1934 se consideró que la educación de todo tipo y grado que se impartiera a obreros y a campesinos debería quedar, por ese sólo hecho, sometida a un régimen jurídico particular.”¹⁵

Con el ensanchamiento de las oportunidades de educación, a través de la multiplicación de instituciones de enseñanza media superior, institutos tecnológicos y universidades, tanto obreros y campesinos como sus hijos han tenido acceso creciente a la educación que se imparte a todos lo sectores sociales. En consecuencia, se propone hacer partícipes a los obreros y campesinos de las condiciones de igualdad jurídica que, en este sentido, disfrutaban los demás miembros de la sociedad.

Cada día es más numeroso el acervo de estudios, investigaciones y pruebas científicas que ratifican la importancia formativa de los primeros años del ser humano. En ellos se determina fuertemente el desenvolvimiento futuro del niño, se adquieren los hábitos de alimentación, salud e higiene y se finca su capacidad de aprendizaje. La motivación intelectual en la edad preescolar - cuatro y cinco años- puede aumentar las capacidades del niño para su desarrollo posterior.

“Una fuerte evidencia empírica comprueba que la educación preescolar reduce significativamente la reprobación y la deserción en los grados iniciales de la primaria, señaladamente en el primero, y permite ingresar al siguiente ciclo con una disposición mejor formada para la concentración y buen desempeño en sus labores escolares.”¹⁶

¹⁵ SEP. *Artículo 3° Constitucional y Ley General de Educación*, México, 1993. p. 16.

¹⁶ *Ibidem*. p. 17.

Por otra parte, "la experiencia internacional revela que una escolaridad adicional, que comprenda la secundaria, impulsa la capacidad productiva de la sociedad; fortalece sus instituciones económicas, sociales, políticas y científicas; contribuye a consolidar la unidad nacional y la cohesión social; promueve una más equitativa distribución del ingreso, al generar niveles más altos de empleo bien remunerado y elevar los niveles de bienestar; mejora las condiciones de alimentación y salud; fomenta la conciencia y el respeto de los derechos humanos y la protección del ambiente; facilita la adaptación social al cambio tecnológico y difunde en la sociedad actitudes cívicas basadas en la tolerancia, el diálogo y la solidaridad."¹⁷

Es así como el Gobierno de la República en modificación con el artículo tercero adquiere la responsabilidad de impartir educación preescolar, primaria y secundaria a todo aquel que la solicite.

Cabe aclarar, que a pesar de que el "Estado tiene la obligación de impartir educación a nivel preescolar, primaria y secundaria, la obligación de los padres de hacer que sus hijos la cursen sólo se aplica a los dos últimos ciclos citados. No será obligatorio que los niños cursen la educación preescolar."¹⁸

Entre las razones para esta limitación sobresale la potestad que tienen los padres de dar directamente y en el hogar a sus hijos una educación inicial, o bien, de hacer que la reciban en los planteles adecuados.

Ciertamente la educación preescolar es importante para el desarrollo de las facultades de la persona, pero no sería justo que se erigiera como requisito para ingresar a la primaria, sobre todo tratándose de niños mayores de seis años de edad, por consiguiente, es un decidido propósito de la política educativa, promover la educación preescolar.

¹⁷ Idem.

¹⁸ Ibidem. p. 19.

Además, la impartición de educación primaria y secundaria no está limitada en función de la edad de los individuos que la cursan. Corresponde a las leyes secundarias establecer las distintas modalidades, según se trate de educación para menores o de educación para adultos. Ahora bien, cabe destacar que la falta de educación primaria o secundaria no deberá ser invocada para justificar disposiciones, medidas o acciones discriminatorias, señaladamente en el empleo.

En este sentido, dichos niveles de educación no se convierten en requisito para obtener trabajo, ejercer los derechos político o ejercer la patria potestad sobre los hijos. Para los individuos, la educación es un deber social cuya recompensa se halla en el progreso individual y colectivo, y cuya única sanción reside en un más limitado desarrollo de la persona.

La educación ha contribuido a labrar una parte fundamental de la identidad nacional y del sentimiento de pertenencia a una patria soberana, independiente y unida, ha sido medio para asegurar la permanencia de los atributos de nuestra cultura y el acrecentamiento de su vitalidad. La educación resume nuestra concepción de la democracia, el desarrollo y la convivencia nacional, y por ello es en el Artículo 3º donde el Constituyente ha plasmado los valores que deben expresarse en la formación de cada generación de compatriotas.

“El carácter nacional de la educación básica sirve para fomentar la calidad de la enseñanza, precisando claramente los atributos y características que debe cumplir. Asimismo, al implantarse planes y programas similares para toda la República, permite que los hijos de familias que mudan su lugar de residencia puedan continuar sus estudios sin contratiempos.”¹⁹

Las reformas que contienen esta iniciativa, presentada a la consideración del Constituyente Permanente, se inscriben en el legado educativo de México, amplían el ideario social plasmado en el Artículo tercero y ratifican el compromiso del Gobierno de la República con la educación pública.

¹⁹ Ibidem. p. 22.

Estas reformas a la Ley y al Artículo 3º, se hicieron durante la gestión presidencial del Lic. Salinas de Gortari a iniciativa del Dr. Ernesto Zedillo Ponce de León, Secretario de Educación Pública, de aquel entonces.

Gracias al coraje y lucha de nuestros antepasados, lograron conseguir para los mexicanos el derecho a una educación laica y gratuita, aunque con el paso del tiempo ésta a ido cambiando y seguramente lo seguirá haciendo. Ahora me enfocare a desarrollar lo correspondiente al juego para más tarde hacer la relación entre estos dos aspectos.

Con la finalidad de conocer las ventajas, utilidad, clasificación y conceptos del juego es que se trabaja el siguiente capítulo, pero antes de iniciarlo, mencionaré que gracias al juego el aprendizaje y el acercamiento entre el niño y la realidad se dan de manera más armoniosa, por ser éste el punto donde se une la realidad interna del pequeño con la realidad externa que comparten todos.

Es a través del juego como el infante no sólo se entretiene sino que concreta las enseñanzas que ha asimilado sin darse cuenta, desarrolla lo adquirido, despierta posibilidades intelectuales o físicas y aumenta sus conocimientos. A medida que el pequeño toma conciencia de sí mismo y del medio que lo rodea, va desarrollando su dimensión intelectual.

“El proceso de aprendizaje depende, entre otros factores, de brindarle al niño las oportunidades para que por medio de las experiencias directas pueda manipular, explorar, experimentar, elegir, igualar, comparar, reconstruir, definir, demostrar, clasificar, agrupar, preguntar, oír de, hablar de. Por eso las primeras estimulaciones, los juguetes y juegos, pueden llegar a acelerar o retardar el ritmo del desarrollo cognoscitivo.”²⁰

²⁰ ARANGO DE NARVÁEZ, Ma. Teresa et al. *Estimulación adecuada*. Colombia, Ed. Gamma, Tomo 3, 2000. p. 80

Gracias al juego y a los juguetes, los niños desde sus primeros meses de vida aprenden a poner en práctica y a consolidar cada uno de los aprendizajes adquiridos en cada etapa de su desarrollo.

La forma de aprender más rápida y efectiva es "hacer". El aprendizaje, entonces, se transforma en una actividad y el niño se compromete, y en el curso de esta experiencia y de su observación, tiene lugar una comprensión más amplia. Es el hacer lo que torna tan valioso el juego creativo.

El aprendizaje del niño preescolar y aún del niño de primero de primaria, implica atender, satisfacer y desarrollar las distintas áreas que lo conforman como: la de lenguaje, la socio-afectiva, la de motricidad, la cognoscitiva, entre otras; y que mejor forma de hacerlo que a través de su interés principal, el juego.

1.2 EL JUEGO Y SUS DEFINICIONES

¿ Qué es el juego ?

Interesante pregunta que merece más aún una interesante respuesta. La palabra *juego* aunque es corta resulta un tanto difícil de definir pues toma un sentido diferente según quien la pronuncie. "El juego no tiene para el niño la misma significación que para el adulto. Para este último es, sobre todo un descanso, una distracción. Para el niño es la cosa más seria que pueda existir en el mundo; se podría decir que es su ocupación esencial."²¹

Hablar de juego, es hablar de la infancia, porque lo primero conlleva a lo segundo. ¿Quién de nosotros se imagina su niñez sin incluir en ella ningún juego?, me atrevo a decir que nadie, porque ésto nos resulta prácticamente imposible ya que el juego es la esencia misma del pequeño, porque ser niño equivale a jugar, a imaginar situaciones y seres que sólo existen en nuestra fantasía.

Se dice que jugar es una necesidad natural del niño, que es el medio por el cual se expresa, proyecta su mundo y a la vez es fundamental para el desarrollo de su pensamiento.

A continuación cito a **María Cristina Mónaco de Fernández** autora del libro "Juego Centralizador en el Jardín de Infantes" (Buenos Aires, Braga), la cual en su libro menciona a algunos autores y sus definiciones sobre el juego:

"El juego es la utilización de la energía sobrante en una interpretación dramática de la vida seria." **Spencer.**

²¹ <http://members.fortunecity.com/dinamico/articulos/aer043.htm>

“El juego es una regeneración o una reparación de las fuerzas físicas y mentales fatigadas por el trabajo.” **Edouard Claparède.**

“El juego es un acto integral del alma que debe satisfacer, en forma simultánea y armoniosa, los cuatro instintos naturales del actuar y del saber, de la belleza y de lo divino.” **Froebel.**

“El juego es un ejercicio preparatorio para la vida seria, los juegos son preejercicios necesarios en el desarrollo de los órganos y las aptitudes que han de emplearse más tarde.” **Karl Groos.**

“El juego es la expresión de tendencias más o menos ocultas.”
Sigmund Freud.

“El juego es un gozo moral, al implicar un constante esfuerzo por superarse, el niño al jugar aspira a realizar un proyecto y va afirmando su personalidad.” **Chateau.**

“Los niños juegan por placer, para expresar su agresividad, para dominar su angustia, aumentar su experiencia y para establecer contactos sociales. El juego contribuye a la unificación e integración de la personalidad, y permite al niño entrar en comunicación con otros.”²² **Winnicott.**

“Los niños reproducen en el juego lo que les ha impresionado de la vida, esto viene a ser una especie de reacción a la que tratan de dominar. Aseguran que los niños no inhibidos, experimentan un placer intenso en sus juegos, pues realizan sus deseos y dominan su angustia.”²³ **Freud y Melanie Klein**

²² SEP *Antología de apoyo a la práctica docente del nivel preescolar.* Talleres de Grafomagna, México, 1993, p. 61

²³ *Ibidem.* p. 64

“El juego en el niño es una forma de aprendizaje de la realidad.”²⁴

“Juego ... actividad que permite la construcción del conocimiento en el niño, y en especial en las etapas sensorio - motriz y preoperacional, pero tiene valor para el aprendizaje en cualquier etapa.”²⁵ **J. Piaget.**

Como se puede observar, a grandes rasgos los teóricos coinciden en que el juego es una forma de preparación del pequeño para la vida adulta, que a través del juego pueden apropiarse de la realidad en que viven y manifestar lo que les sucede y lo más importante, que el juego puede llegar a ser una forma de aprendizaje.

“El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño, en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño.”²⁶

También se puede decir que cada juego nuevo es una nueva experiencia y toda nueva experiencia incluye tácitamente nuevos aprendizajes, nuevos sentimientos, nuevos deseos, nuevos actos y nuevas habilidades. Todo juego es un ejemplo de situaciones en la vida real, ayuda a que nuestras experiencias sean más intensas, llenándonos de suspenso y excitación.

El niño que juega es creativo, social, con una mente abierta a nuevas ideas, con una motricidad fina y gruesa completamente desarrolladas. El pequeño que juega no es huraño, evita pelear, no es conflictivo ni apático, es un ser pleno de carácter participativo, es amigable, inteligente y sobre todo feliz. Es así, como nos podemos dar cuenta que el juego resulta esencial en nuestras vidas desde que nacemos, marcando nuestro futuro como adultos.

²⁴ MARÍN CORREA, Manuel. *Libro de la Mujer*. Ed. Marín, tomo 2, p. 141.

²⁵ ZAPATA, Oscar A. *Aprender jugando en la escuela primaria*. México, Ed. Pax México, p. 13.

²⁶ <http://members.fortunecity.com/dinamico/articulos/art029.htm>

Antes de terminar este apartado quiero expresar desde mi muy particular punto de vista, una definición del juego que responda a las necesidades de esta tesis: **“El juego es una actividad espontánea en el ser humano que puede ser dirigida y que contribuye de manera fundamental en el desarrollo integral de su persona en todos los sentidos: emocional, intelectual, físico, etc., y sobre todo en la niñez. El juego representa un medio para apropiarse de la realidad y además es el motor, estímulo, interés, etc. que mueve al niño a hacer muchas cosas y por las características con las que cuenta el juego puede éste adecuarse y emplearse en la enseñanza del infante, haciendo del aprendizaje una forma divertida de construir y adquirir el conocimiento.”**

En resumen, el juego no sólo sirve de entretenimiento al infante, también lo ayuda en el desarrollo de diferentes áreas que son necesarias para su aprendizaje cotidiano, como: la coordinación motriz fina y gruesa, la inteligencia, la maduración, la socio-afectiva, la creatividad, la sensorial; haciendo del aprendizaje algo divertido, significativo y menos aburrido.

Antes de finalizar, quiero señalar que mi formación profesional²⁷ como pedagoga obtenida en la Escuela Nacional de Estudios Profesionales Aragón, me permite investigar y actuar con respecto a cualquier tema relacionado con la enseñanza del niño y mi labor es aplicar los conocimientos obtenidos, en beneficio del ser humano y estar en constante renovación de conocimientos. En este caso traté de mejorar la práctica del docente de primaria, incluyendo en su plan de trabajo el empleo real del juego a la hora de enseñar y sobre todo con los niños de primer año por ser el juego aún su principal interés a esta edad.

Ahora bien, el juego no siempre es el mismo, éste es variado y va cambiando con la edad e intereses del infante. En seguida trato este tema y más adelante, explico la relación entre la Pedagogía - Juego - Aprendizaje.

²⁷ La Formación Profesional es un conjunto de enseñanzas que, dentro del sistema educativo regulado por la LOGSE, capacitan para el desempeño cualificado de las distintas profesiones. La finalidad de la Formación Profesional es la de preparar a los alumnos para la actividad en el campo profesional.
<http://www.monografias.com/trabajos/glosed/glosedu.shtml>

1.3 CLASIFICACIÓN DEL JUEGO

Se ha mencionado que el juego es la actividad que caracteriza al niño, sin embargo, como es obvio imaginar, no siempre tiene las mismas características. Este evoluciona de acuerdo a la edad y a los intereses del infante.

A continuación se da una clasificación de los juegos más representativos en el niño, obtenida del libro *Juego Centralizador en el Jardín de Infantes* :²⁸

*** JUEGO EJERCICIO ***

Corresponde al plano funcional y está directamente relacionado con la asimilación. Aparece en la primera fase de desarrollo.

Sólo se produce por movimientos y percepciones. Los primeros juegos se realizan sobre el propio cuerpo: juega con los dedos, mueve los miembros, la cabeza, etc. Más tarde, se suman a estos juegos los objetos del medio: sacude juguetes, los arrastra, aprehende objetos, produce sonidos, etc. Con el avance de la inteligencia, el bebé logra combinar diferentes juegos sensoriomotores.

Se genera la llamada etapa del ¿Porqué?, que es más un juego que interés de conocimiento. "Estos ejercicios lúdicos no pertenecen únicamente a la etapa preverbal, sino que reaparecen en cualquier momento cuando se adquiere un nuevo aprendizaje. Siempre que existe un contacto con un material nuevo: juegos o juguetes educativos, bloques, cubos, sistemas para ensartar, etc., tienen lugar los juegos ejercicio."²⁹

²⁸ MONACO DE FERNANDEZ, María Cristina. *Juego centralizador en el jardín de infantes*. Braga, Buenos Aires p. 15-16

²⁹ ZAPATA, Oscar A. Op. Cit. p. 18.

***** JUEGO SIMBÓLICO *****

A aparecer la función representativa, surge el deseo de imitar o evocar situaciones vividas. Su placer no reside en el funcionamiento sino en la Ficción. A través del juego simbólico el niño asimila la realidad transformando los objetos en símbolos diferentes.

Este juego aparece alrededor del año y alcanza su plenitud alrededor de los tres años y medio, favoreciendo el equilibrio emocional del niño al transformar lo real, por asimilación casi pura, a las necesidades del yo.

“Dos nociones importantes en el sistema de Piaget son las de asimilación y acomodación. Asimilación es el modo en que el niño transforma su experiencia para adaptarla a su propio nivel de operación. Supone un sujeto y un objeto que aquél somete a los esquemas de actividad de que dispone (estos esquemas son por ejemplo asir, cortar, explorar, etc.). La acomodación, en cambio, es el modo en que la experiencia del niño altera su estilo de operación.”³⁰

Esta deformación de lo real, luego va a ir paulatinamente desapareciendo y el juego va a ir convirtiéndose en una representación imitativa de la realidad.

***** JUEGO DE REGLAS *****

Así como el símbolo reemplaza al ejercicio, la regla reemplaza al símbolo cuando se constituyen ciertas relaciones sociales. Aparece en la última sección del jardín con consignas de los propios niños.

³⁰ MONACO DE FERNANDEZ, María Cristina. Op. Cit. p. 16

Es el juego del ser socializado y se transforma en juego reglado propiamente dicho alrededor de los 7 años. Las tres formas de juego pueden coexistir. La aparición de una nueva forma de juego no significa la desaparición de las anteriores.

El juego reglado es la culminación de los procesos lúdicos, y se consolida progresivamente durante este periodo del pensamiento lógico concreto y logra su máxima expresión en el periodo del pensamiento formal abstracto, este juego se continúa durante toda la vida adulta en forma de deportes.

***** JUEGO DE CONSTRUCCIÓN *****

En este juego se evidencia una representación ajustada de la realidad: el significante termina por coincidir con el significado, implicando cierta intencionalidad y esfuerzo por alcanzar el fin deseado.

Es juego de creación, en el cual el objeto construido simboliza el objeto representado. Predomina la satisfacción de realizar y al mismo tiempo sirve de medio de expresión de la personalidad del niño. Podemos decir que se encuentra a mitad de camino entre el juego y el trabajo.

Ahora bien, esta no es la única clasificación del juego que existe, en la Antología de Apoyo a la Educación Preescolar diversos investigadores de la educación nos brindan su clasificación del juego que a continuación presento:

Charlotte Buhler:

“ a) Juegos Funcionales: (actividad sensorio-motriz elemental).

b) Juegos de Ficción: (función simbólica. Por ejemplo imagina que un palo es un caballo).

c) Juegos de adquisición: (hace un esfuerzo por percibir y comprender).

d) Juegos de fabricación o construcción: (se complace en combinar o juntar objetos entre sí, modificarlos, transformarlos y crearlos de nuevo).³¹

Erik Erikson en *Infancia y Sociedad*, describe tres fases evolutivas en el juego del niño:

“a) El juego al principio es autocósmico, centrado en la exploración del cuerpo y los objetos cercanos.

b) *Micrósfera*: Mundo de los juguetes, permite al niño abandonarse a sus fantasías.

c) *Macrósfera*: Entrada al colegio, es el mundo compartido con otros.³²

Para Roger Caillois, los juegos pueden repartirse en cuatro categorías:

“ a) La competición.

b) El azar.

c) El simulacro.

d) El vértigo (estos dos últimos crecen a medida que el niño se socializa).

..33

Todo lo anterior, constata que la actividad lúdica evoluciona poco a poco conforme a los intereses y a lo que va viviendo el niño, implicando como consecuencia una maduración física y mental, que constituyen los antecedentes para aprender.

³¹ S.E.P. Antología de apoyoOp. Cit. p. 66.

³² *Ibidem* p. 67

³³ *Ibidem* p. 61

1.4 LA UTILIDAD Y VENTAJAS DEL JUEGO

Desde que el hombre es hombre, apareció el juego y a través del tiempo, éste nos ha enseñado que desempeña un papel fundamental y formador en la evolución del ser humano. “La más vieja y profunda aspiración de la humanidad es el juego. Es más antiguo que la cultura, todo animal juega sin necesidad de que se le enseñe y un bebé humano aprende a jugar solo si lo dejamos hacerlo.”³⁴

Es tal su importancia, que diversos investigadores de la educación se han dado a la tarea de ahondar en sus orígenes; sobre la función que desempeña en el desarrollo de la personalidad y su papel básico en la educación, al estar inmiscuido tanto en la socialización como en el aprendizaje.

“A principios del siglo comienzan a desarrollarse investigaciones elaboradas sobre el movimiento corporal, primero por los médicos, luego por filósofos y sobre todo por psicólogos: Maine de Birnag, Bergson, W. James, S. Head, Schilder, Charcot, P. Janet, Freud, H. Wallon, J. de Ajuriaguerra, J. Piaget, Oseretzky, Guilmain y otros.”³⁵ A la par de estos trabajos surgió el interés en los pedagogos por investigar lo relacionado al juego y al comportamiento sensoriomotor. entre ellos podemos destacar a Montessori, Froebel, Claparède, Decroly, Freinet, etc.

Estos investigadores al dejarnos sus teorías, nos hacen reflexionar y darnos cuenta de que el juego representa la actividad lúdica más importante en la niñez; es el elemento creativo en el cual el infante proyecta su mundo interior al exterior por medio de la imaginación y al parecer, esto desarrolla de manera armónica el pensamiento. A través de éste, canaliza su agresividad, expresa sus sentimientos y preocupaciones, conoce su cuerpo, unifica e integra su personalidad, permitiéndole la comunicación y socialización con otros niños.

³⁴ <http://members.fortunecity.com/dinamico/articulos/art013.htm>

³⁵ ZAPATA, Oscar A. Juego y aprendizaje escolar. Ed. Pax, México, 1989. p 12.

Todo juego es un ejemplo de situaciones que vivimos en la vida real, hace nuestras experiencias más intensas, llenas de suspenso y excitación. El juego resulta elemental desde que nacemos, marcando el futuro de nuestras vidas como adultos. Por medio de él el niño se prepara para ejercer un buen papel en su vida futura, que será, el de una persona con suficiente criterio para poder tomar decisiones y saber enfrentarse a las diversas actuaciones que nos presenta la vida diaria.

“El juego es riqueza en sí mismo, nos enseña a enfrentarnos a la vida, nos permite convivir, descansar, conseguir metas y mejorar nuestras relaciones humanas como el dar y recibir amor.”³⁶

El pequeño al jugar se vuelve más equilibrado, porque aprende a interactuar con otros; es más sano porque al jugar descarga sus tensiones y se relaja; y es más alegre porque se ríe y goza con el juego. El juego tiene “básicamente una función catártica o de descarga, sirve para preservar la espontaneidad infantil.”³⁷

“Los juegos...no sólo sirven para entretenerse sino también para desarrollar la inteligencia y crecer en virtudes...como:

- El orden
- La responsabilidad.
- El dominio de los sentidos.
- La fuerza de voluntad.
- La abnegación.
- La humildad.
- La lealtad.
- Prestar atención.
- El compañerismo...etc.

Y practicar actividades como:

³⁶ <http://members fortunecity.com/dinamico/articulos/art013.htm>

³⁷ PEINADO ALTABLE, José. Paidología. Ed. Porrúa, México, 1984. p. 232.

-
- Desarrollar la inteligencia.
 - Saber observar.
 - Ganar en imaginación.
 - Aprender a ver.
 - Ganar en habilidad.
 - Dosificar la fuerza.
 - Ganar en equilibrio.
 - Resistencia física.
 - Astucia e ingenio.
 - Aprender a decidir bien...etc. ³⁸

El niño por naturaleza es un ser inquieto y está en constante movimiento y acción, le agrada observar, tocar, imitar, hacer, crear, reír, divertirse, hacer travesuras, etc., el infante que juega es creativo, social, con una mente abierta a nuevas ideas, cuenta con una motricidad fina y gruesa completamente desarrolladas. El pequeño que juega no es huraño, evita pelear, es un ser de carácter participativo, amigable, inteligente, etc., es una persona feliz.

“Cuanto más juega el niño, más experiencias acumula y más habilidades coloca en su curriculum...jugar es la actividad natural de los niños y ...para ellos es la cosa más seria del mundo...les es tan vital como el aire que respiran. *El niño que no juegue hoy, mañana será un adulto que no sabrá pensar ni actuar, porque el ser humano ha de ser niño hoy...para poder ser hombre completo mañana.* ³⁹

Desafortunadamente muchos adultos sufren de amnesia, se les olvida que también fueron niños y les gustaba jugar, ven al juego como un pasatiempo y sólo lo emplean cuando no quieren que los niños estén molestando, haciendo a un lado posiblemente por ignorancia, la función educativa con la que cuenta el juego.

³⁸ BATLLORJ, José María. Cómo educar jugando. Ed. Minos, México, 1998. p. 10-11.

³⁹ Ibidem. p. 25-26

“Quizá se ha dicho poco que en el juego está el yunque en el que se pueden forjar fuerzas que ninguna otra actividad puede proporcionar y, menos, en forma tan atractiva.”⁴⁰

Por todo lo dicho anteriormente, definitivamente no podemos imaginar la vida humana sin el juego. Vivir puede ser en ocasiones una experiencia difícil, pero también es parte de un juego.

“Todo juego es parte integral de la vida, forma las bases para las relaciones humanas, la creatividad y el desarrollo de nuestra imaginación. El jugar como realizar ejercicios en cualquiera de sus formas, desarrollará mayores destrezas físicas y mentales, las que se convertirán en estrategias nuevas que nos permitan estar mejor preparados para enfrentarnos a la vida real y rápidamente cambiante del nuevo siglo XXI.”⁴¹

⁴⁰ Ibidem. p. 26-27

⁴¹ <http://members.fortunecity.com/dinamico/articulos/art013.htm>

1.5 CONSECUENCIAS QUE TIENE PARA EL SER HUMANO EL JUGAR

El juego es la actividad que más se vive y disfruta en la niñez, por eso hablar de juego es hablar del niño. Esto trae como consecuencia la armonización e integración de la personalidad del niño, al enriquecer y desarrollar sus facultades cognitivas, afectivas y psicomotrices. El niño que juega es un ser abierto al cambio y a la adaptación en grupo, permitiéndole comprender que existen formas diferentes de actuar y pensar a las de él.

A través de actividades lúdicas el pequeño aprende a actuar en determinadas situaciones y circunstancias, pues hay muchos juegos que requieren de un razonamiento para poderse llevar a cabo. Por eso, el juego desarrolla la capacidad de pensar, ayudando al infante a emplear su intelecto.

Con el juego, el niño irá formando su propia selección de valores, pues conocerá el concepto de honestidad y el de hacer trampa. También mediante el juego, se da una de las experiencias más hermosas de la vida la amistad. Esta se da por la proximidad, ya que al estar cerca unos con otros, existe una mayor intimidad en las relaciones interpersonales.

Los años de juego desarrollan los músculos grandes y también la coordinación y precisión neuromuscular. Probablemente no exista ningún grupo muscular en el sistema esquelético que no sea ejercitado por medio de actividades de juego.

El ser humano que ha jugado es un ser plenamente feliz, íntegro, con libre albedrío porque "cuando más haya vivido el niño las etapas de su vida infantil, más posibilidades de alcanzar una vida plena de adulto tendrá."⁴²

⁴² PEINADO Altable, José. Op. Cit. p. 137.

Para introducir el juego en las actividades escolares se puede aprovechar la misma curiosidad intelectual del pequeño ya que por esto mismo, es por lo que él asiste a clases. Del niño se debe aprovechar todo, su curiosidad, su imaginación, su fantasía y su interés por aprender.

“El primer fin de la escuela debe ser preparar al infante para la vida y la sociedad de su tiempo, la integración grupal se realiza en la escuela de una forma espontánea y agradable sin que forme parte de programaciones escolares. Y es allí, donde los juegos y los deportes pueden llegar a proporcionar un estímulo muy importante y lecciones útiles para la adaptación personal, las relaciones humanas y el comportamiento social apropiado.”⁴³

Ahora bien, así como el jugar proporciona ciertos beneficios, también el no jugar ocasiona algunas consecuencias que suelen presentarse en la etapa escolar, tales como:

- En la etapa infantil se dan con frecuencia diferentes trastornos psicósomáticos como los tics, que suelen ser consecuencia de una gran tensión nerviosa, al tener que interactuar el niño con las demás personas. “Los dolores de cabeza o de vientre a veces no tienen causa fisiológica, sino que son manifestaciones de un conflicto con el ambiente.”⁴⁴
- Complejos. La aceptación o el rechazo de la escuela, condiciona la vida futura del pequeño y además puede ser motivo del bajo rendimiento escolar. La timidez es quizás uno de los obstáculos que le impiden al niño relacionarse con el grupo, además de no saber como reaccionar ante cualquier dificultad que se le presenta. Un niño que está acostumbrado a convivir sólo con su familia y además lo tienen muy consentido, seguramente se le dificultará más resolver los problemas que se presenten en la escuela

⁴³ ARANDA, María Asunción. Cursos de orientación familiar. Ed. Océano - Éxito, Madrid. p. 102.

⁴⁴ Ibidem. p. 107

-
- La mala integración escolar dentro del grupo y la escuela, así como la falta de amigos.
 - El juego le ayuda al infante a superar diversos problemas físicos o de lenguaje que pueda presentar, realizando para ello, diversos ejercicios de motricidad fina y gruesa, “la mala lateralización lleva hacia un aprendizaje mal realizado o a una mala elaboración del esquema corporal.”⁴⁵ Algunos de estos problemas se reflejan en la llamada dislexia (dificultad para leer y escribir), teniendo este tipo de niños problemas ortográficos.
 - El retraso escolar puede ser ocasionado por un ambiente tenso y en este puede participar la familia, los compañeros de grupo y el mismo profesor. El docente se puede auxiliar del juego para calmar romper el hielo con sus alumnos y crear un ambiente de más confianza.

Por todo lo anterior puedo concluir que el juego es la principal actividad de las personas durante su infancia. Jugando nos desarrollamos física y emocionalmente, al mismo tiempo que mantenemos nuestra inteligencia y reflejos despiertos. Además de ser un excelente auxiliar en la educación pues responde a los intereses del niño.

Diversos investigadores de la infancia, han concluido que el juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del niño, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del pequeño. por ende el juego es la vida misma del niño, y a pesar de esto, los docentes y sobre todo de los primeros años de educación básica no lo incluyen en sus programas. Quizá por no saber cómo aplicarlo, por ignorar los beneficios que brinda al alumno, por flojera o simplemente porque no están comprometidos con su profesión.

⁴⁵ Ibidem. p. 109.

1.6 LA RELACIÓN ENTRE PEDAGOGÍA, EDUCACIÓN Y JUEGO

Antes de pasar al siguiente capítulo quiero plantear primeramente la relación entre la Pedagogía y la Educación y posteriormente con el juego. Antes que otra cosa debemos aceptar que la figura del pedagogo no es reconocida o tan conocida del todo por la sociedad, todavía hay quienes ignoran que existen los pedagogos o tienen una mala información con respecto a sus funciones, piensan que las que estudiamos pedagogía lo hacemos exclusivamente para saber como cuidar a nuestro hijos, lo cual es erróneo y decepcionante. Un Pedagogo esta capacitado para planear, programar, supervisar y controlar las actividades de formación pedagógica.

A continuación menciono algunas de las actividades y lugares de trabajo donde el pedagogo puede participar:

“Actividades: elaboración de planes y programas de estudio, investigación y elaboración de técnicas de enseñanza; diseño y realización de planes pedagógicos de formación y capacitación de personal académico, etc.

Campo de trabajo: Abarca tanto instituciones públicas como privadas, que directa o indirectamente tengan relación con la educación, tales como instituciones de enseñanza media y superior, clínicas de conducta, centros de planeación educativa, o bien centros de formación de personal especializado.”⁴⁶

Una vez mencionadas las capacidades del pedagogo y la forma en que puede involucrarse o intervenir en el ámbito educativo, creo pertinente dar mi definición de Pedagogía y Educación y de que manera tiene que ver una con la otra.

⁴⁶ ENEP-Aragón. Organización Académica, 1981-1982. p.68.

La Pedagogía es la Ciencia que estudia todo lo relacionado con la educación, es la encargada de investigar, crear, modificar, formular y aplicar nuevas teorías, protocolos, metodologías y técnicas a todas aquellas actividades que tengan que ver con la educación del ser humano, y esto con la finalidad de que la educación se dé manera exitosa.

Ahora bien, la educación es el proceso por el cual se adquieren y desarrollan todas aquellas enseñanzas, conocimientos, habilidades, destrezas, etc., que permitirán al hombre insertarse de manera autónoma a la sociedad.

Por lo tanto, la Pedagogía como encargada de la educación, tiene el deber de estar en constante revisión de ésta para mejorarla y adaptarla a las necesidades de las personas según la situación que se este viviendo.

En cuanto al Juego, a éste lo defino como una actividad innata del ser humano y en especial del infante, el cual por ser el interés principal del niño, puede utilizarse como medio de aprendizaje en la educación de éste, no sólo en el ámbito familiar sino también en el ámbito escolar. Y es aquí donde entra la función del pedagogo, que sería el buscar las técnicas que permitan al docente emplear el juego en su práctica educativa como medio de enseñanza y con ello facilitar la construcción de conocimientos en el educando ya que se están tomando en cuenta los intereses lúdicos del infante que es el jugar.

Ya mencionada la vinculación del pedagogo con la educación, puedo justificar mi intervención en esta investigación, pues lo que busco con ella es basar el aprendizaje de los niños de primer grado de primaria en su interés de jugar, con el único fin de hacer de la educación algo atractivo y significativo. Ahora bien, se hace necesario dar a conocer algunas de las corrientes psicológicas y pedagógicas en las que se haya trabajado con el juego cómo método de enseñanza y para tal fin es que se he desarrollado el siguiente capítulo.

CAPÍTULO II

EL JUEGO DESDE LAS PERSPECTIVAS PSICOLÓGICA Y PEDAGÓGICA

El capítulo anterior nos permitió ver cual tan útil y vital resulta ser el juego en las personas y sobre todo en la infancia, así mismo conocimos el concepto de juego de algunos teóricos y sobre todo las capacidades del pedagogo .

La intención de citar teorías psicológicas y pedagógicas donde se maneje al juego como método de enseñanza y desarrollo del infante es fundamental y comprobar que el **“Juego puede ser utilizado como una herramienta didáctica dentro del proceso enseñanza - aprendizaje en niños de primer año de primaria”**. Entre los teóricos que se citaran están: Jean Piaget, J. Chateau, H. Waalon, M. Montessori, Froebel, Decroly, entre otros. Así mismo se tratará de explicar porque el juego puede ser una Herramienta Didáctica a la hora de enseñar.

Las aportaciones de la pedagogía y la investigación educativa, y en particular de la psicología, permitieron conocer mucho mejor el desarrollo infantil, generándose una nueva concepción del niño y su evolución. Los autores que se han ocupado del desarrollo infantil han señalado la presencia del juego en el infante, aunque se le ha dado distinta importancia, siendo algunos representantes de las teorías del juego: Friedrich Froebel, Claparede, Freud, Jean Piaget, Montessori, Wallon, entre otros.

“Si se comprende al juego dentro del proceso educativo como medio de expresión; instrumento de conocimiento; factor de socialización; regulador y compensador de la efectividad, y un efectivo instrumento del desarrollo de las estructuras del pensamiento en el niño; el juego, resulta un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad infantil.”⁴⁷

⁴⁷ ZAPATA, Oscar A. Op. Cit. p.11

2.1 FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA DEL JUEGO

Para poder adentrarnos en este tema es necesario aclarar que en los niños de primer año de educación primaria, pueden variar considerablemente las edades, que van desde los cinco años ocho meses hasta los seis años con ocho meses, al acatarse las disposiciones de la S.E.P. al respecto, que marca como límite para entrar a la primaria los seis años, sin embargo puede aceptarse un niño que aún no los haya cumplido siempre y cuando lo haga antes del treinta y uno de diciembre.

Si el pequeño cumple años en estas fechas, entrará antes de los seis años a la primaria; pero hay quienes le sucede lo contrario, porque cumplen años en enero o en cualquier otro mes subsiguiente, entonces tendrán seis años ocho o siete meses, contrastando de esta manera con los que cumplen años en agosto - septiembre.

Si se considera lo antes mencionado, podríamos pensar que algunos niños están en completa desventaja, sin embargo esto no siempre es cierto ya que "las diferencias individuales son mayores que las impuestas por la edad. Niños de edades diferentes pero próximas, constituyen, si otros factores no intervienen, un grupo homogéneo."⁴⁸ Por lo que se entiende "no es la edad lo esencial, aunque naturalmente, influye como condición básica, sino el número de repeticiones, ejercicio, estimulación, respuesta del individuo a la acción del medio."⁴⁹

Todo lo anterior ha sido nombrado porque en esta etapa el escolar se encuentra en una fase de transición de un pensamiento prelógico al lógico o como también se le denomina del pensamiento egocentrista al pensamiento social; pero es indispensable que nos ubiquemos en el preciso momento psicológico por el que atraviesa el niño a esta edad; para ello me guiaré en la

⁴⁸ PEINADO ALTABLE, José. Op. Cit. p. 112

⁴⁹ Ibidem p. 112 - 113

Teoría Psicogenética de Piaget, porque en ella están fundamentados, substancialmente, los planes y programas del nivel preescolar y educación primaria. Además, esta teoría, al explicar la génesis del desarrollo del intelecto, nos permite establecer relaciones fundamentales con la naturaleza del juego del niño.

****** JEAN PIAGET ******

Nacido el 9 de agosto de 1896, manifestó a muy temprana edad, un interés analítico por sistematizar e interpretar los hechos de la naturaleza. Más tarde, estas observaciones lo llevaron a desarrollar estudios de orden filosófico y psicológico que le dieron el germen para formular la idea que es central en todos los trabajos de Piaget.

Piaget explica la génesis de la inteligencia en el ser humano así como el hecho mismo del conocimiento, a partir de estructuras, dentro de las cuales tienen un papel fundamental los fenómenos de la conservación, el equilibrio, la asimilación, que son los que explican el desarrollo de las estructuras.

Inquietado por encontrar los orígenes de la vida mental, Piaget realizó su experimentación, fundamentalmente, en el campo psicológico, dentro del cual formuló la *Teoría Psicogenética* referida al desarrollo de la inteligencia. "Esta teoría tiene como punto central el hecho de considerar a la inteligencia como un proceso de adaptación. Tal afirmación, lleva a establecer una analogía entre el cerebro -cuya función es la inteligencia- con cualquier organismo biológico. En ambos casos, los dos son seres vivos que se desarrollan en ambientes físicos, estableciéndose entre el organismo y el espacio físico, una relación bilateral, de interacción mutua por conseguir estadios de mayor equilibrio entre organismo y espacios físicos."⁵⁰ El ser humano utiliza su inteligencia para adaptarse al medio en el que vive.

⁵⁰ VALADEZ, Aurea Esthela. *El sentido del juego en el niño*. México, 1994. p. 12.

El ser humano, a lo largo del desarrollo de su inteligencia desde que nace hasta su estado adulto, tiene que experimentar sucesivas etapas de adaptación, caracterizadas por el desarrollo de estructuras que en su naturaleza intrínseca, llevan la potencia orgánica para causar el equilibrio interactivo.

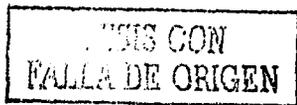
La inteligencia en su desarrollo tiene un límite y este se logra, cuando a partir de la estructura completa del intelecto, el sujeto es capaz de hacer abstracciones sobre cuestiones hipotéticas que no tiene un referente de espacio y tiempo determinado. A esta fase de culminación se llega de manera gradual, sin sobresaltos, pasando de una estructura a otra cada vez más completa.

Estas estructuras del desarrollo de la inteligencia, están ligadas al tipo de juego que el niño desarrolla en diversos momentos de su vida. No es el mismo tipo de actividad lúdica en un niño de 10 ó 12 meses, que en un niño de 24 ó 30 meses, o que en un niño de 6 años, pues sus respectivos estadios de desarrollo determinan de manera directa la maduración en el juego.

Piaget considera que el desarrollo mental es una constante evolución de estadios de menor equilibración hacia estadios de mayor equilibración. A este proceso se le denomina *Invariante*, el cual se acompaña de otros procesos que son *Asimilación* y *Acomodación*, que siempre están presentes en cada uno de los estadios de la evolución mental.

La Asimilación puede definirse como "un proceso, a través del cual el individuo, en el transcurso de su experiencia de interacción con el medio físico y social, tiene vivencias surgidas de ese contacto, que dirige a la mente, lugar donde se transformarán o se desecharán, ante la necesidad de ser adaptadas congruentemente, a la estructura construida con anterioridad."⁵¹

⁵¹ Ibidem. p. 14.



En el acto del juego, este proceso de asimilación del mundo exterior, es predominante. En él, no está más que poniendo en práctica experiencias de su mundo interno, para apropiarse de objetos que le presenta su alrededor. "El niño en el acto del juego, toma, manipula, se imagina situaciones, personifica objetos, adopta diferentes roles, etc., mecanismos por los cuales el niño asimila hechos o incluso conceptos, que mediante una situación formal de aprendizaje, en muchos casos, es más difícil de entender."⁵² Por lo cual, el juego resulta una actividad vital, no sólo para que el niño crezca de manera física, sino también, para que crezca su intelecto. Suprimir el juego en el pequeño, es atropellar la naturaleza psicogenética de su desarrollo mental.

Durante el proceso de asimilación, la estructura anterior se modifica, para asimilar la nueva experiencia, adquiriendo dicha estructura nuevos elementos que la consolidan y la afianzan al mismo tiempo que la amplían para llegar a su totalidad. A este cambio se le conoce como **Acomodación**.

Se puede decir que, ambientes que proporcionen situaciones de juego en el proceso enseñanza - aprendizaje, dan momentos de mayor calidad de riqueza vivencial para el niño, que aquellos procesos de sometimiento, en donde el pequeño sólo se debe concretar a escuchar al profesor, sin posibilidad de experimentar por él mismo la elaboración del conocimiento, restándole esto, situaciones de aprendizaje directo acordes con la maduración de las estructuras mentales.

Desafortunadamente, "la educación comúnmente impartida en las escuelas posee una elevada dosis de tradicionalismo, que reduce al niño a la inacción en el campo de la auto estructuración del conocimiento, y a la alienación en el orden del sometimiento, pasivo y silencioso, a lo previamente establecido por el adulto."⁵³ Ante lo cual la psicogenética opina que el niño tiene que manipular - operar los objetos para poder asimilarlos, y esta oportunidad se la da con creces las situaciones de juego.

⁵² Ibidem. p. 15.

⁵³ Ibidem. p. 17.

Los sistemas educativos, se han caracterizado por su rigidez, por transmitir el conocimiento desde la óptica de lo serio, como una herencia del cristianismo medieval. Vale la pena destacar que esta propuesta fue válida y que obviamente no es condenable, pero que hoy es necesario reevaluarla y convertir el proceso enseñanza aprendizaje en un modelo de encuentro con el saber un poco más dinámico, más participativo y quizá menos agresivo con el educando.

Piaget definió una secuencia de cuatro estadios o grandes periodos por los que en su opinión todos los seres humanos atravesamos en nuestro desarrollo cognitivo. En cada una de estos estadios, nuestras operaciones mentales adquieren una estructura diferente que determina como vemos el mundo. A continuación se mencionan los periodos en que se divide la Teoría del Desarrollo Cognitivo:

- 1) **Sensoriomotor.** (0-2 años). Los bebés entienden el mundo a través de su acción sobre el. Sus acciones motoras reflejan los esquemas sensoriomotores generalizados de acciones para entender el mundo, como el reflejo de succión. Gradualmente los esquemas se van diferenciando entre si e integrando en otros esquemas, hasta que al final de este periodo los bebés ya pueden formar representaciones mentales de la realidad externa.
- 2) **Preoperatoracional.** (2-7 años). Los niños a esta edad pueden utilizar representaciones (imágenes, dibujos, palabras, gestos, etc.) más que sólo acciones motoras para pensar sobre los objetos y los acontecimientos. El pensamiento es ahora más rápido, más flexible y eficiente y más compartido socialmente. Aparición y desarrollo del pensamiento simbólico, que va desde los dos años hasta los seis o siete años aproximadamente. Se apoya más en las apariencias que en las realidades.
- 3) **Operaciones Concretas.** (7-11 años). Los niños adquieren operaciones de acciones mentales internas que subyacen al pensamiento lógico. Estas operaciones reversibles y organizadas permiten a los niños superar las

limitaciones del pensamiento preoperacional. Las operaciones pueden aplicarse sólo a objetos concretos-presentes o mentalmente representados.

4) **Operaciones Formales.** (11-15 años). Las operaciones mentales pueden aplicarse a lo posible e hipotético además de a lo real, al futuro así como a lo presente, y a afirmaciones o proposiciones puramente verbales o lógicas. Se adquiere el pensamiento científico. Ueden entender conceptos ya muy abstractos.

En base a estas etapas, me enfocare en la *Etapa Preoperacional*, por estar ubicada en ésta la edad en que los niños cursan el primer grado de primaria. En esta etapa "el pensamiento del niño es prelógico, basado en la intuición y cargado de un elevado animismo mediante el cual da vida a objetos de naturaleza inanimada, su naturaleza es simbólica y recurre a la ficción, y a través del ensayo y el error va adentrándose en la comprensión de la causalidad."⁵⁴ El infante deja ver un egocentrismo simbólico en sus juegos, y paulatinamente va vivenciando situaciones de descentración, proporcionadas de la convivencia con los demás.

El pequeño de esta fase puede '*hacer como que duerme a la muñeca*', o hacer '*como que va en un coche*', en estos casos, el juguete son los significantes y las acciones son los significados. Permitiendo el juego al sujeto, revivir sus experiencias con una orientación de mayor satisfacción del yo, además de permitirle usar un lenguaje vivaz y creciente mediante el cual expresa su subjetividad.

El desarrollo del simbolismo en la actividad lúdica del infante, le permitirá a éste, que el proceso de su descentración vaya madurando en el aprendizaje vivencial con los otros, y en ese convivir con sus iguales, va a ir aprendiendo a escuchar a los demás, va a dialogar y va a proponer y sobre todo va a aceptar otros puntos de vista.

⁵⁴ Ibidem. p. 18.

En el proceso de desarrollo de la etapa preoperatoria, el juego del niño va paulatinamente admitiendo reglas, las cuales sólo pueden establecerse en una actividad lúdica colectiva, que indica el avance de la descentración pues del juego individual, avanza a un tipo de juego socializado.

“La introducción de un compañero en el ciclo de las simbolizaciones del niño, implica la regla, para que ese otro pueda aparecer en los propósitos del juego. Este tipo de juego reglado supone la socialización del niño, así como su descentración, como procesos en desarrollo que verán su culminación en etapas posteriores del desarrollo psíquico.”⁵⁵

Ahora bien, la clasificación que hace Piaget acerca de la evolución del niño no es la única, a continuación cito a José Peinado Altable, quien en su libro titulado Paidología⁵⁶ menciona otra clasificación basada en los periodos de la vida infantil con relación en la evolución de los intereses:

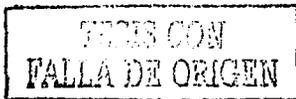
1.- **Período Embrifetal:** comienza con la fecundación y termina con el nacimiento.

2.- **Infancia:** Desde el nacimiento hasta el comienzo de la función reproductora. Esta etapa se subdivide en tres partes:

- a) **Primera Infancia:** (Del nacimiento a los tres años). Período de los intereses perceptivos, motores y glósicos.
- b) **Segunda Infancia:** (De los tres a los siete años). Período de los intereses concretos.
- c) **Tercera Infancia:** (De los siete a los doce años). Período de los intereses abstractos.

⁵⁵ Ibidem. p. 20.

⁵⁶ PEINADO ALTABLE, José. Op. Cit. p. 138 - 139.0



3.- **Adolescencia:** (De los doce a los dieciocho o veintidós años). Período de los intereses ético sociales. Se inicia con la aparición de la pubertad.

De acuerdo a esta clasificación, me sitúe en la segunda y tercera infancia, por estar en estas las edades de los niños de primero de primaria.

En la segunda infancia, al niño comienza a interesarle su mundo y para conocerlo necesita hacer un mayor uso de sus facultades mentales de adquisición: atención, memoria, asociación; de sus tendencias educativas: curiosidad, observación e imitación. Por eso cuando un niño ingresa a la escuela primaria a los seis años, tiene muy desarrolladas sus facultades de adquisición.

Ha ejercitado estas funciones convenientemente respondiendo a sus intereses objetivos y concretos. Algunos psicólogos consideran a éste como el período del juego, pues es el juego la actividad espontánea más característica de la segunda infancia.

La tercera infancia se distingue por el predominio de los intereses abstractos y de la actividad simbólica. El niño entra en una fase nueva y decisiva de su evolución mental. Ahora el juego va a acompañarse del trabajo, el cual es un medio para conseguir ciertos fines.

“Las imágenes sensibles van a ser sustituidas por símbolos (escritura, lectura, cálculo por medio de cifras, mapas, dibujos, etc.) y por abstracciones (nociones de causa a efecto, de moral, etc.). En el período escolar que comienza, tiene que ejercitar preferentemente sus funciones mentales de elaboración (comprensión, juicio, razonamiento, análisis y generalización).”⁵⁷

⁵⁷ *Ibidem.* p. 144.

En la infancia, la percepción, la motricidad y el pensamiento tienen un rasgo característico: son sincréticos. Este carácter de percepción y comprensión del pensamiento infantil, en el que se da una gran facilidad para ligarlo todo a todo y una gran dificultad para aislar los elementos es, en cierto modo un producto del egocentrismo. Porque el pensamiento egocéntrico es necesariamente sincrético.

Este egocéntrismo disminuirá paulatinamente alrededor de los siete años, sustituyéndose poco a poco por un sentido crítico en constante aumento. Desaparece el animismo de etapas anteriores, es decir, las cosas ya no están vivas y el niño distingue ahora perfectamente entre los cuentos y leyendas con la realidad.

El pensamiento se va haciendo más positivo y busca explicaciones racionales a los hechos que observa. Poco a poco el infante adquiere las nociones de espacio y tiempo, pronto aprenderá el día en que vive, el tiempo que falta para su cumpleaños, etc. Toma conciencia de las medidas, de las distancias y de los medios para recorrerlos.

Durante este período el pequeño desarrollará su primera lógica, se preocupa por saber si su pensamiento es correcto o no. El escolar es una máquina que absorbe toda clase de datos; tiene un interés y curiosidad desmedida con su correspondiente atención y memoria extraordinaria.

Por otro lado, J Chateau, psicóloga de la escuela de Ginebra, considera que el juego cumple una función de adiestrar, fisiológica y psicológicamente al niño. llevándolo paulatinamente a la conquista de su autonomía personal, necesaria para entenderse con el mundo adulto. Por lo que el juego es parte de la génesis psíquica, física y social del sujeto que le proporciona integración como ente humano.

H. Wallon, ve en el juego una actividad que sirve para la expresión de la subjetividad del yo, en la que se echan a un lado las presiones o limitaciones

sociales, para ejercer una avidez sin límites por la función misma, y esto proporciona placer. Un ambiente que reprima la expresión del yo en sus diferentes posibilidades de manifestación, alentará conductas de inseguridad y dependencia.

“El juego va a servir como medio para el aprendizaje de conductas futuras, que más tarde deben imponerse al sujeto. Es decir, que a medida que éste se desarrolla, el juego va tomando rasgos definidos congruentes con las características personales del niño o de la niña, o también va a modificarlas.”⁵⁸

Con lo anterior puedo concluir que entre los pequeños del primer año de primaria existe un contraste de pensamientos, pues hay quienes se inician en un periodo de socialización y otros que aún permanecen en el pensamiento egocentrista según J. Piaget; por ello es de vital importancia que para integrar, formar y enseñar de una manera más atractiva y fácil al niño se emplee al juego por las bondades y beneficios que este nos brinda.

Además de que en la teoría psicogenética, cada etapa del desarrollo infantil se encuentra estrechamente ligada con un cierto tipo de juego; pueden existir modificaciones producto de la sociedad, la cultura o ciertos momentos históricos, pero el juego es universal en la vida misma, de igual forma que las etapas del desarrollo mental cumplen una sucesión rigurosa y precisa.

Por último, puedo decir que el juego cumple un rol esencial en la formación de la personalidad del infante y es de gran importancia para el desarrollo de la inteligencia, como lo han demostrado H. Wallon y J. Piaget. Sirve también como equilibrio de la afectividad y permite al niño su socialización y la incorporación de su identidad social. Por todas estas razones, el juego se constituye como una herramienta operativa que brinda amplias posibilidades a la práctica educativa, como un elemento renovador de la enseñanza y como medio para el aprendizaje que posibilita el desarrollo integral del niño.

⁵⁸ VALADEZ, Aurea Esthela. Op. Cit. p. 26.

2.2 FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA DEL JUEGO

A principios del siglo pasado médicos, filósofos y psicólogos realizaron investigaciones sobre el movimiento corporal. A la par de estos trabajos surgió el interés en los pedagogos por investigar lo relacionado al juego y al comportamiento sensomotor, entre ellos podemos destacar a Montessori, Froebel, Claparède, Decroly, Freinet, etc. Como consecuencia de este auge en la investigación sobre la actividad lúdica, existen en la actualidad muchas corrientes, de las cuales sólo abordaré de manera general las más sobresalientes.

Desde el aspecto psicológico, lo que más interesaba retomar era la Teoría Psicogenética de Jean Piaget por ser ésta en la que se basan los actuales Programas de Estudio a nivel básico, además de ubicar a nivel intelectual, de comportamiento y de intereses a los niños de primero que van de 6 a 7 años dentro de la etapa en la que les corresponde en esta teoría. También, se vio que el juego forma parte de esta teoría y que evoluciona conforme crece el niño, permitiéndole asimilar la realidad de una forma más relajada y la construcción de conocimientos más agradable.

Ahora bien, desde el aspecto Pedagógico, lo que interesa es precisamente retomar los aspectos más importantes sobre algunos sistemas educativos preescolares y escolares de Pedagogos que emplean al juego dentro de éstos. Pues a pesar de que el Programa de Estudios de Primer año de Primaria contiene algunos juegos, existe la carencia de métodos y más juegos que faciliten el aprendizaje al educando, así como su desarrollo integral.

Por lo que pienso que este trabajo puede convertirse en una guía valiosa, para las personas que de una manera directa o indirecta tienen que tratar con niños, como: padres, profesores, psicólogos, pedagogos, etc.

*** PEDAGOGÍA MARÍA MONTESSORI (1870-1952) ***

Se basa en la educación para el desarrollo y la liberación de los niños, su postulado se centra en la diferencia que hay entre el niño y el adulto, y la consideración de que el niño necesita mucho cariño. Además dice que "el niño es inquieto y se encuentra en una fase de intensa y continua transformación en lo corporal y en lo mental, por lo cual, es necesario permitirle aprender a través de esa gran necesidad de actividad con que cuenta ... la actividad física y el movimiento son el camino por el cual la inteligencia logra la captación, y recreación del mundo exterior y permite afinar su voluntad."⁵⁹

Montessori resalta la necesidad de los juegos para la educación de cada uno de los sentidos, de ahí que los juegos sensoriales estén estrechamente ligados a su pedagogía.

Los principios fundamentales de su pedagogía son:

- El principio de la libertad.
- El principio de la actividad.
- El principio de la vitalidad.
- El principio de la individualidad.

Para Montessori es de gran importancia respetar la espontaneidad del niño; es decir, hay que darle una libertad completa y absoluta para que él realice por sí mismo su trabajo, ya que a la educación la ve como una autoeducación, donde para lograr tal objetivo diseña una gama de materiales didácticos.

⁵⁹ Ibidem. p. 25-26.

Desde esta perspectiva, el docente es sólo un observador, estimula los ejercicios lúdicos más no interviene directamente de lo contrario estancaría el desarrollo del infante, pues el desarrollo de éste se basa en el esfuerzo y el ejercicio individual.

El método Montessori psicológicamente se apoya en el asociacionismo; es decir, está estrechamente ligado a la memoria, pues considera que en base a la repetición y al uso de material autoeducativo se logrará el aprendizaje. Montessori considera que en el niño primero es el juego y después el trabajo, y si esto se da de acuerdo a los patrones de desarrollo del infante, el trabajo adquiere los mismos intereses y valores que el juego.

*** PEDAGOGÍA FROEBELIANA (1782-1852) ***

Froebel basa su pedagogía en la actividad, siendo su método natural y activo, tomando en consideración la naturaleza infantil y su espontaneidad, siendo ésta fundamental en su educación y en la formación de su personalidad. El juego debe ser visto como algo profundamente significativo, pues en él, el niño revela su porvenir a los ojos del adulto.

“La autoactividad infantil resulta la palanca esencial y más fecunda para considerar desde el punto de vista educativo y el desacierto mayor resulta la autoridad impuesta que frena la actividad espontánea. Por lo que, el niño debe ser considerado y respetado en su desarrollo con plena autonomía, pero debe ser guiado para asumir lo ‘bueno’ y el ‘mal’”.⁶⁰

El juego es considerado por muchos teóricos y pedagogos como uno de los medios más eficaces para mejorar la inteligencia, al respecto Froebel dice:

⁶⁰ ZAPATA, Oscar A. Op. Cit. p. 24.

“En los juegos que exigen más actividad, no solamente la fuerza física recibe un alimento vivificante, sino también la fuerza intelectual; y aún podría añadirse que, si bien se considera, es tal vez la inteligencia la que mayor y más real provecho saca de esta clase de juegos.”⁶¹

Froebel comprendió que el juego infantil tiene gran relevancia en el desarrollo físico y en el desenvolvimiento intelectual y moral, es el juego pieza fundamental para que se de una educación integral. Además, Froebel considera que la mejor forma de hacer que el pequeño se vuelva activo, sociable y autoexpresivo es a través del juego; y dándole un cierto sentido poético a sus palabras, dice:

“ ... el juego, en esta edad, desarrolla al niño y contribuye a enriquecerle con cuanto le presentan su interior y la vida de la escuela; por el juego se abre al gozo y para el gozo, como se abre la flor al salir del capullo; porque el gozo es el alma de todas las acciones de esta edad.”⁶²

Sin duda, Froebel fortaleció los métodos lúdicos e hizo del juego el mejor instrumento para promover la educación del niño. Dentro de su método elaboró algunos juguetes denominándolos dones o regalos por el valor que le dan los infantes a la hora de recibirlos, siendo algunos de estos regalos:

- Una pelota de tela con otras seis pelotas menores que llevan los colores del arco iris.
- Una esfera, un cubo y un cilindro.
- Un cubo desarmable en ocho más pequeños.
- Un cubo que se descompone en ocho tablitas planas.
- Un cubo dividido en veintisiete dados pequeños.
- Un cubo desarmable en veintisiete tablitas.

Los juegos, regularmente se realizaban entre cantos.

⁶¹ CUELLAR PÉREZ, Hortencia. Froebel. La educación del hombre. Ed. Trillas, México, 1992. p. 78

⁶² Ibidem. p. 78.

*** PEDAGOGÍA DECROLY (1871-1932) ***

Decroly centra su metodología en dos principios fundamentales:

- * La globalización
- * El interés

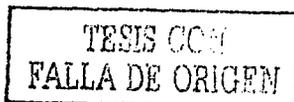
Considera que el pensamiento del niño es sincrético y no analítico, por eso lo toma como eje organizador de la enseñanza, de ahí la globalización, fenómeno que sintetiza las percepciones, la afectividad y la vida mental. La necesidad de los niños genera el interés y Decroly estudiando la actividad espontánea de los niños descubre lo que denomina Centros de Interés, alrededor de los cuales organiza los ejercicios de enseñanza.

“Los centros de interés están pensados para que los niños puedan, a partir de los conocimientos sincréticos iniciales, continuar profundizando analíticamente, con el fin de aumentar la comprensión del conocimiento inicial.

... Por otro lado, como el objetivo es volver activo el saber del niño, para lograrlo es necesario que lo estudiado cuente con niveles de concretización en la vida infantil.

... Como la razón psicológica del método enfoca la vida mental como una totalidad y no acepta la corriente de las funciones psicológicas que la ven como suma de las partes; los contenidos de la enseñanza que el niño debe conocer no deben estar divididos por disciplinas sino que deben presentarse como un todo, finalidad didáctica que cumplen los centros de interés. ⁶³

⁶³ ZAPATA, Oscar A. Op. Cit. p 31.



Decroly reconoce el valor educativo y motivacional que tiene el juego y expresa que éste es uno de los puntos principales en que el niño difiere del adulto, porque el pequeño juega constantemente, a todas horas y en cualquier lugar, para él jugar es sinónimo de vivir. Por esta razón Decroly "... considera que si se desea que el niño progrese en la escuela, sólo se puede lograr si se satisface su tendencia al juego." ⁶⁴

*** PEDAGOGÍA FREINET (1896 - 1966) ***

Celestine Freinet extraordinario pedagogo, filósofo y poeta, constituye una educación para el pueblo y por el pueblo. El principio que guía su método y sus técnicas de enseñanza y aprendizaje es la consideración de que se aprende por la actividad específica.

Freinet dice que sólo a través de la acción, la experiencia y el ejercicio se adquiere el conocimiento, por eso el trabajo escolar debe responder a las necesidades del niño y su principal necesidad es el juego, por lo que las actividades escolares se deben desarrollar en base al trabajo - juego, que se caracteriza por su dinamismo y creatividad, ya que el trabajo puede incorporar la alegría del juego si el niño se interesa en las actividades.

"... el juego - trabajo satisface todos los requerimientos primordiales de los individuos: libera y canaliza la energía fisiológica y el potencial psíquico que buscan naturalmente un empleo; tiene un fin subconsciente: asegurar una vida lo más completa posible y defenderla y perpetuarla; ofrece, en fin, una extraordinaria amplitud de sensaciones."⁶⁵ Freinet integra el trabajo y el juego, argumentando que los dos son una preciosa experiencia, caracterizada más que por la alegría, por el esfuerzo, la fatiga, el miedo, la sorpresa y los descubrimientos.

⁶⁴ Ibidem. p. 33.

⁶⁵ Ibidem. p. 38.

*** PEDAGOGÍA CLAPARÉDE ***

A partir de su definición de educación funcional como "la que toma el interés del niño como la palanca de la actividad que se desea despertar en él"⁶⁶, establece las implicaciones pedagógicas de esta evidencia, ya que se trata de relacionar el contenido formal de los programas escolares, con los móviles naturales de atención y de acción del escolar, pues apelando a ello se puede introducir una actividad autónoma por parte del niño.

El juego por lo tanto, es una actividad fundamental que tiene su base en la necesidad que tiene el niño por jugar convirtiéndose en un recurso natural que prepara al pequeño para la vida adulta, permitiéndole la satisfacción de sus necesidades presentes. Claparéde por lo tanto, recomienda el uso del juego en el proceso de la enseñanza, porque es ahí donde el niño ejercita su adaptación a una realidad que lo determina.

*** PEDAGOGÍA J. DEWEY ***

Dewey, al considerar la premisa de que el pensamiento no sólo es actividad mental, sino herramienta para la acción que satisface las necesidades del hombre, le da valor de verdad a la experiencia porque es pensamiento en acto que marca los límites del pensamiento mismo, existiendo una relación íntima y necesaria entre los procesos de la experiencia y la educación.

Por lo tanto Dewey considera, que la educación debe organizarse de acuerdo con los esquemas del método experimental para que el niño al aprender haciendo, asocie el saber y el hacer. En este proceso, Dewey recomienda el uso del juego como recurso para la socialización de las experiencias, pues considera que es el individuo agregado hacia los demás el que construye la sociedad y puede desempeñarse en ella.

⁶⁶ VALADEZ, Aurea Esthela. Op. Cit. p. 24.

Dewey considera que el juego es una expresión del yo que se completa en sí misma, como actividad que en estado presente, confunde los medios y los fines, absorbiendo al sujeto entero en un estado de gozo, similar al placer por lo estético; por lo tanto Dewey, le da al juego un carácter formativo y didáctico.

Lo cierto es que todos los autores consideran de gran importancia la utilización del juego en las actividades escolares, pues interviene de manera fundamental en el desarrollo integral de la personalidad, además de ser un elemento decisivo que mueve el interés del infante, trayendo como consecuencia un aprendizaje significativo.

Al igual que los psicólogos y pedagogos ven en el juego una herramienta eficaz en el proceso de enseñanza, también los docentes lo deberían de hacer. Así como el juego es el medio para los alumnos

Ahora, como pedagogos además de sus teorías diseñaron estrategias, métodos y técnicas en donde se incluyera al juego y que sirvieran como apoyo para el desarrollo integral del infante y le facilitaran el aprendizaje.

2.3 EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE

El juego representa un papel sustantivo en la labor educativa, prueba de ello es que las aportaciones de la pedagogía, la psicología y la investigación educativa, permitieron conocer mucho mejor el desarrollo infantil, lo que generó de inmediato una nueva concepción del niño y su evolución.

Generalmente se piensa que el juego es sinónimo de entretenimiento, distracción y diversión, por considerarlo que se opone a las actividades serias de producción, es decir al trabajo y viceversa. Por el juego, el educando obtendrá su autonomía ya que un niño que ha jugado adecuadamente será un adulto que se integre constructiva y creativamente a su realidad.

El juego es, en el aprendizaje, el nexo entre las palabras y la realidad. Lo ideal sería que todo aprendizaje se llevase a cabo dentro de una situación real de vida. No siendo esto posible, el juego es un gran aliado para motivar al niño a facilitarle el aprendizaje.

Los niños, según Nericci "aprenden a través de todo su ser, a través de todo su organismo y su mente al mismo tiempo. El ser humano aprende a través de toda su realidad existencial. Lo que hay es predominio de la motricidad, emotividad o intelectualidad, en éste o aquél aprendizaje"⁶⁷ puede ser coordinado en orden de complejidad en tres formas:

" * **Motora.** Es la que evidencia los movimientos musculares y pueden ser: sensorio-motora y perceptivo-motora.

Sensorio - Motora: es la que persigue habilidades motoras fácilmente automatizables y que pueden funcionar con un mínimo de control del pensamiento.

⁶⁷ NERICCI, Imideo Giuseppe. Hacia una didáctica general dinámica. Ed. Kapelusz, Argentina, 1973. p. 218

Perceptivo - Motora: es la que se propone alcanzar habilidades motoras, pero más sujetas al control del pensamiento; requiere elección de estímulos y está sujeta a pequeñas y constantes adaptaciones, como en el caso del dibujo y de la escritura.

* **Emotiva.** Es la que utiliza con mayor preponderancia la emotividad. Puede ser de apreciación, de actitudes e ideales y volutiva.

Apreciación: tiende a capacitar al individuo para sentir y apreciar la naturaleza y las diversas formas de expresión del hombre.

Actitudes e Ideales: procura alcanzar posiciones definidas que orientes al comportamiento.

Volutiva: el aprendizaje volutivo lleva al ser humano a controlar su voluntad, de modo que no se convierte en un manojito de impulsos egoístas, asimismo posibilita al individuo al mantenimiento de una conducta de firmeza cuando su voluntad flaquea, a fin de no ser explotado por sus semejantes.

* **Intelectual.** Es la que utiliza preferentemente la inteligencia, puede ser verbal, conceptual y de espíritu crítico.

Verbal: esta forma de aprendizaje utiliza la memoria mecánica.

Conceptual: esta forma de aprendizaje opera en mayor grado a la memoria lógica, retiene los hechos, relaciones y acontecimientos mediante la comprensión.

Espíritu crítico: esta forma de aprendizaje otorga importancia a la asociación, comparación y análisis de ideas, circunstancias y hechos, a fin de extraer de ellos conclusiones lógicas, alejando en todo lo posible la influencia de la sugestión, es la que se afirma en la reflexión y razonamiento. ⁶⁸

⁶⁸ Ibidem, p. 218, 219

La utilización de juegos en la enseñanza permite hacer que los conocimientos que pretendemos se aprendan, sean más fácilmente asimilados y recordados, ya que el niño al jugar libera su ansiedad, disfruta de un momento agradable y repite los conceptos en varias ocasiones sin se convierta en algo rutinario.

Los juegos tiene la ventaja de poder organizarse de múltiples formas, según las necesidades, tomando en cuenta el tiempo con que se dispone, el número de niños a participar, los recursos con que se cuentan y el espacio físico para llevarlos a cabo. Eso sí, el juego debe ser adecuado y adaptado a la edad del pequeño, contra con reglas mínimas y de fácil interpretación y poseer espontaneidad y dinamismo.

En el niño de primer año de primaria el juego es un instrumento muy importante para el educador porque lo ayuda a conocer el desarrollo físico, intelectual y social del niño, además le permite atraer la atención y participación del infante de una manera más fácil a la hora de enseñarle.

Por otro lado, el proceso de transición del jardín de niños a la escuela primaria es un paso decisivo en el proceso de socialización infantil, porque el niño al llegar a la primaria, se siente desconcertado al ver que sus intereses no son tomados en cuenta como en el kinder, encontrándose con un mundo frío y distante que le marca un ritmo de trabajo tan acelerado que le impide cualquier participación espontánea, teniendo que esperar indicaciones del profesor para poder hacer algo.

El ingreso a la primaria no debe significar una ruptura en el proceso de desarrollo y sustituir el ambiente lúdico por el formal, sino entenderse como una etapa de transición y tratar de respetar las características infantiles. En esta nueva etapa el aprender implica un cambio de conducta, que viene a ser un cambio de pensamiento egocéntrico a un pensamiento social, lo cual no resulta sencillo para el pequeño, es por eso que los docentes deben auxiliarse de recursos como el juego para facilitar esta etapa de cambio en el infante.

La descentración del pensamiento, es una etapa de transición difícil en el niño, pues se encuentra en un periodo de egocentrismo intelectual, no puede prescindir de su punto de vista, sigue aferrado a sus percepciones y por esto mismo se debe transformar su forma de actuar por medio de las relaciones interpersonales en el grupo, y que mejor para lograrlo, que utilice sus intereses natos como lo es el juego, sobre todo en este periodo tan importante para el ser humano.

Para educar al infante es importante partir de sus intereses, "si los animales jóvenes juegan, incluso los mamíferos superiores ¿Por qué hemos de negarle al niño ese derecho de atender sus intereses por medio del juego en la primaria?"⁶⁹

"El juego es una especie de escuela de relaciones sociales, ya que disciplina a aquellos que lo comparten, enseñándolos a tomar acuerdos, a interrelacionarse, a integrarse al grupo, a compartir sentimientos, ideas, es decir, a formar el sentido social."⁷⁰

La cooperación en el juego grupal tiene una función muy importante, ya que es una forma a través de la cual el niño se da cuenta que hay otros puntos de vista diferentes al suyo, con los que poco a poco se irá coordinando, además de ponerse en contacto con otros modos de ser y de actuar.

El juego no sólo es factor indispensable en la educación del educando, también lo relaja y descansa, lo divierte, le desarrolla su motricidad fina y gruesa, le enseña a seguir reglas y turnos, a respetar a los demás y a sí mismo, adquiere valores, ejercita su memoria y retención a través de la imaginación, es decir el juego le enseña al niño a ser niño.

⁶⁹ S.E.P. Antología de apoyoOp. Cit. p. 61.

⁷⁰ Ibidem. p. 22.



La educación en el primer año de primaria promueve el desenvolvimiento integral del educando, ofreciéndole oportunidades de realización individual constituyendo la base de su desempeño para los niveles siguientes.

El objetivo del primer año es ofrecer una educación de calidad, su prioridad se enfoca al dominio de la lecto-escritura, la expresión oral, fortalecer la identidad nacional y los valores culturales así como la estimulación del desarrollo del pequeño en un contexto pedagógico, adecuado a sus características y necesidades. Por todo esto, el educador debe estar preparado para afrontar cualquier situación de aprendizaje que se le presente y aplicar los recursos más oportunos para resolver el problema.

Las profesoras de primer año de primaria pueden llegar a encontrar en el juego, uno de los mejores instrumentos de los que se pueden auxiliar para lograr los objetivos que se propone la educación primaria. Pero también se debe saber cómo y cuándo aplicarlo, tratar de que los juegos sean educativos y no sólo entretengan al pequeño, sino que mediante éste asimile y aprenda a temprana edad para que en su vida futura sea un hombre equilibrado seguro de sí mismo, que sepa resolver los problemas que se le presenten.

El juego es en esencia diversión y distracción, constituyendo una herramienta didáctica cuando se emplea para facilitar, enriquecer y apoyar el proceso enseñanza - aprendizaje, porque al participar el niño adquiere habilidades, actitudes, destreza, aptitudes y otras cosas más que le ayudarán a su buen desarrollo.

2.4 EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA

En el trabajo escolar se considera como actividad básica al juego, ya que constituye un enlace entre el niño y el aprendizaje. Es importante recordar que "toda persona aprende con mayor facilidad aquello que le interesa y el juego constituye la motivación perfecta para lograr exitosamente cualquier conocimiento, además es bien sabido que el niño de primero para aprender a leer y escribir correctamente debe estar suficientemente maduro, esto también se logra mediante el juego."⁷¹

Para los docentes de los primeros grados de primaria, el juego resulta ser una actividad esencial en sus planes de trabajo ya que éste facilita el proceso educativo, mejora la habilidad mental, la memoria, ayuda en el lenguaje, permite al niño integrarse socialmente, lo ayuda a formar conceptos matemáticos, etc.

El juego didáctico resulta ser una propuesta de enseñanza más divertida para el educando, pues es el juego el mayor interés del niño y que mejor que le ayude éste a aprender de manera menos complicada y tediosa los contenidos del programa escolar.

A continuación, describiré la forma en que interviene el juego en cada una de las materias que integran al Programa Escolar de Primer año de Primaria, con el objetivo de dar a conocer como el juego se vuelve en la actividad principal para lograr un aprendizaje más rápido en cualquier actividad para el educando.

El juego le facilita al niño la coordinación motora fina, cuando le permite, por medio de trazos en su cuaderno aquellos movimientos que se relacionan con las letras, originándose con esto las destrezas motrices necesarias para la escritura.

⁷¹ ARANDA, María Asunción. Op. Cit. p. 103.

En el español existen muchas y muy variadas maneras de incluir el juego en el proceso enseñanza - aprendizaje y de paso van inmersos un sinnúmero de beneficios para el niño, por ejemplo al utilizar los trabalenguas, a parte de divertir al niño, éste ejercita los movimientos de sus músculos faciales. También existen los crucigramas, memoramas, adivinanzas, etc., que requieren del niño sus conocimientos previos con que cuente, su atención, concentración, memoria, haciendo el aprendizaje divertido.

Para llegar a los conceptos matemáticos es indispensable que el alumno participe activamente en el proceso que da lugar a ellos. Las matemáticas es una de las materias que más trabajo le cuestan al educando aprender, "investigaciones han demostrado que una de las causas fundamentales es que, por un lado la forma de enseñar no coincide con la forma en que el niño aprende, y por otro lado, que a estos aprendizajes se accede mediante la repetición mecanizada de las formas de representación (numerales)."⁷²

En el periodo preoperatorio el infante todavía es incapaz de asimilar representaciones mentales sin un apoyo externo, para conceptualizar una suma o una resta requiere por ejemplo, auxiliarse de fichas, semillas, piedritas, etc. "El juego psicomotriz es una de las actividades fundamentales para el aprendizaje de la geometría. Ya que a partir de éste se da a la construcción del espacio y el tiempo, elementos necesarios para conocimientos geométricos como: líneas, punto, ángulo, volumen, perímetro, etc."⁷³

En el libro de primero existe un juego muy divertido y entretenido para los niños, es el laberinto que se juega como la oca, en el que reafirman los números hasta el 100, hacen sumas, y sobre todo tienen que estar pendientes del lugar al que tienen que avanzar para no perder.

⁷² S.E.P. Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños. Talleres Grafomagna, México, 1993. p. 85.

⁷³ Ibidem. p. 23.

En el aprendizaje de la historia y de los héroes que han tenido un papel determinante en ella, resultan excepcionales las representaciones de personajes históricos, estos dan una enseñanza histórica a la vez que ayudan a la integración grupal del niño.

La educación cívica tiene como propósito inculcar valores y actitudes que permitan al individuo integrarse a la sociedad y participar en su mejoramiento y mediante el juego obtendremos, aparte de que el infante se divierta y se interese en los problemas sociales y cívicos de la sociedad, un niño autónomo, es decir, un niño con decisiones propias. "Hay una enorme diferencia entre una respuesta correcta, obtenida de una forma autónoma, es decir, mediante la convicción personal y una respuesta obtenida de forma heterónoma, o sea mediante la obediencia."⁷⁴

La educación artística fomenta en el niño la apreciación por la música, el canto, la plástica, la danza y el teatro. Y es mediante la exploración, construcción, manipulación y juego de diversos objetos como podemos cumplir este objetivo, siendo algunas actividades: producción de sonidos con partes del cuerpo y con objetos del entorno, representación corporal rítmica de seres y fenómenos, dibujo libre, juego teatral, construcción de títeres, manipulación de materiales moldeables, etc.

La educación física a través de la práctica de juegos y deportes escolares fortalece la integración del alumno con el grupo al que pertenece, además lo estimula en el desarrollo de habilidades motrices y físicas. Algunos juegos que se incluyen son: la rueda de San Miguel, el lobo, las estatuas de marfil, los encantados, cebollitas, el robot, etc.

Como podemos darnos cuenta el juego a captado la atención de psicólogos y pedagogos, los cuales se han dado a la tarea de estudiar las ventajas e importancia que éste tiene para el buen desarrollo integral del ser humano y sobre todo como puede facilitarle al niño el aprendizaje.

⁷⁴ Ibidem. p. 29.

En base a estas teorías es como me he dado cuenta y convencido del gran valor didáctico del juego, y sobre todo como puede auxiliar al profesor de primero de primaria a la hora de impartir sus clases, obteniendo el niño un aprendizaje significativo. Sobre todo porque el paso del Kinder a la Primaria significa para el infante un cambio de ambiente, de amigos, de maestros, lo cual no implica un desinterés por seguir jugando, aspecto que muchas veces descuida el profesor, quizá por no saber como compaginarlo con su método de enseñanza.

A continuación, se analizará los programas de Educación Básica Preescolar y de Educación Básica de Primer Grado de Primaria para darnos cuenta de que manera contemplan al juego en sus contenidos.

Por lo que en el último capítulo se plasmarán los resultados obtenidos con la aplicación de la investigación, donde se confirmará o descartará la hipótesis planteada en el anteproyecto con respecto al juego como herramienta didáctica dentro del proceso enseñanza - aprendizaje.

CAPÍTULO III

LOS PROGRAMAS DE EDUCACIÓN BÁSICA Y EL JUEGO

En el presente capítulo se contempla la revisión de los contenidos de los programas de Educación Preescolar (el actual programa) y en especial el de Primer año de Educación Básica desde la Reforma educativa de 1972 donde se cambió de asignaturas a Áreas programáticas, después en 1978 se volvió a hacer una nueva revisión creándose los Programas Integrados y por último la Modernización educativa de 1993. Todo esto con la finalidad de ver que tanto contemplan al juego en sus contenidos y de que manera lo hacen.

La educación primaria ha sido a través de nuestra historia el derecho educativo fundamental al que han aspirado los mexicanos. Una escuela para todos, con igualdad de acceso, que sirva para el mejoramiento de las condiciones de vida de las personas y el progreso de la sociedad, ha sido una de las demandas populares más sentidas. Morelos, Gómez Farías, Juárez y las generaciones liberales del siglo antepasado expresaron esta aspiración colectiva y contribuyeron a establecer el principio de que la lucha contra la ignorancia es una responsabilidad pública y una condición para el ejercicio de la libertad, la justicia y la democracia.

El Artículo Tercero Constitucional formuló de la manera más exacta el derecho de los mexicanos a la educación y la obligación del Estado de ofrecerla. Con la creación de la Secretaría de Educación Pública hace 72 años, la obra educativa adquirió continuidad, y como resultado de una prolongada actividad de los gobiernos, de los maestros y de la sociedad, la educación primaria dejó de ser un derecho formal para convertirse en una oportunidad real para una proporción creciente de la población.

Los logros alcanzados son de gran relevancia. Las oportunidades de acceder a la enseñanza primaria se han generalizado y existe mayor equidad en su distribución social y regional.

3.1 CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL PROGRAMA DE EDUCACIÓN PREESCOLAR

El acuerdo para la modernización educativa, trajo como resultado nuevos programas a nuestro sistema de educación básica. En el nivel preescolar dicho documento está basado en "Proyectos" y destaca entre sus principios, "el respeto a las necesidades e intereses de los niños, así como a su capacidad de expresión y juego, favoreciendo su proceso de integración."⁷⁵

La principal actividad del niño en el nivel preescolar es el juego porque a través de él, "interactúa sobre el mundo que le rodea, descarga su energía, expresa sus deseos, sus conflictos, lo hace voluntaria y espontáneamente, le resulta placentero y al mismo tiempo el juego crea y recrea las situaciones que ha vivido."⁷⁶

En esta etapa el juego es simbólico, es decir, sustituye un objeto por otro, se considera que gracias a las actividades lúdicas, de este tipo, el pequeño adquiere el dominio de sus facultades psíquicas, físicas, sociales y afectivas. Para fundamentar el programa se tomó en cuenta la dinámica misma del desarrollo infantil en sus dimensiones física, afectiva, intelectual y social.

Toma en cuenta que el desarrollo infantil es un proceso complejo, y es así porque se produce a través de la relación del niño con su medio natural y social. El desarrollo por lo tanto es resultado de las relaciones del infante con su medio ya sea familiar, escolar, etc. "El acercamiento del niño a su realidad y el deseo de comprenderla y hacerla suya, ocurre a través del juego, que es el lenguaje que mejor maneja."⁷⁷

⁷⁵ S.E.P. Programa de Educación Preescolar. Fernández Ed. México, 1992. p. 5

⁷⁶ S.E.P. Bloques de juego y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños. Talleres Grafomagna, S.A. México, 1993. p. 22.

⁷⁷ S.E.P. Programa de Educación Preescolar. Fernández Ed. México, 1992. p. 10

En el programa preescolar, el lugar preponderante lo ocupa el juego, y considera que a través de él se manifiesta el lenguaje, la creatividad e incluso impulsos agresivos y violentos y que estos pueden traducirse en creaciones si se les encamina adecuadamente. "El jardín de niños considera la necesidad y el derecho que tienen los infantes a jugar. Jugar y aprender no son actividades incompatibles, por lo que sería deseable que la escuela primaria pudiera abarcar estas dos grandes necesidades."⁷⁸

Actualmente en preescolar se utiliza el método de "Proyectos" intentando a través de él, responder al principio de globalización del niño. Hay que recordar que el infante ve las cosas como un todo unificado y tiene una gran dificultad para percibir sus partes.

Es importante hacer notar que en preescolar hasta el tiempo destinado a las actividades va de acuerdo a los intereses del pequeño. Los proyectos se definen a partir de las experiencias de los educando. La organización de estos se consolida a través de juegos y actividades que corresponde a los aspectos afectivos, intelectuales, físico y social del niño.

"Trabajar con proyectos es planear juegos y actividades que correspondan a las necesidades e intereses del desarrollo integral del niño."⁷⁹

"La elección de los proyectos (temas a tratar o desarrolla en clases) está a cargo en primer lugar de los propios niños y si ellos no se deciden o no tienen alguna duda o inquietud, entonces es la educadora quien definirá que tema se abordará."⁸⁰

En su primera etapa, el método de proyectos se basa en actividades libres o sugeridas por los niños para detectar sus intereses y después de haberlo hecho y de haber manifestado sus inquietudes viene como segunda parte la

⁷⁸ Ibidem. p. 17.

⁷⁹ Ibidem. p. 18.

⁸⁰ S. E. P. Bloques de juego y actividades....Op. Cit. p. 41,42.

realización o desarrollo del proyecto que debe estar conformada por juegos y actividades que conduzcan al proceso enseñanza - aprendizaje. La tercera etapa está constituida por la autoevaluación: los pequeños comentan sus experiencias.

La organización de cada proyecto debe de ser coherente con el juego ya que "propicia el proceso de descentración de si mismo, para integrarse al grupo como miembro activo poniendo en juego su iniciativa, la libertad de expresión y movimientos encaminados al logro de la autonomía."⁸¹

Las actividades se organizan para que favorezcan la coordinación e interacción entre los pequeños y todas ellas deben ser con tendencias lúdicas, porque se consideran que si son de esta manera, el niño se involucrará física y emocionalmente y debemos recordar que "solamente aprendemos aquello que queremos aprender, lo que nos interesa."⁸²

A continuación mencionaré las características principales del Programa de Educación Preescolar:

- El programa considera al juego su elemento principal.
- El programa considera al juego como su elemento principal e insustituible.
- El programa se fundamenta en la experiencia del niño.
- Se da gran importancia al ejercicio de las artes como: la música, las artes escénicas, las artes plásticas, la literatura, las artes visuales, etc.
- Los temas de trabajo no son impuestos, son los propios educando lo que de acuerdo a sus necesidades e intereses los escogen.

⁸¹ Ibidem. p. 32

⁸² PEINADO Atable. José. Op. Cit. p. 125.

En cada bloque de trabajo va inmerso el juego como elemento imprescindible.

- El programa se plantea en cuatro dimensiones (afectiva, social, intelectual y física) y en todas se considera al juego como elemento vital, pero sobre todo en la dimensión intelectual es importante destacar que se atiende de acuerdo al momento psicológico del niño que viene a ser la función simbólica.
- La metodología planteada (principios de globalización) va acorde con las características que presenta el pequeño en ese momento: sincretismo.
- La duración y ritmo de las actividades tienen que estar en relación directa con las necesidades de los niños.

3. 2 EL JUEGO A TRAVÉS DE LOS PROGRAMAS DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA

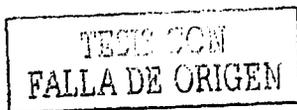
Con la finalidad de saber hasta que punto los programas de estudio de primer grado de educación primaria han dado importancia a las actividades lúdicas del escolar, analizare algunos programas. Esto se hará a partir de la reforma educativa del año 1972, hasta llegar al programa vigente que se puso en práctica en 1993.

El libro para el maestro de primaria, señala que la S.E.P. sostiene un proceso continuo de revisión y evaluación de la educación que se da en México, con el propósito de que los contenidos y los métodos educativos estén de acuerdo a los requerimientos del país. De esta manera, tiene la oportunidad de actualizar los planes y programas, tomando en cuenta "los avances del conocimiento y de la pedagogía en particular."⁸³

La principal reforma que se llevó a cabo en el año de 1972 consistió en integrar las diversas asignaturas en áreas programáticas. Para el diseño de estos programas se tomaron en cuenta las necesidades de desarrollo físico, intelectual, emocional y de socialización de los educandos, y los aspectos que debe comprender su formación humanística, científica y técnica. También se considero que la escuela primaria no es la única agencia de formación e información, por lo que sus programas deben abandonar el criterio enciclopedista que los ha caracterizado.

Los programas de esta reforma no son compartimientos estancos ni piezas sueltas, toman en cuenta la acción que la sociedad y la familia han ejercido sobre los niños antes de ingresar a este nivel. Se ha incorporado a la estructura de los programas los conceptos de educación permanente, de actitud científica, de conciencia histórica y de relatividad, poniéndose especial énfasis en el proceso educativo, el cual debe estar basado en el aprendizaje y no en la transmisión de conocimientos digeridos por otros.

⁸³ S.E.P. *Libro del maestro para el primer grado*. Talleres de la comisión nacional de libros de texto gratuito, Mexico, 1984. p.9



“Sólo se aprende aquello en lo que se tiene interés y para lo cual existe una motivación apropiada. Estos programas y los libros de texto ponen el acento en el aprendizaje gozoso, en lo que se aprende por juego, por placer. El énfasis está en que los escolares aprendan a aprender lo que les interesa y les será socialmente útil.”⁸⁴

Las áreas programáticas son las siguientes: Lengua nacional se convirtió en Español; Aritmética y Geometría en Matemáticas; Protección de la salud y mejoramiento del vigor físico, Investigación del medio y aprovechamiento de los recursos naturales se convirtieron en Ciencias Naturales; Comprensión y mejoramiento de la vida social pasaron a Ciencias Sociales; Actividades prácticas fue Educación Física; Actividades creadoras pasó a ser Actividades Artísticas y Actividades Tecnológicas.

La estructura de los programas comprende los siguientes apartados:

- Unidades de aprendizaje.
- Objetivos Generales y Específicos
- Actividades que se sugieren para alcanzar los objetivos.

Específicamente en el programa de primer año, hubo un cambio substancial en cuanto al concepto de lengua y la metodología empleada para la enseñanza del español. Este programa sustenta que “para el ser humano hablar, es una función tan natural como caminar.”⁸⁵

Esto significa que para que todos los niños se acerquen a la lengua, como un objeto digno de atención, de cuidado y de estudio, es indispensable respetar “el lenguaje familiar y callejero.”⁸⁶ Aprovechar el gusto que sienten por manipular el lenguaje y el de jugar con las palabras.

⁸⁴ SEP. Plan de Estudios y programas de educación primaria. México. 1972. p. X.

⁸⁵ SEP. Libro del maestro para primer grado. Español. Talleres de la Comisión Nacional de libros de texto gratuito. México. 1975. p.9

⁸⁶ Ibidem. p. 36.



Todos los niños juegan con el lenguaje de una manera o de otra: les encanta manipular el lenguaje, hablar con la consonante de la f (vefentefe afa jufugafar por veinte a jugar), o hablar con la g (vegentege aga jugugagar), les gusta eso de decir todo con una sola consonante.

Este hecho nos demuestra que el niño aprende a través del juego, por ser su actividad lúdica, por ello este programa ha integrado el proceso de juego con el proceso de aprendizaje. Al darle precisamente un carácter de juego a los ejercicios de maduración y a los temas que integran las nociones de lingüística, los cuales tiene un valor en si mismo y una función de enorme importancia, la de divertirlos.

La expresión anterior, manifiesta que tanto los ejercicios de maduración, aparte de brindarle la oportunidad de madurar sus facultades físicas y mentales, le ayuda en aquellas que le van a permitir obtener la habilidad de leer y escribir y que lo harán más apto para todo tipo de aprendizaje.

En cuanto a matemáticas su objetivo es el de fomentar en el educando la capacidad de razonar y aplicar este razonamiento a situaciones reales o hipotéticas de las cuales puedan derivarse a su vez conclusiones prácticas u otras formalizaciones.

Para el área de Ciencias Naturales el objetivo es formar ciudadanos que participen críticamente en los problemas de la comunidad, que se esfuercen en modificar y dominar el medio que los rodea en beneficio propio.

El área de Ciencias Sociales tiene como objetivo hacer entender al educando el medio que lo rodea, en lo social, lo político, lo económico y lo artístico. Infundir el espíritu de simpatía, comprensión y tolerancia respecto a valores ajenos, a modos de ser y de pensar de otros hombres, de hoy y de antes.

Las áreas de Educación Física y Artísticas tiene como objeto desarrollar las capacidades innatas del niño para comunicarse con los demás a través del juego, el deporte, el arte, etc. Propiciar su coordinación motriz. A través de los juegos y ejercicios impulsar la formación de hábitos de recreación en el hogar, la escuela y la comunidad y sobre todo fomentar el espíritu de cooperación.

Por último, el área de Actividades tecnológicas tiene como objetivo fomentar en el educando la conciencia sobre la obligación de aprovechar al máximo los recursos naturales en bien de la sociedad.

En todos los programas de este grado se sugieren juegos para la enseñanza de los contenidos, como:

- Juegos de equilibrio
- Juegos de carrera
- Juegos para identificar los días de la semana y su orden
- Juegos de reproducción de ritmos de golpes de palmadas, producidos por tablas.
- Juegos de lotería, en donde se haga coincidir figuras y palabras.
- Juegos de rompecabezas con palabras.
- Juegos de contar palabras.
- Juegos y rondas referidos a la ubicación de diferentes situaciones.
- Juegos de ubicación de personas y objetos combinando dos o tres elementos.
- Juegos sobre agudeza auditiva.
- Organización de juegos donde los niños imiten sonidos de cosas y animales.
- Realización de juegos organizados que fomenten la comprensión, la fraternidad, la ayuda mutua y la amistad.
- Organización de juegos de imitación sobre los oficios y ocupaciones de los habitantes de la localidad.
- Organización de juegos que fomenten la imaginación.
- Entre otros.

No obstante los logros alcanzados hasta el momento, las experiencias obtenidas en la práctica docente y las observaciones recogidas en informes y otros documentos, indicaron que era necesario revisar materiales para lograr una mayor congruencia entre ellos para que en, en su conjunto, resulten más adecuados a las necesidades de la educación nacional. Para ello en septiembre de 1978, la Secretaría de Educación Pública realiza otra revisión a los programas de estudio.

Entre las principales causas que sirvieron para las modificaciones de los nuevos programas se encuentran las siguientes:

- Los auxiliares didácticos, los programas y los libros de texto no se correlacionan adecuadamente en cuanto a los contenidos y en cuanto a las referencias entre unos y otros.
- Los contenidos de las áreas son demasiados.
- Los auxiliares didácticos son los que requieren mayores cambios. Son difíciles de manejar y requieren de una mayor calidad en objetivos y en la información científica.

Las consideraciones anteriores plantearon la necesidad de superar las deficiencias y afirmar los aciertos de esos materiales. Tras escuchar las opiniones de maestros en ejercicio y de diversos especialistas, se llegó a la conclusión de elaborar **Programas y Libros del maestro Integrados**.

Ahora bien, la integración consiste en presentar al alumno la realidad, las cosas, los hechos, como se presentan en la naturaleza; como un todo unificado, capaz de ser reconocido parcialmente desde cada una de las áreas de aprendizaje. En una interrelación organizada de los diferentes campos de la realidad que el niño debe conocer.

Sin perder de vista el contenido programático de cada área, la integración se adapta a las características psicológicas del niño, dando lugar así a un programa de mayor valor didáctico.

“Con un Programa Integrado se logra la aglutinación de todas las áreas de conocimiento contempladas en el currículo, se relacionan las partes con el todo y se concatenan los conocimientos, ya que se insertan en una síntesis sólida, rica de significado, que el niño podrá aplicar en la transformación en que se desenvuelve. Además, se evitan las repeticiones, los saltos, la dispersión, las fragmentaciones y la falta de coherencia entre los contenidos.”⁸⁷

Esta integración tiene fundamentos teóricos en la teoría de la Gestalt, que dice: “El organismo no reacciona con respuestas aisladas a un estímulo único, sino que responde de manera total a una configuración compleja de estímulos. Estas configuraciones constituyen las partes de un todo organizado.”⁸⁸ El sincretismo, característica del niño, es la percepción global, es decir, que el infante percibe las cosas como un todo indiferenciado sin ser capaz de analizar sus componentes.

El educando aprende mejor las cosas cuando se le enseñan relacionadas, entrelazadas, unas adquiridas con otras e íntimamente ligadas para que de ésta forma, se graben en su memoria, pero en una memoria de tipo operatorio. Las adquisiciones penetran en su interior como vivencias obtenidas a través de la práctica cotidiana, la cual le permite realizar movimientos corporales, manipulaciones y utilizar todos sus sentidos.

Esta modalidad integradora ha requerido de la creación de **Módulos**. Los contenidos se han seleccionado de acuerdo al nivel o grado de desarrollo de los alumnos y están señalados en los objetivos de cada módulo. El programa de primer grado está organizado en ocho unidades y cada una de ellas consta de cuatro módulos. Al principio de cada módulo aparecen los contenidos y los objetivos del mismo y a continuación se describen las actividades que se sugieren.

⁸⁷ SEP. Plan y Programas de Estudio de Educación Básica, México, 1980. p. 55

⁸⁸ SEP. Libro del maestro para el primer grado. Talleres de la Comisión Nacional de libros de texto gratuito, México, 1981. p.48

Este programa considera principalmente las características del infante en las tres esferas de la personalidad: afectiva, cognoscitiva y psicomotriz.

“En el área psicomotriz, el pequeño reconoce las partes de su cuerpo y puede realizar diversos movimientos. Es capaz de vestirse, se manifiesta ocupado en constante actividad. Prefiere juegos con arena, agua y barro. Toma mayor conciencia de su mano como herramienta. Despliega abundante actividad oral, toca, manipula y explora todos los materiales.

En el área cognoscitiva, la percepción y el pensamiento son globales, sin llegar al análisis. Sólo describe pero utiliza más el monólogo. Es egocéntrico, intuitivo. Ordena los elementos y objetos, utiliza un método sistemático. Se interesa por reconocer palabras en libros y revistas que le son familiares

En el área afectiva, muestra una gran necesidad de afecto y cariño, aparecen algunas actitudes de agrado hacia el orden. Les da vida a las cosas inanimadas. Sigue siendo egocéntrico, quiere ser continuamente elogiado. Es muy sensible a los estados de ánimo de la gente que lo rodea. Le gusta el juego.”⁸⁹

Las sugerencias metodológicas que se recomiendan son: la metodología para la enseñanza - aprendizaje, debe partir siempre de la realidad que viven los alumnos, con el fin de que participen creativamente en la elaboración del conocimiento.

La enseñanza del ritmo principiará con la imitación de animales y otros ruidos de la naturaleza, considerando siempre la presencia de la actividad creadora y el juego. La expresión corporal iniciará también con el estudio del ritmo, permitiendo la manifestación de los sentimientos con gestos plásticos, el ordenamiento y la sincronización de acuerdo con los ritmos musicales.

⁸⁹ Ibidem. p.48-56

La expresión gráfica estará encaminada a permitir su desenvolvimiento, como en el desarrollo del estilo individual. La poesía coral, favorece la adquisición de cualidades de la voz y de la mímica, el teatro de títeres da al alumno la oportunidad de vencer su timidez, constituyendo valiosos antecedentes para las actividades del teatro vivo.

A través del análisis de estos programas, se puede observar que éstos atienden a las necesidades e intereses del infante que son: el juego y la expresión.

El juego en estos programas ha desempeñado un papel básico y esencial, desde el momento que han integrado el proceso de aprendizaje con las actividades lúdicas. Pretendiendo de esta manera que las adquisiciones del educando penetren en su interior como vivencias con la práctica, considerando que todos los tipos de relación incluyendo el conocimiento están ligados a su acción corporal.

Por eso el valor de la vivencia es algo fundamental en esta concepción del aprendizaje. Y estas vivencias sólo las podrá lograr mediante el juego. Además el juego permite el desarrollo y el enriquecimiento de la esfera socioafectiva, porque a través de él, podrá expresar sus emociones y sentimientos, satisfacer la necesidad de comunicarse y avanzar en su proceso de integración.

3.3 EL JUEGO EN EL PROGRAMA DE ESTUDIOS ACTUAL DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

Con el propósito de conocer el papel que desempeña el juego en el Plan y Programas de Estudio 1993, me permití hacer la siguiente exposición basándome en dicho documento. El actual programa es el resultado de una consulta nacional que se realizó en el año de 1989, en la que participaron maestros, padres de familia, centros académicos, representantes de organizaciones sociales, autoridades educativas y representantes del S.N.T.E., la cual permitió identificar y precisar prioridades, siendo éstas las que a continuación se citan:

- A. Renovación de contenidos y métodos de enseñanza.
- B. Mejoramiento de la formación del maestro.
- C. Articular los niveles educativos básicos (preprimaria - primaria - secundaria).

Esta reforma educativa tiene como propósito principal: fortalecer la capacidad de la lectura y la escritura, el uso de las matemáticas en la solución de problemas en la vida práctica, enlazar los conocimientos científicos en la preservación de la salud y la protección del medio ambiente, conocer ampliamente la historia y la geografía de nuestro país.

Uno de los puntos centrales de este programa de estudio es: estimular las habilidades que son necesarias para el aprendizaje permanente y procurar que la adquisición del conocimiento esté asociado con el ejercicio de habilidades intelectuales y la reflexión.

Sus rasgos centrales son la prioridad que le asigna al dominio de la lectura, la escritura y la expresión oral, así como la eliminación del enfoque formalista que enfatizaba el estudio de nociones de lingüística y los principios de la gramática estructural.

Lo que ahora se pretende es desarrollar en los niños su capacidad de comunicación en la lengua hablada y escrita

En cuanto a la enseñanza de las matemáticas se pone mayor énfasis en la formación de habilidades para la resolución de problemas y el desarrollo del razonamiento matemático a partir de situaciones prácticas.

Durante los dos primeros años, las nociones de historia, geografía y educación cívica, se enseñan de manera conjunta dentro de la asignatura de Conocimiento del Medio.

También se reservan espacios para la educación física y artística, como parte de la formación integral de los alumnos. La educación artística y física debe ser no sólo una práctica escolar, sino también un estímulo para enriquecer el juego de los niños y su uso del tiempo libre.

Los programas para los seis grados articulan los contenidos y las actividades en torno a cuatro "Ejes temáticos" que son: *Lengua hablada, Lengua escrita, Recreación literaria y Reflexión sobre la lengua*. "Los ejes son un recurso de organización didáctica que se combinan, de manera que las actividades específicas de enseñanza integran comúnmente contenidos y actividades de más de un eje."⁹⁰

En el primer grado, las actividades se apoyan en el lenguaje espontáneo, los intereses y vivencias de los infantes. Siendo este interés el Juego, es por ello que en Español, tienen un tratamiento de juego las opciones didácticas, llamadas "situaciones comunicativas". Ejemplos:

- Juegos con descripción para adivinar de qué o quién se trata.
- Juegos de simulación de entrevistas.
- Participación en juegos que requieren dar o comprender órdenes.
- Expresión mediante la mímica.

⁹⁰ S. E. P. Plan y programas de estudio 1993. Educación Básica Primaria. México, p. 23.

Se incluyen las actividades de tipo lúdico, que deben estar presentes a lo largo de toda la primaria, tales como las adivinanzas, los memoramas, los crucigramas, los juegos que implican el uso del diccionario, etc.

En cuanto al aspecto de la Educación Cívica (formación de valores), se requiere para ello un tratamiento vivencial, siendo espacios para lograrlo: el juego, la relación entre compañeros, entre maestro - alumno y el grupo.

En la Educación Artística, para el aspecto de la danza y la expresión corporal se toma en cuenta la práctica del juego infantil. En la apreciación y expresión teatrales, se hace uso del juego teatral: representación de objetos, seres y fenómenos del entorno y de situaciones cotidianas.

La asignatura de Educación Física, fortalece la integración del individuo a través de la práctica de juegos y de deportes escolares. Sus puntos de partida son: la posibilidad de acción motriz y los intereses hacia el juego, mediante el aprovechamiento de éstos se logrará el éxito de la educación física. Uno de los propósitos fundamentales de esta asignatura es promover la participación del infante en juegos y deportes tanto moderno como tradicionales.

En el campo del desarrollo perceptivo-motriz, para el aspecto 'contracción y relajación de diferentes partes del cuerpo', se utiliza el juego "El robot": tensar y aflojar partes del cuerpo.

Para el campo de desarrollo de las capacidades físicas, se emplean juegos dirigidos como "Doña Blanca, y la "Rueda de San Miguel" en el aspecto de la manifestación de la fuerza general.

En el aspecto de velocidad y reacción se emplean los juegos: "Policías y ladrones", "Mar y Tierra", "Relevos", "Lanzaderas".

En el aspecto de la manifestación de resistencia en acciones continuas (caminar, correr sin detenerse) se emplean los juegos: "La roña", "Los encantados" sin bases.

Otro aspecto es el de Flexibilidad en movimientos amplios que involucren articulaciones y músculos de todo el cuerpo, utilizándose el juego de: Imitar movimientos de animales.

Ahora bien, aunque el juego se contempla en el programa de estudios, muchas veces el profesor no los aplica por pensar que al hacerlo el grupo se saldrá de control, o bien por ser una pérdida de tiempo.

A través del recorrido hecho por los programas de estudio de primer año, desde 1972 hasta 1993, me he podido percatar que siempre se han tomado en cuenta las necesidades del niño y por consiguiente todos han incluido al juego de una o de otra manera en los contenidos, actividades o sugerencias de los programas. Aunque en algunos se a destacado más que en otros.

Además de que con el transcurrir del tiempo los programas de estudio han ido elevando su calidad educativa, sólo depende del docente en llevarlos a la práctica para lograr este objetivo y sobre todo actualizarse constantemente para mejorar su labor educativa.

Lo que cabría resaltar es que el profesor muchas veces aunque el programa indica realizar cierto juego para reafirmar algún contenido, el docente no lo hace por creer que es pérdida de tiempo, o no le alcanza éste para organizarse y cubrir todas las actividades que tenía planeadas para ese día. Entonces, no sirve de mucho que se incluya el juego en los programas si el profesor no lo contempla en su planeación diaria. O bien, en algunas ocasiones sí emplean el juego, pero no con la finalidad de enseñar, sino con la finalidad de entretener al niño un momento en lo que él hace otras cosas, y no es que el juego no entretenga lo que pasa es que no es su única función.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN Y PROPUESTA DE APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO

El lugar donde se desarrolló la presente investigación fue, en la Escuela Primaria Oficial Matutina "18 de Marzo"; la cual se localiza en Calle 27 y Av. 8, Col. Amp. Las Águilas, Cd. Nezahualcóyotl, perteneciente a la zona escolar No. 19.(anexo 1)

Siendo el motivo que me llevó a elegir este tema y a ponerlo en práctica en dicha institución, el de contribuir al mejoramiento de la práctica docente y con ello facilitar el aprendizaje a los pequeños que entran a este nuevo mundo escolar, además de ayudar a los docentes encargados de los primeros años a hacer sus clases más divertidas, atractivas y dinámicas sin que ello implique caer en el relajamiento, y que mejor que sea en el lugar donde laboro.

En la citada institución es donde actualmente laboro como docente del primer grado, ingrese a ella en Enero del año 2000, y los niños con quien estuve trabajando en la investigación de campo eran del **1er. año grupo "C"**. Quienes en su mayoría eran alumnos normales, aunque algunos con problemas de conducta. Les gustaba asistir a la escuela, trabajar y jugar. Este grupo estaba formado por 14 niños y 8 niñas.

El nivel económico de la población estudiantil es de clase media. La escuela cuenta con 13 aulas, 1 dirección, 1 salón de usos múltiples, 2 patios pequeños y sanitarios para ambos sexos.(anexo 2). El personal de la escuela esta conformado por la Directora, 5 profesores y 8 profesoras, incluyéndome yo. En seguida describiré los instrumentos diseñados y aplicados en la presente investigación, así como los resultados obtenidos, para finalmente diseñar una propuesta pedagógica de trabajo con respecto al empleo del juego dentro del aprendizaje y desarrollo integral del infante.

4.1 CARACTERÍSTICAS DE LA INVESTIGACIÓN DE CAMPO

La presente investigación de campo, debido a su naturaleza y a lo que se quiso demostrar fue de tipo *Experimental*⁹¹, en donde se puso en práctica *el empleo del juego como recurso didáctico para la adquisición de conocimientos y desarrollo integral de los niños de primer grado de educación primaria*.

Para obtener la información que corroboró la Hipótesis de trabajo de esta tesis, primeramente se realizó la elección de los grupos a participar en esta etapa, cabe aclarar que yo estuve a cargo del grupo de 1º "C" y como responsable del desarrollo y la aplicación de este proyecto decidí designar a mi grupo como "Grupo Experimental"⁹², por lo que sólo restó elegir al grupo que fungiría como "Grupo Control."⁹³

Debido al corto tiempo con que se contó para desarrollar las actividades planeadas dicha asignación se realizó con anticipación; para esto, existían otros dos grupos de primer año y lo que se hizo fue poner en uno de dos papelitos un asterisco, indicando a las profesoras que quien sacará ese símbolo quedaría dentro de la investigación como Grupo Control, resultando elegido el grupo de 1º "B" a cargo de la profesora Catalina Torres, quien en todo momento facilitó la información que se le pidió.

Se trató en la medida de lo posible que las condiciones en que se llevó a cabo esta investigación fueran lo más similares para los dos grupos, claro excepto el estímulo que sólo se aplicaría al "grupo experimento". Los dos grupos estaban conformados por niños y niñas, asistían en el mismo horario, se

⁹¹ Entendiéndose por este: "un estudio de investigación en el que se manipulan deliberadamente una o más variables independientes (supuestas causas) para analizar las consecuencias que la manipulación tiene sobre una o más variables dependientes (supuestos efectos), dentro de una situación de control para el investigador". HERNANDEZ SAMPIERI, Roberto et al. Metodología de la investigación. México, Mc Graw-Hill, 1998. p. 107.

⁹² Grupo el cual es expuesto a la variable independiente. *Ibidem*. p. 109.

⁹³ Grupo en el cual está ausente la variable. *Ibidem*. p. 109.

llevó el mismo programa de estudio, las evaluaciones se realizaron cada bimestre en iguales fechas y fue la misma para los dos grupos, lo único que varió es que en el 1° "C" se empleó al juego como recurso didáctico durante los meses de Enero a Junio del 2001.

* El 1° "C" contó con 22 alumnos, 14 niños y 8 niñas. (anexo 3)

* El 1° "B" contó con 24 alumnos, 14 niños y 10 niñas. (anexo 4)

Cabe aclarar, que el ciclo escolar 2000 - 2001 de nivel primaria inició a finales del mes de Agosto del 2000 y culminó en el mes de Junio del 2001, donde debido a la falta de tiempo no se pudo aplicar esta investigación desde el principio del ciclo escolar, abarcándose lo más que se pudo de éste que fueron seis meses.

La Hipótesis que sustentó a esta investigación y que se trató de comprobar es la siguiente:

H_t = EL EMPLEO DEL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO DENTRO DEL PROCESO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE, FACILITA LA ADQUISICIÓN DE CONOCIMIENTOS Y EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN PRIMARIA.

H₀ = EL EMPLEO DEL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO DENTRO DEL PROCESO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE, NO FACILITA LA ADQUISICIÓN DE CONOCIMIENTOS NI EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN PRIMARIA.

Xi = VARIABLE INDEPENDIENTE

Xi = JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO (CAUSA)

Yd = VARIABLE DEPENDIENTE

Yd = ADQUISICIÓN DE CONOCIMIENTOS Y DESARROLLO INTEGRAL (EFECTO)

Xi ————— Yd

A continuación se describirán brevemente los instrumentos diseñados y aplicados para la recolección de la información que permitió a través de su análisis posterior realizar una propuesta acerca del empleo del juego como recurso didáctico dentro del proceso enseñanza - aprendizaje.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

4.2 DISEÑO Y APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Una vez seleccionados y definidos los dos grupos, a los niños de 1º "C" se les aplicó de manera verbal y en forma aleatoria un pequeño cuestionario de 8 preguntas (anexo 5), siete de ellas abiertas para que el pequeño pudiera expresar libremente su respuesta según su sentir y una sola de tipo opcional, ya que se requería de información más concreta.

Las preguntas se elaboraron de tal manera que permitieran darme cuenta de los siguientes aspectos del educando:

- Las preferencias de juego del infante.
- El concepto de juego que tiene el pequeño.
- Que tan importante es el juego para él.
- Con quien comparte sus juegos.
- Que otras actividades le interesan más que el juego, si es que es el caso.
- Y sobre todo saber si el niño es feliz y porque, ante lo cual me quede sorprendida al ver que varios pequeños coincidían en sus repuestas, manifestando que eran felices porque jugaban. Fue entonces que me percate de la gran importancia y del lugar que ocupa el juego en la vida del niño.

Al término de la aplicación de los cuestionarios, se elaboró un concentrado general de dichas respuestas, con la finalidad de ver si la información obtenida daba respuesta a los aspectos antes citados. (anexo 6)

Otras de las actividades que se llevaron a cabo fueron: seguir con el desarrollo del programa de estudio según lo que marca el avance programático; y poner en práctica una serie de juegos previamente seleccionados con los que se pretendió facilitar el acceso a los conocimientos, además del desarrollo de otras habilidades tales como: la

coordinación motriz fina y gruesa, la lateralidad, la percepción sensoriomotriz, la atención y memoria, etc.

Con la finalidad de llevar una secuencia en la aplicación de juegos, se elaboró un Registro de Control, donde se anotó el día en que se aplicó el juego, cuál fue éste y su objetivo, así como los resultados que en general se obtuvieron (anexo 7). Asimismo, se tuvo que emplear en todo momento la observación para ver cual era el comportamiento, desempeño y aprendizaje de los pequeños a la hora de realizar el juego y así poder anotar los resultados en el formato.

Posteriormente, para saber el nivel de aprendizaje y desarrollo de habilidades que gradualmente fueron alcanzando los dos grupos, se aplicaron cada dos meses las mismas evaluaciones a los dos primeros, anotándose en un registro (anexo 8) los resultados obtenidos por cada niño en cada una de las asignaturas y su promedio general, así como el promedio general por grupo. Los exámenes se adquirieron con una persona que vende éstos a la escuela, los cuales están elaborados conforme al programa de estudios de primer año.

Como la aplicación de los juegos fue a partir de enero, sólo hubo tres evaluaciones, la primera a finales de Febrero, la segunda a principios de Mayo y la tercera a finales de Junio.

Finalmente, con toda la información recabada a través del cuestionario, la observación, la aplicación de juegos y de evaluaciones bimestrales, se realizaron comparaciones en general entre los dos grupos, pudiéndose comprobar la hipótesis de trabajo inicialmente planteada:

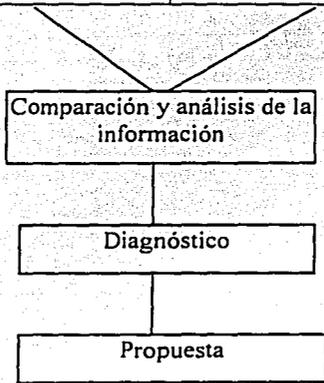
H_t = EL EMPLEO DEL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO DENTRO DEL PROCESO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE, FACILITA LA ADQUISICIÓN DE CONOCIMIENTOS Y EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN PRIMARIA.

El poderse comprobar la Hipótesis de trabajo fue realmente sorprendente y muy satisfactorio, pues en realidad era sólo eso una hipótesis a la que había que afirmar o desechar. Fue trabajo en equipo y mucha disposición por parte de los niños.

4.3 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS Y DIAGNÓSTICO

En la siguiente tabla se muestran los instrumentos aplicados a cada grupo:

1º "C"	1º "B"
* Cuestionario de preferencias	* Nada
* Aplicación de juegos	* Nada
* Observación	* Observación (a veces)
* Aplicación de evaluaciones bimestrales	* Aplicación de evaluaciones bimestrales



TESIS CON FALLA DE ORIGEN

Con respecto al Concentrado de respuestas del Cuestionario aplicado al 1º "C", a continuación se muestra el análisis de las respuestas:

- Se aplicó el cuestionario a 8 niñas y a 14 niños; dieciséis niños de 6 años y seis niños de 7 años.
- Los veintidós niños contestaron que **Sí** les gustaba jugar porque:
 - Juegan con sus juguetes y familiares.
 - Es divertido.
 - Les gusta mucho.
 - Sienten felicidad.
- Las respuestas más mencionadas con respecto al concepto que tienen de jugar son:
 - Divertirse - Diversión.
 - Juguetes.
 - Juegos para niños.
 - Jugar a la víbora, encantados, escondidillas, muñecas, carritos, la cuerda, correr, bailar.
- Los juegos que más prefieren son:
 - Correteadas - Atrapadas.
 - Pelota.
 - Encantados.
 - Escondidillas.
 - Fútbol.
 - La Gallinita ciega.
- Las personas con quien les gusta jugar son:
 - Amigos (7).
 - Primos (7).
 - Hermanos (6).
 - Papá (1).
 - Abuelito (1).

-
- Seis niños prefirieron más ver televisión, mientras que dieciséis prefieren más jugar con los amigos.
 - Por último en cuanto a la pregunta de si son felices, estas son las respuestas: **veintiún niños contestaron que Sí son felices y uno sólo dijo que aveces según su estado de ánimo.** Entre las razones del porque lo son estas son las respuestas:
 - Porque juego (10).
 - Tengo una familia y me quieren (6).
 - Veo la t.v. (2).
 - Me dan cosas (1).
 - Tengo amigos (1).
 - Hago lo que quiero (1).

Por las respuestas dadas, puedo decir que el juego es la necesidad primordial del niño, y sobre todo a esta edad pues lo hacen sentirse feliz, siendo los juegos que más prefiere los que implican movimiento, desplazamiento y dinamismo, y le gusta compartirlos con personas de su edad ya sean sus amigos, primos o hermanos.

Además les gusta contar con la protección de su familia, es muy importante que los quieran y los apoyen para todo lo que realizan y más a esta edad que todavía dependen en gran medida de ella. Por lo tanto una familia bien integrada y con buena comunicación permitirá al infante desarrollarse en un ambiente agradable y sin tantos problemas lo cual es bueno para desarrollo integral.

En cuanto a los juegos aplicados, éstos se clasificaron según el conocimiento a enseñar o reforzar, su objetivo y/o aspecto que desarrollan en el infante. Algunos juegos se aplicaron más de una vez con el fin de verificar si con el paso del tiempo se ejecutaba mejor y con ello obtener aún mejores resultados.

Hubo juegos en los que se tuvo que repetir varias veces las instrucciones para que lo comprendieran en su totalidad pues eran juegos que nunca habían jugado. En cambio los que ya eran conocidos por ellos no requerían de grandes explicaciones y los realizaban con más facilidad.

La mayoría de las ocasiones si no es que todas los escolares siempre mostraron gran disposición y entusiasmo por jugar y aprender. Algunas veces tuvimos que salir del salón para realizar los juegos y otras nos quedamos en el salón.

Los resultados obtenidos la mayoría de las veces fueron muy satisfactorios, había quienes tenían problemas de coordinación gruesa y fina o de lateralidad y con los juegos fueron superando poco a poco estas deficiencias, o bien tenía niños muy listos pero muy inquietos y que se distraían con facilidad permitiéndome el juego mantener su atención. Además los niños ya sabían que aunque no jugábamos todos los días por la falta de tiempo y por cuestiones de documentación que me pedían en la Dirección, a la hora de entrada y de salida siempre cantábamos lo cual les gustaba mucho hacer, incluso ente ellos se enseñaban canciones para cantarlas todos juntos y ahora yo las enseño a mi actual grupo.

En todos los juegos tuve que estar siempre alerta, observándolos como ejecutaban el ejercicio para que en un caso dado que no lo entendieran volver a explicarlo, lo cual me permitió anotar los resultados obtenidos. Algunos de los juegos aplicados ya se mencionaron en el apartado anterior.

Con respecto a las evaluaciones como ya se mencionó, la profesora del grupo de 1º B y yo nos poníamos de acuerdo el día en que la aplicaríamos, conforme fuéramos cubriendo los contenidos del bimestre correspondiente. Después la profesora me proporcionaba las calificaciones obtenidas por sus alumnos en cada asignatura y yo las vaciaba a un registro, sacando el promedio general por niño y promedio general por grupo.

Los promedios generales por grupo y por bimestre se muestra a continuación:

BIMESTRE	1° "C"	1° "B"
Enero-Febrero	8.74	7.40
Marzo-Abril	8.94	7.83
Mayo-Junio	9.12	7.83

Como se puede observar, el grupo de 1° "B" que fue el grupo control, al que no se le aplicó cuestionario ni juegos, obtuvo en los tres bimestre calificaciones por abajo del ocho, además de que tuvo cinco niños reprobados, según información de la docente por falta de conocimientos. También cabe señalar que la profesora rara vez sacó a los niños al patio a que jugaran o hicieran deporte, pues comentaba que los pequeños tenían muy mala conducta y no los podía controlar. Solamente se basaba a enseñar lo que marcaba el avance y lo que contenían los libros. Rara vez utilizó los libros de apoyo que existen para el maestro según ella por no adaptarse éstos a la realidad. Yo más bien pienso, que era falta de ganas de hacer las cosas y de compromiso con su profesión, porque la verdad era un grupo muy indisciplinado y ella debió de haber buscado o diseñado estrategias que le permitieran canalizar todas esas energías que tenían los escolares y atraer su atención a la hora de enseñarles.

Con respecto al 1° "C", las calificaciones obtenidas fueron incrementando aunque no mucho de un bimestre a otro. Lo cual indica que si se fue dando un mejoramiento en el aprendizaje y desarrollo del niño, y que mucho tuvo que ver la utilización del juego, pues los infantes llegaban gustosos a la escuela, casi no faltaron, con excepción de un niño que era muy descuidado por parte de su mamá quien era divorciada y trabajaba todo el día y no había quien recogiera al pequeños de la escuela.

También tengo que reconocer que los padres colaboraron mucho para que este trabajo saliera adelante, había compromiso de parte de ellos, siempre que solicité material para alguna actividad o juego lo mandaron.

Por los resultados obtenidos puedo concluir que el juego es la mejor herramienta didáctica de la que los docentes se pueden auxiliar para facilitarle al educando la construcción de conocimientos, y al mismo tiempo contribuir en su desarrollo o formación integral, pues el aprendizaje se estará basado en el interés del pequeño que es el juego.

En el siguiente apartado quiero mostrar algunos de los juegos que fueron empleados durante la práctica de esta investigación.

4.3.1 EJEMPLOS DE JUEGOS APLICADOS A LOS NIÑOS DE 1º "C"

Es importante tomar en cuenta que el movimiento es el principal modelador de cualquier dinámica que experimenta el ser humano, todo lo que ha vivido lo manifiesta por medio de su cuerpo y es a través de éste que conoce su entorno.

Los juegos deben ser seleccionados de acuerdo a la edad del niño y su grado de desarrollo, para que puedan favorecer el propósito que se persigue, así como su ámbito cognoscitivo, afectivo y social, para que así aprenda a identificar su esquema corporal y el rendimiento físico.

En el primer año se deben seleccionar los juegos, tomando en cuenta, la edad, el sexo, las actividades de aprendizaje, el material que se va a emplear, cuál será el lugar donde se va a desarrollar el juego, el tipo de juego, etc. A continuación se muestran algunos de los juegos aplicados a los niños del grupo experimental de esta investigación:

Juego: *Palabras Encadenadas.*

Objetivo: Estimular la memoria y aumentar el vocabulario

Instrucciones: En círculo, el primer jugador dice una palabra y el siguiente jugador dice otra palabra que empiece con la letra que terminó la anterior y así sucesivamente.

Observaciones: Hubo niños que se tardaron en encontrar la palabra correcta y hubo quienes se le facilitó la respuesta, pero con la práctica adquirieron cada vez más rapidez.

Juego: *Memorama de Abecedario.*

Objetivo: Reforzar el conocimiento del abecedario.

Instrucciones: Por equipo se les da un memorama y lo juegan según las instrucciones, gana el que más pares junte y se equivoque menos.

Observaciones: Es un juego muy divertido, ya que todos están pendientes de las cartas para poder agarrarlas en caso de su compañero no logre hacer el par.

Juego: Las etiquetas. (anexo 9)

Objetivo: Estimular la observación y favorecer el proceso de lectura.

Instrucciones: Se da a escoger a los niños una envoltura, empaque o etiqueta de algún producto y en base a la observación de los dibujos y letras que ya conozca trata de explicar el contenido del producto.

Observaciones: Se aplico tres veces este juego en distintos periodos de tiempo. al principio fue difícil leer el contenido, ayudándoles mucho los dibujos para adivinar de que se trataba, las demás ocasiones como ya conocían más palabras les fue más fácil leer la envoltura.

Juego: La escritura invisible. (anexo 10)

Objetivo: Estimular la escritura

Instrucciones: Por parejas, un niño escribe con el dedo una palabra en la espalda de su compañero y éste trata de adivinar la palabra, o bien pueden escribir la palabra en el aire.

Observaciones: El problema que se presentó fue que algunos niños no recargaban bien el dedo a la hora de escribir lo que dificultaba adivinar la palabra.

Juego: Cuenta palabras. (anexo 11)

Objetivo: Que el niño agilice su mente y evoque palabras que ya sabe. Aumente su vocabulario.

Instrucciones: Sin ver pasa un niño a escoger una letra del abecedario, y tendrá que decir en un minuto todas las palabras que conozca que empiecen con esa letra.

Observaciones: No todos cuenta con la misma agilidad mental ni con el mismo conocimiento de palabras, por lo que había quienes alcanzaban a decir hasta ocho palabras y quienes sólo decían una o dos, quizá por ponerse nerviosos y en ese momento se le olvidaban las palabras.

Juego: Memorama de palabras. (anexo 12)

Objetivo: Que los alumnos lean palabras y las relacionen.

Instrucciones: Por equipo se les da un memorama de palabras y lo juegan según las instrucciones, gana el que más pares junte y se equivoque menos.

Observaciones: Los niños que más saben leer y que más están atentos son los que ganan más pares de tarjetas, y mientras más lo juegan los niños que no reconocían las palabras ahora ya lo hacen.

Juego: Había un avión. (anexo 13)

Objetivo: Reforzar contenidos y estimular la capacidad de atención.

Instrucciones: Se avienta un trapo envuelto a niño indistintamente, quien tiene que estar al pendiente para atrapar al avión, mientras se avienta se dice: "había un avión cargado de" y según lo que se le pregunte tiene que responder inmediatamente. Las preguntas se hacen en función del tema a reforzar.

Observaciones: Es un juego muy entretenido, que mantiene a los niños atentos, pero que sí puede ocasionar algo de relajo.

Juego: Juego de dominó.

Objetivo: Comparar varias colecciones de cantidades dibujadas.

Instrucciones: Formar equipos y repartir un juego de dominó a cada uno. Se ponen boca abajo las tarjetas y cada uno toma una y cuenta los puntos y el que tenga más se queda con todas las tarjetas. El juego termina cuando ya no hay tarjetas.

Observaciones: Algunos niños se tardaban más en contar los puntos o se confundían, pero entre ellos mismos se ayudaban y les resultaba muy entretenido y divertido.

Juego: Cuánto me toca.

Objetivo: Descomponer una cantidad en varias cantidades más pequeñas.

Instrucciones: Por parejas se les dan 10 piedritas y dos cajitas. Se les indica que deben repartir de todas las maneras posibles las 10 piedritas en las cajitas y anotar en su cuaderno la forma en que lo hicieron. Se puede variar de dificultad aumentando el número de piedras y de cajas.

Observaciones: A algunos niños les resultó fácil hacer las reparticiones y pero hubo quienes

Juego: La telaraña. (anexo 14)

Objetivo: Contar oralmente los números y ver su representación.

Instrucciones: Se canta la canción popular de la telaraña y se para un niño y se balancea como elefante y conforme se aumenta de elefante también se aumenta de niño.

Observaciones: Resulta un juego muy divertido en el que todos los niños quieren participar a la vez que repasan los números.

Juego: El laberinto. (anexo 15)

Objetivo: Reforzar los números y las sumas. Compartir el juego con otros niños de su misma edad.

Instrucciones: Se da un laberinto y un par de dados por equipo y conforme a su turno, tiran los dados, hacen la suma y según el resultado avanzan esos espacios en el tablero.

Observaciones: Quienes estaban atentos al juego avanzaban pronto y ganaban o bien no dejaban que otros hicieran trampa. Realmente las sumas eran sencillas y había dificultad en realizarlas.

Juego: El ciempiés rengo. (anexo 16)

Objetivo: Desarrollo de la motricidad general.

Instrucciones: Se dividen en varias filas y se toman de los hombros y avanzan saltando coordinadamente en un sólo pie. Pierde el equipo que se cae o rompe la fila.

Observaciones: Es muy divertido y con algo de dificultad al principio.

Juego: Carrera de canguros. (anexo 17)

Objetivo: Estimular la coordinación motriz gruesa.

Instrucciones: Se forman en una fila varios niños separados entre sí y se les da una pelota de esponja, la cual se la colocan entre las rodillas y a la orden de arrancar empiezan a saltar hasta llegar a la meta, gana el que llegue y no se le haya caído la pelota.

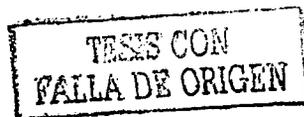
Observaciones: Es un juego muy bueno para la ver la habilidad y coordinación de los niños, quienes brincaban despacio no se les caía la pelota, pero quienes lo hacían rápido perdían.

Juego: Lanza pelotas. (anexo 18)

Objetivo: Estimular la coordinación visomotora.

Instrucciones: En el patio se les da una pelota de esponja a cada niño y al mismo tiempo avientan la pelota hacia arriba teniéndola que atrapar con las manos sin que se les caiga. Realizan este ejercicio varias veces.

Observaciones: Raros fueron los niños que no se les cayó la pelota. O bien la aventaban muy bajo y por eso la podían atrapar.



4.4 PROPUESTA DE APRENDIZAJE Y DESARROLLO INTEGRAL EN EL NIÑO DE PRIMER AÑO DE PRIMARIA A TRAVÉS DEL JUEGO

La siguiente propuesta de trabajo, resultado de la investigación teórica y práctica realizada en la escuela primaria "18 de marzo" con respecto al empleo del juego dentro del proceso enseñanza - aprendizaje y desarrollo integral del infante, esta pensada con el fin de ayudar al docente a innovar, mejorar, reforzar y/o actualizar su dinámica de trabajo, con lo cual se pretende a su vez facilitar al educando la construcción y apropiación del conocimiento y que mejor que sea a través de su principal interés durante este periodo (6-7 años), el JUEGO.

Como se mencionó en capítulos anteriores, el paso del kinder a la primaria no es tan fácil como pareciera, o al menos no para todos los niños, porque a diferencia del kinder lugar donde el juego es la principal actividad, en la primaria éste pasa a segundo término por creer erróneamente algunos profesores, que el juego sólo sirve para entretener un rato a los pequeños, ignorando su aspecto didáctico y sobre todo olvidándose de que también alguna vez fueron niños y que les gustaba jugar.

Además, de acuerdo a la teoría Psicogenética de Piaget, el niño se encuentra en un periodo de cambio de pensamiento, del egocentrista al social, y para ayudarlo en este proceso el juego resulta la mejor alternativa por ser este su principal actividad.

Tanto psicólogos como pedagogos han encontrado en el juego una alternativa de aprendizaje y no sólo de diversión, ya que a través de él, el infante se prepara y adquiere muchas veces de una manera indirecta o sin que éste se de cuenta, todas aquellas habilidades, actitudes, destrezas, conocimientos, comportamientos, sentimientos, etc, que en su adultez le servirán para desempeñarse de una mejor manera sino en todos en casi todos los aspectos.

Y sobre todo, estaremos colaborando a que una persona por lo menos en su infancia y en su paso por la primaria sea feliz, porque estamos tomando en cuenta y satisfaciendo su mayor necesidad que es la de jugar.

La propuesta de aprendizaje, esta diseñada para llevarse a cabo en varios momentos, los cuales a continuación se describen:

Como primer momento, daré a conocer mi trabajo de investigación a la Directora y al personal de la escuela donde laboro, para compartir las experiencias y satisfacciones que obtuve al emplear al juego como recurso didáctico, con la finalidad de que los que aún duden de las ventajas de éste se convenzan y lo incluyan en sus avances programáticos. La forma en que realizaré esta actividad será solicitar a la Directora de la escuela que un día no asistan los niños al plantel, para que en una sola sesión y con materiales ilustrativos previamente elaborados exponga mi tesis. Resolviendo en la manera de lo posible, las dudas que se generen por parte de mis compañeros.

Ahora bien, es cierto que dentro del Plan y Programa de estudios vigente se incluye al juego en sus contenidos pero éstos no son suficientes, o bien los juegos que se sugieren en los libros de apoyo del maestro no siempre se pueden aplicar como lo indican, porque las necesidades y condiciones de cada grupo y la realidad son diferentes a las plasmadas en estos libros, por lo que en varias ocasiones se tiene que adaptar y modificar los juegos según la situación actual del grupo con que se esté trabajando.

Por lo tanto, como segundo paso de la propuesta, propongo que entre los docentes de los primeros años de educación básica de la Escuela Primaria "18 de marzo", nos reunamos cada determinado tiempo para buscar, diseñar o implementar juegos que permitan al alumno apropiarse del conocimiento de una manera amena y significativa y sobre todo que le ayuden a su desarrollo integral.

Obteniendo como resultado un cuadernillo de juegos para este nivel, prestándose éste al profesor que así lo solicite. Y así tratar de llevar más o menos el mismo método de enseñanza para brindarle al estudiante un aprendizaje más divertido.

Para esto, habría primeramente que conocer a los pequeños con quienes estemos trabajando, realizar un diagnóstico de necesidades para después elaborar las estrategias y juegos que permitan satisfacer esas necesidades y sobre todo cumplir con los contenidos que marca el Programa de estudios, pero siempre tomando en cuenta los intereses del educando.

Para cubrir esta actividad, primero tendría que contar con la aprobación, apoyo y disposición por parte de mis compañeros para realizar esta tarea. En seguida, realizaría una planificación y calendarización de las actividades a realizar en cada sesión y lo daría a conocer tanto a la Directora como a los profesores y junto con ellos empezariamos a buscar más información sobre juegos que podríamos aplicar o adaptar a los niños de primer año, aparte de los que yo anteriormente emplee. Una vez terminado el cuadernillo, lo presentaríamos al resto del personal, para que se dieran una idea de lo que se va hacer en sus respectivos grados.

Posteriormente, si se sigue contando con la disposición de los docentes, empezaría la misma dinámica con mis compañeros de segundo grado, luego con los de tercer grado y así sucesivamente, esperando acabar con los cuadernillos en un plazo no mayor de un ciclo escolar.

Al finalizar estos cuadernillos, en la medida de lo posible se podrían dar a conocer a las demás escuelas con la finalidad de compartir métodos y formas de trabajo y enriquecer aún más el trabajo docente.

El trabajo con los padres de familia también esta contemplada en esta propuesta, pues son también a ellos a quienes hay que convencer y dar a conocer los beneficios que brinda el juego, y que no sólo sirve de entretenimiento, sino que también al desarrollo integral del niño y a su aprendizaje escolar.

Que se quiten la idea de que el docente debe saturar al alumno de conocimientos, de que el docente es el único que sabe y enseña, de que sólo con planas y más planas es como aprende el educando, etc. Deben aceptar que la educación ha cambiado y que se requiere de toda la colaboración y apoyo por parte de ellos para que el trabajo planeado salga adelante.

De que si se les pide material o su participación en el salón de clases para realizar alguna actividad o de que en casa ayuden a su hijo con ciertas tareas, cumplan, porque al fin y al cabo estamos trabajando para facilitarle el aprendizaje al alumno, para que su desarrollo se dé de una manera integral y armónica y sobre todo para que sea un niño feliz.

◆ CONCLUSIONES ◆

Al iniciar la presente tesis tenía la idea de que el juego ayudaba al desarrollo integral del niño, pero no imaginaba todo el caudal de beneficios que lleva en sí mismo el juego.

A continuación plasmé las conclusiones, experiencias, ventajas, limitaciones y aportaciones que han resultado del desarrollo de esta investigación:

- Como Pedagoga a parte de docente o más que docente, me siento con la gran responsabilidad de que en el lugar donde labore buscar siempre las mejores estrategias, métodos o herramientas que me permitan desempeñar mejor mi trabajo, con resultados positivos, para lo cual debo de poner en práctica los conocimientos adquiridos durante la carrera.
- La Pedagogía para mí, es la búsqueda constante de métodos, teorías, técnicas, etc., que permitan al ser humano ya sea niño, joven, o adulto un desarrollo integral adecuado, armónico, sin tantos problemas. Es crearle el ambiente y las condiciones necesarias para la actividad a desempeñar, etapa o proceso por vivir o problema a superar, lo haga de la mejor manera posible.
- Por lo anteriormente dicho, y como encargada de la labor educativa de niños de primer año de educación básica, fue mi interés por buscar las estrategias que facilitarían el desarrollo integral y aprendizaje de mis alumnos, y sobre todo porque como niños aún son muy inquietos, distraídos, traviosos y muy juguetones, por lo que había de encontrar esa forma de captar su atención y su interés por aprender, encontrando en el juego la opción a implementar.

-
- Por otra parte, los docentes donde actualmente trabajo, constantemente solicitan a la Directora del plantel gente especializada y preparada para que los orienten en ciertos temas de interés para ellos y que les gustaría conocer para poder aplicarlos en sus grupos, siendo uno de los temas el de la **“Aplicación del juego dentro del salón de clases”**. Ante lo cual no me podía quedar de brazos cruzados, era una oportunidad para desempeñar mi profesión y elegir mi tema de tesis. Mostrando a los docentes al final de la investigación las ventajas, utilidad, beneficios y juegos que se pueden aplicar a los alumnos de primero, en este caso por ser el grupo con el que trabajé.
 - Las ventajas que le encuentro a este trabajo de tesis es que me permitió en primer lugar adecuar y renovar mi práctica como docente, en segundo lugar, me permitirá orientar a mis compañeros docentes con respecto a la relación Juego-Aprendizaje, y como aplicarla de acuerdo al grado que tengan, y como tercer lugar y el más importante para mí, es que con muchos esfuerzos logré captar la atención de mis alumnos, logré combinar el Juego con el Aprendizaje y hacerlo ameno a los niños. Cabe mencionar que la Directora del plantel siempre me brindó las facilidades y recursos para realizar esta investigación.
 - Algunas de las limitaciones o dificultades con las que me encontré antes y durante el desarrollo de esta investigación fueron: los tiempos que se tuvieron para poner en práctica esta investigación, a mí me hubiera gustado empezar desde el mes de septiembre del 2000 cuando inició el ciclo escolar destinado para el trabajo de campo, pero por la fecha en que empecé el anteproyecto no me permitió aplicarla antes, sino hasta el mes de enero del 2001, pero aún así creo que los resultados fueron muy alentadores; otro problema fue que en ocasiones de manera repentina se requería de mi presencia en la Dirección para realizar alguna actividad, quitándome tiempo que ya se tenía contemplado para realizar alguna actividad planeada dentro del salón de clases, teniendo que posponer para otro día el juego; hubo días en que por enfermedad faltaban hasta tres niños por clase, los cuales ya se tenían contemplados en las actividades por lo que había que repetir el juego para que tuvieran la misma experiencia que el resto de sus compañeros; por último, espero que a la hora de tener que trabajar con mis compañeros en la elaboración de los cuadernillos de juegos, éstos se comprometan a sacar el trabajo adelante y

no se vuelvan en una limitante para llevar a cabo lo propuesto anteriormente.

- Con respecto a las corrientes pedagógicas citadas en este trabajo, cabe hacer un paréntesis para decir que lamentablemente están basadas en investigaciones con niños extranjeros, con diferentes costumbres, necesidades y medios socio - económicos a los que viven en México. Pero de todos modos, espero que esta investigación sirva de algo a quienes la lean y sobre todo si están relacionados con el ámbito educativo.
- Algo que aprendí muy bien es que **un niño sin juego no es un niño** o como dirían una fiesta sin pastel no es una fiesta, ya que el juego es la razón de existir del infante, es una necesidad natural y sobre todo que, gracias al juego el infante obtiene un desarrollo integral, lo cual le permitirá desenvolverse de mejor manera en los aspectos emocional, físico, psicológico, educativo, etc. Por lo cual de adulto será una persona mejor adaptada.
- Es primordial y necesario que se acabe con el autoritarismo del profesor dentro del salón de clases, que se borre la idea de que sólo él es el que enseña. El docente, a través de su trabajo escolar debe ganarse el respeto y la confianza de sus alumnos, debe fomentar la comunicación entre los mismos alumnos y con él, para que todos aprendan de todos. La educación debe ser democrática y sobre todo enfocada a las necesidades del infante.
- El estudiante de primer año se encuentra al final del periodo preoperatorio y principios del periodo de las operaciones concretas. En esta etapa el pensamiento del pequeño es sincrético, es decir, percibe las cosas de una manera completa y total; como consecuencia, el infante presenta aún egocentrismo y es precisamente por esto que se debe ayudar al niño en el proceso de integración, pues al hacerlo lo estamos encaminando para que se adapte a una sociedad en la cual estará inmerso. Al integrarlo lo estamos preparando para que sepa responder ante cualquier situación que se le presente en la vida diaria y que mejor manera de hacerlo que

mediante el juego que es para el pequeño una necesidad natural y motivacional desde el punto de vista psicológico.

- Es importante que al recibir al infante en la escuela primaria, lo hagamos tomando en cuenta que llegó todo un ser completo y no sólo una mente a la cual hay que llenar de información.
- Lo admirable del juego es que además de integrar al pequeño y brindarle los antecedentes para la lecto-escritura, también interviene de manera definitiva en todos y cada uno de los aspectos de la personalidad del individuo: sociales, psicomotrices y afectivos.
- El juego no solamente es un medio de participación, también es portador de innumerables beneficios para la personalidad del ser humano, incluso, mediante él se forman los antecedentes necesarios para llevar a cabo exitosamente el proceso de la lecto-escritura. Además de lo anterior, el juego permite al pequeño desarrollar habilidades y aptitudes necesarias para su sano desenvolvimiento en la comunidad. Esto viene a ser desde las habilidades físicas hasta las afectivas. Por ejemplo, un niño que casi no juega desarrolla muy poco su motricidad fina y gruesa, sus compañeros no lo querrán cuando participen en un juego grupal que requiera de ciertas habilidades físicas (fútbol, atrapados, etc.) alegando y con razón, que los hará perder. De esta manera, la falta de capacidad física con el transcurrir del tiempo, ocasionará un problema afectivo, pues el pequeño no se sentirá rechazado y se convertirá en un ser apático, huraño y frecuentemente peleonero, que incluso puede bajar en sus calificaciones.
- El infante madura emocionalmente mediante el juego, y se puede comprobar con niños que son tímidos, que si los observamos detenidamente, sacaremos como conclusión que son pequeños apartados de los demás, que juegan poco y apenas conviven con sus compañeros. A estos niños el juego grupal les brindará oportunidades inapreciables de integración, además de madurar y crecer físicamente.

El juego grupal como: la gallinita ciega, los encantados, juegos de ritmo, tiempo y espacio, etc., conlleva los mejores agentes integradores, pues en él establecen relaciones interpersonales con otros niños y aprenden que existen formas de pensar y de actuar distintas a la suya.

- El juego está lejos de ser una pérdida de tiempo. Es un recurso que los profesores deberían respetar y tener muy en cuenta en sus planeaciones, a fin de sacar el máximo partido del juego proporcionar contextos favorables, modelos y demás tipos de estímulos, sobre todo a los niños que presentan problemas de aprendizaje.
- Por todo lo que hace el juego en el niño, en su personalidad, nos podemos dar cuenta que lo madura emocional y físicamente, esta maduración es básica en el proceso enseñanza-aprendizaje, y lo comprobamos siempre que se tiene un primer año y quiere que los niños aprendan a leer y escribir.
- Que el profesor inserte juegos en sus actividades escolares sería una excelente manera de enseñar, pues a la vez que atiende a los intereses del educando, logra aprendizajes más firmes y duraderos que le servirán al niño en nuevas situaciones que se le presenten. Ya que a través del juego el estudiante interioriza y hace consciente los roles existentes, que le permiten comprender, para qué, con quién y cómo actuar socialmente. El juego y el trabajo escolar deben complementarse uno al otro e incluso fundirse en una sola actividad.
- Como se puede observar, el juego es una fuente inagotable de aportaciones benéficas para el ser humano, que no debemos pasar por alto los que estamos al servicio de la educación y de los niños, y mucho menos yo como pedagoga, quien tengo el compromiso de siempre estar buscando alternativas que ayuden al ser humano a obtener mejores resultados en lo que hacen y en su vida.

-
- Con seguridad puedo afirmar que si se utiliza al juego como recurso didáctico en el proceso de aprendizaje del niño de primer año, se reflejaran mejores resultados en cuanto a la adquisición del conocimiento y al desarrollo integral del educando, pues a la vez que se les enseña se esta respondiendo a sus intereses lúdicos.
 - Trato de que mi labor profesional sea lo más eficiente y apegada a la realidad, porque urge la excelencia en materia educativa, ya que siento que actualmente hay una crisis al respecto, y exige el esfuerzo de cada uno de los mexicanos y en especial de los que estamos a cargo de la educación, para que nuestros niños lleguen a ser elementos productivos altamente calificados con ideas e iniciativa propia, y sobre todo personas felices.

A

N

E

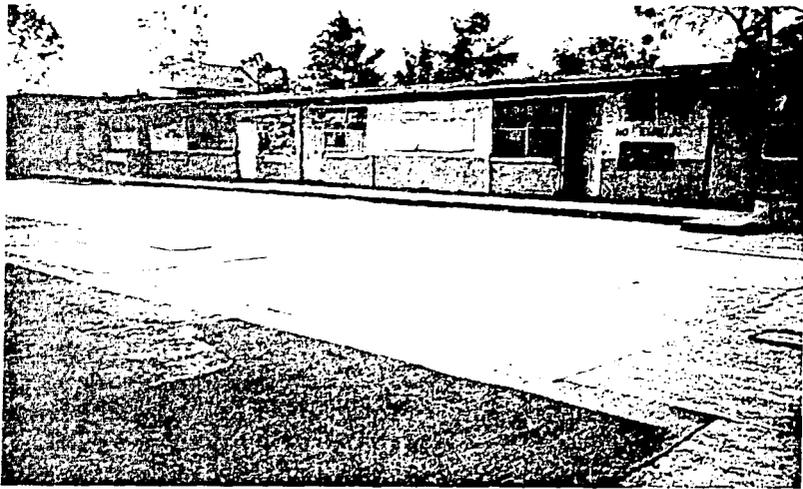
X

O

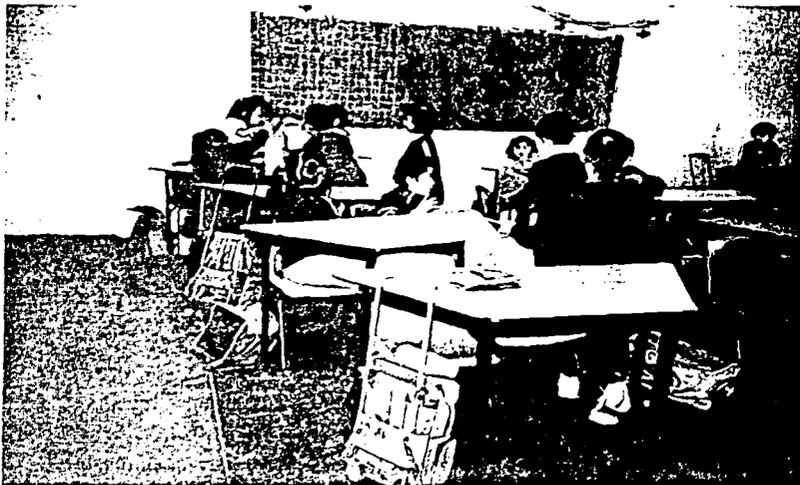
S



Anexo 1



Anexo 2



Anexo 3



Anexo 4

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

CUESTIONARIO

Fecha de aplicación: _____ Grupo: 1º C

Sexo: M F

1.- ¿ Cuántos años tienes ? _____

2.- ¿ Te gusta Jugar ? _____

3.- ¿ Por que ? _____

4.- ¿ Qué es para ti jugar ? _____

5.- ¿ A qué prefieres jugar ? _____

6.- ¿ Con quién te gusta jugar ? _____

7.- ¿ Que prefieres más ver la televisión o jugar con tus amigos ?

8.- ¿ Eres feliz ? ¿ Por qué ? _____

Cuestionario verbal para conocer al niño.

Anexo 5

**CONCENTRADO DE RESPUESTAS DEL
CUESTIONARIO APLICADO A LOS ALUMNOS DEL
1º C**

Niñas : _____

Niños: _____

1) Edades: 6: _____

7: _____

2) SI: _____ NO: _____

3) Respuestas más mencionadas.

4) Respuestas más mencionadas.

5) Respuestas más mencionadas.

6) Respuestas más mencionadas.

7) Ver televisión: _____ Jugar con amigos: _____

8) Respuestas más mencionadas.

Anexo 6

REGISTRO DE APLICACIÓN DE JUEGOS

JUEGO	FECHA	OBJETIVO	RESULTADOS

Anexo 7

REGISTRO DE EVALUACIONES POR GRUPO

Fecha de aplicación: _____ Bimestre evaluado: _____

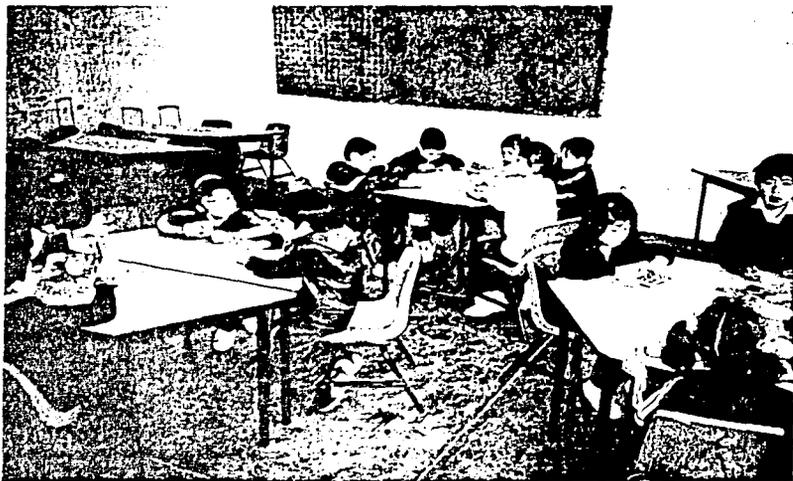
Grupo: _____

ALUMNO	ESPAÑOL	MATEM.	C. MEDIO	D. INTEGRAL	PROM. GRAL
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					

Promedio General por Grupo: _____

Anexo 8

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

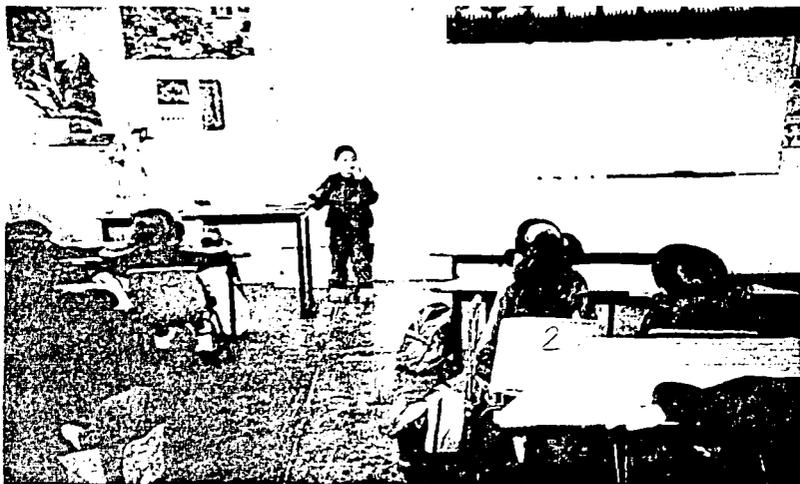


Anexo 9

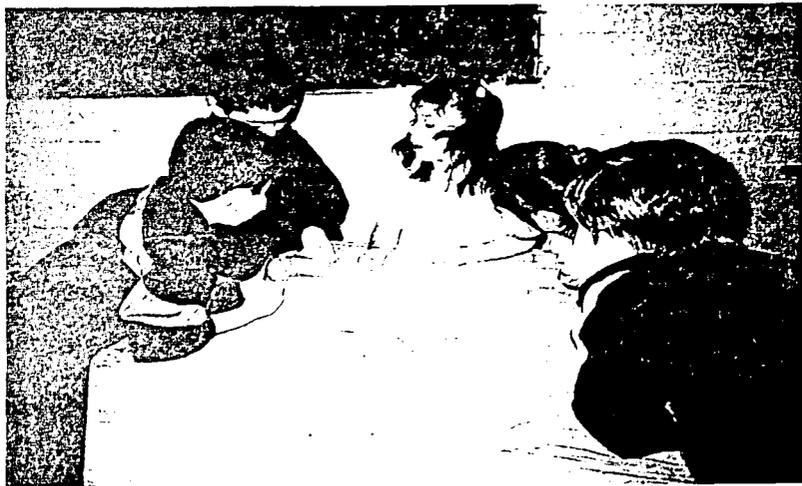


Anexo 10

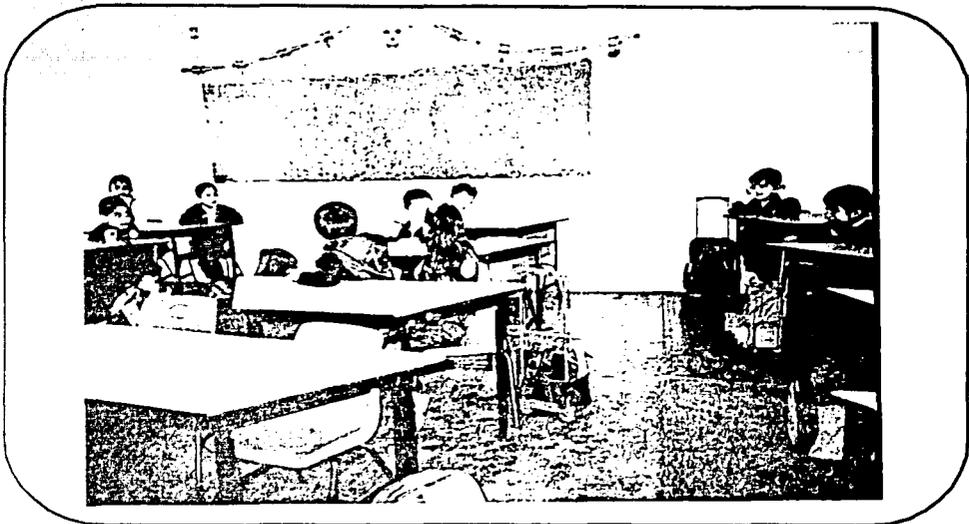
TRINIDAD
FALLA DE ORIGEN



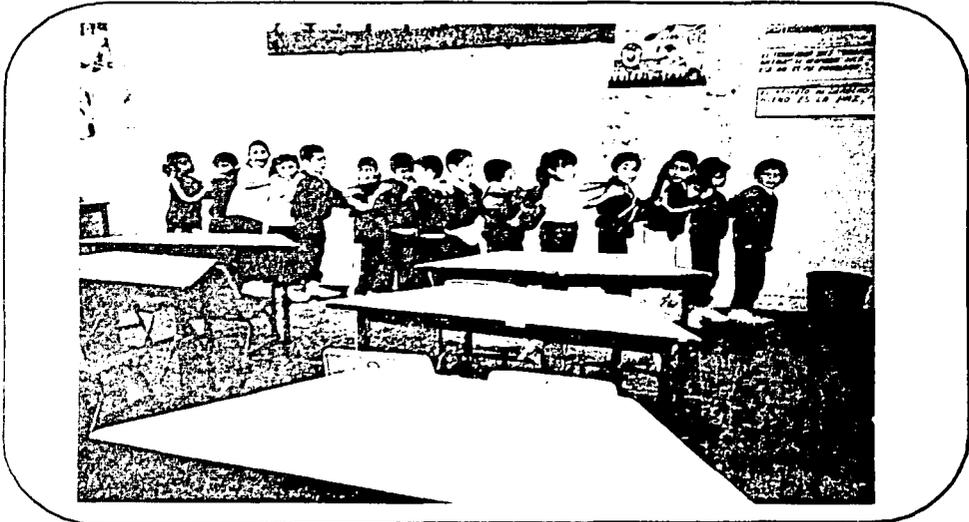
Anexo 11



Anexo 12

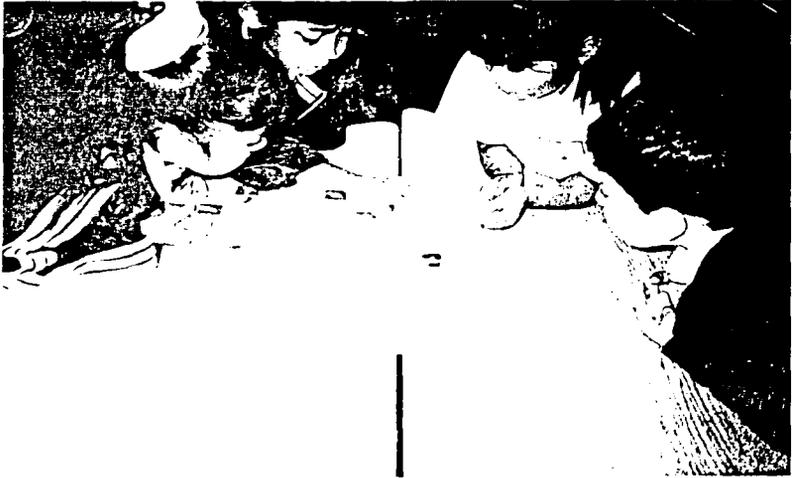


Anexo 13



Anexo 14

TRINIDAD
FALLA DE ORCUNU



Anexo 15



Anexo 16



Anexo 17



Anexo 18

TENNIS CON
FALLA DE ORIGEN

◆ BIBLIOGRAFÍA ◆

- ALLUÉ, Josep M. El gran libro de los juegos. Ed. Norma.
- ARANDA, María Asunción. Cursos de orientación familiar. Madrid. Ed. Océano-Éxito.
- ARANGO DE NARVÁEZ, Ma. Teresa et. al. Estimulación adecuada. Colombia. Ed. Gamma, Tomo 3, 2000.
- BATLLORI, José María. Cómo educar jugando. México. Ed. Minos, 1998.
- CUELLAR PÉREZ, Hortencia, Froebel. La educación del hombre. México. Ed. Trillas. 1992.
- HERNÁNDEZ SAMPIERI, Roberto et. al. Metodología de la investigación. México. Mc Graw-Hill, 1998.
- José David. Juegos y trabajo social. Un nuevo auxiliar de la práctica. Argentina. 3ra. ed., Ed. HVManitas, 1990.
- MARÍN CORREA, Manuel. Libro de la mujer. Ed. Marín. Tomo 2. 1976.
- MÓNACO DE FERNANDEZ, María Cristina. Juego centralizador en el jardín de infantes. Argentina. Ed. Braga, 1992.
- MONREAL, José Luis. México a través de los siglos. España. Ed. Océano, Volumen 1 y 2.
- NERICI, Imideo. Hacia una didáctica general dinámica. Buenos Aires. Ed. Kapelusz, 1973.

-
- PAUSEWANG, Elfriede. Juegos didácticos para realizar en grupos con niños de 3 a 8 años. Argentina, Ed. Kapelusz, 1977.
 - PEINADO ALTABLE, José . Paidología. México. Ed. Porrúa, 1984.
 - VALADEZ, Aurea Esthela. El sentido del juego en el niño. México. 1994.
 - ZAPATA, Oscar A. Aprender jugando en la escuela primaria. México. Ed. Pax México. 1989.
 - ZAPATA, Oscar A. Juego y Aprendizaje Escolar. México. Ed. Pax México.
 - ZEPEDA, Monique. Escuela Viva. Ejercicios para la enseñanza en el primer ciclo escolar. México. Ed. Pax México, 1989.
 - S.E.P.. Antología de apoyo a la práctica docente del nivel preescolar. México. Talleres de Grafomagna, 1993.
 - S.E.P. Artículo 3º Constitucional y Ley General de Educación. México. 1993.
 - S.E.P. Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños. México. Talleres de Grafomagna, 1993.
 - S.E.P. Libro del maestro para el primer grado. México. Talleres de la comisión nacional de libros de texto gratuitos, 1975, 1981, 1984.
 - S.E.P. Programa de educación preescolar. México. Ed. Fernández, 1992.
 - S.E.P. Plan de estudios y Programas de educación primaria. México, 1972.

-
- S.E.P. Plan y Programas de estudio. Educación Básica Primaria. México, Ed. Fernández. 1980.
 - S.E.P. Plan y Programas de estudio. Educación Básica Primaria. México, Ed. Fernández. 1993.
 - <http://www.uv.es/marcos/Piaget/Intro.html>
 - <http://members fortunecity.com/dinamico/articulos/art034.htm>
 - <http://members fortunecity.com/dinamico/articulos/art040.htm>
 - <http://members fortunecity.com/dinamico/articulos/art043.htm>
 - <http://members fortunecity.com/dinamico/articulos/art045.htm>
 - <http://www.monografias.com/trabajos/glosedu/glosedu.shtml>
 - <http://www.psicopedagogia.com/pedagogos.html>