



Universidad Nacional Autónoma de México

*Escuela Nacional de Estudios Profesionales
Campus-Aragón*

LIC. EN PEDAGOGIA

*“EL JUEGO COMO UNA ESTRATEGIA DE
APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 7 A 8 AÑOS EN
EL COLEGIO EDUARDO JENNER”*

TESIS

*QUE PARA OBTENER EL TITULO DE LICENCIADO EN
PEDAGOGIA*

PRESENTA:

PATRICIA CELAYA DE PINÉ

ASESOR: MTR. JOSÉ LUIS ROMERO HERNÁNDEZ.

MÉXICO

2004.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

INDICE

Pag.

Introducción.....	1
-------------------	---

CAPITULO I MARCO TEORICO DEL JUEGO

1.1 Teoría del juego desde el punto de vista de Jean Piaget	9
1.2 Teoría del juego desde el punto de vista de Henri Wallon.....	21
1.3 Teoría del juego desde el punto de vista de Jean Chateau.....	30

CAPITULO II PRÁCTICA DOCENTE

2.1 El docente y su labor cotidiana.....	41
2.2 Estrategias de aprendizaje.....	51
2.3 El juego como una estrategia de aprendizaje.....	57

CAPITULO III PROCESO DE INVESTIGACIÓN DE CAMPO

3.1 Determinación de la muestra en el colegio Eduardo Jenner.....	67
3.2 Diseño y aplicación del instrumento de investigación al grupo de 2° "B" del colegio Eduardo Jenner.....	78
3.3 Análisis de datos.....	104
3.4 Diagnóstico.....	113

CAPITULO IV PROPUESTA PARA LOS PROFESORES DEL COLEGIO EDUARDO JENNER UTILIZANDO AL JUEGO COMO UNA ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE

4.1 Propuesta de una ludoteca dentro del colegio.....	115
4.2 Presentación de diversos tipos de juegos que se pueden trabajar en el aula.....	120
4.3 Presentación de diversos tipos de juegos que se pueden trabajar en el patio.....	132
Conclusiones.....	141
Bibliografía.....	147
Anexos.....	150

Dedicatoria

*Dedico este trabajo a mis padres
Porque me siento sumamente orgullosa de ellos
Por haberme impulsado a salir siempre adelante y
Por ser unos padres maravillosos.*

Agradecimientos

*Primeramente agradezco a nuestro Señor
por permitirme dar un paso más en mi vida
y porque sé que siempre a estado a mi lado*

*A la siempre Virgen Maria
porque se que siempre esta
connigo y a la cual le estos muy agradecida.*

*A mis padres
por que ellos siempre han estado a mi lado
por haber recibido de ellos su comprensión y cariño,
pero sobre todo por apoyarme en mis estudios desde mi niñez
sin pedir nada a cambio.*

*A mis hermanos
porque en momentos difíciles
me han apoyado moralmente.*

*A mi novio
por apoyarme en las buenas y en las malas
por brindarme su comprensión, tiempo y cariño,
pero sobre todo por motivarme
siempre a continuar adelante.*

*A mi asesor
al cual le estaré eternamente agradecida
por brindarme parte de su tiempo y
por ser un excelente maestro.*

*A la Universidad Nacional Autónoma de México
por abrirme las puertas de esta institución.*

*A la Escuela Nacional de Estudios Profesionales
por permitirme entrar en ella
formando parte del alumnado.*

*Al Colegio Eduardo Jenner
por permitirme trabajar esta investigación.*

*A los padres de familia y profesores
por las atenciones prestadas.*

*A todas estas personas
dedico mi trabajo y esfuerzo realizado en esta tesis,
se que ellos compartirán conmigo.*

Introducción

En la forma en que se desarrolla el ser humano desde el momento del nacimiento hasta el momento de la vejez, aprendemos más sobre nosotros mismos y también sobre los demás, aprendemos como somos y como hemos llegado a ser de esta manera.

También comprendemos que las personas cambian a través del tiempo, tanto física como mentalmente, no llegamos a tener los mismos pensamientos de cuando éramos niños a cuando llegamos a la edad adulta, los cambios generados a través del tiempo nos dan elementos para crecer física y mentalmente, tanto cualitativa como cuantitativamente, aunque ahora ya se tienen investigaciones más recientes en lo que a la infancia se refiere, los grandes estudiosos tardaron mucho en voltear sus ojos hacia la niñez, para poder comprenderla de manera formal, respetuosa y afectiva, por esta razón nos abocaremos al estudio del infante a partir del aprendizaje que el niño o niña puede recibir y como el juego contribuye a su desarrollo.

El juego, es una constante desde nuestros antepasados y que encontramos en todas las civilizaciones. El ser humano ha retomado el juego a lo largo de la historia encontrándose muy apegado a las costumbres de cada civilización. Se ha demostrado que el juego que realizan los infantes es una visión de cómo ven ellos el mundo que enfrentan.

Por esto mismo, se pretende contribuir a generar reflexiones y acciones para diseñar y operar estrategias a quienes estén presentes en los salones de clase de

educación primaria con alumnos de 7 a 8 años de edad, y que requieren del juego para una enseñanza adecuada a las necesidades y características de su grupo.

Resulta necesario el juego para los niños, porque se utiliza la imaginación, es un antecedente para la lectura, escritura, razonamiento matemático y la creatividad. Además de que el juego influye en diversos aspectos del desarrollo infantil como lo son:

Al jugar los niños descubren las posibilidades de su cuerpo: ¿Qué tan ligero pueden correr?, ¿Cuánto pueden saltar? O ¿Cuánto pueden cargar?. Así se dan cuenta de que pueden hacer y cuales son sus limitaciones. De esta manera van adquiriendo habilidades físicas. Las cuales el niño va aprendiendo a medida que alcanza objetos, gatea, camina, corre etc.; Así como también llega a desarrollar las habilidades motoras finas.

El juego también contribuye a desarrollar habilidades mentales, estas se realizan cuando el juego pide solución de algún problema, demostrando la causa y el efecto de algo. Con esto los niños llegan a aprender acerca de las formas, colores, tamaños y otros conceptos, el lenguaje surge como una necesidad de comunicación y es por esto mismo que el niño llega a comunicarse con gran facilidad con otros niños, además que el niño interacciona con otros, emplea diversas palabras para sus juguetes y actividades favoritas de diversión, ampliando así también su vocabulario, aprende a esperar su turno, cooperar, obedecer reglas y compartir. Estas son habilidades sociales que se desarrollan a través de juego. En la adquisición de las habilidades emocionales, el juego ayuda a ello, a través de los sentimientos que en él se desarrollan.

Aunque la familia es la principal proveedora de sentimientos y valores fundamentales para el desarrollo del niño.

La autoestima tan ansiada para la felicidad duradera y el éxito, también se incrementa cuando los niños logran metas por medio del juego, además el juego estimula la creatividad y la imaginación. Quizá lo más esencial de todo, es que el juego es diversión y que con el juego logramos tener un repertorio de aprendizajes y experiencias, además de que el niño llega a mostrarse tal como es, por lo cual permite mostrar su seguridad en todo lo que hace, tomemos en cuenta las primeras enseñanzas que adquieren los niños, son bases principales para un mejor desempeño en su vida.

El presente análisis ha sido denominado "El juego como estrategia de aprendizaje en niños de 7 y 8 años de edad en el Colegio Eduardo Jenner".

Este análisis se desarrolla en cuatro capítulos. En el primer capítulo se refiere al marco teórico donde se citan autores como Piaget, Henri Wallon y Jean Chateau, en el cual cada autor clasifica a los juegos por sus características, a sí mismo se contemplan las versiones de cada uno de ellos.

Antes que nada, exploraremos el análisis de Piaget, porque es un autor al cual le resulta esencial que dentro de un grupo existan los intercambios, la discusión y la colaboración.

Él reflexiona que dentro de un grupo haya una educación de razón, para que la información generada dentro del aula ya no sea bajo la forma de memorización, esta posibilidad de intercambiar puntos de vista dan la pauta para interactuar entre los mismos alumnos, de tal manera que hablen y cuestionen abiertamente.

Piaget es un autor que se encuentra abierto en cuestión de movimiento dentro del aula, gusta porque dentro de ella se genere un ambiente de cooperatividad y confianza.

Por lo cual Piaget se ha considerado como uno de los autores que se han de investigar, además que ha hecho un estudio de las estructuras del juego, de ahí que podamos obtener una amplia perspectiva sobre el tema.

Por otra parte revisaremos lo que Henri Wallon nos ofrece este autor enmarca que el juego se consideraría como la prefiguración y el aprendizaje, actividades que deben imponerse más tarde.

A su vez es considerado un animador de la Sociedad Francesa de Pedagogía y ha elaborado múltiples publicaciones donde plantea que para el niño es indispensable su naturaleza, capacidades y necesidades para la obtención del conocimiento. Pero sobre todo este autor afirma, que a través del juego el niño obtiene un aprendizaje.

Posteriormente nos referiremos a Jean Chateau, porque al revisar los puntos de vista que tiene sobre la educación es un autor que declara que el sujeto adquiere aprendizajes conforme sea la evolución del entorno y que debe estar dispuesto a superarse cada vez más, también habla del juego como una actividad propia del niño y que la efectúa muy a menudo, por lo que esto involucra casi siempre al infante.

Al ofrecernos estos elementos el juego, podríamos tomarlo como una herramienta, puesto que es una manera de motivar a los niños y puede ser tomado en cuenta como una diversión, sin la premura de que tienen que estar memorizando

contenidos, cuando puede tener la oportunidad de conocer, comunicarse, socializarse, adquirir seguridad de sí mismo, experimentar, etc.

En el segundo capítulo se toma en cuenta al docente de educación primaria, para ello se da un preámbulo del docente y como es categorizado por algunos autores, pues al conocer las actitudes de algunos profesores de educación primaria sólo se abocan a los contenidos, pero en forma de memorización dejando a un lado la creatividad y destrezas del infante, siendo que cada vez existen investigaciones en lo que a juego se refiere y donde algunos profesores de educación primaria desconocen, tal es el caso de los profesores del Colegio Eduardo Jenner que al no conocer todo lo que el juego nos ofrece no lo han tomado en cuenta para llevarlo a la práctica en el aula.

Posteriormente se añade como el docente puede utilizar estrategias de aprendizaje en su labor. Todo esto es con la finalidad de podernos adentrar en lo que se refiere a "El juego como una estrategia de aprendizaje en niños de 7 a 8 años en el Colegio Eduardo Jenner".

Es por esto que una de las principales causas de emprender este trabajo fue para que los docentes de este colegio conocieran que el juego puede ser utilizado como una estrategia de aprendizaje y a su vez, el alumno obtenga algunos beneficios a través del juego, en el proceso de aprendizaje.

En nuestro tercer capítulo se hace el proceso de investigación de campo en el Colegio "Eduardo Jenner", este capítulo se determina la población con la que se trabaja.

Por lo que se mencionan algunas características del grupo de 2° "B" y de los padres de familia, con la finalidad de conocer la situación en la que se hallaba la población.

Dentro de estas características se señala la situación que vivían los alumnos en el Colegio cuando el modelo educativo que utilizaban era el tradicional, de ahí que se toma en cuenta el juego como una estrategia para que los alumnos conocieran otra manera de trabajar en el salón de clase.

En cuestión de los padres de familia, se toma en cuenta la situación que vivieron sus hijos con el modelo tradicional y el cambio que notaron al trabajar con el juego en el aula.

Para ello se toma en cuenta la opinión de los padres de familia mediante un cuestionario, en el que se analizan las respuestas y propiamente se hace el diagnóstico, se parte de ese momento para ofrecer en nuestro cuarto capítulo la realización de una propuesta, esta se refiere a formar una ludoteca dentro del Colegio, en la propuesta se señalan los objetivos, justificación, metodología y juegos que se pueden trabajar tanto en el aula como en el patio de la escuela.

A su vez esto sería una manera para que el docente conozca acerca de cómo manejar al juego dentro del aula, para ello se dan algunas recomendaciones que puede tomar en cuenta el docente antes de utilizar el juego como una estrategia de aprendizaje con niños de 7 y 8 años.

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO DEL JUEGO

El juego, una de las bases principales para el desarrollo de un niño, ha tenido diversas teorías pedagógicas y psicológicas, dentro de estas teorías se enmarcan aspectos que han sido tomados en cuenta no solo por presentarse en el momento en que se da el juego, sino por la repercusión que esto genera.

Es evidente que existen muchas teorías del juego y cada una de ellas ha aportado en grande o pequeña medida ciertos elementos para que el juego se analice desde una perspectiva pedagógica, no dejando atrás el aspecto psicológico.

Por esto, en el primer capítulo se ha considerado retomar la teoría de Piaget en el aspecto del juego, puesto que es un autor que tiene grandes aportes a la pedagogía respecto al juego, es uno de los principales autores que han comprobado, a través de observaciones lo que sucede cuando un infante juega.

Además que Piaget al referirse al juego, hace mención de las estructuras por las que atraviesa el juego, el ejercicio, el símbolo y la regla. Cada una de estas etapas brinda al juego un análisis más detallado de lo que el juego brinda a los infantes.

Por otra parte en el siguiente punto se hace referencia a Henri Wallon porque es un autor que también analiza al juego por diferentes etapas, de esta manera se hace un análisis de cómo el juego es considerado como juego funcional, de ficción de adquisición y de fabricación.

Finalmente en el último apartado de este capítulo se revisará la teoría de Jean Chateau bajo el aspecto psicológico, pues este autor ha caracterizado al juego como un ejercicio para la vida futura y considera que el juego es una forma de preparación para que un niño pueda aprender y lo pueda aplicar posteriormente en su vida adulta.

Al ir revisando este primer capítulo se podrá ver que a través de estas tres teorías se sacaran elementos que nos lleven a un análisis concreto de lo que el juego brinda a los infantes y como este, posteriormente puede ser utilizado como una estrategia de aprendizaje.

1.1 Teoría del juego desde el punto de vista de Jean Piaget

En lo que al juego se refiere predominan diversas teorías, aunque en ocasiones se les dan la características psicológicas, pedagógicas o sociales, todas tienden a dar un punto de vista diferente. Es por esto mismo que en este capítulo se analizará como se dan algunas características y como cada una ha aportado de alguna manera algo al juego.

Se cita a Piaget porque es uno de los principales autores que habla del desarrollo del niño y en uno de sus apartados enmarca como es la situación por la que atraviesa el juego en los infantes.

Bajo ese concepto que toma, él maneja al juego como una " actividad que permite la construcción del conocimiento en el niño, y muy en especial en las etapas sensorio-motriz y preoperacional, además que tiene valor para el aprendizaje en cualquier etapa." (1)

Analizando ese concepto, él añade que es a través de la asimilación y la acomodación conforme el niño adquiere conocimiento. Por lo que sugiere que el niño parta de lo que ya conoce para que de esta manera añada elementos que le hagan falta y así pueda llegar al conocimiento.

Debidamente porque en las etapas sensorio-motrices existe una mayor movilidad por parte del niño y esto enriquece su conocimiento.

Piaget a esto agrega que la imitación es una parte indispensable, ya que él considera que es una base fundamental para el juego, en los inicios en que el niño juega.

(1) Zapata Oscar. El juego

Él maneja en los comienzos de la representación que el juego, será complemento de la imitación. Posteriormente cuando el niño llega a socializar los juegos irán adquiriendo reglas, o también el niño podrá adoptar lo que ya ha jugado en este caso la imaginación simbólica la ira adaptando con la realidad, bajo las construcciones que son hasta el momento espontáneas, pero que van imitando lo real.

Así pues él da esta versión: "Se encuentra que la evolución del juego, que sin cesar interfiere con la de la imitación y la representación en general, permite disociar los diversos tipos de símbolos a partir de aquí, que por su mecanismo de simple asimilación egocéntrica, se aleja hasta el máximo del "signo" y hasta aquel que por su naturaleza de representación a la vez acomodativa y asimilativa, converge con el signo conceptual sin confundirse con él". (2)

De esta manera es como el niño llega a crear su propio conocimiento y al momento en el que juega, puede tener un aprendizaje significativo esto a su vez lo guiará para que en algunas situaciones que se le lleguen a presentar, parecidas a las que le suceden cuando juega, el niño pueda ser orientado, ya que muchas de las situaciones que se presentan dentro del juego están muy acordes a la realidad que el niño vive.

Piaget cita tres grandes tipos de estructuras que caracterizan los juegos infantiles y dominan la clasificación del detalle, estos tres grandes tipos de estructuras son el ejercicio, el símbolo y la regla.

(2) Piaget Jean La formación del símbolo en el niño, México ED. Fondo de Cultura Económica 1996.

Primeramente comenzaremos por los juegos de ejercicio que son los primeros juegos que Piaget considera.

Juegos de ejercicio.

Este tipo de juegos se dan durante los primeros 18 meses de desarrollo y estos reaparecerán en toda su infancia, cabe mencionar que también los adultos llegan a tomar ciertas actitudes de juego.

Además se menciona que se pueden dividir en dos categorías los juegos que son puramente sensorio-motores o los que se refieran al pensamiento mismo. Claro está que existen juegos de pensamiento que no son simbólicos y que consisten en ejercer algunas funciones simplemente.

Piaget marca algunos ejemplos de cómo sucede esto.

Observación 66:6 J., a los 2; 2 (25) toma guijarros para echarlos en un charco en tanto que ríe mucho.

A los 2; 6 (3), hace mover su carreta imponiéndole una cierta velocidad. En la misma época tira su carreta con un hilo, lanza su pelota a diferentes distancias, etc. Estos son pues movimientos aprendidos a partir del segundo año desde el punto de vista de la inteligencia misma.

A los 2; 8 (2) llena un cubo con arena, luego lo vuelve y lo vierte con su pala después de lo cual vuelve a comenzar durante cerca de una hora. A los 3; 6 8(0), se ata y desata los cordones de los zapatos con una expresión de satisfacción, después de haber aprendido a hacerlo un poco antes. **(3)**

(3) *Ibidem* p. 60

Como se puede observar dentro de estos ejercicios el niño tiende a descomponer y recomponer un todo a esto Piaget le denomina inteligencia práctica e intuitiva y en estos casos el ejercicio es puramente funcional y efectuado por gusto.

De esta parte se pasa gradualmente a la segunda, es aquí donde construye nuevas combinaciones que son lúdicas desde el comienzo y esto se llega a dar porque tiene contacto con material nuevo destinado para divertirse además se pueden hacer combinaciones con objetos.

Si observamos el ejemplo que Piaget plantea podrá quedar más claro a lo que esto se refiere.

Observación 68: J., a los 3; 2, alinea boliches de dos en dos, y después construye filas simples sin ninguna finalidad de conjunto. A los 3; 6 coloca guijarros en un bote y después los saca uno por uno, los vuelve a meter en él, los trasvasa de un cubo a otro, etc. Después el juego se convierte en simbolismo, pues hace como si bebiera Té en el cubo lleno de piedras.

A los 3; 6 bordea una balaustrada tocando uno por uno los barrotes y después golpea los vidrios de una puerta haciéndola con el mismo ritmo. El mismo día atraviesa un matorral varias veces seguidas y según el mismo itinerario diciendo: "Estoy jugando: trato de que los helechos no me toquen". (4)

Veamos este otro ejemplo que nos muestra Piaget:

Y. (4; 2) comienza desparramando por tierra el contenido de una caja de bloques y luego los vuelve a meter en ella. Después se divierte empujando un bloque contra otro y moviendo así el mayor número posible de ellos. Después pone un bloque sobre otro y empuja el conjunto.

N. (4; 3) mezcla las bolas de todos los colores la primera vez que se le presentan. Lo mismo, ante una lotería, apila las cartas sin preocuparse por las correspondencias y después las pone sobre una mesa para volver a hacer pequeños montones. (5)

(4) *Ibidem* p.161

(5) *Ibidem* p.162

Piaget marca que éstos juegos sensorio-motores, no tienen una finalidad, simplemente están realizados por el simple placer. Piaget dice que en la observación 68 el sujeto es quien crea combinaciones. También dice que en los casos extremos las combinaciones encontradas dan lugar a simbolismos como beber té o a construcciones propiamente dichas.

Piaget recalca que a esta segunda clase hay que atribuirle los juegos de *destrucción de objetos* y que esta destrucción se da en muchas ocasiones por la curiosidad de conocer si el juguete puede tener nuevos elementos que puedan hacer que el juego sea mas divertido, de esta manera el niño sale del juego y se experimenta inteligentemente.

Se da una tercera clase, es la de las combinaciones *con* una finalidad, estas son las que tienen un fin.

A continuación se muestran algunas observaciones que Piaget considero:

Observación 70: V., a los 5; 2 se divierte saltando hacia arriba y hacia abajo en una escalera. Combinando sus movimientos sin objeto, se propone enseguida saltar del suelo a un banco librando una distancia cada vez mayor. K (5; 6) lo imita pero partiendo del otro lado.

Ambos, llegan luego a saltar en las dos extremidades opuestas corriendo sobre la banca uno al encuentro del otro y, por consiguiente, uno de los dos cae rodando a consecuencia del choque. Este juego, que se ha vuelto social, se transforma entonces en juego de reglas. (6)

Al ver todos estos ejemplos que demuestran que en ciertos casos el niño jugará por el simple placer que el juego le brinda, también que podrá añadir nuevos elementos que hagan que el juego se vuelva más divertido o bien lo puede transformar.

(6) Ibidem p. 163

De esta manera el niño aprenderá, ya que tiende a poner objetos en fila, ordena siguiendo el tamaño de objetos, enfila bloques etc.

Piaget plantea que este tipo de combinaciones inventadas por puro juego es lo más importante y estas combinaciones se convierten en simbólicas como podrían ser la construcción de un puente o una casa etc., o bien que la construcción misma domina al niño.

Nos recalca que la función característica de los juegos de ejercicio sensorio-motor es la de ejercer las conductas por el simple placer funcional o placer de tomar conciencia de sus nuevos poderes. Pero que finalmente el juego de ejercicio llega a transformarse ya que primero lo acompaña la imaginación representativa y esta lo deriva al juego simbólico, después de esto se socializa y se orienta en la dirección de un juego de reglas, y por último conduce a adaptaciones reales y sale así del dominio del juego para entrar a la inteligencia práctica (o en los dominios intermediarios entre estos dos extremos).

Paralelamente a estas ideas es necesario saber como el niño a través de simples ejercicios desde el momento en que nace, juega por el simple hecho de moverse y posteriormente, cuando llega a crecer lo hace por placer como cuando rueda en el piso, el niño tiende a sentir placer al estar dando vueltas y esto no llega a tener ninguna finalidad, pero posteriormente cuando el niño va adquiriendo mas conocimiento de su mundo, el transformará ese rodar y hará que se baya transformando, de tal forma que después a esto el niño añadirá simbolismos, lo cual transformará el juego y pudiera ser que si a esto se le agrega que la imaginación pudiera crear nuevas formas para realizar este tipo de ejercicio de

rodar, esto daría lugar a un juego que partió del ejercicio sensorio-motor y que ahora se ha convertido en un juego que puede ser simbólico.

Por lo tanto en el siguiente apartado se analizará como Piaget denomina a este tipo de juegos y como poco a poco se irá transformando el juego.

Es de esta manera como se llegan a dar combinaciones que posteriormente pueden ir continuando a lo largo de la vida y que también no solo en su infancia pudiera ser utilizado este tipo de juegos de ejercicio.

Juegos simbólicos

Este tipo de juegos aparecen durante los dos primeros meses de los dos años plantea Piaget, ahora veremos como K. Gross da su punto de vista a este tipo de juegos.

Desde el punto de vista que K. Gross da sobre el juego simbólico, significa que el juego simbólico es en sí mismo y en conjunto un juego de ejercicio, pero que ejercitaría (y sobre todo que "preejercitaria") esta forma particular del pensamiento que es la imaginación como tal. (7)

K. Gross plantea el significado de los juegos simbólicos, él añade que la imaginación y la interrogación son parte de este tipo de juegos ya que se entiende que cuando un niño se divierte haciendo preguntas solo por decirlas o inventando fábulas, la imaginación constituye los contenidos de un juego y el ejercicio su forma, ya que la imaginación será la encargada de constituir el instrumento o la forma del juego y no su contenido.

(7) K. Gross (Die Spiele ds Menschens) clasifica los juegos simbólicos dentro de los juegos de preejercicio de funciones intelectuales (1ª parte, Cáp. III, "Phantasic".P.165.

Ahora bien Piaget plantea que el símbolo le aporta medios de asimilar lo real según sus deseos y sus intereses.

Además que el símbolo prolonga el ejercicio como estructura lúdica y no constituye en sí mismo un contenido que sería ejercido como tal, la imaginación es una fabulación simple. En el juego simbólico el niño tiende a interesarse por las realidades simbolizadas y el símbolo le sirve par evocar esas realidades.

Ahora bien Piaget se hace la siguiente pregunta ¿Porqué al niño le gusta dormir, lavarse, balancearse, transportar un pájaro etc.?

A esto él explica que no lo hace por querer aprender estas acciones, lo que quiere es utilizar sus "poderes individuales", reproducir estas acciones para darse un espectáculo o dárselo a los demás. Piaget plantea que esto hace que el niño pueda desplegar su Yo y asimilarle a éste sin limitaciones lo que ordinariamente es acomodación a la realidad tanto como conquista asimilativa. Algo que también es necesario citar es que él dice lo siguiente.

"Aquello que realiza el juego de ejercicio por medio de la asimilación funcional, el juego simbólico lo reforzará por la asimilación representativa de la realidad completa al Yo. El "esquema simbólico" sirve de transición, pues constituye aún un simple ejercicio de las conductas propias, pero un ejercicio ya simbólico" (8)

Como se nota de una u otra manera el juego de ejercicio y el juego simbólico se hayan entrelazados por lo cual el juego llega a ser reforzado de esta manera.

(8) Piaget Jean Op Cit. p. 167.

Citemos ahora un ejemplo que Piaget nombra:

Observación. 75: al 1,6(30=, J. Dice "llora, llora" a su perro e imita ella misma el ruido del llanto: los días siguientes hace llorar a su oso, a un paro etc. Al 1; 7 (1), hace llorar a su sombrero etc.

Al 1; 6 (30), hace caminar a su muñeca "un, dos, un, dos" y después a diversos objetos. Al 1; 7 (25) en lugar de morder ella misma la mejilla de su mamá como tiene la costumbre de hacerlo, pone la cabeza de su oso en el mismo lugar y dice: "Ay, ay"

Al 1; 8 (25), le da de comer a su muñeca con una cuchara que remoja en un recipiente vacío. El mismo día se vale de una concha que aproxima a la boca de su madre y a la de su muñeca. Al 1; 9 (28), pone una concha sobre la mesa y dice: "sentada", después la coloca sobre la mesa y dice: "sentada", después la coloca sobre otra mesa y dice con un aire gozoso: "vaso sentado" (9)

En estos ejemplos que Piaget cita se puede ver como existe una acción propia y que además el niño tiende a darle una ficción, a esto Piaget le llama "esquema simbólico".

Ahora veamos los siguientes ejemplos que Piaget muestra:

Observación 88: A los 4, 7 (3), J, lleva una piedra que representa el fracaso de leche de Honora (joven háblense que nos trae leche por la mañana): "Soy la hermana de Honoria y vengo porque Honoria esta enferma. Tiene tos ferina. Tose y escupe un poco. Sería muy malo si a la niña (o sea a ella misma) se le contagia (todo esto está dicho con un acento háblense y arrastrando las r, además, es enteramente imaginario. Señora, ¿Quiere leche? – Gracias- ¡Ah!, llegue muy tarde.

Ya vine Honoria. (J. Cambia de papel y tose) Yo no me le acerco a la niña para no pegarle la tos ferina a esta leche.

(J. Se convierte ahora en ella misma que está tomando la leche) Necesitamos Arolla (donde está ese día la madre de J.) a Julia, Claudia, Agustín y Filomena. Necesitamos mucha leche para todos estos niños (todos imaginarios) (10)

(9) Ibidem p. 169

(10) Ibidem p.187

Si observamos los ejemplos anteriores podemos darnos cuenta que existe una progresión de la forma en que se hayan constituidos, de alguna u otra forma, retoman los juegos de ejercicio y por otra parte el juego simbólico se haya más evolucionado, esto se llega a dar en niños de 4 a 7 años, además que en estas edades se hayan símbolos más contruidos como pueden ser las casas, granjas, escuelas, etc. Ya que una casita si es construida por medio de palitos, piedritas tierra o arena, llega a ser un juego de ejercicio sensorio-motor y también llega a ser simbólico.

De alguna manera los juegos de ejercicio continúan apareciendo y el juego simbólico llega a reafirmarlo de tal forma que los dos juegos se entrelazan para poder jugar nuevas formas que no habían jugado o que se desconocían.

De tal forma que en el período de los 11 a los 12 años de edad ya el juego simbólico va decreciendo ya que van apareciendo los juegos reglados estos juegos son cada vez más cercanos al trabajo continuo y adaptado.

En esta parte los infantes tienden a ser sus construcciones, trabajos manuales, dibujos, cada vez mas adecuados a su realidad esto llega a significar que en este momento el simbolismo lúdico dice Piaget llega a su fin y es cuando aparecen los juegos de reglas.

Juegos de reglas

Señalemos ahora los juegos de reglas y su evolución, estos juegos de reglas Piaget los caracteriza por aparecer durante el período de los 4 a 7 años de edad y sobre todo durante el período de los 7 a los 11 años, además que este tipo de juegos llegan a presentarse durante toda su vida. Es por esto mismo que en su edad adulta las personas tienden a jugar barajas, ajedrez, damas chinas etc. Este

tipo de juegos implican ser reglados. Ya que el juego de reglas es una actividad lúdica, dice Piaget del ser socializado.

Así como el juego de ejercicio simple es remplazado por el juego simbólico, la regla llega a remplazar al símbolo y enmarca al ejercicio generando así relaciones sociales. Paralelamente a estas ideas los juegos de reglas Piaget los divide en dos tipos; las reglas transmitidas y las reglas espontáneas.

En las primeras, las reglas transmitidas, cómo su nombre lo dice, este tipo de reglas se darán por imitación de los adultos, como en el caso del juego del stop, canicas, avión etc. Estas reglas ya se hayan establecidas y el infante llega a retomarlas porque es la manera en que se juegan dichos juegos. De tal forma que el niño llega a adoptar estas reglas.

Los segundos que son los juegos de reglas espontáneas dependen en gran parte de la socialización entre iguales, porque este tipo de reglas se llegan a dar dentro de los juegos en los cuales es indispensable tener reglas para llegar a ciertos acuerdos. Estas reglas son expresadas por los mismos niños, es muy necesario mencionar que cuando algún juego no llega a tener reglas el juego tiende a perder su interés, ya que el respeto que se debe tener hacia los demás no esta siendo utilizado eficazmente y el juego termina.

Piaget dice "los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamiento de canicas o bolas, etc.) o intelectuales (cartas, damas ajedrez, etc.) con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados.)" (11)

(11) Ibidem p. 196

Al analizar como Piaget hace referencia al juego, se percibe que el juego en cualquiera de sus estructuras: ejercicio, símbolo o regla aportan elementos que hacen que el niño construya su conocimiento y a su vez colabora con el aprendizaje, por lo que el niño adopta ciertas conductas que posteriormente pondrán en práctica.

Con lo que Piaget plantea es evidente que el juego puede colaborar con el aprendizaje de los niños, pues este al ser ejecutado desencadena una gama de actividades que hacen que el niño cree combinaciones de juego permitiéndole al niño hacer uso de su razón.

Existen autores que clasifican al juego y dan al juego ciertas características parecidas a las que Piaget plantea, tal es el caso de Henry Wallon el cual analizaremos en nuestro siguiente apartado pues este autor es un apasionado de la infancia, se ha preocupado por la nueva educación y ha consagrado numerosas publicaciones que demuestran que la educación se funda en el conocimiento exacto del niño, de su naturaleza, necesidades y capacidades.

Wallon señala claramente sin cesar que hay que estimular a los estudiantes para que adopten una actitud científica, que tienda a orientar a cada uno de los infantes hacia los trabajos mas favorables para su desenvolvimiento concreto en los ordenes intelectual, moral y social.

Refiriéndose al juego Wallon clasifica a los juegos de una manera parecida a Piaget, esto nos ayudara para observar que similitud hay con lo planteado por Piaget y así poder analizar si el juego aporta elementos que beneficien al aprendizaje de los infantes.

1.2 Teoría del juego desde el punto de vista de Henri Wallon

Al analizar la teoría relativa al juego mediante la versión que Piaget planteaba, él trazaba tres etapas en la que se podían dividir a los juegos. De igual manera Wallon también hace una división del juego solo que esta división, se realiza a través de cuatro estadios.

Wallon analiza los juegos del siguiente modo. En el primer estadio se manifiestan los juegos estrictamente funcionales, después aparecen los juegos de ficción, de adquisición y de elaboración.

Los **juegos funcionales** están constituidos de los movimientos más simples como mover los brazos y piernas, abrir las manos y cerrarlas hacer balancear objetos, producir ruidos y sonidos.

Wallon dice que es fácil reconocer en ellos una actividad que busca efectos todavía elementales dominados por aquella ley del efecto, cuya importancia fundamental se ve en los aprestos de la utilización concentrada de nuestros movimientos y que se hace cada vez más variada y apropiada.

Para los **juegos de ficción** tales como jugar con muñecas, montar en un palo como si se tratara de un caballo, etc., interviene una actividad cuya interpretación es más compleja, pero también más próxima a ciertas definiciones que se han dado en el juego y que se hayan mejor especificadas en los juegos de adquisición.

Wallon se refiere al **juego de adquisición** como dice una expresión popular, "el niño es todo ojos y oídos"; esta expresión la da porque el niño mira, escucha, hace esfuerzos por recibir y comprender cosas y seres, escenas, imágenes, cuentos, canciones que parecen absorberlo totalmente.

En los **juegos de elaboración**, el niño se complace en reunir, hacer combinaciones con los objetos, modificarlos, transformarlos y crear otros nuevos. La ficción y la adquisición según Wallon en lugar de ser eclipsadas por los juegos de elaboración juegan su papel en éstos. (12)

Por esta razón al analizar la teoría de Wallon coincide con lo que Piaget planteaba en los juegos de ejercicio, juegos de símbolo y juegos de reglas, ya que aunque los mencionan de una forma diferente llegan a coincidir en las actividades que realiza el niño en el momento en el que juega.

Wallon menciona que para el adulto la actividad del juego resulta un reposo, pero para el niño que todavía no trabaja, esta actividad es una forma de sacar muchas energías, lo cual ya no llega a ser un reposo para el infante, a diferencia del adulto quien solo puede jugar en ciertos momentos, pues la cotidianidad en el trabajo no se lo permite, ya que se tienen responsabilidades que cumplir e impiden que el adulto dedique su tiempo en jugar, por lo cual el adulto lo toma como un reposo y el niño lo toma como la actividad que tiene que realizar todos los días.

Algo en lo que Wallon hace hincapié es que de edad en edad, los juegos señalan apariciones muy variadas, como las funciones sensomotrices. Con sus pruebas de habilidad, de precisión, de rapidez, etc. También crean funciones de articulación de memoria verbal y de enumeración, como en la formación y repetición de frases largas y complicadas que llegan a intercambiar los niños.

(12) Wallon Henri La evolución psicológica del niño ED. Grijalbo. 1985. México. Pp. 58.

Con respecto a la progresión funcional Wallon distingue que en los niños existe una sucesión de los juegos durante el crecimiento, mientras que en el adulto señala que se toma como una regresión, que el mismo adulto permite que exista y de alguna manera esta regresión es excepcional, ya que solo es una desintegración global de su actividad frente a lo real.

Paralelamente a estas ideas las etapas que sigue el desarrollo del niño están marcadas efectivamente por la explosión de actividades que aparecen, durante cierto tiempo acaparándolo casi por completo; asimismo parece no cansarlo el ansia de alcanzar todos los efectos posibles. Estas actividades indican su evolución funcional, y algunos de sus rasgos dan la impresión de ser retenidos como una prueba para poner en evidencia o medir la aptitud correspondiente.

Resaltando que entre los niños, para poder jugar en algunos juegos, se requiere de un aprendizaje o reaprendizaje de lo que se va a jugar para que el niño o niña pueda participar en algún juego que implique tener cierta habilidad.

El juego dice Wallon es una infracción a la disciplina o a las tareas que imponen al hombre las necesidades prácticas de su existencia o las preocupaciones por su situación y por su persona, pero el juego no desconoce esa disciplina o esas tareas, sino que de alguna u otra manera las toma en cuenta.

Wallon marca que de edad en edad estos juegos señalan la aparición de funciones muy variadas. Así, por ejemplo, funciones sensomotrices con sus pruebas de habilidad, de precisión de rapidez, pero también de clasificación intelectual y de reacción diferenciada, como en el juego de prendas. Funciones de articulación, de memoria verbal y de enumeración, como en la formación y repetición de frases cada vez más largas y complicadas que se intercambian

entre los niños. Y también funciones de sociabilidad que se manifiestan en la distribución de distintos papeles y actuaciones que se integran en la colaboración más estrecha, en las luchas y competencias que disputan equipos, clanes, bandas opuestas.

Wallon cita las funciones que el infante realiza en el juego, se hace referencia que puede desarrollar tanto su inteligencia, habilidad, sociabilidad entre otras. Con esto se puede decir que el juego colabora para que haya un aprendizaje en las acciones que ejecute.

Algo que es muy importante indicar es que Wallon se refiere al juego del niño normal como una explosión jubilosa y apasionada que tiende a probar todas las posibilidades de la función. "El niño parece estar arrastrado por una especie de avidez o de atracción para tocar sus límites; esto es en el instante en que no hace más que repetir el juego, a menos que se integre a una forma superior de actividad posibilitando su advenimiento cuando aliena su autonomía. Todo desarrollo que implique etapas posteriores desempeña, en el niño, el mismo papel que en el adulto, en relación con las actividades en las que, por una retroalimentación, el juego puede liberar momentáneamente el ejercicio de aquellas funciones cuyo uso habitual las convierte en motoras." (13)

Conjuntamente con lo que menciona Piaget y Wallon el niño va adquiriendo ciertos aprendizajes que son los que va utilizando en su vida futura.

Así que cuando un niño llega a convivir con sus iguales sin que él tenga la idea que actuara de cierta manera, el infante logrará actuar de forma espontánea,

(13) Wallon Henri La evolución psicológica del niño ED. Grijalbo. 1985. México. Pp.63.

consiguiendo así que sus habilidades como el correr, saltar, brincar etc. Las adquiera o las desarrolle aun más a través de ciertos ejercicios que el juego le puede brindar ya sea mediante los juegos de ejercicio como los menciona Piaget o los juegos funcionales como los que mencionaba Wallon.

Cualquiera que sea el niño adquirirá ciertos movimientos que le harán ser más ágil y al mismo tiempo también adquirirá seguridad.

De igual manera al aparecer los juegos de ficción como los determina Wallon estos juegos harán que el infante se conecte con el mundo que le rodea, y de esta manera le será más fácil asimilarlo, tendrá que pasar por variadas situaciones pero finalmente también adquirirá la comprensión del porque suceden así las cosas en su entorno. Después reaparecerán los juegos de adquisición porque ya teniendo elementos para dominar lo que va conociendo el niño tratará ahora de modificar lo que no le guste, claro esta que habrá cosas en las que le será imposible cambiarlas porque sus limitaciones lo impedirán, de la misma forma el infante sabrá cuando sí estará en sus manos solucionar algún problema y cuando será imposible resolverlas por si solo.

Más explícitamente los juegos de reglas como las llamaba Piaget y los juegos de elaboración como los que denomino Wallon vendrían a ser más íntegros, ya que es aquí donde intervienen los juegos antes mencionados, en este tipo de juegos el niño ya ha conocido como puede controlar su cuerpo, tiende ya a ser más sociable y probablemente este comenzando a comprender lo que significan sus alcances y limitaciones tanto de su cuerpo, como de su mente y así mismo de la sociabilidad con sus compañeros.

Por lo que los juegos tienden a ser estrategias para que el infante conozca más sobre lo que se le espera en su vida adulta y en cierta manera los juegos contribuyen para que se facilite la comprensión de su entorno.

Wallon hace mención de los triunfos en el juego y él los maneja como demostrativos y simbólicos, además que pueden convertirse en un beneficio eventual que estimula el placer del juego por sus características. También maneja que los triunfos pueden apagar el juego, si se persigue el beneficio como un fin.

Ante esto puede ser que el infante se sienta motivado por el placer de tener ese triunfo, y pudiera ser que esto contribuya a que el niño trate de seguir consiguiendo mas adelante triunfos que le hagan sentir bien, por otra parte el infante que no pueda conseguir tan fácilmente los triunfos pudiera ser de alguna manera una condición, dando lugar al no querer jugar por sentir una inseguridad.

Por lo cual se debería controlar ese tipo de triunfos de acuerdo a las habilidades que el niño tuviese, claro esta que este control se pudiera dar mientras estuviera en nuestras manos para que el niño poco a poco vaya adquiriendo seguridad en sí mismo en el momento de jugar.

Algo que puede contribuir en esto es la imitación ya que los niños pueden repetir ciertas actitudes y habilidades, ante esto Wallon dice que el niño repite en sus juegos las experiencias que acaba de vivir, además que para los niños pequeños el imitar es la regla de los juegos.

De una u otra forma los juegos pueden combinarse con ciertas actitudes que tomamos, cómo lo es la imitación y pueden contribuir de algún u modo para que el juego también pueda ser tomado como un ejercicio mediante el cual podemos experimentar vivencias que nos hagan lograr triunfos.

Es muy claro como Wallon trata de dar cierto punto de vista referente al juego y llega a coincidir con lo que Piaget menciona en su teoría del juego, es evidente que no en todo llegan a coincidir, pero se ha tratado de dar un ejemplo de cómo estos dos autores dan su versión del juego y como conjuntando estas dos teorías se da un bosquejo de que el juego es y siempre existirá en la vida de los seres humanos y como lo manejan los dos autores nunca se deja de jugar a pesar de que cuando se es adulto se tienen más responsabilidades, obligaciones, disciplinas etc. El adulto también llega a jugar en un momento dado, no de igual forma que cuando lo hacía de niño.

De esta manera se puede percibir que el juego logra que el infante madure en actitudes, disciplinas, movimientos sensorio-motores, sociabilidad etc. mediante las vivencias que se derivan de él.

Hay que tomar en cuenta que los juegos no se dan todos al mismo tiempo, (tomando en cuenta los juegos de ejercicio, símbolo, reglas, funcionales, de ficción adquisición y elaboración) sino hay que esperar a que el sujeto pueda adquirir cierta habilidad en uno para poder pasar al otro. La edad puede variar ya que no todos los seres humanos somos iguales y unos pueden madurar más pronto que otros, es por esto que algunos niños adquieren más destrezas y habilidades que otros porque también depende mucho de la forma en que el niño asimile el juego, pudiera ser que se realice el mismo juego entre varios niños, pero las condiciones de su entorno hacen que los juegos tengan un efecto diferente en los infantes.

Entre las psicologías genéticas, como las de Wallon y Piaget en particular, hay que reconocer que ejercen sobre la educación escolar una influencia notable.

Sin embargo sus aportaciones han mostrado que el juego visto desde cualquier estructura ha establecido un aprendizaje en los niños.

Pues al referirnos a Piaget, muestra como para el niño los esquemas sensorio-motores representan desarrollos en la vida del niño, a su vez Wallon demuestra la importancia del cuerpo en el conocimiento del entorno.

Estos puntos de vista son aceptados por algunos educadores por lo que el aprendizaje motor se ha extendido cada día más.

Al observar estas teorías como las de Wallon y Piaget en particular, vemos que se toma en cuenta la construcción de conocimiento, a su vez existe dentro de un aprendizaje, pues según estos autores marcan como el juego hace que el niño participe en actividades que lo hacen razonar, expresar, socializarse, divertirse etc. No hay que dejar a un lado que dentro de cada juego existen ejercicios donde se desarrollan ficciones o adquisiciones que se toman en cuenta para el momento en que el niño juega, pues estos juegos brindan la posibilidad de que el niño pueda conocer sus alcances y limitaciones porque al estar jugando, sin querer, adquiere un aprendizaje y esto no es tomado en cuenta por el infante, por el hecho que esta muy motivado en el momento de jugar.

Para que esto pueda tener mayor nitidez se tomará en cuenta la versión que da Jean Chateau, porque nos hace comprender a través de su análisis el grado que tiene el juego en la vida del niño.

A su vez este autor comprende que entre el juego y el trabajo existe una ficción que hace que el niño vea al trabajo como una realidad, esto nos permitirá conocer mejor al niño es su vida motriz, afectiva, social o moral, pues el autor se a dedicado a realizar un análisis a través del juego que nos informa acerca de las

estructuras mentales del niño. Conjuntamente tiene un gran alcance pedagógico y sobre todo sus explicaciones son tan fluidas que hacen que su teoría se comprenda con claridad.

De tal modo que al conjuntar las teorías de Piaget, Wallon y Chateau podamos tener un panorama amplio de la repercusión que el juego tiene en el infante, pues como ya lo hemos visto hasta aquí en cada una de la estructuras, el juego ha de desarrollar alguna habilidad o destreza, que es lo que nos interesa saber para enriquecer esta investigación.

1.3 Teoría del juego desde el punto de vista de Jean Chateau

El juego visto desde el punto de vista de Jean Chateau ha sido tratado por una parte como placer, es también una actividad seria en la que las apariencias las estructuras ilusorias, el geometrismo infantil, el arrebató, etc., tiene considerable importancia.

El despertar del comportamiento lúdico verdadero (Chateau le da la connotación de lúdico en lugar de lúdico, esto se deriva del latín ludicer. lúdicus y no lúdico, como suele leerse en las obras pedagógicas. Es un galicismo copia del francés ludique, voz que se deriva del latín ludus, "juego") que se distingue claramente de los juegos funcionales del infante, esta unido al de la personalidad.

Ahora bien Claparede escribe. Que el juego es el trabajo, es el bien, es el deber, es el ideal de la vida. Es la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar y, en consecuencia, puede actuar **(14)**

También dice que no se puede imaginar la infancia sin risas y juegos. Él pone por ejemplo que si nuestros niños dejaran de jugar, los patios de las escuelas quedarán en completo silencio y no nos distrajeran los gritos o los llantos que nos llegan del patio, no tuviéramos alrededor de nosotros ese mundo infantil que hace nuestras delicias y nuestros tormentos, sino un pueblo sin inteligencia y sin alma.

(14) Chateau Jean. Psicología de los juegos infantiles, Argentina, ED. Kapeluz. P. 4

Gracias al juego dice Claparede crece el alma y la inteligencia, mientras que por esa tranquilidad, ese silencio – En los que a veces los padres se complacen equivocadamente – Se anuncian a menudo en el niño graves deficiencias mentales. Un niño que no sabe jugar, un "pequeño viejo", será un adulto que no sabrá pensar.

Considerando estos puntos de vista nos percatamos como el juego hace uso de diversos elementos que son básicos en el desarrollo intelectual, físico, mental y social, la imaginación colabora para que el juego llegue a tomar un sentido más práctico. De tal manera que cuando el niño juega hace que se desaten diversas actitudes que tal vez no haya realizado anteriormente como experimentar el placer que genera el juego.

El placer que esto genera, hace que el niño quiera prolongar el juego por esto cuando a un niño se le dice que ya se ha terminado su tiempo para jugar no quiere tan fácilmente terminar con esa sensación tan placentera.

Puesto que el juego es una forma para que el niño pueda conocer y desarrollarse así mismo.

Concebir a niños que no tienen deseos de jugar, pudiera ser que estuviéramos tratando con niños que no quieren conocer o que tienen miedo de conocer sus alcances y limitaciones.

Obviamente los juegos tienden a tener riesgos para que se puedan desarrollar esos alcances y limitaciones, por lo cual un niño puede o no puede desarrollarse puesto que en ocasiones depende mucho del carácter que el niño o niña tenga.

Como lo manejaba Piaget, Chateau concuerda en que es por medio de un ejercicio previo como los juegos deben de iniciarse. Además que también aparecen los juegos funcionales como anteriormente lo manejo Wallon. Chateau cita el siguiente ejemplo y por medio de esto comprueba que los juegos funcionales aparecen durante la infancia.

Él observa a un nene de ocho meses en su cochecito golpea con el pie su coche, repite retahílas de gorjeos, mueve su brazo como si quisiera hacer movimientos de gimnasia sueca, se golpea la cabeza, toma los objetos y los deja caer. Ninguno de estos gestos tiene por sí solo un significado; parece que el niño "no hace nada". Y sin embargo realiza un trabajo corporal: se modela así mismo, se ejercita en mover las piernas (lo que más tarde le permitirá caminar) esboza en sus manos a la manipulación. (15)

Mediante este ejemplo podemos ver que el niño desde muy pequeño hace ejercicios que le permitirán en el futuro lograr un desarrollo corporal, el transformar esos movimientos le permitirán al infante conocerse cada vez más y por lo tanto podrá ir adquiriendo otros movimientos, gracias a esos pequeños movimientos que hacía cuando era pequeño.

Baldwin llama a este proceso "reacción circular" que consiste en que ya que se hizo un nuevo movimiento interesa al niño a volverlo hacer variando sus movimientos y de esta manera el niño llegará a experimentar de acuerdo a las posibilidades de su cuerpo y su medio ambiente.

Para el niño lo importante que resulta de esto es que no importa tanto en sí lo que realiza el niño, sino lo que le interesa más es que él ha podido producir algo por sí solo.

De esta manera el infante se empieza a dar cuenta que es él un individuo independiente que también puede hacer uso de su cuerpo y su entorno para producir alguna reacción que posiblemente pueda impulsar nuevamente en otra ocasión.

Asimismo el niño hará uso de una actividad de juego, podrá afirmar sus potencialidades, conseguirá probar su valor y de aquí dice Chateau, partirán todos los juegos ulteriores. Por lo cual él hace referencia a este ejemplo:

Lo que interesa al niño, que ha construido una torre con sus cubos, no es tanto la edificación de la torre, sino la realización de una obra de él. **(16)**

Es por esto mismo que la nueva actividad de juego se aproximará a los juegos funcionales Chateau menciona que el juego funcional procede únicamente de una necesidad de actividad, él agrega a esto que sí el juego funcional consiste en el impulso proveniente de una única función, el impulso que está en el principio del juego propiamente humano proviene de todo el ser y expresa todo el ser.

Así jugar ya no será para afirmar tal o cual función nueva, sino afirmarse así mismo con ocasión de tal o cual actividad, a un cuando esa actividad sea la de una función recientemente aparecida.

(16) Ibidem.P.9

Con lo que Chateau maneja es muy posible que el infante juegue por afirmarse así mismo que él puede hacer o crear, él mismo puede darse cuenta que es de acuerdo a sus posibilidades, transformar esos pequeños juegos que fueron iniciados desde pequeño.

Es evidente que el niño desde muy pequeño hace uso de esos juegos funcionales este tipo de juegos harán que vengan más y que puedan ser transformados.

Por otra parte Chateau menciona que los juegos tienden a ser serios porque tienden a ser regidos por reglas, ya que él menciona esto: "El niño que juega al médico se toma tan en serio que no puede admitir burlas. "Si observan un niño que juega, escribe finamente lee, creo que la primera cosa que les llamará la atención será su seriedad" (17)

Es evidente que el juego se convierte en el niño en su mundo, un mundo aparte al de los adultos, es un universo distinto. En este universo creado por el infante él puede tomar el papel que al le guste, puede ser el padre, la madre, el médico, el rey etc.

Y podrá darle a su personaje el matiz que a él más le agrade, es por esta razón que los niños pueden conocer y transformar como ellos quieran el mundo que han creado dentro del juego.

Chateau cita que todo esto que el niño puede realizar de pequeño le servirá de ejercitación para su vida futura, puesto que el jugar al padre, a la madre, a la hija es una anticipación del mundo para las ocupaciones serias.

(17) Ibidem P.13

El juego prepara para la vida seria, como nos dice Groos. En consecuencia, se puede concebir el juego como un todo que conduce finalmente a la vida seria, como un proyecto de vida seria a que la bosqueja de antemano. Por el juego el niño conquista esa autonomía, esa personalidad y hasta esos esquemas prácticos que necesitarán la actividad adulta.

El niño puede jugar al adulto porque está en un mundo distinto al del adulto y porque en ese mundo el adulto ya no puede intervenir realmente.

Por esto mismo el juego a la vez se convierte en una forma de experimentación donde el niño puede hacer uso de lo que a él se le ocurra para manejar el papel que le haya tocado (esposa, madre, hija, médico, bombero etc.)

El niño aprenderá a través del juego que existen diversas cosas las cuales les puede dar esa finalidad que él quiere. Por medio del juego aprenderá a construir, convivir, podrá adquirir habilidades motrices y mentales, mediante el juego el niño logra alcanzar una seguridad, porque los elementos que el juego le brinda hacen que tome confianza en sí mismo cada vez que juega.

Además Chateau dice que si el juego es serio y puede llegar al ascetismo, se debe a que compromete a todo el ser. Por lo tanto el juego es ante todo una prueba. Porque es una prueba donde el niño tiende a buscar un público y se alegra de todos sus aciertos.

Conjuntamente dice que un niño que no quiere jugar, es un niño cuya personalidad no se afirma, que le gusta ser pequeño, débil un ser sin orgullo ni porvenir, porque la historia del juego del niño es, pues, la historia de la personalidad que se despliega y de la voluntad que se conquista poco a poco.

Al analizar estas tres teorías Piagert, Wallon y Chateau observamos que tienden a coincidir en las etapas por las que el juego atraviesa, estas tres teorías enriquecen la idea del juego, puesto que el juego brinda al niño ciertas habilidades conforme se le van presentando las situaciones, dentro de estas tres teorías se maneja el juego por etapas y cada una de esas etapas hacían que el infante pudiera o no desarrollarse.

Con lo que respecta a la esencia que se obtienen del juego, es muy a menudo que cuando vemos a un niño que juega tiende a comportarse como es él, sin sentir la presión de los adultos. Por lo cual el niño realiza cosas que tal vez no haya intentado alguna vez.

Es muy necesario que el niño sienta esa sensación que nos brinda el juego, pues cuando un niño juega al bombero, a la enfermera, la maestra, etc., tiende a tomar el papel que a él mas le gusta y esto le ayudará para irse preparando para su vida futura, claro esta que será una de las formas en como el niño puede desarrollarse, no queriendo decir que es la única forma como un niño va a desarrollarse.

De niños todos jugamos y hemos sentido esa sensación que se siente al poder jugar, por esto sabemos que cuando un niño juega manifiesta diversas cosas, como por ejemplo sus habilidades, destrezas, la socialización, la comunicación etc. Con los autores antes mencionados se ha percibido que el juego puede ayudar a que el niño maneje circunstancias que le permitirán conocer las posibilidades que tiene cuando juega, de acuerdo a lo que conoce, el niño podrá de esta manera manejar ciertas circunstancias y llevarlas a donde el desee.

Al tomar en cuenta las habilidades que el niño puede adquirir y desarrollar, nos dan a conocer, que cuando el niño juega tiende a ser uso de su cuerpo, puede realizar ejercicios como el correr, brincar, caminar en una línea, saltar un charco de etc. Aunque estos ejercicios pudieran ser muy sencillos tal vez para el infante no lo sean así, y pudiera ser que son un reto para él, si tomamos en cuenta que si él infante no alcanza su logro a la primera vez que lo intenta, el juego puede hacer que ese intento pueda ser mejorado, claro esta que cuando no se llega a tener algún logro y el niño no lo vuelve a intentar, dependerá mucho de el carácter del niño.

Ahora bien si tomamos en cuenta que el niño desea volver a intentar su reto cada vez que lo intenta puede ir mejorando en este tipo de ejercicios, sin la necesidad de imponerles a los chiquillos que realicen dichos ejercicios.

Es por esto mismo que los niños pueden mejorar ciertas habilidades dentro del juego, puesto que desde que se le menciona a un niño que se jugará, el niño no pone resistencia alguna, porque es lo que él realiza a diario y comprende que es lo que mejor hace.

También las destrezas se verán inmiscuidas dentro del juego ya que si observamos a unos niños cuando juegan es muy probable que veamos que suelen ser vivaces y pueden lograr ciertos triunfos, ya sea en un juego de mesa o en juegos que impliquen prestar mucha atención, de alguna manera el juego hará que él infante llegue a pensar, cosa que en ocasiones es muy difícil de lograr, pero si se encuentra detrás de esto un triunfo inmiscuido, el infante también llega a desarrollar sus destrezas.

Con lo que referente a la socialización que existe en el juego, es muy claro ver que los infantes no suelen a jugar solos cuando ya tienen una edad de siete u ocho años, a menos que no tengan otro niño con quien jugar, casi siempre se hayan jugando con alguien, los niños en ocasiones pueden ser muy amistosos, y también pueden ser crueles, de la forma que sea, el niño comprenderá que existen personas que los aceptaran fácilmente y otros no les será tan fácil.

Esto les sirve porque en su vida futura tendrán que socializarse con otras personas y comprenderá algunas de las situaciones.

Además de esto, la comunicación será algo que el niño utilizará, y por medio de la comunicación el niño puede adquirir muchas cosas como la compañía de otros o el rechazo de otros, la convivencia de los demás compañeros, el reconocimiento de los compañeros, sabrá decir algunas cosas en su momento, etc. De una u otra forma el infante tomara en cuenta todo este tipo de cosas para que pueda sentirse mejor cada vez que juega.

Por lo anterior el juego brinda muchas herramientas que pueden ser utilizadas dentro de la educación ya que con una orientación el niño puede obtener muchos logros, puede desarrollar sus habilidades y sus destrezas, puede socializarse de tal forma que mejore sus relaciones humanas con los demás si se haya en ese tipo de problemas, puede lograr comunicarse con otros niños. Por lo consiguiente todo esto puede ser utilizado como una estrategia que puede mejorar el aprendizaje de los infantes, solo falta ponerlo en práctica. Para ello será necesario hacer un análisis en cuestión de la practica docente y cómo ha sido considerada esta, donde también incluyamos las estrategias de aprendizaje y a su

vez en que nos benefician para poderlas conjuntar con el juego y así conocer que nos ofrece el juego como una estrategia de aprendizaje.

Por esta razón en nuestro siguiente capítulo se ha tomado en cuenta como se ha considerado la práctica docente, pues al referirnos al juego como una estrategia de aprendizaje debemos observar que es lo que está sucediendo con el docente, cuáles son las denominaciones que se le han atribuido y cómo lo han denominado algunos autores, cabe señalar que cada vez existen numerosos puntos de vista que han caracterizado al docente, a su vez esto influye porque la propuesta que se plantea necesariamente requiere del apoyo del profesor por lo cual requerimos de la disposición de este, para lograr nuestros objetivos.

Es imprescindible la labor que cumplen las estrategias de aprendizaje, por que estas servirán de herramientas para el docente, por lo que se requiere de un análisis de cómo son caracterizadas y cómo colaboran al docente en su práctica.

Por lo anterior esto nos llevará a tener un preámbulo fundamentado en lo que queremos proponer, dado que para que el juego pueda ser considerado como una estrategia de aprendizaje evidentemente requerimos de algunos elementos que existen dentro del aula, esto nos ayudara para que el docente que no este convencido de lo que el juego puede brindar dentro del aula, este al tanto de lo que queremos transmitirle y medite que está es una forma en la cual él puede apoyarse al momento de realizar su práctica.

CAPITULO II PRÁCTICA DOCENTE

No podemos dejar de tomar en cuenta que el docente tiene una labor en la que combina muchos factores para que pueda realizar su trabajo. Por esta situación, el docente debe ser flexible, pues es quien tiene que estar atento de la capacidad de sus alumnos, la forma de socializarse de cada uno de ellos, la manera en la que aprenden y además de esto no deja de incluir algún lazo afectivo hacia cada uno de ellos. Además de esto el profesor también se da cuenta de la situación familiar por lo cual también puede deducir el rendimiento de sus alumnos, se podrían enumerar bastantes acciones que el docente realiza y que hacen que el aprendizaje se vea favorecido o desfavorecido.

Es así como el docente se convierte no solo en un mediador entre los contenidos y el alumno, sino que también se convierte en un guía.

En este capítulo se abordará como el aprendizaje, el educador y el educando juegan un rol muy importante para que el proceso de aprendizaje llegue a cumplir sus objetivos mediante la practica docente, las estrategias de aprendizaje y a su vez como estas estrategias combinadas con el juego tienden a generar una forma para lograr que esos objetivos tengan mayor alcance entre los educandos.

2.1 El docente y su labor cotidiana

Cuando hablamos del papel que representa la docencia es muy común suponer que hablamos de personas que tienen una enorme labor, dado que él es quien tiene más contacto con el educando, en la escuela. El profesor es quien tiene a su cargo un grupo de personas, en este caso niños con los que tratará que el aprendizaje llegue a su propósito.

Tomemos en cuenta como algunos autores han dado a su opinión respecto del docente y como se esta generando dentro del aula.

Nerici considera que la responsabilidad educacional es grande, puesto que es él, quien mantiene más contacto con el educando en la escuela. Además de esto, indica que no hay organización didáctica o método que pueda tener resultado alguno si no es por la presencia del profesor. Pues sigue siendo indispensable y fundamental en el proceso educativo, en la operación continúa de cambio de las generaciones, en la conducción técnica, social y cultural. También dice que del docente depende casi siempre el éxito o fracaso de sus alumnos. (Existen o se dan situaciones que no están al alcance del docente.)

Pues él establece que de nada sirve que haya instalaciones magnificas, abundancia de material didáctico, si es que no esta de tras de todo esto el animador, el que da vida. Además menciona que sin el profesor todo seria materia muerta. (18)

(18) Imideo Gussepe Nerici. Hacia una didáctica general, dinámica nueva. ED. Kapeluz. Buenos Aires 1973.pp. 95-97.

Se puede considerar como aceptable lo que Nerici indica refiriéndose al docente. El docente es quien debe poner el entusiasmo para que la sesión sea más amena, y agradable a sus alumnos, trabajando mas espontáneamente, esto es indispensable para que un grupo se encuentre motivado y desee continuar con su formación, si vemos más a fondo las cosas la mayoría de los docentes de nivel primaria se preparan para instruir a sus alumnos, solo que a veces no se dan cuenta de la responsabilidad que tienen en sus manos.

Es aquí donde muchos profesores no toman ese compromiso que se debe tener como tal.

Nerici marca que es de sumo interés las relaciones entre el maestro y el alumno, el considera que muchos alumnos se han perdido por no haber establecido estas relaciones de manera conveniente.

Conozcamos como Nerici considera algunas cualidades que el docente debe tener, él dice.- A través de las averiguaciones realizadas entre los educandos, resulta evidente que las cualidades mas admiradas en el profesor son: justicia, bondad, delicadeza, calma, paciencia, dominio de sí, sentido del humor, inteligencia, simpatía, honestidad, puntualidad y capacidad didáctica. (19)

Un estudio realizado por Adelaide Lisboa Oliveira en cuanto al docente, ha tomado algunas condiciones que sobresalen en el profesor como lo es: la inteligencia, Simpatía, honestidad, puntualidad, cultura general, cultura especial, cultura pedagógica y ausencia de preferencias personales.

(19)ibidem.164

Oliveira hace un análisis de cómo es catalogado el maestro de escuela primaria.

1° En el curso primario sobresale la preocupación por enseñar, de dirigir el aprendizaje por parte del profesor, dado que él debe: Dar el programa, ayudar, explicar bien, explicar muy despacio y aclarar, saber enseñar, tener un lenguaje claro, enseñar de manera fácil, ser constante, ser puntual, luchar para que el alumno sea promovido, enseñar claramente, dar ejercicios todos los días, mantener la materia al día, adoptar libros. (20)

La clasificación de los maestros realizada por algunos autores como Kerchenteiner muestran algunas características que se le han asignado al docente conforme a sus características personales y estilos pedagógicos. De esta manera Kerchenteiner considera que los maestros podrían catalogarse como: (21)

1. Educador angustiado: que paraliza, casi siempre, la iniciativa de sus alumnos
- 2.- Educador indolente: que deja en plena libertad a sus alumnos más por desatención que por principios;
3. Educador ponderado: sabe dosificar la libertad y la coerción y que no se aparta de las reglas pedagógicas tradicionales;

(20)Oliveira Adelaide Lisboa de, O profesor, en "Escola secundaria, no. 12 Pág.22.

(21) Nerici Imideo Gusseppe. Hacia una didáctica general, dinámica nueva, ED. Kapeluz Buenos Aires 1973. Pág. 107.

Educador nato: tiene sentido pedagógico, es práctico y de mucha fuerza de voluntad. Acostumbra a ser claro y preciso en sus apreciaciones y revela comprensión por los demás. Su más ardiente deseo es ayudar a sus alumnos para que desenvuelvan su espiritualidad.

Caselman divide a los profesores en dos grupos: los "logotropos y los paidotropos". (22)

1. Profesor logotropo: Es aquel que se vuelca hacia los valores culturales, al mismo tiempo que procura entusiasmar a los educando con esos mismos valores. Este tipo puede inclinarse a la filosofía o a la ciencia, pero su preocupación pedagógica mayor es instruir.
2. Profesor paidotropo: es el que se inclina hacia los alumnos.
Se interesa por la instrucción, pero más por la formación de sus discípulos. (23)

Veamos ahora como Frida Díaz Barriga atribuye su opinión acerca del docente, ella dice: Desde diferentes perspectivas pedagógicas, al docente se le han asignado diversos roles; el de transmisor de conocimientos, el de animador, supervisor o guía del proceso de aprendizaje, e incluso el de investigador educativo. (24)

(22) Ibidem p.164

(23) Ibidem p. 187

(24) Barriga Díaz Arceo Frida Díaz, Hernández Rojas Gerardo Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo. ED. Mc Graw Hill. 2000. México. Pp.1

Vemos que dentro del plano de la docencia, el docente tiene que organizar y supervisar. También llega a ser un mediador con sus alumnos; de alguna manera el docente debe tomar esos estilos para apoyarse en su labor.

Las funciones del educador ha sido la causa de muchos estudios, formulándose diversas características.

Para Flither la autoridad y el amor, el ser y el comportamiento se unen a la personalidad del educador, por los que los clasifican en: (25)

1. Social: Predominan los motivos materiales, la autoridad se apoya en la conexión de lo natural.
2. Dominante: Su autoridad descansa en la fuerza y habilidad personales dándose este tipo de relación preferentemente con adolescentes y jóvenes.
3. Humanista: Amor a lo espiritual, el amor pedagógico se hace en el afecto por las ideas.
4. Sacerdotal : El riesgo que amenaza al hombre es su salvación, lo que el educador experimenta para sí, y lo hace entregarse a los demás.

(25) Fernández y Sarramona Aspectos Diferenciales de la Educación. ED. Ceac/Perú Barcelona España. 1980. pag.187.
Zanudo González Genicia cita en su tesis: Desarrollo e implantación de un programa de capacitación sobre el uso del juego como estrategia didáctica, P 17.

Desde un enfoque de la psicología clínica Schraml clasifica a los educadores como:

1. Obsesivos: Tiene el orden, el formalismo, espíritu de ahorro y afirmación de si mismo.
2. Fállico: Se caracterizan por el deseo de invadir, configurar la personalidad del educando, sabe atraer entusiasmar rápidamente, aunque le cuesta trabajo perseverar.
3. Oral depresivo, depende del afecto de los demás por el clima que crea, por lo cual su única preocupación es hacerse querer de sus educandos aunque sea por medio de concesiones.
4. Narcisista: No tiene capacidad de establecer un autentico contacto, sólo vive para sí mismo, y cuando puedan los educandos lo tienen como defensa personal.

Nerici en 1982 realizó una clasificación estructurada en cuatro tipos de educadores

1. Instructor: Aquel que se limita a transmitir los conocimientos que se enumeran en los programas, en esta situación el alumno no existe como ser humano, sino como alguien que tiene que copiar, recordar y repetir.
2. Erudito: A través de la cátedra revela su saber y es una forma de exhibir su sapiencia.
3. Investigador: Presta poca atención a la sedimentación de los conocimientos básicos de los alumnos, prefiriendo las cuestiones discutidas y las ultimas novedades que ocasionalmente ni siquiera puede entender al mismo.

4. Educador: Este tipo de profesor tiene presente la realidad humana de sus alumnos y sus posibilidades para integrarlos a la sociedad, desciende hasta él e intenta llevarlo a realizarse de la manera menos conflictiva posible.

Estimula y orienta, prepara para la investigación, es amigo de sus alumnos.

Es evidente que los rasgos que aquí se enmarcan de alguna manera los a adoptado el educador, obviamente que depende de cada tipo de persona.

Si observamos más detenidamente el docente en diversas ocasiones llega a ser la persona que diseñara la manera en como arreglar un ambiente educativo y enriquecido.

El docente en el plano educativo juega un gran papel, pues en sus manos está el avance o retroceso educativo.

Es por esto mismo que actualmente en México se ha puesto mayor énfasis a la educación que se imparte en nuestro país, ya que es bien sabido que en años anteriores no se tenían apoyos suficientes para la actualización de los docentes.

Es evidente que se han puesto en marcha nuevos proyectos en los cuales incluyen al docente como una persona que requiere de una actualización constante.

Tomemos en cuenta algunas cuestiones que establece el Programa Nacional de Educación 2001-2006, en él se establecen tres objetivos estratégicos, estos tres objetivos estratégicos se refieren a cobertura y equidad; buena calidad de procesos y resultados educativos; e integración y gestión del sistema. (26)

(26) SEP. Programa Nacional de Educación 2001-2006 p.76.

Al mencionar buena calidad de procesos y resultados educativos están, de alguna manera comprometiendo al docente como una persona que requerirá de mucha capacidad para abordar a sus alumnos con un amplio conocimiento.

Conozcamos como el Programa Nacional de Educación describe al docente, en este programa se considera que el profesor afronta una responsabilidad de gran magnitud en el aula, puesto que tienen el cargo de la formación de los niños y niñas que reciben bajo su cuidado, además que tienen el reto de contribuir a la construcción de su futuro. Además de acompañar e impulsar los procesos de aprendizaje de sus alumnos, el desarrollo de sus habilidades de pensamiento, alimentar su curiosidad natural y su gusto por el estudio, retarlos y alentarlos a hacer el esfuerzo y superarse siempre.

Por lo tanto dentro de este análisis se pretende, qué el docente en nivel primaria tome conciencia de lo que esto representa, porque es aquí donde se ve la verdadera vocación del docente. Dado que a él se le ha encomendado la tarea de formar a sus alumnos con los que ha de trabajar, obviamente necesitara de algunos elementos para poder llevar a cabo esta formación.

Considerando pertinente mencionar, que ante las opiniones que da cada autor, el docente se ve mas comprometido que nunca, en el momento en que esta ante sus alumnos, pues tiene que conjuntar la creatividad, el aprendizaje. La fortaleza, la inteligencia, las virtudes y valores, la capacidad y un sin numero de elementos que en su conjunto deben hacer que un grupo funcione exitosamente, sin embargo este tipo de elementos deben ser aplicados por un docente conciente de que podrá generar alumnos inmiscuidos en un proceso educativo más amplio.

Es necesario que el docente ponga sumo cuidado en la forma de utilizar las técnicas para llegar a la enseñanza por esto mismo se requiere de una forma amena y divertida para que al alumno se le haga mas interesante la sesión y por consiguiente le motive en grande manera.

Es evidente que en esta labor, se tienen muchas responsabilidades, en las cuales se inmiscuye muy abiertamente la calidad educativa la cual se estipula en el plan nacional 2001-2006 por lo que el docente tiene un compromiso mayor para los educandos así como también para la sociedad en general.

Por lo que el docente es quien tiene la labor de que su trabajo se llegue a dar con calidad así como nos lo marca el Plan Nacional de Educación, porque aunque se tengan los mejores programas educativos a nivel nacional, si el docente no desea aplicarlos, no podríamos contar con esa calidad educativa de la cual se habla y los alumnos serian los principales afectados.

Es por esto mismo que se desea hacer conciencia entre los profesores para que cumplan y se comprometan aún mas con su labor, pues ellos son los que están en contacto directo con nuestros alumnos, los cuales se verán beneficiados o perjudicados si el docente no llega a comprometerse.

Se pretende que los docentes del colegio Eduardo Jenner apliquen nuevas formas para aplicar sus conocimientos mediante estrategias que coadyuven el aprendizaje de los infantes.

Por lo que se han considerado las estrategias de aprendizaje para que colaboren con el trabajo diario de los docentes.

Ya que es muy decepcionante saber que aún existen profesores que no toman en cuenta lo que pueden aportar hacia sus alumnos, puesto que ellos son los que tienen esa gran oportunidad de sacarlos adelante e inculcarles ese sentimiento de superación tanto personal, intelectual, moral o social.

Cada vez existen profesores que sin mas ni más, no se hayan comprometidos con su labor y continúan en una ignorancia en cuanto a lo que hoy en día se está promoviendo con las actualizaciones pedagógicas.

Esto ha generado que algunos profesores desconozcan las estrategias que pudieran utilizar en el aula y con esto apoyarse tanto ellos como profesores como a sus alumnos quienes son los que reciben la enseñanza por parte de los docentes.

Por lo que consideramos pertinente que el siguiente apartado se examinen las estrategias de aprendizaje que proporcionarían al profesor un entendimiento de lo que queremos transmitirle al utilizar el juego como una estrategia de aprendizaje.

Primeramente se tomará en cuenta lo que son y cómo pueden ser utilizadas por los profesores, además que permitirán al profesor comprender la situación que el niño vive cuando se encuentra en el aula y el comportamiento que este tiene por algunas razones.

2.2 Estrategias de aprendizaje

Existen investigaciones en las cuales las estrategias son utilizadas como una ayuda para el educando y el docente.

Por su parte el docente es quien utiliza estas estrategias para facilitar su labor cotidiana dentro del aula. Es por esto mismo que al utilizar nosotros una estrategia tomamos en cuenta una herramienta que puede ayudar en ciertas actividades. Conjuntamente, el profesor es el que puede diseñarlas de acuerdo a la temática, tipo de población y recursos con los que cuenta, es por esto mismo que su labor llega a ser más amplia.

Frida Díaz Barriga anota que las estrategias se encuentran involucradas en la promoción de aprendizajes significativos a partir de los contenidos escolares: A esto añade que existe el énfasis que se pone en el diseño, programación, elaboración y realización de los contenidos a aprender por vía oral o escrita lo cual es la tarea del docente. (27)

Es evidente que al tomar una estrategia de aprendizaje el docente la utilizará como una ayuda, el docente sabrá cuando y donde utilizarla pues este tipo de estrategias ofrecen la flexibilidad de poderlas aplicar cuando uno las requiera.

Esto puede ser antes de iniciar, durante o después de cada sesión, es por esto que el docente debe planear antes las estrategias que utilizará.

Asimismo no se dejará a un lado el vínculo que haya entre el profesor y el alumno. Pues este también forma parte importante para poder decidir que tipo de estrategia puede utilizar.

(27) Díaz Barriga Frida Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo México DF., 2000. ED.Mc Graw Hill.

Díaz Barriga y Lule (1978) abordan que las estrategias toman en cuenta aspectos como los siguientes.

- ◆ Diseño y empleo de objetivos
- ◆ Intenciones de enseñanza
- ◆ Preguntas insertadas
- ◆ Ilustraciones
- ◆ Modos de respuesta
- ◆ Organizadores anticipados
- ◆ Redes semánticas
- ◆ Mapas conceptuales
- ◆ Esquemas de estructuración de textos

Este tipo de estrategias deber ser empleadas como procedimientos flexibles y adaptativos.

Díaz barriga y Lule Meyer Wet, Farmer y Wolf, han investigado acerca de algunas estrategias que el docente puede emplear.

A continuación se muestran este tipo de estrategias y como pueden ser utilizadas.

- ◆ **Objetivos:** Establecerán el tipo y la forma de evaluación del aprendizaje del alumno.

- ◆ **Resumen:** Es la Síntesis y abstracción de la información relevante de un discurso oral o escrito.

- ◆ **Organizador Previo:** Esta Será la información de tipo introductorio y contextual. Es elaborado con un nivel superior de abstracción, generalidad e inclusividad que la información que se aprenderá

- ◆ Ilustraciones: Son las representaciones visuales de los conceptos, objetos o situaciones de una teoría o tema específico ya sean fotografías, dibujos, esquemas, gráficas, dramatizaciones etcétera.
- ◆ Preguntas intercaladas Preguntas Insertadas en la situación de enseñanza o en un texto.
- ◆ Pista topográficas y discursivas: Estos son los señalamientos que se hacen en un texto o en la situación de enseñanza para enfatizar y/u organizar elementos relevantes del contenido por aprender.
- ◆ Mapas conceptuales: Se les denomina a las representaciones gráficas de esquemas de conocimiento.
- ◆ Uso de estructuras textuales: Son organizaciones retóricas de un discurso oral o escrito que influyen en su comprensión y recuerdo.

Tomando en cuenta este tipo de estrategias utilizadas dentro del aula, podemos deducir que no se utilizarán todas en su conjunto para realizar una clase, es evidente que el profesor puede alternarlas conforme lo requiera en cada sesión, pues algo que también debe de considerar es la empatía que haya con los alumnos para que de esta manera se obtengan mejores resultados.

Las estrategias de aprendizaje se vuelven a la vez una ayuda que puede beneficiar al alumno pues al estar el docente planeando una estrategia de aprendizaje, este sabrá que es lo que puede requerir en ese momento y como aplicará su estrategia de acuerdo a como vaya actuando su grupo, en cuestión de aprendizaje, conducta, motivación etc.

Además de esto el docente tendrá la posibilidad de poder actualizarse constantemente, pues cada día existen mas investigaciones sobre la forma en

como crear la dinámica grupal, debido a que se esta poniendo mayor énfasis en la cuestión educativa.

Si observamos en el proyecto de educación 2001-2006 se pretende una educación de calidad y en el cual se propone la actualización de los maestros en servicio. Ante esto se dice: La transformación de las prácticas educativas es un elemento indispensable para alcanzar una educación básica de calidad para todos;

Están determinadas, entre otras cosas, por las posibilidades de acceso de los profesores a nuevos conocimientos y propuestas con sentido práctico acerca de los procesos de aprendizaje de los niños, de las formas de enseñanza de contenidos con naturaleza distinta y de métodos específicos para el trabajo en diferentes circunstancias sociales y culturales. (28)

Por lo tanto el profesor puede tomar en cuenta esta propuesta, pues al hacer uso de las estrategias de aprendizaje, estará utilizando una forma practica, amena y sobre todo, mejora el aprendizaje de los alumnos.

(28) Programa Nacional de Educación 2001-2006. Pág. 118.

Conjuntamente debemos considerar algunos aspectos antes de poder aplicar una estrategia de aprendizaje.

- Primeramente tendremos que saber el tipo de población con la que se desea aplicar una estrategia porque tendremos que decidir por una estrategia que nos sea mas apta para aplicarla a nuestro grupo de personas.
- Hay que indicar al alumno que se espera de su participación.
- El lenguaje tiene que ser apropiado y accesible.
- El material o recursos con los que se cuente deben de ser muy bien elaborados puesto hará que a nuestros alumnos les atraigan mas las actividades.
- La información debe de ofrecerse de lo simple a lo complejo.
- Las instrucciones deber ser claras y precisas.
- Se deben emplear preguntas, ejercicios, ejemplos, explicaciones alternativas y sobre todo, hay que presentar a nuestros alumnos actividades donde el alumno analice y reflexione.
- Si los contenidos llegan a tener alguna dificultad, las estrategias deben utilizarse aún mas, para la mejor comprensión de estos. **(29)**

Estos son algunos lineamientos que el profesor puede utilizar no olvidando que no es la única forma de poderlos aplicar, el docente procurará tener sumo cuidado de su actividad dentro del aula, utilizando estrategias que le favorezcan en su labor.

Asimismo también podrá evaluar los contenidos y sobre todo también la forma en que se esta llevando a cabo la clase, pues de esta manera el profesor podrá visualizar que le hace falta o que le sobra dentro de su actividad.

(29) Ob. Cit. 119.

Es por esto que el docente tiene que aplicar su creatividad e imaginación para cada tema que se le encomienda; Pues él es quien toma la batuta en la forma de dirigir a sus alumnos y puede ir mejorando conforme a sus evaluaciones, de tal forma que puede también combinar actividades para que la sesión no llegue a la monotonía.

Como se mencionó anteriormente, es necesario que el docente, este en constante actualización ya que de él depende que los alumnos aprovechen mejor la sesión que se les esta impartiendo, por lo cual el docente tiene una gran labor que realizar diariamente pues esto ayuda a que cada día sus alumnos estén aun mas motivados y tomen la escuela como un lugar donde desean estar.

Dado que los alumnos a los que se dirige esta investigación son niños pequeños los cuales están en constante movimiento y tienden a distraerse con facilidad, se pretende que los profesores tomen conciencia de lo que esto representa para un infante y llegue a ser tomado en cuenta, tanto para el beneficio de los educandos como para el desempeño de los educadores.

Hoy en día cada vez existen investigaciones que toman en cuenta al niño de escuela primaria y al juego, aunque falta mucho camino por avanzar pero cada vez se están poniendo actividades didácticas que participen en el quehacer del docente, en nuestra siguiente sección estimaremos como el juego puede ser utilizado como una estrategia de aprendizaje, porque es aquí donde conjuntaremos la labor docente y como puede apoyarse el profesor en esta estrategia para facilitar la labor diaria del maestro.

2.3 El juego como estrategia de aprendizaje

A través de los tiempos el juego a sido una actividad humana, la que desarrollamos desde niños, la continuamos siendo jóvenes e incluso también de adultos.

Jugamos casi siempre que podemos, la mayoría de la gente tiende a jugar, ya sean niños, estudiantes, profesionales, obreros, amas de casa etcétera.

Pudiéramos citar un sin fin de personas que juegan, sin embargo tuvo que pasar mucho tiempo para que el juego fuera tomado en cuenta y se le reconozca pedagógicamente hoy en día.

Mauro Rodríguez y Martha Ketchum toman al juego como una excelente cátedra de Psicología del aprendizaje, Psicología de la maduración y le han brindado una terminación la cual consiste en lo siguiente.

Juego: Del latín Jocus = gracia, chiste, donaire, diversión, es cualquier ejercicio creativo, actividad física o mental a que recurre el niño o el adulto, sin más objeto que encontrar entretenimiento y diversión.

La palabra juego muchas veces sugiere cierta idea de orden, de clasificación y también indica soltura, relajación.

Asimismo el juego es ensayo, aprendizaje y aculturación, muchos juegos reflejan el mundo de los adultos según roles familiares además de esto también se añaden las profesiones, el comercio, la vida cívica, el gobierno, la guerra, la tecnología, la historia...

Mauro Rodríguez y Martha Ketchum ven al juego como la participación íntima y dinámica del mundo físico y humano. (30)

(30) Rodríguez Estrada Mauro y Martha Ketchum. Creatividad en los juegos y juguetes ED. Pax México. 1995. Pp. 2-11.

Ahora bien, si nos abocamos a lo que la teoría psicogenética nos dice del juego encontramos que, Wallon menciona que el juego cumple con un rol esencial en la formación de la personalidad y trascendente como lo demostró Jean Piaget.

Por lo anterior el juego cumple ciertas acciones que lo hacen una estrategia para ser utilizada en el proceso del aprendizaje.

Tomemos en cuenta ahora las terminaciones que se le denominan al aprendizaje, se sitúa una definición técnica del aprendizaje, el cual dice que es "Un cambio permanente en la conducta como resultado de la experiencia".

Esta definición se brinda, puesto que casi siempre, dice el autor sé esta acostumbrado a relacionar al aprendizaje con la memoria, lo cual está ligado con las actitudes ideales, formas, prejuicios, roles y otras capacidades sociales, por lo cual queda excluido los patrones de conducta instintiva. (31)

Si tomamos en cuenta que al aprendizaje también se le relaciona con la adquisición de conocimientos, se deriva que el sujeto tiende a realizar un cambio, ya sea visible o interiormente.

Como por ejemplo cuando una niña juega a la pelota, si desea que la pelota al rebotarla vuelva a quedar en sus manos, tiene que utilizar cierta fuerza para poder hacer que surja ese efecto, tal vez las primeras veces que lo intente no podrá tener éxito, dependiendo la habilidad y resultados que tenga la niña podrá realizar un cambio en la forma de votar la pelota.

(31) Cross. Gordón R. Introducción a la Psicología del aprendizaje. Narcea, S.A. de ediciones: Madrid 1964. p.13.

Si observamos esta otra definición que nos brinda Gordón H. Bower. El aprendizaje se refiere al cambio en la conducta o en el potencial de conducta de un sujeto en una situación dada como producto de sus repetidas experiencias. En esa situación, siempre que el cambio conductual no pueda explicarse con base en sus tendencias de respuestas innatas, su maduración o estados temporales como la fatiga, la intoxicación alcohólica, los impulsos etc.. (32)

Roger. M. Tardy define al aprendizaje del siguiente modo: "el aprendizaje es un cambio inferido en el estado mental de un organismo, el cual es una consecuencia de la experiencia e influye de forma relativamente permanente en el potencial del organismo para la conducta adaptativa posterior".

En esta definición el autor hace hincapié que existe una doble definición a lo que el aprendizaje se refiere pues él dice que el aprendizaje hace referencia al desarrollo de conductas manifiestas adaptativas como cuando se aprende a conducir un auto. En otro termino, el aprendizaje concierne al conocimiento adquirido como por ejemplo saber datos históricos.

Bajo la postura constructivista, la concepción del aprendizaje se sustenta en que la finalidad de la educación que se imparte en la escuela, es promover los proceso de crecimiento personal en cuanto a su cultura y que estos aprendizajes no podrán ser satisfactorios sin la ayuda específica de la participación del alumno en actividades intencionales, planificadas y sistemáticas que logren propiciar en esto una actividad mental constructivista. (33)

(32) Bower Gordón H. Teorías del aprendizaje ED. Trillas 1996. México DF. Pp. 23.

(33) Díaz Barriga Arceo. Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. Mc. Graw Hill. México 2000.pp. 15.

Si tomamos en cuenta lo que se sustenta acerca del aprendizaje y la escuela bajo la postura constructivista, se considera que en algunas instituciones se promueven los procesos de crecimiento personal, puesto que se hayan mas interesados en la cuestión intelectual, además de esto casi no se toma en cuenta la participación del alumno. Por lo que depende en gran medida del profesor que este al frente del grupo, para que se dé o no esta finalidad, si el profesor cuenta con ciertas estrategias que cooperen a mejorar el aprendizaje de sus alumnos, pues se podrán tener resultados óptimos, de lo contrario, si nos encontramos con un profesor que solo le interese dar su cátedra brindando solo la temática requerida y sin propiciar la participación de sus alumnos no logrará dicha finalidad.

Diversos autores han postulado que es mediante la realización de aprendizajes significativos que el alumno construye significados que enriquecen su conocimiento del mundo físico y social, potenciando así su crecimiento personal.

(34)

Esto da lugar a que el alumno forzosamente requerirá de un aprendizaje más significativo que colabore para construya sus propias teorías.

Díaz Barriga anota que desde la postura constructivista se rechaza la concepción del alumno como un mero receptor o reproductor de los saberes culturales, así como tampoco se acepta la idea de que el desarrollo es la simple acumulación de aprendizajes específicos.

(34) Ibidem pp.16.

La filosofía educativa que subyace a estos planteamientos indica que la institución educativa debe promover el doble proceso de socialización y de individualización, la cual debe permitir a los educandos construir una identidad personal en el marco de un contexto social y cultura determinado. (35)

Por lo anterior se denomina que la intervención pedagógica dentro de este marco debe colaborar a diseñar estrategias que fomenten la participación de los alumnos así como también que colaboren para enriquecer sus conocimientos tanto físicos como sociales. Además que de esta manera puedan resolver ciertas situaciones y circunstancias en un momento determinado.

Esto nos daría como consecuencia un cambio en la forma en como se trabaja cotidianamente en el aula. Porque si deseamos utilizar estrategias que refuercen nuestros contenidos debemos comenzar por crear un espacio apto para el alumno. Cesar Coll considera que para cambiar la rutina de clase implica tres aspectos relacionados.

El 1° es que hay que eliminar los obstáculos que crean los métodos actuales de enseñanza que imposibilitan la organización intelectual del niño o su evolución.

Además que se debe desarrollar e incrementar el programa de actividades pertinentes para favorecer y estimular el razonamiento.

De tal forma el profesor ya no se verá tan comprometido por enseñar al pie de la letra un tema, si no que tendrá que propiciar ese interés por sus alumnos para que de esta manera puedan generar sus propios conocimientos.

(35) Ibidem pp. 16.

Ahora veamos cual es el 2º aspecto que Coll determina, este aspecto se refiere a los delicados intercambios que tiene lugar en el aula, a su calidad y orientación.

La intervención del maestro se modifica en función de los objetivos que se haya propuesto. Coll señala que a lo largo de un día de clase cada actividad crea numerosas ocasiones para romper el equilibrio anterior y promover nuevas regulaciones. Señalando los conflictos o haciéndolos surgir del propio grupo, apoyando toda clase de descentramientos el maestro potencia la búsqueda de estrategias diferentes.

El 3º aspecto se refiere al cambio en los materiales y medios a utilizar. Para que los niños de la misma clase puedan funcionar a diferentes niveles y para que un mismo niño pueda moverse a diferentes niveles de su progreso. (36)

Si observamos en las definiciones que se dan acerca del aprendizaje también enfatiza el cambio de un sujeto, si consideramos las otras definiciones podremos darnos cuenta que en todas se enmarca un cambio ya sea conductual, memorístico o adaptativo, de alguna manera se genera en el sujeto un cambio por lo cual la definición que se puede concluir en base a lo antepuesto es la siguiente:

El aprendizaje es un cambio en el sujeto, el cual sigue un proceso para llegar a el, por lo tanto cambia la conducta mediante la memorización o las adaptaciones que el sujeto experimente. En donde el sujeto podrá comprobar por sí solo lo que aprende y puede llevarlo o no a la práctica, pues dependerá en gran medida de cómo haya recibido ese aprendizaje.

(36) Coll Cesar Psicología genética y educación. Recopilación de textos sobre las aplicaciones pedagógicas de las teorías de Jean Piaget. ED. Oikos. Tau, s, a, ediciones vilasar del mar Barcelona España, 1981 pp.107.

Por lo anterior el juego puede ser considerado como una estrategia de aprendizaje dentro del aula, pues este lleva un proceso y permitirá un cambio en el sujeto, además de esto el niño lo aplica conforme él lo requiera, si nos damos cuenta esta estrategia colaborará con el docente en su actividad diaria, puesto que cuando un niño o niña juegan ponen en acción una estructura individual, social y cultural, por lo que el docente puede utilizar ciertas estrategias de aprendizaje como una ayuda para el fortalecimiento de los contenidos.

Andrés Ziperovich en su cátedra "Recreación, juego y educación", de la Dirección General de Capacitación Continua, Universidad de Buenos Aires, maneja que el juego puede ser considerado dentro de la educación pues este es un motor que puede generar que la actividad sea atractiva para los niños. Andrés menciona que la actividad lúdica aporta estos aspectos fundamentales:

- Contribuye al desarrollo de las potencialidades en la medida en que nos abre un espacio de participación despojado de las limitaciones y de los rótulos que tenemos acerca de cómo deben ser los resultados.
- Propone un amplio abanico de lenguajes a utilizar que van más allá de la palabra.
- Nos permite saber que todos los juegos tienen reglas, a veces subjetivas o tácitas. Y que hablar de "juegos reglados" es hablar de juegos que se organizan sobre la regla. Que puede haber ganadores y perdedores, pero esto no siempre deviene en "premios y castigos". (37)

(37) Ziperovich Andrés, *Novedades Educativas Reflexión y Debate Juego y Escuela* Artículo: Creyéndole al juego, Mayo 2001.

Graciela Nejamkis nos dice que cuando un niño o niña juegan ponen en acción una estructura individual, social y cultural que a través de estas acciones, elaboran sus experiencias, expresan sus emociones, superan sus temores, establecen sus primeras relaciones sociales, aprenden a ser miembros de un grupo, colaboran en forma cooperativa, se encuentran con ellos mismos y con el mundo que les rodea.

(38)

Si revisamos lo que nos proporciona Graciela Nejamkis anotamos que existe un aprendizaje ya que el niño aprende a ser con el mismo y con otros, se encuentra en un proceso de individualización y de socialización, al manifestarse esto obtendríamos el desarrollo del niño en su aprendizaje.

En las ponencias presentadas en el Seminario Internacional de Buenos Aires se concluyo que el clima propicio para generar el deseo, la motivación, el placer por aprender, se encuentra en el juego, a la vez hallan una herramienta privilegiada e idónea para facilitar la disposición al aprendizaje. (39)

Esto difunde en el individuo cierto placer derivado de la vivencia de quien juega, pedagógicamente aporta mecanismos para facilitar el aprendizaje sobre todo en lo didáctico y metodológico.

En esta ponencia abarcan que mediante el juego se pretende promover y estimular la comunicación, la confianza y la cooperación.

(38) Nejamski Graciela, *Novedades Educativas Reflexión y Debate Juego y Escuela* Artículo Mayo 2001. pp.7.

(39) Op cit. 165.

Al considerar como concluyen estas ponencias, se cataloga que a través del juego existe una relación entre el juego y el aprendizaje, con esto contemplamos que al utilizar al juego como una estrategia de aprendizaje el niño se vera confiado dentro del aula, con la posibilidad de que el maestro tome en cuenta lo que puede hacer en sus sesiones, puesto que el alumno se haya en la mejor disposición para participar en las actividades que el maestro le plantee ya que ahora no se verá obligado a memorizar textos que lo hagan hartarse, sin embargo valdrá la creatividad y disposición del docente para aplicar esta herramienta y resulte efectiva dentro del salón de clase.

Esto no solo nos lleva a que el niño creé su propio espacio en el cual logre un aprendizaje que no le cueste tanto trabajo memorizar los temas que le son dados en la escuela sino que el niño este en la libre disponibilidad de aprender a través del juego y que en ocasiones como lo mencionó Jean Chateau, no pudiera estar haciendo nada, debido a que el niño no se da cuenta de que esta logrando un aprendizaje y que lo esta obteniendo de la forma más factible.

Para tomar al juego como una estrategia de aprendizaje solo falta que como pedagogos lo pongamos en práctica, pues es el momento de reencontrarse con el juego y el aprendizaje, a su vez aunarlo para obtener un resultado optimo con nuestros estudiantes. Descubrir y confiar en las posibilidades que brinda el juego implica estar consientes de que el juego es una posibilidad más, para hacer de nuestra clase un lugar ameno. A su vez el juego llega a ser un elemento a valorar en la escuela, no solo en el recreo, pues se le ha designado que solo en el recreo los niños pueden jugar, sino que también puede ser utilizado dentro del aula y obtener un aprendizaje donde el niño se encuentre motivado para aprender.

Se ha considerado al juego como una estrategia de aprendizaje porque el juego resulta un factor vital para el desarrollo infantil, ya que cuando existe el movimiento que el juego proporciona el sujeto tiende a conectar su cuerpo con aprendizajes tal vez desconocidos para él, dado que al estar jugando existen factores que permiten conocer, identificar, colocar, armonizar, construir, experimentar, calcular y un sin fin de factores que hacen que el niño conozca, investigue y participe en actividades que refuerzan su aprendizaje. Tomando esto de referencia el juego capta la atención de los alumnos y los motiva a continuar el trabajo, no dejando a un lado el proceso que queremos desarrollar, ya que este se encuentra aunado a él, además podemos utilizarlo con aquellos niños que tengan dificultades de convivencia ya que el juego como una estrategia de aprendizaje abarca el área de la mente, el área del cuerpo y el área del mundo externo, pues estas se encuentran ligadas en el juego y pueden ser apoyadas pedagógicamente.

CAPITULO III

PROCESO DE INVESTIGACION DE CAMPO.

En el presente capítulo se indica como se llevó a cabo el trabajo de investigación, el juego como estrategia de aprendizaje en niños de 7 a 8 años en el Colegio "Eduardo Jenner", aquí se hace una breve historia de lo que fue la institución, posteriormente se hace un análisis del trabajo realizado con los alumnos del 2° grado, conjuntamente se hace el análisis a cada pregunta realizada a padres de familia y profesores, finalmente se da el diagnóstico que se considera.

3.1 Determinación de la muestra en el Colegio Eduardo Jenner

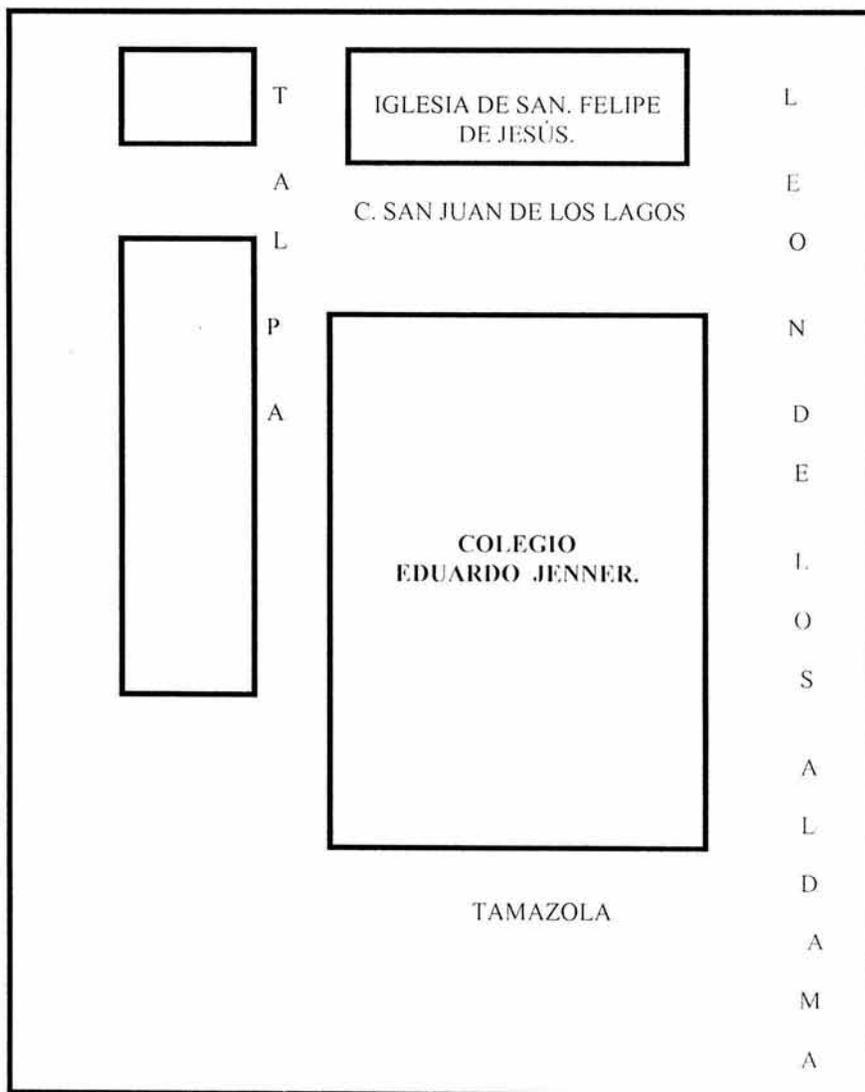
Empezaremos por dar una breve información acerca de lo que era antes este colegio. El origen de la escuela se remonta hasta el año de 1959 cuando se inician las actividades en tan sólo cuatro aulas de ladrillo con techo de cartón, sin electricidad ni drenaje ya que únicamente tenía la oportunidad de alumbrarse con lámparas de gasolina o petróleo y el sanitario era una letrina.

Ante las necesidades de dar un mejor servicio y a la labor realizada por el entonces párroco de la colonia, el R. P. F. Nicolás Casilla Álvarez con el apoyo de la comunidad religiosa, se fue dando forma a la escuela ya que los feligreses en sus ratos de descanso participaban en la construcción de un edificio apropiado para que se impartiera educación, las cuotas que se cobraban eran más que nada simbólicas ya que no alcanzaba, ni para pagar a los profesores que ahí laboraban, en ese tiempo se realizaron eventos para reunir fondos que de algún modo impulsaron la mejoría de este colegio.

En primera instancia se dio el nombre de "Colegio Nagasaki" en honor a la memoria de San Felipe de Jesús que murió en Nagasaki Japón y quien fuera el primer mártir mexicano.

A raíz de las gestiones para lograr el reconocimiento de validez oficial ante la Secretaria de Educación Publica el citado nombre no fue aceptado ya que se tenían que llenar ciertos requisitos y se opto por el nombre de "Eduardo Jenner" en honor al científico ingles descubridor de la vacuna antivarilosa.

Fue hasta el año de 1962 cuando la escuela ya tenía forma, se construyeron los salones con ladrillo y loza que permitiría mejor protección en los cambios de tiempo, con esto cada día se ha ido mejorando el edificio.



La escuela se localiza en la parte Noreste de la Delegación Gustavo A. Madero, en la colonia San. Felipe de Jesús sobre la calle de San Juan de los Lagos s/n. Teniendo como limites al norte la calle de Tamazola, al este la calle de Talpa y al Oeste la calle de León de los Aldama.

La escuela cuenta actualmente con 16 aulas, una biblioteca, un laboratorio, una sala de proyección, auditorio, taller de computación, tres bodegas, servicio de fotocopiado, guardería, kinder, primaria, secundaria, preparatoria y cancha de básquet ball.

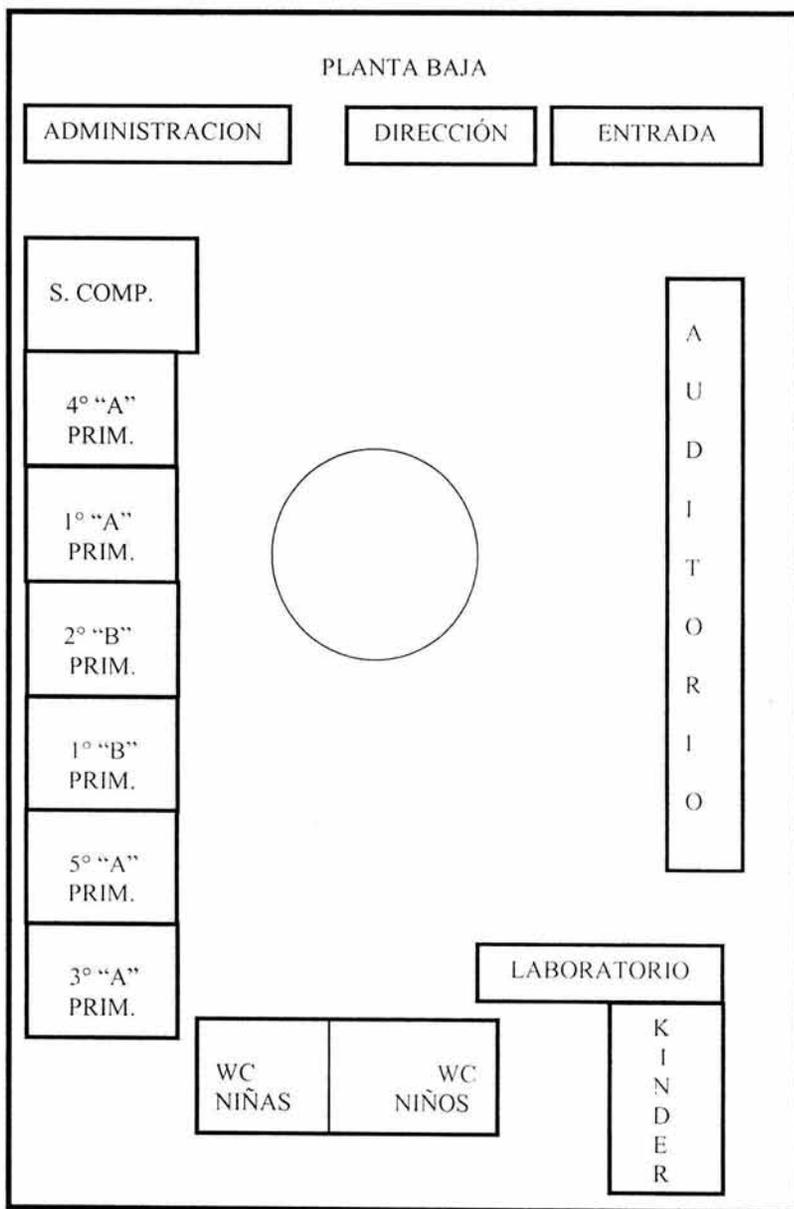
La institución esta dividida en cuatro niveles, que son jardín de niños, el cual se encarga de atender niños de 2 a 6 años de edad, además dentro de esta área se tiene guardería para los niños más pequeños de este lugar, el cual labora en un horario de 9:00 a 13:00 p.m.

También se cuenta con primaria en la cual se tienen nueve grupos de primaria de primero a sexto grado, siendo que para 1°, 2° y 3° se tienen dos grupos por grado. En la primaria se atienden niños de 6 a 12 años, tienen un horario de 7:30 a 13:40 p.m. además se cuenta con materias especiales como son ingles, computación y tae-kwon-do.

En secundaria se cuenta con tres grupos de 1°, 2° y 3° los cuales llevan las mismas materias de una secundaria oficial y contando con las mismas clases especiales y tienen un horario de 7:30 a 14:00 p.m.

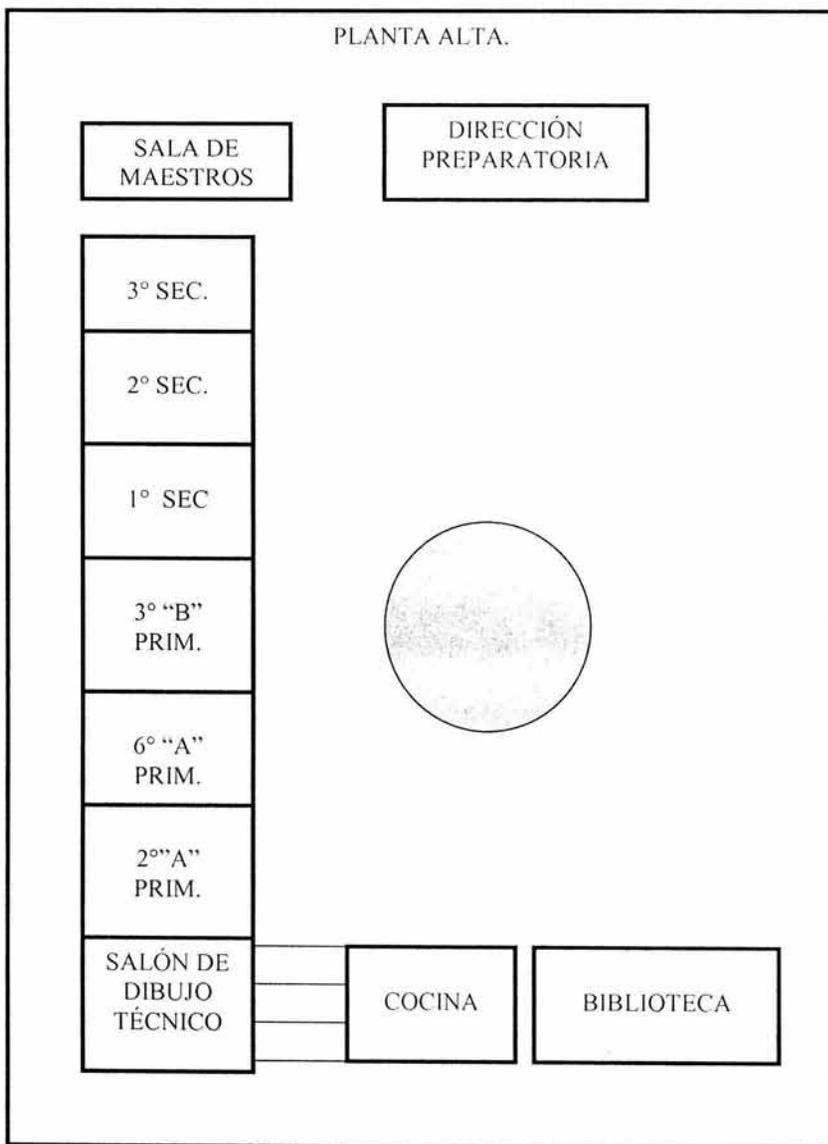
La preparatoria cuenta con un grupo por semestre y tiene un horario de 14:00 a 19:00 p.m.

En los siguientes cuadros se muestra la ubicación de la entrada, direcciones, salones de los grupos de primaria y secundaria, administración, cooperativa, kinder, sanitarios y patio.



Ubicación de las instalaciones en la planta baja, en el Colegio Eduardo Jenner

PLANTA ALTA.



Esta es la planta alta del Colegio, en donde se ubica la Secundaria, los salones son ocupados por la mañana por la secundaria y por la tarde por la Preparatoria.

Dentro del colegio su principal objetivo es proporcionar a sus alumnos una formación académica cívica y moral para poder ser miembros de una mejor sociedad y fomentar en ellos su deseo de superación.

Para las funciones de las direcciones se ha establecido mantener un ambiente de orden disciplina en sus instalaciones e impartir la enseñanza de acuerdo con los planes y programas aprobados por la Secretaria de Educación Pública, pero en el caso de algunos profesores del colegio sólo se ha llegado a dar los contenidos programados por los planes y programas de la Secretaria de Educación Pública, de una manera tradicionalista sin que haya una verdadera vocación, hacia la enseñanza que ellos imparten.

La población con la cual se trabajará esta investigación será con niños del grupo de 2° "B" de esta misma institución, la edad de los alumnos fluctua entre los 7 y 8 años de edad.

Se tomo en cuenta esta edad puesto que este tipo de niños, se desarrollan en el ambiente familiar y la escuela. Es evidente que existen alumnos los cuales se encuentran profundamente vinculados con los padres por otra parte están los que provienen de familias disfuncionales .

Para los primeros los padres procuran proporcionar los valores que la familia tiene, de ahí que les enseñen a hablar con sinceridad, convivir, colaborar con las labores de casa y escuela, por lo cual esto llega a ser parte fundamental para que el niño se exprese con claridad, pues en esta edad ya cuenta con un vocabulario

que se le ha proporcionado por la lectura y escritura, además de esto el niño ya conoce los números con los cuales hace sumas y restas de acuerdo a su nivel.

También en este momento se interesa por temas relacionados con la naturaleza, animales y plantas.

En el recreo el niño socializa con sus compañeros, juega, corre, brinca etc. en ocasiones le preocupa la opinión de los compañeros y trata de coincidir con los demás y por otra parte le gusta ser aceptados por sus compañeros.

En el Colegio Eduardo Jenner el grupo de 2° "B" está integrado por un grupo de 25 alumnos inscritos en lista, algunos de ellos con familia nuclear, en su mayoría y otros en familia desintegrada, por lo que el grupo es muy variable en conducta, hay que mencionar que al principio del ciclo escolar los alumnos no se integraron fácilmente, sino que tuvieron que pasar diversas situaciones para que este grupo pudiera integrarse como un grupo, entre algunas cosas casi siempre terminaban peleando.

Esto se debió a que el ciclo anterior a este, cuando estos alumnos cursaron el 1° año, los alumnos habían tenido una profesora la cual había trabajado de forma tradicionalista por lo que generó demasiados conflictos con los niños y como consecuencia también con los padres de familia, pues, casi siempre había quejas por parte de los padres, porque los niños eran tratados con mucha rigidez, de ahí provenía su agresividad, por lo que después de un tiempo los padres de familia pidieron se cambiara a la profesora, pero aún así la profesora continuó trabajando con el grupo durante todo el ciclo y de la misma manera.

Fue entonces cuando para el siguiente ciclo escolar los niños cambiaron de profesora, los niños comenzaron un ciclo y de forma diferente a lo que estaban acostumbrados.

En un principio el grupo se caracterizó porque se encontraba atrasado en contenidos, los alumnos no comprendían fácilmente indicaciones lógicas, por lo que se pretendió trabajar con ellos de forma dinámica para que no les fuera tan difícil aprender lo que se les estaba indicando.

De esta manera se tomó al grupo para que por medio de algunos juegos realizados en clase pudieran aprender más fácil.

Pues el grupo apreciaba el trabajo que se debía realizar en clase, sólo que en muchas ocasiones, no lograban comprender las instrucciones que vienen en los libros de texto, aunque ya sabían leer, esto se veía cada vez que se les indicaba que ejecutaran alguna actividad del libro de actividades y los niños no comprendían cuál era el trabajo, siempre terminaban preguntándole al profesor.

Poco a poco se fue dando una dinámica en el grupo para que se pudiera desarrollar la habilidad lectora y la habilidad matemática ya que también tenían problemas para comprender las matemáticas, inclusive el proyecto escolar de la institución en juntas de Consejo Técnico, había notado la misma situación en algunos de sus alumnos, por esto mismo se pretendió que en el grupo de 2º "B" se utilizará una forma adecuada y amena para el alumno, donde intervinieran ciertas estrategias que enriquecieran el aprendizaje y desarrollo de habilidades de los alumnos, así fue como se comenzó a trabajar con "El Juego Como Estrategia de Aprendizaje en niños de 7 y 8 años de edad".

No fue fácil, porque antes que nada, cabe recordar que sé tenía que afrontar un cambio para el alumno, por la manera en que fue tratado con su anterior profesora, además que tomara cierta confianza en su actual profesora, pues al realizar las primeras actividades el grupo se mostraba apático y no deseaba participar por lo que poco a poco se empezaron a planear las estrategias adecuadas tanto del número de alumnos así como del tema que se iba a trabajar.

Después de un cierto tiempo el grupo ya conocía una manera diferente de realizar las sesiones lo cual les agradaba mucho, cada que se iba a realizar una actividad en la cual los alumnos tenían que participar ya no se mostraban apáticos pues ellos mismos decían - ¡vamos a jugar!-, pues se utilizaron algunas actividades como memoramas, rompecabezas, loterías, como peces en el aula, juegos en el patio como juguemos a multiplicar. Este tipo de juegos colaboraron para que su aprendizaje fuera más representativo ya que reforzaba ciertos contenidos vistos en clase, por lo que los alumnos habían entrado en una dinámica que les gustaba y aprendían.

Los alumnos habían cambiado su actitud también ante el profesor pues veían en él a una persona amiga,

Conforme el grupo fue viendo la diferencia del trabajo dentro del aula, los alumnos se mostraban aun más atentos, pues las estrategias que se estaban llevando a cabo llegaban a gustar, incluso la escuela ya no sé hacia aburrida, los mismos padres de familia lo comentaban inclusive en las juntas bimestrales, también comentaban que en el ciclo anterior los niños habían quedado tan atemorizados que no deseaban asistir a la escuela, por lo que los padres de familia se hallaron asombrados al ver cambios en sus hijos.

Por esta razón se decidió que los padres de familia fueran los que mencionaran cual había sido el cambio que había notado en su hijo y al momento de recabar la información de esta investigación se pidió comentaran lo sucedido.

Con lo que respecta a los padres de familia en su mayoría se preocupan por el avance de sus hijos, siempre tratando de estar al pendiente de ellos, ello se notaba, puesto que estaban muy atentos con las tareas, limpieza personal y con su alimentación. Estos niños no sufren de una mala alimentación, al contrario se mostraban sanos y limpios, entre los padres de estos niños existe una diversidad de empleos, puesto que algunos son profesionistas, como ingenieros, profesores, contadores, otros son comerciantes, taxistas, amas de casa, por lo que no existían problemas económicos tan fuertes.

Siempre que se les pedía un material para realizar alguna actividad los padres de familia participaban, así como también en el momento que se les pidió participar en una actividad dentro del aula ya sea leyendo para sus hijos o en algún juego. Por lo que la participación del padre de familia nunca faltó, esto habla que también el padre de familia estaba comprometido con el trabajo que se realizaba con su hijo y que además tomó interés por apoyar al profesor y esto lo hacía con gusto.

3.2 Diseño y aplicación de instrumento de Investigación a los padres del grupo de 2° “B”

para saber como perciben al juego utilizado como estrategia de aprendizaje y posteriormente hacer una propuesta utilizando esta estrategia dentro del Colegio “Eduardo Jenner”.

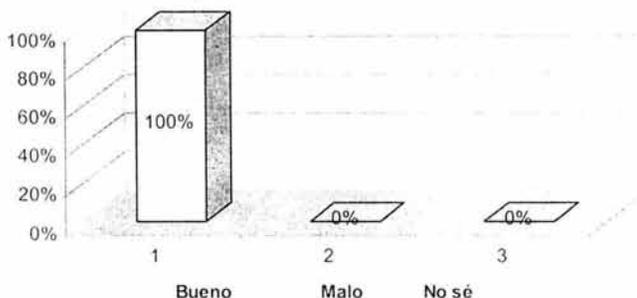
Se diseño un cuestionario para padres de familia y para profesores en los cuales las dos partes dan sus puntos de vista en cuanto a la forma de trabajo dentro del aula, es por ello que a continuación se presentan los resultados obtenidos de esta investigación, se ha determinado que se tome en cuenta la opinión de los padres de familia , mediante un cuestionario (ver anexo 1) el cual fue aplicado por una persona ajena al trabajo, además de esto se utilizó como instrumento de investigación la observación de dicha persona, se tomaron en cuenta a los padres de familia puesto que ellos son los que están en contacto directo con los infantes, así como también en el trabajo de investigación se pidió la opinión de profesores del colegio a través de un cuestionario (ver anexo 2).

1.- ¿Considera que el juego utilizado como estrategia de aprendizaje es?

En esta pregunta el 100% total considera que el juego utilizado como una estrategia de aprendizaje es bueno.

Cuya representación se describe de la siguiente manera:

1.- ¿Considera que el juego utilizado como estrategia de aprendizaje es?



100%	0%	0%
Bueno	Malo	No sé
G-1		

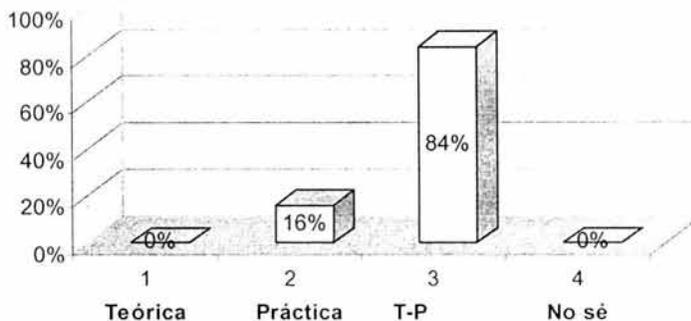
A lo que se observa que el 100% considera que el juego es bueno, porque ha brindado a los alumnos ciertas habilidades que no se habían desarrollado, así como la comunicación, colaboración, seguridad, se ha visto que mejoró en sus hijos.

2.- ¿Considera que la forma en que se ha trabajado ha sido de forma?

El 16% de las respuestas contesto que se ha trabajado de forma práctica y un 84% contesto que se ha trabajado de forma teórica práctica, hubo un 0% para respuesta no sé.

Cuya representación se describe de la siguiente manera:

2.- ¿Considera que la forma en que se ha trabajado ha sido de forma?



0%	16%	84%	0%
Teórica	Practica	Las dos anteriores	No Sé
G-2			

El 16% marca que se ha trabajado de forma práctica, pues se considera que los padres de familia han tomado en cuenta las actividades lúdicas que se realizan en el aula.

El 84% considera que se ha trabajado de forma teórica-practica porque se han trabajado los contenidos.

A lo que las respuestas teórica y no sé recibieron el 0%, de alguna manera no se observo por parte de los padres de familia que se trabajaran solo contenidos y sabían que se estaba trabajando de una manera didáctica.

3.- ¿En el transcurso de este periodo se han trabajado?

En estas respuestas se obtuvo lo siguiente:

En solo temas se obtuvo el 0%

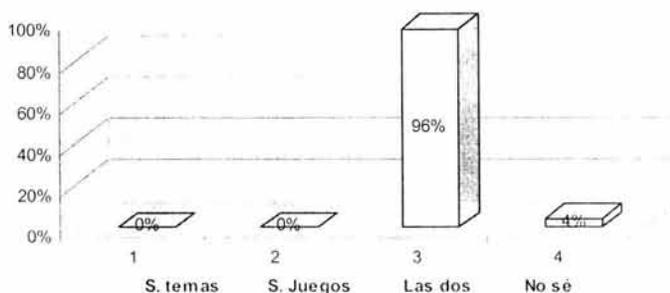
En solo juegos se obtuvo el 0%

En las dos anteriores (Teoría y práctica) se obtuvo el 96%

Y el 4% dice que "No sabe".

En la siguiente grafica se representan los resultados obtenidos.

3.-¿En el transcurso de este período se han trabajado?



0%	0%	96%	4%
Solo Temas	Solo juegos	Las dos anteriores	No sé
G-3			

El 96% considera que se trabajaron temas y juegos por lo que sus hijos conocieron una forma en la que se intercalaron temas y juegos para trabajar los contenidos.

El 4% menciona que no sabe, cabe señalar que algunos padres de familia sabían que se trabajaba de una manera didáctica, solo que no sabían específicamente que se trabajaba a través de juegos, pero si observamos es la mínima población por lo demás existe un mayor porcentaje en cuanto al conocimiento del trabajado en el aula.

Al observar las respuestas "sólo temas y sólo juegos" vemos que obtienen un 0%, ya que no se trabajaron por separada sino que hubo un enlace de estos para trabajar con el grupo.

4.- ¿Considera que la forma en que se ha trabajado ha contribuido a que su niño o niña haya mejorado en?

El 76% dice que su hijo ha mejorado en la Seguridad de si mismo.

El 56% dice que su hijo ha mejorado en inteligencia.

El 68% dice que su hijo ha mejorado en su comunicación.

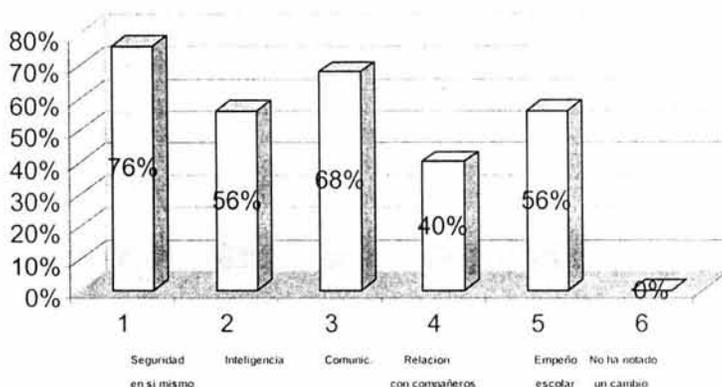
El 40% dice que a mejorado en relación con compañeros.

El 56% ha mejorado en su empeño escolar

Y para la respuesta "No ha notado un cambio" obtuvo el 0%.

En esta gráfica se representan los resultados de la siguiente manera:

4.-¿Considera que la forma en que se ha trabajado ha contribuido a que su niño o niña haya mejorado en ?



76%	56%	68%	40%	56%	0%
Seguridad en si mismo	Inteligencia	Comunicación G-4	Relación con compañeros	Mejoro en su empeño escolar	No ha notado un cambio

Se considera que el 76% opinó que su hijo mejoró en la seguridad de sí mismo, porque el juego nos ofrece la posibilidad de adquirir esa seguridad mientras el niño juega.

El 56% opina que mejoró en su inteligencia, ya que el alumno al momento de jugar hace uso de su inteligencia y el juego le brinda la posibilidad de desarrollarla.

El 68% nos dice que mejoró en la comunicación porque cuando los alumnos juegan intercambian puntos de vista, estos hacen que el alumno logre enriquecer su vocabulario.

El 40% indica que mejoró en la relación con sus compañeros porque el juego brinda la posibilidad de crear una empatía entre ellos que hacen que se relacionen entre sí.

Y el 56% contestó que mejoró en su empeño escolar, si observamos la segunda fila (inteligencia) recibió el mismo porcentaje, por lo que se logró desarrollar algunas habilidades en los alumnos que hicieron que el empeño escolar mejorará.

Para la última respuesta "No ha notado un cambio", al recibir un 0% se toma en cuenta que de alguna manera hubo un cambio en el sujeto.

5.- ¿Considera que la estrategia utilizada en el grupo de 2° “B” ha afectado o a contribuido en el desarrollo escolar de su hijo (a) y porque?

- El nivel de aprendizaje es mas absorbente para su edad y esfuerzo
(Pérez Arreola Eduardo, 39 años, Ingeniero en computación)
- La estrategia ha contribuido al desarrollo escolar de mi hijo, porque la Pedagogía es importante en estos primeros años escolares.
(Lilia Velásquez Linares, 38 años, Abogada)
- No a afectado porque así mi hijo es mas comunicativo con los demás
(Roció García Arce, 30 años, Hogar)
- Las estrategias utilizadas han sido excelentes ya que mi hija tiene un alcance de inteligencia y responsabilidad.
(Antonia Bautista, 45 años, Contadora)
- No a afectado al niño pero tenemos que apoyar a la maestra para que lo que nos indique lo trabajemos y así podemos tener un niño exitoso.
(Esparza Godínez Leticia, 27 años, Hogar)
- Mi hijo expresa sus opiniones de mejor manera ya sean buenas o malas.
(Esperanza Cárdenas, 29 años, Secretaria)
- A contribuido porque muestra interés en sus trabajos diarios.
(Manuel Escobar Sánchez, 36 años, Empleado)
- Ha sido excelente el trabajo
(José Luis Vidal A. ,48 años, Empleado/ CONAFE)
- El niño tiene mas comunicación con los demás
(Martha Espinosa Beltrán, 29 años, hogar)

- Le llama la atención el trabajo y el estudio pues dice que es divertido.
(Josefina Franco Medina, 42 años, Contador Publico / IPN)
- Comprenden más fácil y no complicado.
(Lilia Gabriela Báez Martínez, 32 años, Químico Farmacéutico)
- Esta mas al pendiente de tareas y lecturas
(Beatriz Hernández Manzano, 28 años, comerciante)
- El juego es una forma de motivación para los niños ya que a su edad es indispensable para su desarrollo psicomotor.
(Camelia Rivera Morales, 38 años, Hogar)
- Hay mas comunicación con los padres de familia por medio de los niños.
(Norma Salgado Figueroa, 33 años, Empleada)
- Estudian sin aburrirse no se le hace pesado hacer tareas ni trabajos escolares.
(Maria del Carmen Carranza Fuentes, 35 años, Hogar)
- Claro que ha contribuido observamos a mi hija motivada muy clara en el orden y desempeño como estudiante y con un muy buen nivel en conocimientos generales.
(Edgar Humberto Martinez Grill, 39 años, Prof. Educ. Fis. TEC. DE MONT.)
- Ha contribuido porque los niños siempre quieren estar jugando y eso es un arma pra que ellos les llame mas la atención y por medio del juego vayan aprendiendo.
(Mónica Sánchez Mendoza, 23 años, comerciante)
- Ha contribuido porque no les da flojera.
(Margarita Huilotl Gregorio, 29 años, comerciante)

- Hay mas estimulación y atención.
(Sandra Barrios Ortiz, 28 años, hogar)
- Ha contribuido en su desarrollo escolar y personal porque mi hija es mas segura y se relaciona mas fácil .
(Ma. Candelaria Cervantes Méndez, 42 años, hogar)
- Jugando van aprendiendo aunque para ellos solo es juego.
(Marisela Flores García, 35 años, Químico Farmacéutico)
- Ha contribuido mucho porque los juegos, películas y practicas le gustan mucho de esa manera se divierte y aprende.
(Rosa linda Díaz Contreras, 36 años, hogar)
- Trabaja muy bien mi hijo.
(Laura Soriano Calderón, 33 años, Maestra de Educ. Especial / Guardería IPN)
- Los niños mejoraron notablemente que el año anterior.
(Israel Vázquez, 52 años, Artista plástico)

6.- Las actividades en el grupo las catalogaría como?

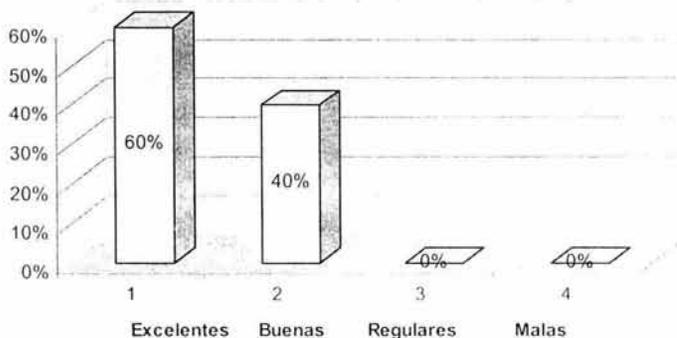
El 60% contestó que son excelentes

Un 40% contestó que son buenas

Las respuestas Regulares y Malas obtuvieron un 0%.

En la siguiente grafica se representan los resultados.

6.-¿Las actividades realizadas en el grupo las catalogaría como?



60%	40%	0%	0%
Excelentes	Buenas	Regulares	Malas
G-6			

El 60% cataloga estas actividades como excelentes porque el trabajo realizado ayudo a que los alumnos hicieran uso de la seguridad de si mismo, inteligencia, comunicación, relación con compañeros y su empeño escolar.

El 40% cataloga estas actividades como buenas, pues al ofrecer algún beneficio en los alumnos están consideradas como una ayuda para el padre de familia.

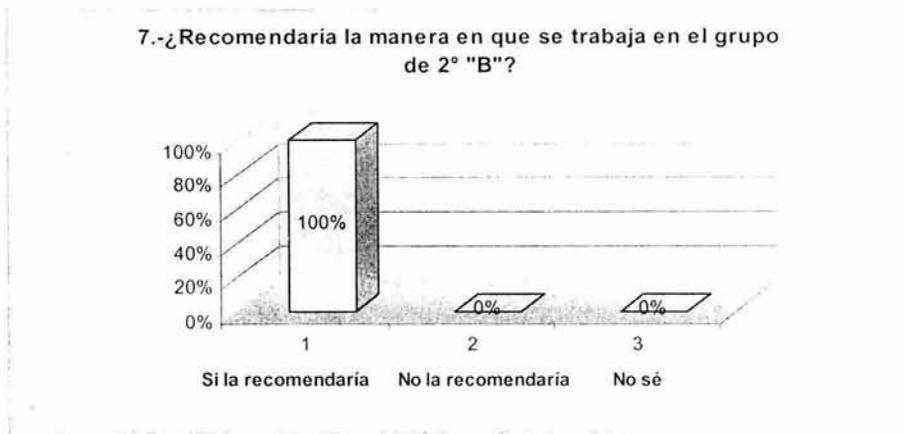
Al observar las respuestas "Regulares y malas" que obtienen un 0% tomamos en cuenta que la mayoría ubica estas estrategias como "Excelentes y buenas" por lo que el juego como una estrategia de aprendizaje no puede ser catalogado como regular o malo.

7.- ¿Recomendaría la manera como se trabaja en el grupo de 2° "B" para otros grupos?

El 100% contestó que sí recomendaría la manera en que se trabaja en el grupo.

Las respuestas No la recomendaría y No sé ,obtuvieron un 0%.

Los resultados obtenidos se representan de la siguiente manera:



100%	0%	0%
Si la recomendaría	No la recomendaría	No sé
G-7		

El 100% si recomendaría esta forma de trabajo dado que ha gustado el juego como una estrategia de aprendizaje en niños de 7 u 8 años de edad y que se han encontrado resultados óptimos al trabajar en ello.

En tanto que las respuestas "No la recomendaría" y "No sé" al obtener el 0% tienden a que los padres de familia se aboquen a las otras respuestas.

Las estrategias al ser consideradas como "Excelentes y Buenas" hacen que el padre de familia no dude en recomendarlas.

8.- ¿Cual es su opinión de que el juego sea utilizado como estrategia de aprendizaje?

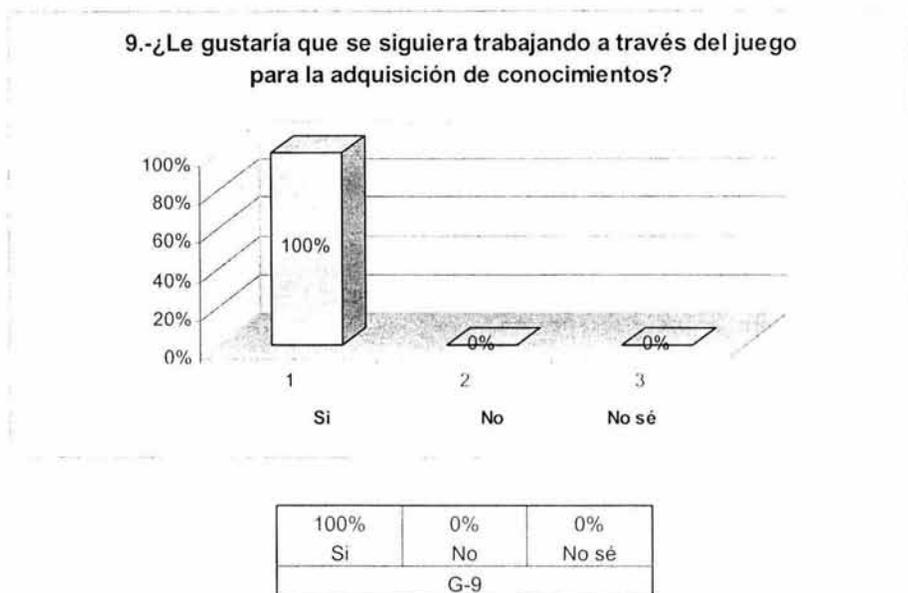
- Muy excelente y confiable
- Bastante buena, ya que los niños aprenden jugando.
- Es bueno utilizar el juego porque así pueden aprender y así utilizan su habilidad para aprender.
- Es elemental ya que observo que los niños lograron unirse en grupo y dar varias opiniones e ideas.
- Pues porque es muy necesario porque ellos no se dan cuenta que están aprendiendo sientes que están jugando y aprenden jugando, muy bueno.
- Que los niños no se aburren y a la vez aprenden y desenvuelven sus ideas.
- Es una manera buena para que el alumno muestra interés a su aprendizaje
- Es una muy buena forma de motivar a los niños.
- Es buena y facilita el aprendizaje del niño
- Es muy conveniente porque ellos desean jugar y que mejor aprovechar su deseo para que además aprendan.
- Aprenden más fácil.
- Se combina estudios y juegos y no se hace pesado.
- Es la forma correcta para la motivación de los niños.
- Los niños ponen mas atención
- Ponen más interés en lo que se va aprender.
- Como docente lo he aplicado y considero que es una solución para la motivación del alumno a su formación académica.
- Los niños se divierten aprendiendo y no se hace aburrido.

- Muy buena ya que aprenden jugando y no les aburre el trabajar.
- Me parece muy importante ya que jugando es una manera de aprender mas rapido y divertido.
- Aprenden jugando y no se les hace pesado ni aburrido.
- Los niños salen de lo cotidiano y el juego es su ambiente.
- Desarrolla mas su inteligencia.
- Es adecuado no siente un cansancio físico y mental al realizar las actividades.
- Motiva a los niños a que aprendan de esta manera.

9.- ¿Le gustaría que se siguiera trabajando a través del juego para la adquisición de conocimientos?

En esta respuesta el 100% contesto que Sí.

A lo que se representan los resultados de la siguiente manera:



El 100% le gustaría que se siguiera trabajando de esta manera porque se encontró en el juego una forma de que el alumno conociera y aprendiera a través de él y así obtuviera la adquisición de conocimientos.

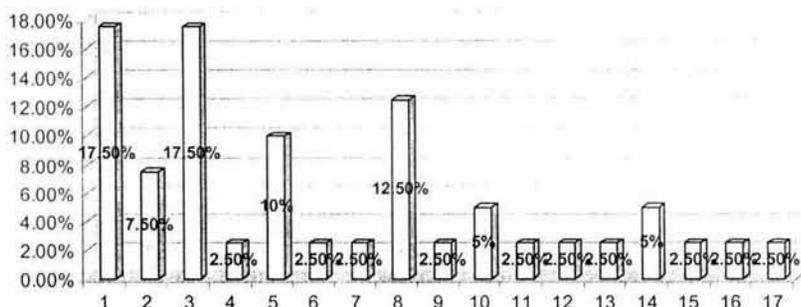
En las respuestas "No y No sé" al obtener un 0% se comprende que estas estrategias sí desean que se continúen trabajando.

10.-¿Qué tipos de juegos le gustaría que se pudieran utilizar para la mejor comprensión de conocimientos?

Para esta respuesta los padres de familia consideraron los siguientes juegos.

- | | |
|--|---------------------------------------|
| 1.-Juegos de esfuerzo mental, físico 17.5% | 10.-Juegos de agilidad y destreza 10% |
| 2.-Rompecabezas 7.5% | 11.- Adivina quien. 2.5% |
| 3.-Memoramas 17.5% | 12.-Basta 2.5% |
| 4.-Timbiriche 2.5% | 13.-Juegos de competencia 12.5% |
| 5.-Ajedrez 2.5% | 14.-Turista 5% |
| 6.-Lotería 5% | 15.-Serpientes y escaleras 2.5% |
| 7.-Domino 2.5% | 16.- Trivia 2.5% |
| 8.-Supermercado 2.5% | 17.-Canicas 2.5% |
| 9.-Maraton 2.5% | |

10.-¿Qué tipos de juegos le gustaría que se pudieran utilizar par la mejor comprensión de conocimientos ?



1.-Juegos de esfuerzo mental, físico 17.5%	10.- Juegos de agilidad y destreza 10%
2.-Rompecabezas 7.5%	11.- Adivina quien 2.5%
3.-Memoramas 17.5%	12.- Basta 2.5%
4.-Timbiriche 2.5%	13.- Juegos de competencia 12.5%
5.- Ajedrez 2.5%	14.- Turista 5%
6.- Lotería 5%	15.- Serpientes y escaleras 2.5%
7.- Domino 2.5%	16.- Trivia 2.5%
8.- Supermercado 2.5%	17.- Canicas 2.5%
9.- Maratón 2.5%	G10

Si tomamos en cuenta lo que el padre de familia nos refleja en sus respuestas, consideramos que el juego, es aceptado para trabajarse dentro del aula y se abre

este espacio para que ellos aporten los tipos de juegos que pudieran trabajarse posteriormente.

Para tener una visión clara acerca de cómo ven los profesores al juego utilizado como una estrategia de aprendizaje en niños de 7 u 8 años se decidió tomar en cuenta la opinión de los profesores. Aquí se muestran los resultados obtenidos en la investigación.

1.- ¿Cuántos años tiene de labor docente?

Estas respuestas fueron muy variadas, estos fueron los resultados.

- ◆ Nombre del Profesor: Yolanda Castillo
Carrera: Profesora de Educación Primaria
Años de labor docente: 26 años.
- ◆ Nombre del Profesor: Janet Villalpando Álvarez
Carrera: Profesora de Educación Primaria
Años de labor docente: 3 años.
- ◆ Nombre del Profesor: Guadalupe Antón Quezada
Carrera: Profesora de Educación Primaria
Años de labor docente: 36 años
- ◆ Nombre del Profesor: Andrea Rosas Calderón
Carrera: Pedagoga
Años de labor docente 3 años

- ◆ Nombre del Profesor: Graciela Chalte Hernández
Carrera: Profesora de Educación Primaria
Años de labor docente: 17 años

- ◆ Nombre del Profesor: Jazmín Neri S.
Carrera: Profesora de Educación Primaria
Años de labor docente: 4 años

- ◆ Nombre del Profesor: Virginia Ramírez García
Carrera: Pedagogía
Años de labor docente: 5 años

- ◆ Nombre del Profesor: Álvaro del Valle
Carrera: Filosofía y Letras clásicas con especialidad en educación.
Años de labor docente: 3 años

2.- ¿Durante su labor docente a utilizado juegos dentro del aula? (Si su respuesta es sí pase a la pregunta 4, si su respuesta es no pase a la siguiente pregunta.)

El 43% de las respuestas contestaron que sí y el 57% obtuvo que no.

Los resultados se representan de la siguiente manera:



Si	43%
No	57%
G-2	

El 43% de los profesores mencionan que si han trabajado juegos dentro del aula y un 57% que no lo hacen, porque este tipo de juegos son conocidos por los profesores, pero no los llevan a la práctica.

3.- ¿Cuál es el motivo?

-Es poco tiempo para trabajar contenidos

(Yolanda Castillo / 26 años de labor docente)

-Insuficiencia de material

(Janet Villalpando Álvarez / 3 años de labor docente)

-Hace falta material didáctico

(Guadalupe Antón Quezada / 36 años de labor docente)

-El horario de clase es muy corto por las materias especiales que hay.

(Graciela Chalte Hernández / 17 años de labor docente)

4.- ¿Cuál es su concepto de aprendizaje?

Las respuestas fueron las siguientes:

-Es la vinculación entre sujeto y los contenidos.

(Yolanda Castillo / 26 años de labor docente)

-Conocimientos adquiridos en un nivel.

(Janet Villalpando Álvarez / 3 años de labor docente)

-Es el tiempo en el cual el niño recibe nuevos conocimientos

(Guadalupe Antón Quezada / 36 años de labor docente)

-La adquisición de conocimientos que se van dando de una forma gradual dependiendo de la edad o madurez del niño.

(Andrea Rosas Calderón / 3 años de labor docente)

-Conocimiento de algún tema

(Graciela Chalte Hernández / 17 años de labor docente)

-Es un proceso de conocer indagar, buscar, reflexionar deducir etc.

(Virginia Ramirez García/ 5 años de labor docente)

-Son los conocimientos que se adquieren de los temas.

(Jazmin Nerí S. / 4 años de labor docente)

-Tiempo comprendido en el que se aprende alguna cosa que requiere ejercitación para su comprensión y entendimiento mental.

(Álvaro del Valle / 3 años de labor docente)

5.- ¿Cómo define al juego?

-Es una actividad en la que el niño se divierte.

(Yolanda Castillo / 26 años de labor docente)

-Motivación, entretenimiento

(Janet Villalpando Álvarez / 3 años de labor docente)

-Cualquier pasatiempo en el cual se siguen ciertas reglas.

(Guadalupe Antón Quezada / 36 años de labor docente)

-Como una actividad lúdica que se puede utilizar como medio para obtener un aprendizaje significativo.

(Andrea Rosas Calderón / 3 años de labor docente)

-Jugar es definir reglas, distracción diversión.

(Graciela Chalte Hernández / 17 años de labor docente)

-Una actividad inherente al proceso de desarrollo intelectual y psicomotor de los niños. (Virginia Ramírez García/ 5 años de labor docente)

- Como una actividad en la que el niño se divierte

(Jazmín Nerí S. / 4 años de labor docente)

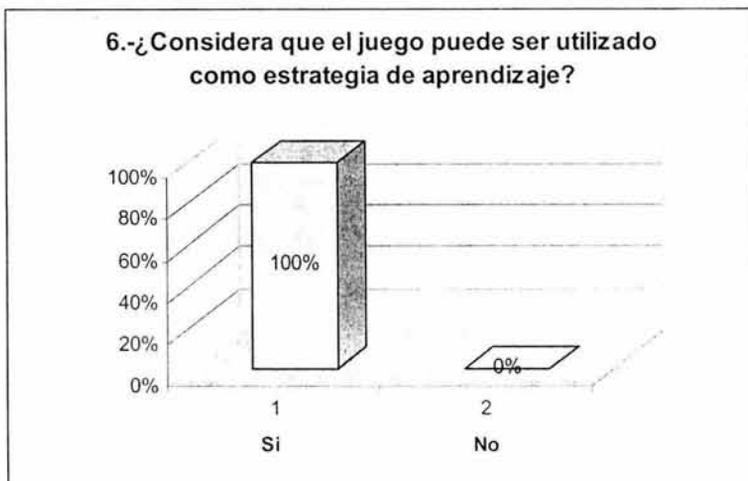
-Conjunto de habilidades y destrezas que permiten ejercitar la memoria de una manera dinámica y eficaz que conllevan a un aprendizaje significativo.

(Álvaro del Valle / 3 años de labor docente)

6.- ¿Considera que el juego puede ser utilizado como estrategia de aprendizaje?

Un 100% obtuvo que si y el 0% que no.

A lo que los resultados se representan de la siguiente manera:



Si	100%
No	0%
G-6	

Al brindarnos las respuestas un 100% contestó que el juego puede ser utilizado como una estrategia de aprendizaje, porque al conocer que beneficios pueden obtener , reconocen que podría servir de apoyo en la labor docente.

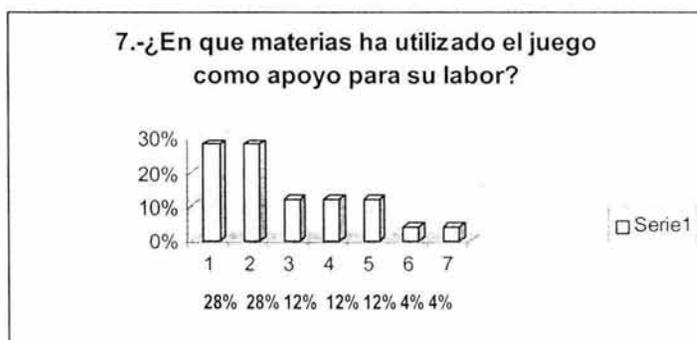
El 0% de la población considera que no, por lo que esto refuerza que el juego si puede ser utilizado como una estrategia de aprendizaje.

7.- ¿En que materias ha utilizado el juego como apoyo para su labor?

El 28% Contesto que han utilizado el juego en la materia de español, un 28% para la materia de matemáticas, un 12% para la materia de C. Medio, C. Naturales Historia y un 4%, para la materia de Geografía y Civismo.

Es notorio que los niveles mas altos fueron las materias de español y matemáticas pues casi siempre se le da mas cabida a estas materias porque son materias que son más utilizadas en la vida cotidiana.

Los resultados se muestran en la siguiente gráfica:



Español	28%	Historia	12%
Matemáticas	28%	Geografía	4%
C. Medio	12%	Civismo	4%
C. Naturales	12%		G-7

Al observar estas respuestas, los profesores que contestaron que si han utilizado juegos dentro del aula observamos que es aun muy bajo el indice que utiliza juegos, pues no se hayan tan inmiscuidos en el tema.

8.-¿Cuáles han sido los logros obtenidos al realizar actividades con juegos?

-Los niños se muestran mas abiertos a las actividades

(Yolanda Castillo / 26 años de labor docente)

-Mejor aprendizaje, mayor, conocimientos y entusiasmo

(Janet Villalpando Álvarez / 3 años de labor docente)

-Mayor aprovechamiento

(Guadalupe Antón Quezada / 36 años de labor docente)

-Las clases tienen una dinámica diferente

(Andrea Rosas Calderón / 3 años de labor docente)

-Los alumnos se interesan más

(Graciela Chalte Hernández / 17 años de labor docente)

-El alumno aprende mejor y no se cansa de jugar aprendizajes significativos.

-Ve algunas materias con mayor interés

-Se despierta el interés por saber y conocer

(Virginia Ramirez Garcia/ 5 años de labor docente)

-Su conocimiento y aprendizaje es mayor

(Jazmin Nerí S. / 4 años)

-El niño relaciona las cosas con mayor facilidad

(Álvaro del Valle / 3 años de labor docente)

9.-Mencione algún juego que puede ser utilizado para el reforzamiento de temas dentro del aula.

-Sopas de letras y crucigramas

(Yolanda Castillo / 26 años de labor docente)

-Stop

(Janet Villalpando Álvarez / 3 años de labor docente)

-Acitrón, papa caliente, a la vio, vio,

(Guadalupe Antón Quezada / 36 años de labor docente)

-El supermercado, domino, tangram, maratón.

(Andrea Rosas Calderón / 3 años de labor docente)

-Serpientes y escaleras

(Graciela Chalte Hernández / 17 años de labor docente)

-Basta de palabras

(Virginia Ramírez García/ 5 años de labor docente)

-Damas chinas

(Jazmin Neri S. / 4 años)

-El ahorcado

(Álvaro del Valle / 3 años de labor docente)

10.- ¿Cite por lo menos dos textos sobre juego y pedagogía?

-Libros de la SEP (Ficheros)

(Yolanda Castillo / 26 años de labor docente)

- No contestó la pregunta

(Janet Villalpando Álvarez / 3 años de labor docente)

-La comunicación como medio de aprendizaje en el aula

(Guadalupe Antón Quezada / 36 años de labor docente)

-El cisne y como Gertrudis educa a los niños

(Andrea Rosas Calderón / 3 años de labor docente)

-Colección del trébol

(Graciela Chalte Hernández / 17 años de labor docente)

-Estrategias de aprendizaje para niños con problemas de aprendizaje

(Virginia Ramírez García/ 5 años de labor docente)

-El desarrollo integral en niños de preescolar

(Jazmín Neri S. / 4 años)

-Estrategias y juegos en el aula como educar con valores.

(Álvaro del Valle / 3 años de labor docente)

3.3 Análisis de datos

En este capítulo se muestra un análisis de las respuestas que nos brindaron los padres de familia y maestros esto a su vez dieron diversos puntos de vista los cuales colaboraron para que esta investigación se haya realizado, primeramente se inicia con el cuestionario aplicado a padres de familia y posteriormente con el cuestionario para profesores.

1.- ¿Considera que el juego utilizado como estrategia de aprendizaje es?

Al revisar estas respuestas la mayoría de los padres de familia coincidieron en que es una buena estrategia de aprendizaje, pues esto nos hace saber que el trabajo realizado con el grupo de 2° "B" fue un trabajo reconocido y que el padre de familia es el que nos dio su punto de vista.

2.- ¿Considera que la forma en que se ha trabajado ha sido de forma?

Revisando los resultados la mayoría de las personas contestó que se ha trabajado de manera teórica-práctica, pues los padres de familia toman en cuenta la forma de trabajo en el grupo, por otro lado existen algunos padres de familia que consideran que también se ha trabajado de forma práctica. Lo cual nos indica que no solo se ha trabajado teoría sino que también se a unido con actividades en las cuales el niño pueda aplicar lo aprendido.

3.- ¿En el transcurso de este periodo se han trabajado?

Al igual que la pregunta anterior esto nos confirma que se han trabajado temas y juegos pues el padre de familia así lo indica. Solo una persona no sabe como se ha trabajado dentro del aula. Por lo que la mayoría esta conciente de cómo se trabaja con su hijo.

4.- ¿Considera que la forma en que se ha trabajado ha contribuido a que su niño o niña haya mejorado en? (Puede contestar mas de una opción)

En las respuestas de los padres de familia nos podemos dar cuenta que el niño ha logrado obtener algún cambio con el trabajo realizado. Ya sea en seguridad en sí mismo, buena relación con compañeros, Inteligencia, mejoría en la comunicación y la escuela. Esto nos hace pensar que el juego es una estrategia que puede ser utilizada no solo para el proceso de aprendizaje, esto también colabora de alguna manera para la integración del grupo, de ahí que se desprendan las cualidades y actitudes antes mencionadas. Esto es porque el alumno se siente muy a gusto al trabajar de esta manera. Para la respuesta no ha contribuido en nada podemos ver que esta no obtuvo ningún porcentaje por lo cual podemos descartar esta respuesta.

5.- ¿Por qué considera que la forma en que se trabaja ha contribuido o afectado la comprensión de conocimientos dentro de su educación?

De acuerdo a estas respuestas los padres de familia notaron un cambio con respecto al aprendizaje de sus hijos, ya que la mayoría de los padres de familia considera que el juego utilizado como estrategia de aprendizaje contribuyo para que se generara una motivación dentro del grupo también consideran algunos que incremento la comunicación tanto en el grupo como en la familia, pues el niño, comentaba lo que realizaba en la escuela, igualmente la atención y sobre todo en el nivel académico, algunos padres comentan que incremento.

Además se muestra como el padre de familia noto el interés del niño hacia la escuela, pues el padre de familia es quien se preocupa por el avance de sus hijos.

Igualmente se percibe que el juego es una buena arma para que el niño tome mas atención y por medio de el, los niños puedan aprender porque no se les hace aburrido estudiar, sino que por el contrario se les hace divertido el trabajo del aula.

6.- ¿Las actividades realizadas en el grupo las catalogaría como?

En esta pregunta el padre de familia considera las actividades como excelentes y buenas no hubo ningún porcentaje para regulares y malas por lo que percibimos que estas actividades nos apoyan en el trabajo diario.

7.- ¿Recomendaría la manera como se trabaja para otros niños?

Al revisar estas respuestas los padres de familia en general, si recomendarían la forma en que se trabaja en el aula.

8.- ¿Cuál es su opinión acerca de que el juego es utilizado como estrategia de aprendizaje?

El juego fue considerado como una forma excelente y confiable, porque los niños aprenden jugando, se considera que los niños no se dan cuenta que al estar jugando al mismo tiempo están aprendiendo y de esta forma muestran interés hacia su aprendizaje y se motivan esto hace que se desarrolle su inteligencia.

Un padre de familia también docente considera que también ha aplicado esta forma y para el es una solución a la motivación del alumno.

9.- ¿Le gustaría que se siguiera trabajando a través del juego para la comprensión de conocimientos?

Al parecer el trabajo realizado ha gustado tanto que, desean que se continúe trabajando de esta forma.

10.- ¿Qué tipos de juegos le gustaría que se pudieran utilizar para la mejor comprensión de conocimientos? Mencione por lo menos tres

Al realizar un vaciado de estos datos los padres de familia se inclinan más por los juegos físicos, juegos de destreza, juegos de intelecto y rompecabezas pues se considera que estos pueden ayudar a mejorar su aprendizaje.

Es evidente que ellos toman en cuenta a los juegos que consideran más acordes con el desarrollo de habilidades y destrezas del niño.

Tomando en cuenta las respuestas que los padres de familia nos brindan podemos considerar que esta consiente de lo que se trabajo en el aula y que además esto gusta tanto, que ellos consideran que se siga trabajando de igual manera con sus hijos, esto nos da pauta para que en la propuesta de crear una ludoteca en el colegio pueda ser apoyada por los padres de familia.

Análisis de las respuestas de los profesores en el Colegio Eduardo Jenner.

A continuación se muestra el análisis de las respuestas a profesores y como toman en cuenta el juego como estrategia de aprendizaje.

1.- ¿Cuántos años tiene de labor docente?

Como podemos ver es muy variado el número de años que se tienen de experiencia docente esto indica que los profesores del colegio en su mayoría son gente que acaba de iniciar su labor, para los otros son gente que con muchos años en el ramo de la docencia, solo que esto puede o no tener beneficios, porque aunque se tengan demasiados años de experiencia a veces los profesores tienden a no actualizarse y por consiguiente se continua con la monotonía dentro del aula, siendo que cada día debemos actualizarnos, pues cada vez existen programas en los cuales es imperativa la actualización del docente, como los que brinda la Secretaría de Educación Pública y aun así algunos docentes dejan de actualizarse constantemente, por otro lado podemos tomar algunos elementos rescatables con los profesores del colegio, pues se podría conjuntar el trabajo docente para que se pueda trabajar a partir de experiencias pasadas y nuevas, de tal forma que al trabajar con el grupo escolar los profesores pueden aportar algo nuevo a su trabajo docente.

2. - ¿Durante su labor docente a utilizado juegos dentro del aula? Si su respuesta es “si” conteste la pregunta 4, si su respuesta es “No” pase a la siguiente pregunta.

Si contemplamos los resultados para esta pregunta, podemos ver que la mayoría dice que no ha utilizado juegos durante su labor como docente. Esto nos indica que de alguna manera se desconoce o no se toma en cuenta este tipo de estrategia. La minoría contestó que si ha utilizado juegos dentro del aula.

3. - ¿Cuál es el motivo?

Cuando observamos las respuestas, algunos profesores están muy preocupados por dar al alumno los contenidos que no se fijan en la motivación de los alumnos para obtener el aprendizaje.

4. - ¿Cuál es su concepto de aprendizaje?

Si revisamos dichas respuestas, al parecer tienen un vago concepto del aprendizaje, solo una persona lo percibe como un proceso, otros no se encuentran vinculados con el significado del aprendizaje, siendo que esto es una parte indispensable para que se pueda llegar a elevar el nivel educativo con los alumnos, se pretende que al dar a conocer esta propuesta los profesores comprendan cual es la función del juego utilizado como una estrategia de aprendizaje, lo cual implicaría también que se informaran acerca de lo que esto representa, pues esto es base fundamental para comprender esta investigación.

5. - ¿Cómo define al juego?

Analizando las respuestas que se le denominan al juego se comprende que el juego es primordial en la vida de un niño, se toma en cuenta el desarrollo de destrezas y habilidades que el juego ofrece, tal vez al igual que el aprendizaje no se tiene un concepto claro de todo lo que el juego nos brinda para trabajar en el aula, lo que implica que se debe orientar para aplicar dichos juegos y como poder combinarlos dentro de cada sesión, de acuerdo a que habilidad o destreza se desee desarrollar en cierto tema.

Obviamente el profesor será quien realizará su planeación continua y clasificara el tipo de estrategia a utilizar.

6.- ¿Considera que el juego puede ser utilizado como estrategia de aprendizaje?

El 100% contesta que el juego si puede ser utilizado, pues al haber visto los resultados obtenidos con los alumnos del grupo de 2° "B" han considerado que con esta estrategia se motiva al niño y el aprendizaje es mayor, además que aprende más rápido y el trabajo lo hacen con mayor interés, otra opinión nos dice que ayuda a mejorar o dar una clase diferente, pues los contenidos no se ven igual y el niño percibe mejor las actividades y la comunicación en el aula.

Por una parte los profesores si consideran que puede ser utilizado el juego como una estrategia solo que, cuando se les pregunta su concepto de juego y aprendizaje las respuestas no son muy precisas por lo cual los profesores pudieran tomar en cuenta al juego pero no tan profundamente como se pretende.

7.- ¿En que materias ha utilizado el juego como apoyo para su labor?

Para los profesores que contestaron esta pregunta, que si han utilizado juegos en el aula, las materias donde existe mayor demanda son las materias de español y matemáticas, talvez sea porque estas materias tienen un horario amplio.

Para las otras materias no se les ha tomado tanto en cuenta pues se considera que en estas materias se deben memorizar contenidos, siendo que con la ayuda del juego utilizado como una estrategia de aprendizaje, podríamos apoyarnos para la comprensión de los contenidos de estas materias.

8. - ¿Cuáles han sido los logros obtenidos al realizar actividades con juegos?

Los profesores al darnos estas respuestas reflejan, si es que alguna vez han llegado a utilizar este tipo de estrategias, que con el juego obtienen mejor aprendizaje, mayores conocimientos y entusiasmo, de esta manera las clases no son tan monótonas, como lo es en el modelo tradicional, así pues se comprende que el niño relaciona las cosas con mayor facilidad, el interés y se despierta en los alumnos el entusiasmo por algunos temas.

9. - Mencione algún juego que puede ser utilizado para el reforzamiento de temas dentro del aula.

En estas respuestas se enmarcan juegos que los profesores toman en cuenta que pueden ser utilizados dentro del aula, si observamos estas respuestas solo mencionan un juego por maestro no se tiene mucho conocimiento de que tipo de juegos pueden ser utilizados y que les permiten trabajar en clases, pues ellos consideran que el juego es una herramienta para utilizarla dentro del área de trabajo, pero nos damos cuenta de que no lo llevan a la práctica.

10. - Cite por lo menos dos textos sobre juego y pedagogía.

En las respuestas recopiladas encontramos que el docente tiene una bibliografía muy reducida en lo que a textos se refiere en cuestión de juego, una persona no contesto esta pregunta, pues al preguntarle el porque, contesto que no conoce el tema, por lo demás, los otros profesores solo alguna vez han leído un texto sobre juego y aprendizaje. Esto nos indica que el profesor tiene conocimiento de los beneficios que pueden tener al utilizar el juego como Estrategia de Aprendizaje, sólo que no tiene una visión amplia donde pudiera informarse refiriéndonos a textos donde pueda encontrar mayores beneficios de esta estrategia, por lo que se pretende posteriormente brindarles mayor información.

En esta investigación se tomo en cuenta la opinión de los profesores del colegio para saber cual es su postura acerca del juego utilizado como estrategia de aprendizaje y de esta manera saber su disposición para la propuesta que se pretende.

3.4 Diagnóstico

Al aplicar una estrategia de aprendizaje dentro de un grupo de alumnos, logramos comprender que podemos apoyarnos en ellas para facilitar la labor docente, pues este tipo de estrategias facilita el trabajo del docente.

Trabajando con el juego como una estrategia de aprendizaje en niños de 7 a 8 años de edad en el Colegio "Eduardo Jenner" se percibe que estas han beneficiado en los alumnos, en el desarrollo de ciertas habilidades y destrezas como también en buena relación con compañeros, seguridad en sí mismo, comunicación y en su desempeño escolar.

Esto lo pudimos observar al recabar la información con los padres de familia, mediante los cuestionarios aplicados así como también a los profesores de este colegio, los padres de familia notaron los cambios en sus hijos, al haber trabajado con juegos los contenidos establecidos para el 2° grado de primaria, por otra parte los profesores se dieron cuenta que esta actividad es un auxiliar en el trabajo que se realiza en el aula.

Además de esto al utilizar juegos con infantes, tendió a generar una motivación en los alumnos, que permitió que existiera un vínculo entre el alumno y el profesor, para que en el momento de trabajar se hallara el alumno participativo, puesto que se encontraba motivado. A su vez el padre de familia logro ver algunos cambios en la conducta y el avance intelectual de su hijo pues el juego nos permite ver los avances logrados.

Al trabajar el juego con grupos de niños pequeños, las actividades que impliquen juego, son muy agradables para él, por lo que cada vez que se le presente una actividad como está, el niño participara sin mayor esfuerzo.

Por lo cual se pretende que en esta institución "Colegio Eduardo Jenner" se pueda establecer una ludoteca, para ser utilizada como un espacio, en la cual se complementen y reafirmen algunos temas vistos en clase.

A su vez se propone que al utilizar una ludoteca dentro de la escuela, otros grupos de estas edades 7 y 8 años, deseen estar en ella, pues consideramos que al ver las actividades que en ella se trabajan, deseen estar trabajando en esta ludoteca.

Cabe señalar que al proponer una ludoteca dentro de la institución se desea que el docente este involucrado en ella, por lo cual se le brindara información relacionada con lo que se pretende trabajar, con el juego como una estrategia de aprendizaje, para manejarla desde una perspectiva pedagógica con los alumnos, En esta ludoteca sé tendrán diversos tipos de juegos que colaboren con el aprendizaje de los infantes, por lo que se requiere de material didáctico que permita el desarrollo de estas actividades.

Por consiguiente se propone un proyecto el cual esta relacionado con las actividades que el docente puede tomar dentro de sus sesiones y poder utilizar estas estrategias de aprendizaje para mejorar algunos aspectos de su grupo.

Este proyecto tiene la finalidad de proporcionar al docente una visión de como puede él hacer uso de estas estrategias y como las puede llevar a la practica, si por alguna razón no tuviera idea de lo que se pretende se brindan ciertas actividades que pueden manejar dentro del aula y el patio de la escuela.

CAPITULO IV

PROPUESTA PARA LOS PROFESORES DEL COLEGIO “EDUARDO JENNER”

El presente capítulo muestra una propuesta para el Colegio “Eduardo Jenner”, la propuesta esta basada en el trabajo de investigación que se realizó con el grupo de 2º“B” del mismo colegio. En ella se indica la propuesta, la justificación, objetivos, metodología y algunos juegos que se pueden trabajar en el aula así como también juegos que se pueden trabajar en el patio.

4.1 Propuesta de una ludoteca en el Colegio “Eduardo Jenner”

Propuesta.

Proponiendo al juego como una estrategia de aprendizaje se ha pensado que está pueda ser utilizada en este colegio, con los alumnos de otros grupos que rondan entre los 7 y 8 años de edad. Se pretende que esto debe tener un mayor impacto para los alumnos de otras edades solo que comenzaremos este proyecto por dirigirlo a estas edades, por lo cual se abarcaran los cuatro grupos, los dos grupos de primer grado y los dos grupos de segundo grado.

Esto con el fin de poder propiciar en el colegio un aprendizaje teórico-práctico y de esta manera apoyar el trabajo docente con la colaboración de los profesores y pedagogos que en esta institución se encuentran, así también se pedirá el apoyo de directivos para la obtención de recursos materiales, como los es mobiliario, juegos de mesa, papelería, cuentos, etc.

El trabajar con una ludoteca implicará en algunos momentos estar en constante movimiento por lo que en ciertas ocasiones se podrá trabajar en el patio de la escuela para actividades en las que implique correr, arrastrarse, brincar, etc.

Por otra parte se necesitan también ratos de relajación y concentración para algunos temas, por lo que la propuesta pretende trabajar actividades dentro del aula.

Para la creación de esta ludoteca se propone que el padre de familia este interesado en el aprovechamiento que en ella puede encontrar su hijo pues esto nos ayudaría a crear un vínculo entre el profesor y padre de familia.

Justificación.

La realización de esta propuesta contribuirá en gran medida para modificar cambios de actitudes y comportamientos en los estudiantes.

Se pretende hacer una ludoteca en el Colegio "Eduardo Jenner" que contribuya en cierta medida en el aprendizaje de los alumnos, esto significa que los alumnos que asistan a esta ludoteca tendrán la posibilidad de poder trabajar temas que le sean asignados por su profesor, en forma de juego, por lo que el profesor deberá contar con cierto material para aplicarlo, así como crear conciencia en el profesor, que este tipo de estrategia, utilizando al juego como una herramienta puede beneficiar su actividad docente.

Por otra parte el profesor antes de planear sus actividades tendrá que tomar en cuenta ciertos aspectos, como el grado escolar, número de alumnos, tiempo y espacio.

Esta ludoteca contara con ciertos beneficios al estar en ella, ya que se considera que si el estudiante se le abren espacios donde él pueda desarrollarse en algo que le guste, lo hará de una mejor manera, así se logrará que el estudiante interactúe con los contenidos que se le asignen y pueda comprenderlos de una forma teórica-práctica con la finalidad de obtener resultados que beneficien su desempeño escolar.

Es importante mencionar que en el transcurso de este proceso el estudiante aprenderá de una forma lúdica y diferente a la que siempre ha trabajado en la escuela, propiciando así un ambiente de confianza y participación en los estudiantes.

Objetivos

La presente propuesta pretende alcanzar los siguientes objetivos:

- Crear una ludoteca donde se pueda atraer al estudiante interesándolo a través de juegos y actividades manuales, partiendo de esto para conocer sus dificultades que tienen para su desempeño escolar, con la finalidad de apoyarlo en lo que le cause mayor dificultad.
- Diseñar estrategias pedagógicas de acuerdo a las necesidades primordiales, para mejorar el nivel educativo en los alumnos, a través de la utilización de actividades lúdicas que colaboren con la comprensión de conocimientos, así como facilitar el proceso de aprendizaje.
- Formar talleres, pláticas y mesas redondas donde participen profesores y pedagogos para visualizar el alcance de la labor realizada con el estudiante, con la finalidad de seguir promoviendo el juego como una estrategia de aprendizaje.

Metodología

La forma de trabajo que se utilizará dentro de esta ludoteca será de forma constructivista para detectar los conocimientos previos del estudiante, posteriormente se pretende que el mismo alumno participe en actividades lúdicas que le permitan conocer aun más los contenidos y posteriormente añadir algunos elementos que le hayan hecho falta, esto siempre estará a supervisión del profesor de cada grupo.

Se pretende que a cada grupo se le asignen dos horas por semana, las cuales serán proporcionadas dentro del horario escolar.

- Los temas se elegirán de acuerdo al grado de dificultad que exista entre los alumnos y los seleccionara el profesor de cada grupo ya que el profesor es el que está en contacto directo con los alumnos y sabe que temas se les dificultan.
- Cabe mencionar que en las sesiones se dará una interacción entre el docente y el estudiante con miras a desarrollar un buen ambiente escolar.

Se pretende promover y estimular:

- La comunicación facilitando la expresión de los sentimientos y pensamientos de los alumnos.
- La confianza, está será creando un acercamiento entre los alumnos.
- La cooperación, considerando el apoyo de los otros para la obtención de metas y superación de obstáculos.

4.2 Presentación de diversos tipos de juegos que se pueden

trabajar en el aula.

Es primordial que el docente antes de trabajar estas actividades, este se encuentre fuertemente comprometido con el trabajo del juego como una estrategia de aprendizaje, porque en el momento que comience a trabajar de esta manera deberá tener la capacidad de poder elaborar material didáctico creativo, esto quiere decir que sea del agrado de los niños, al elaborar material didáctico implicaran demasiado los tamaños, texturas, colores diversos, es preferible que los colores que seleccione el docente sean colores vivos y que pueda verlos el niño ya que de esto depende que nuestra sesión sea agradable para el niño, y por lo tanto que llegue a tener éxito nuestra clase, además de esto el profesor debe estar conciente que en el momento que el niño empiece a realizar las actividades grupales deberá plantear reglas antes de realizar los juegos, esto es para el control del grupo, es evidente que habrá cierta libertad para jugar, pero no debe perderse el control del grupo, ya que esto generaría el rompimiento de los objetivos pretendidos.

En este apartado se muestran algunas actividades que el docente puede implementar en sus clases, no es la única forma de poder aplicar estas actividades estas se han diseñado de manera flexible para que el docente pueda ocuparlas cuando las requiera y las pueda modificar de acuerdo al número de alumnos de su grupo, comportamiento o al tema visto en clase.

Con la aplicación de estas actividades se pretende que el docente conozca actividades donde el alumno utilice habilidades y destrezas, que pueda desarrollarlas conforme que va jugando, por lo cual se presentan algunos juegos que pueden ser utilizadas por el docente en el salón de clase.

Como peces en el aula.

Objetivo: Seleccionar palabras clave para distinguir las diferencias que existen entre cada una de ellas a través de la agrupación de algunos elementos con la finalidad de distinguir las características, así como también mejorar su coordinación motriz fina.

Grado: 1° y 2°

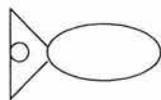
Espacio: Salón de clases

Jugadores: Hasta 25

Recursos: papel Bond, marcadores
Hojas de colores
Palitos de madera
Hilo y alfileres.

Indicaciones para el profesor

El profesor elaborará, de acuerdo al número de alumnos con los que cuente, pececitos con el papel de colores, en cada pececito colocará una palabra, la cual será de acuerdo al tema asignado y con un pequeño orificio en la cola de cada pececito. Además de esto elaborara unas cañas de pescar con un palito, hilo y alfileres, para lo cual hará un leve dobles en cada alfiler. En una hoja de papel se colocarán los títulos donde deseamos que los alumnos seleccionen las palabras clave. Del modo como se muestra en el ejemplo.



Pez



caña de pescar

FLORA	FAUNA

tabla

Instrucciones:

El juego consiste en que el alumno tratará de pescar por un tiempo limite todos los peces que pueda y los colocará donde correspondan en la tabla, el ganador será quien logre colocar mas peces en la tabla.

MULTIPLICANDO Y ACOMODANDO

Objetivo: Reafirmar las tablas de multiplicar para comprenderlas a través de la selección de resultados a fin de mejorar su habilidad matemática.

Grado: 2°

Espacio: Salón de clases

Jugadores: Hasta 25

Recursos: Papel Bond.

Marcadores

Hojas de colores

Pizarrón y gís.

Indicaciones para el profesor:

El profesor colocara en el pizarrón la tablas de multiplicar sin resultados, dependiendo de que tabla de multiplicar desee reforzar, posteriormente aparte elaborará unos papelititos los cuales obtengan los resultados para acomodarlos en el lugar correspondiente.

Como por ejemplo:

$5 \times 7 =$	$6 \times 9 =$
$8 \times 9 =$	$5 \times 4 =$
$6 \times 8 =$	$3 \times 2 =$

35	54	72
20	48	6

El juego consiste en que, en cierto tiempo el alumno logre acomodar todos los resultados correctamente.

SUBMARINO

Objetivo: Reafirmar coordenadas para desarrollar en el niño la estructuración espacial a través de la representación de coordenadas con la finalidad de poder ubicarse.

Grado: 1° y 2°

Espacio: Salón de clases

Jugadores: Hasta 25

Recursos: Pizarrón, gis,
Submarinos de foami.

El profesor colocará una tabla de puntos en el pizarrón, a manera que se queden 10 filas y 10 columnas de puntos, cada fila tendrá un número y las columnas contarán con una letra, además de esto el profesor realizara 10 submarinos de foami. Como se muestra en el ejemplo:

Ejemplo:										
A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
B
C
D
E
F
G
H
I
J



Instrucciones: Los alumnos indicarán una coordenada, diciendo una letra y un número, para saber donde se encuentra cada submarino, cuando algún alumno diga la coordenada correcta, se le regalara el submarino.

PREGÚNTALE A LOS GLOBOS

Objetivo: Desarrollar la habilidad de desplazamiento para mejorar la coordinación motriz gruesa, a través del juego pregúntale a los globos con la finalidad de integrar su esquema corporal.

Grado: 1° y 2°

Espacio: Salón de clases.

Jugadores: Hasta 25.

Recursos: Globos
Papel de colores
Grabadora
Estambre

El profesor necesitara para esta actividad globos y papelitos de colores, cada papelito tendrá una pregunta referente al tema visto, y colocara un papelito en cada globo, atará los globos al pie de cada alumno.



Globos con preguntas



Grabadora

Instrucciones:

El profesor pondrá música y en ese momento los alumnos comenzaran a romper alguno de los globos de sus compañeros, en el momento que pare la música los alumnos se quedaran quietos, el que se mueve pierde en el juego.

TAMBORDENANDO NÚMEROS

Objetivo: Reafirmar el ordenamiento que llevan ciertas series numéricas para asignar un lugar a cada una de ellas a fin de reforzar la ubicación espacial de los alumnos.

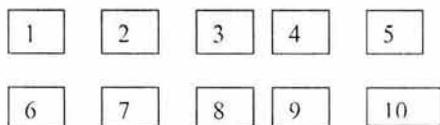
Grado: 1° y 2°

Espacio: Salón de clases

Jugadores: Hasta 25.

Recursos: Un tambor
Letreros.

El profesor elaborará unos letreros que indiquen una serie numérica, un letrero por numero, pueden ser números ordinales (1°, 2°, 3°,4°...), o bien una numeración del 1 al 10, o números de 10 en 10 hasta el 100 etcétera. El profesor decidirá cual será la serie que requiera.



Instrucciones:

El profesor, tendrá que dar a cada alumno un letrero como los del ejemplo, el alumno lo llevará al frente de él, los alumnos estarán formados por estaturas, pero los letreros estarán revueltos, el profesor se encontrara al inicio de la fila y empezará a avanzar, los alumnos lo seguirán, el profesor comenzará a tocar el tambor y avanzará junto con los alumnos por todo el salón, simulando unos soldaditos. Cuando deje de tocar el tambor los alumnos tendrán 10 segundos para poderse acomodar correctamente según la serie numérica asignada.

LECTO-MEMORAMA

Objetivo: Comprender y reafirmar una lectura mediante la utilización de un memorama a fin de reforzar su comprensión lectora.

Grado: 1° y 2°

Espacio: Salón de clases

Jugadores: Hasta 25.

Recursos: Un cuento,
memorama Elaborado
por el profesor.

Instrucciones para el Profesor:

El profesor elaborará unas tarjetas con dibujos y letreros correspondientes al tema visto en clase, en las cuales dibujará figuras pares que sean; posteriormente las colocará en el pizarrón.

Ejemplo:



Árboles



Vaca



Instrucciones:

El Profesor realizara la lectura de un cuento, para reafirmar, utilizara un memorama, El juego consiste en encontrar la otra parte que corresponda a la figura o letrero, de la respuesta correcta.

El ganador será el que logre obtener mayor número de tarjetas.

VERDADERO Y FALSO

Objetivo: Reforzar un tema visto en clase a través del desplazamiento derecha-izquierda, con la finalidad de comprender la sesión y mejorar su lateralidad.

Grado: 1° y 2°

Espacio: Salón de clases

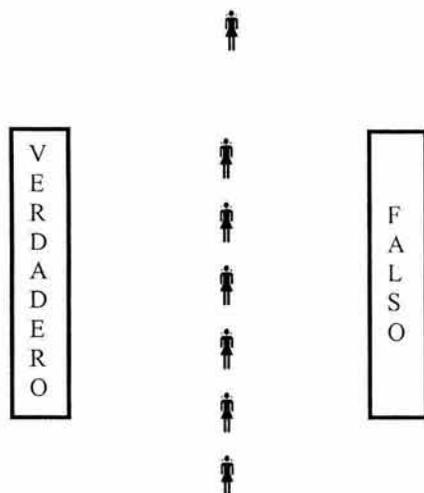
Jugadores: Hasta 25.

Recursos: Letreros con la palabra Verdadero y falso

Indicaciones para el Profesor:

El profesor realizará un letrero que diga Verdadero y otro que diga Falso los colocará de forma contraria, a modo de que queden paralelamente, además elaborará una lista de preguntas del tema que se este viendo.

Ejemplo:



Instrucciones: Los jugadores estarán en medio del salón, colocados en una línea, el profesor dirá una pregunta y los participantes correrán al lugar correspondiente, si es Verdadera o Falsa la respuesta.

En el momento que los pequeños, solo corran, siguiendo a los demás tendrá que ser indicado en cuanto el profesor note esta situación, pues rompería con la actividad.

BASTA ORTOGRÁFICO

Objetivo: Visualizar errores ortográficos, para reforzar la ortografía, a través del Basta ortográfico, a fin de cuidar la ortografía de textos escritos por los niños.

Grado: 1° y 2°

Espacio: Salón de clases

Jugadores: Hasta 25.

Recursos: Formato, lápiz.

Indicaciones para el Profesor:

El Profesor elaborará un formato con los siguientes datos, Nombre, País, Sustantivo, Adjetivo calificativo, Flor o Fruto.

El formato puede variar si el profesor lo requiere para otras materias.

Nombre	País	Adj. Calificativo	Flor o Fruto	Total

Instrucciones: Algún alumno pensara en una letra del abecedario, después los alumnos trataran de llenar el formato con el vocabulario que el alumno conoce, de la manera más rápida posible.

A DIBUJAR SE HA DICHO

Objetivo: Reforzar tema visto en clase para mejorar la habilidad de captar imágenes y reproducirlas a través del juego a dibujar se ha dicho con la finalidad de imaginar y crear imágenes.

Grado: 1° y 2°

Espacio: Salón de clases

Jugadores: Hasta 25.

Recursos: papelitos con nombres que correspondan con el tema, lata vacía, pizarrón, gis y borrador.

Instrucciones para el Profesor:

El Profesor elaborará unos papelitos en los que colocará, palabras clave del tema visto en clase, por ejemplo: Si estamos hablando del tema de los animales vivíparos y ovíparos. El Profesor colocará en los papelitos los nombres de algunos animales, para los ovíparos puede colocar, gallina, tortuga, pez, etcétera. De la misma manera colocara animales vivíparos. Los nombres de los animales los colocará en un bote vacío, en donde los alumnos podrán tomar uno al azar.



Instrucciones: Un alumno pasara al frente a tomar un papelito, lo leerá en voz baja y posteriormente lo dibujara en el pizarrón, los otros alumnos trataran de adivinar de qué animal se trata y mencionar si es vivíparo u ovíparo.

DADOEVALUANDO

Objetivo: Evaluar tema visto en clase para visualizar lo comprendido a través del juego dadoevaluando a fin de conocer el avance del grupo en conocimientos.

Grado: 1° y 2°

Espacio: Salón de clases

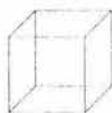
Jugadores: Hasta 25.

Recursos: Dado con nombres de materias, lista de preguntas.

Indicaciones para el profesor:

Se elaborará un dado en el cual en lugar de llevar puntos colocara los siguientes nombres de materias: español, Matemáticas, Conocimiento del Medio.

También se elaborara una lista de preguntas y respuestas la cual estará en poder del profesor.



Español

C. medio

Matemat.

Español

C. medio

Matemat.

Instrucciones

Un alumno aventara el dado y en la materia que caiga, se le hará una pregunta de esa materia. Esta estrategia puede ser utilizada para alguna evaluación oral, de tal manera que el alumno no podrá ver que esta siendo evaluado.

4.3 Presentación de diversos tipos de juegos que se pueden

trabajar en el patio

De igual manera como se pide en los juegos en el salón de clases, se requiere del compromiso del docente al momento de aplicar estas actividades, igualmente se le pide al profesor que elabore un material que agrade a los alumnos y que sea de un tamaño mayor, pues el material que se utilizará para el patio deberá ser identificado rápidamente por el alumno, igualmente se pide que el docente no pierda el control del grupo en los juegos realizados en cada sesión, por lo antes mencionado, algunos juegos pueden ser más activos, en los que se impliquen algunas carreras, por lo que el docente debe estar muy atento para que los alumnos no traten de empujar a otro compañero, pegarle, caerse, etcétera.

De la misma manera antes de iniciar cada juego se requieren de algunas reglas para evitar algunos conflictos entre compañeros ya que sino se realiza esto puede generar ciertas anomalías que afecten las actividades y no se alcanzarían los objetivos pretendidos.

FORMANDO NÚMEROS

Objetivo: Reforzar la forma en que se escriben cifras de números, para comprender el valor y escritura de cada uno de ellos, a través del juego formando números, con la finalidad de identificar y ubicar cifras a si como reforzar la habilidad de desplazamiento.

Grado: 1° y 2°

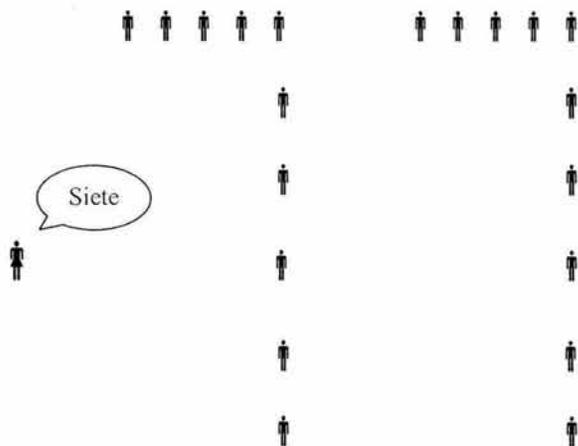
Espacio: Patio de la
escuela

Jugadores: Hasta 20.

Recursos: -----

Indicaciones para el Profesor:

Se formarán equipos de 10 alumnos cada uno.



Instrucciones:

Conformados los equipos el profesor dirá un número y los alumnos con su equipo tendrán que formar el número indicado.

JUGANDO Y GEOMETRICANDO

Objetivo: Identificar figuras geométricas para reforzar los nombres de cada una de ellas a través del juego jugando y geometricando, con la finalidad de reforzar el tema de los cuerpos geométricos y mejorar su coordinación motriz gruesa.

Grado: 1° y 2°

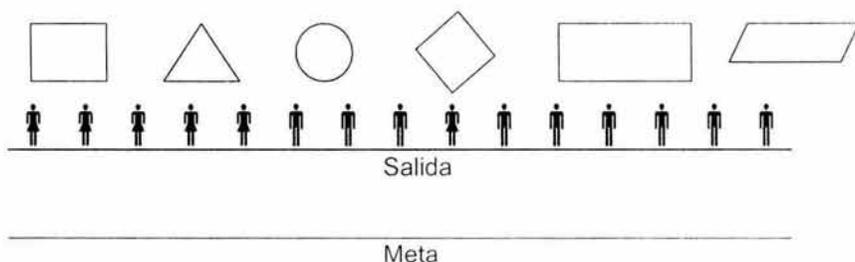
Espacio: Patio de la escuela

Jugadores: Hasta 10.

Recursos: Figuras de Foami, triángulos, cuadros, rectángulos, círculos, rombos y romboides.

Indicaciones para el Profesor:

Se elaborarán varios juegos de triángulos, círculos, cuadrados, romboides, rombos, cada juego tendrá una de estas figuras y se le repartirán a cada alumno.



Instrucciones: En el patio de la escuela se trazaran dos líneas las cuales quedaran separadas en la primera será nuestro punto de salida y en la otra nuestra meta, a la cuenta de 3, los alumnos serán colocados en el área de salida, con sus figuras en el piso, el Profesor dirá una el nombre de una figura por ejemplo: Triángulo y los alumnos buscaran entre sus piezas esta figura indicada, al encontrarla correrán a depositarla en el área de meta y regresara al lugar donde empezó.

EL CÍRCULO DE LAS MULTIPLICACIONES

Objetivo: Calcular las tablas de multiplicar para reforzar su habilidad matemática a través del círculo de las multiplicaciones a fin de desarrollar su coordinación visomotora.

Grado: 1° y 2°

Espacio: Patio de la escuela

Jugadores: Hasta 25.

Recursos: -----

Indicaciones para el Profesor:

El Profesor formará un círculo en el patio con sus alumnos. El profesor quedara al centro.



Instrucciones: El profesor comenzará por donde quiera a preguntar una tabla de multiplicar a un alumno, el alumno que le sigue dará un aplauso y el próximo alumno le tocará otra tabla de multiplicar y así sucesivamente, a cada alumno le tocara decir una multiplicación, pues después variará el orden.

Es recomendable que al inicio se comiencen por numeraciones de 2 en 2 o de 3 en 3, según lo decida el profesor, posteriormente, continuar con una sola tabla de multiplicar y por consiguiente ya que se tenga mayor habilidad se pueden mezclar más tablas de multiplicar.

SUMAS TRONADORAS

Objetivo: Calcular sumar para mejorar su habilidad en calculo mental, a través de las sumas tronadoras a fin de desarrollar su habilidad y destreza para calcular a si como también ubicar.

Grado: 1° y 2°

Espacio: Patio de la escuela

Jugadores: Hasta 25.

Recursos: Carteles, Globos con preguntas dentro.

Indicaciones para el Profesor:

Se elaboraran unos carteles con sumas y restas sin resultado, en lugar de resultado pondrá unos diurex para que sean colocados las respuestas por los alumnos, estos carteles estarán colocados en el piso a manera que queden pegados, aparte colocara en una linea globos inflados con las respuestas dentro.

El profesor tratará de pegar muy bien los carteles



$2+4=$	$3+12=$
$15+3=$	$8+8=$
$12+4=$	$4+6=$

$2+16=$	$14+5=$
$20+3=$	$17+2=$
$15+2=$	$16+4=$

Instrucciones: Los alumnos correrán al tronar un globo y sacar la respuesta, la cual colocaran en el lugar que corresponda.

El juego terminara cuando todos los resultados hayan sido colocados correctamente, si por alguna razón existiera una falla, los mismos alumnos correrán a corregir el error.

A PARES Y NONES NUMÉRICOS

Objetivo: Reforzar números ordinales para ubicar las cantidades mediante el juego a pares y nones, a fin de desarrollar la habilidad de desplazamiento y esquemas de organización espacio temporales.

Grado: 1° y 2°

Espacio: Patio de la
escuela

Jugadores: Hasta 25.

Recursos: -----

Indicaciones para el Profesor:

El Profesor formara un círculo con sus alumnos en el patio de la escuela y cantaran la canción a pares y nones.

A pares y nones vamos a jugar el que quede solo ese perderá ¡hey!



Instrucciones: Cuando terminen de cantar el profesor, dirá un número ordinal por ejemplo Tercero, y los alumnos se juntaran inmediatamente en equipos de tres, y así sucesivamente, de acuerdo a los números ordinales que se estén viendo.

Los alumnos que se queden sin grupo volverán a participar en la siguiente ocasión.

IZQUIERDA DERECHA

Objetivo: Conocer la izquierda y derecha para afirmar su lateralidad a fin de orientarla .

Grado: 1°

Espacio: Patio de la escuela

Jugadores: Hasta 25.

Recursos: -----

Indicaciones para el Profesor:

Se colocaran a los alumnos en forma horizontal, de manera que quede un espacio entre ellos.



Instrucciones: El profesor dirá la orden ya sea derecha o izquierda, en ese momento los alumnos saltaran hacia la derecha o ala izquierda según haya sido la orden, esto le permitirá al alumno conocer su lateralidad.

BUSCANDO Y ENCONTRANDO NÚMEROS DE 100 EN 100.

Objetivo: Reforzar números de 100 en 100 hasta el 1000 mediante el juego buscando y encontrando números a fin de mejorar la destreza corporal y coordinación motriz gruesa.

Grado: 1° y 2°

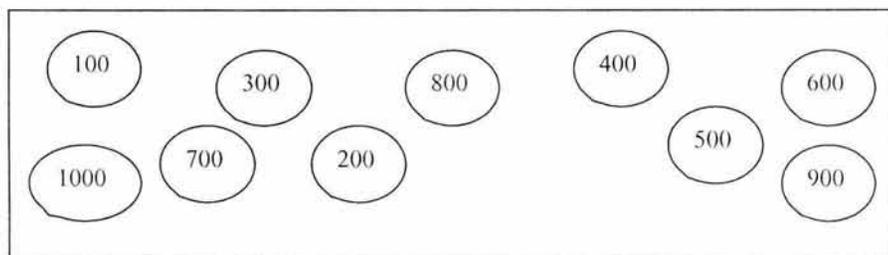
Espacio: Patio de la escuela

Jugadores: Hasta 25.

Recursos: gis.

Indicaciones para el Profesor:

Se dibujaran 10 círculos en el patio con gis, dentro de cada círculo se dibujaran números de 100 en 100 hasta el 1000.



Instrucciones:

Los alumnos estarán colocados horizontalmente. Cuando el profesor diga cierta cantidad, los alumnos correrán a colocarse en la cifra que se ha dicho, esto les permitirá conocer los números de 100 en 100 hasta el 1000.

LA RULETA EVALUADORA

Objetivo: Evaluar tema visto en clase para visualizar lo comprendido a través de la ruleta evaluadora a fin de conocer el avance en conocimientos del grupo.

Grado: 1° y 2°

Espacio: Patio de la escuela

Jugadores: Hasta 25.

Recursos: Una ruleta

Indicaciones para el Profesor:

Se elaborara una ruleta con 8 divisiones donde se colocaran letreros de algún tema en específico, por ejemplo, localidad rural y urbana. Estos letreros pueden repetirse dos veces.



Instrucciones:

Un alumno pasara a girar la ruleta y los alumnos de acuerdo al tema que caiga dibujaran un objeto, en uno de los espacios vacios de su hoja, que corresponda con el tema, el profesor esperara 10 segundos para que los alumnos puedan dibujar y volver a girar la ruleta. Esta ruleta también se puede utilizar para otros temas.

Conclusiones

Los puntos de vista expuestos en esta investigación nos brindan una visión del juego utilizado como una estrategia de aprendizaje en niños de 7 y 8 años de edad en el Colegio Eduardo Jenner, primeramente se manejo el marco teórico, donde el tema central fue el juego desde la perspectiva de Piaget, Henry Wallon y Jean Chateau. Además al hacer un análisis de cada teoría se comprende que el juego cuenta con elementos que pueden ayudar a desarrollar ciertas habilidades en el niño, esto nos permite que al momento en que el niño juega conozca nuevas cosas para él y estas le permitan desarrollarse. Al mismo tiempo el niño puede socializarse, desarrollar su motricidad, tener mayor seguridad, puede experimentar, crear, descubrir, etcétera. El juego toma un matiz muy agradable para el infante de esta edad, por lo que al pretender lanzar una propuesta para los profesores de esta institución antes que nada se tomo la opinión de los padres de familia, de tal manera que estuvieran de acuerdo con el juego utilizado como una estrategia de aprendizaje.

Es evidente que se tomo en cuenta a los profesores que laboran en esta Institución pues lo que conocen del juego es insuficiente, ya que desconocen los beneficios que el juego nos ofrece.

Por esto mismo, al realizar una propuesta donde se vislumbran algunos juegos que puede utilizar el profesor en el aula y en el patio de la escuela, se pretendió que el profesor conociera la manera en cómo puede trabajar con el juego, y que a su vez pueda generar sus propios juegos, compartiendo con otros profesores el resultado obtenido al utilizar esta estrategia .

Esto permite que cada que juegue el profesor con sus alumnos, cree un ambiente cordial, haga uso de su creatividad, interactúe con los alumnos, así como también procure el trabajo entre compañeros, refuerce temas. Además le brinda la posibilidad de planear y conocer estrategias que puede utilizar en beneficio de los alumnos.

Se trata de que cada día se tengan beneficios en cuestión escolar, por lo que cada vez se requiere de que los docentes se actualicen constantemente a, además que esto está estipulado en el Programa Nacional de Educación 2001-2006, por lo que el juego ofrece múltiples opciones y beneficios que enriquecen el trabajo cotidiano del docente.

Esta sería una forma de aportar elementos pedagógicos en la vida profesional del docente pues se desconocen ciertas estrategias que pudieran ayudar en el trabajo diario y la pedagogía manifiesta la posibilidad de conocer y aplicar este tipo de estrategias que colaboren con el desenvolvimiento del docente pues, cada vez que el niño juega se haya tan motivado, que su deseo es que esta forma de trabajo continúe, de esta manera el docente puede continuar trabajando los temas que puedan dificultársele al alumno sin el temor de que el niño llegue a fastidiarse. Pues los pequeños de estas edades tienen una energía tal que les parece atractivo, de alguna manera el padre de familia se inmiscuye en el trabajo, pues el juego también forja cierta relación entre el docente y el padre de familia mediante la comunicación que el niño le brinda.

Al realizar esta investigación de campo nos podemos percatar que es adecuada para niños de 7 y 8 años porque es aquí donde el alumno cuenta con cierta energía receptiva que puede ser vinculada dentro del aula, no negando la

oportunidad de que otros alumnos de edades de entre los 9 a 12 años puedan hacer uso de estas estrategias e incluso niños menores a esta edad, pues la propuesta es flexible y puede ser diseñada de acuerdo a la edad y a los temas vistos en clase e incluso podría ser utilizada con adolescentes y adultos, solo que se tendría que utilizar las estrategias adecuadas a estas edades para no desvirtuar el trabajo.

También se invita a que posteriormente se realicen otras investigaciones que aporten elementos actualizados que beneficien en este tema, pues hay gente que se apoya en este tipo de investigaciones para seguir contribuyendo con el trabajo pedagógico.

Tomando en cuenta los resultados arrojados en la investigación nos dimos cuenta que el padre de familia observo un cambio en sus hijos que hizo que le agrada la forma en que se trabajaba en el aula, por su parte los profesores al observar algunos juegos trabajados en el patio se dieron cuenta de que hay que hacer uso de la imaginación para trabajar con los alumnos y aún más cuando se trabaja con niños pequeños.

Es evidente que desde el momento en que el profesor esta a cargo de un grupo tienen la responsabilidad de hacerlo crecer intelectualmente, pero no solo esto se toma en cuenta en el juego, utilizado como una estrategia, porque al conocer todo lo que despliega el juego obtenemos que es una herramienta que concibe al alumno como lo que es, un niño al cual le gusta conocer, experimentar, crear, imaginar, investigar etc. Al estar trabajando de esta manera se le despierta la inquietud por continuar aprendiendo de esta forma, por lo cual el alumno puede ser encaminado a mejorar su aprendizaje y aún más, a desarrollar habilidades que

el alumno desconozca, con el juego nos abrimos camino para conocer lo que hay en el interior de nosotros y podemos hacer uso de él para que el alumno se conozca a si mismo, ya que en ocasiones los infantes no desarrollan las habilidades suficientes y por lo que no tienen la seguridad suficiente para participar en alguna actividad lúdica o desarrollarse socialmente.

No hay que hacer a un lado que el juego es una constante que atraviesa de edad en edad hasta que llegamos a una edad adulta y cada día obtenemos algo de él que hace que nos sintamos satisfechos de lo que hacemos, por esto mismo hace falta que en las instituciones a nivel primaria, reconozcan que es una manera de que los chicos estén en movimiento, pero con la seguridad de que están desarrollando alguna habilidad.

Dado que en cuestión de educación hay que estar avanzando y superándose cada día, ya que las exigencias socio-culturales así lo requieren, no tomamos en cuenta que el juego es una opción valiosa y poco utilizada por esto hay que estar concientes que hay que seguir innovando nuevas ideas que contribuyan al mejoramiento de la labor educativa.

Considerando que la Pedagogía nos brinda la posibilidad de poder desarrollarnos dentro de sus áreas, el juego como una estrategia de aprendizaje en niños de 7 a 8 años en el colegio Eduardo Jenner, nos da la oportunidad de laborar en el campo educativo. Si tomamos en cuenta que uno de los rubros a cubrir como pedagogos es la de organizar estrategias, nos daremos cuenta que el pedagogo se haya en la posibilidad de poder ejecutar esta labor, por esta razón, al diseñar el juego como una estrategia de aprendizaje se han tomado en cuenta elementos

que favorezcan al infante de 7 a 8 años en cuanto a su aprendizaje, a los profesores de la institución y a los padres de familia

Por consiguiente el Pedagogo tiene la labor de diseñar, planear, organizar, estructurar, evaluar y proponer acciones que sirvan dentro del área de la Pedagogía.

El pedagogo puede aportar de esta manera estrategias propias que colaboran con el plano educativo, así como también puede colaborar con el quehacer del docente, pues cuenta con los elementos necesarios para hacerlo, además de esto la investigación realizada esta encaminada a desarrollar ciertos cambios en los sujetos con los que se ha trabajado, tomando en cuenta el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Al ir utilizando el juego como una estrategia de aprendizaje en niños de 7 a 8 años en el Colegio Eduardo Jenner se han tomado algunas de las áreas, por lo que la Pedagogía ha sido parte esencial en este trabajo pues de ella hemos retomado fundamentos a fin de encaminar estas estrategias con carácter pedagógico, además nos ha dado la posibilidad de mejorar la capacidad de los sujetos en cuanto a su aprendizaje, habilidades, destrezas, comunicación y ampliar su vocabulario, ya que al haber hecho esta investigación se tomo en cuenta la población, tiempos disponibles, material didáctico de a cuerdo a la edad y las repercusiones que esto generaría, sin dejar a un lado la planeación para cada una de las actividades.

Por lo que este tema tiende a aportar estrategias pedagógicas que pueden ser utilizadas por los docentes de educación primaria, pues el pedagogo llega a tener

una visualización más amplia del trabajo porque la pedagogía así se lo ha brindado.

Como pedagogos concebimos que es nuestra labor seguir apoyando nuevas investigaciones que enriquezcan el plano educativo pues de ello depende que podamos obtener un sinnúmero de beneficios para el ser humano y hagan que este se supere cada vez más.

BIBLIOGRAFIA

La investigación que se llevara a cabo abordara fuentes de información la bibliografía a utilizar será la siguiente:

Barriga Díaz Arceo Frida Díaz, Hernández Rojas Gerardo *Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo*. ED. Mc Graw Hill. 2000. México.

Chateau Jean. *Psicología de los juegos infantiles* ED. Kapeluz.
Buenos Aires .1958 p.15

Coll Cesar *Psicología genética y educación . recopilación de texto sobre las aplicaciones pedagógicas de las teorías de Jean Piaget*

ED: Oikos. Tau, S.A. Ediciones Vilasar del mar. Barcelona España.

Cross. Gordón R. *Introducción a la Psicología del aprendizaje*. Narcea, S. A. de ediciones. Madrid.

Departamento de Información Pública de las Naciones Unidas, *ABC de las Naciones Unidas* Números de venta S95.i31.

Departamento de Investigaciones Educativas Centro de investigación y de Estudios Avanzados del IPN. *Dialogar y descubrir la experiencia de ser instructor*, CONAFE, México

Fernández y Sarramona **Aspectos Diferenciales de la Educación**, ED.
Ceac/Perú Barcelona España. 1980.

Garza Mercado Ario **Manual de técnicas de investigación para estudiantes de ciencias sociales**. México, ED. El colegio de México, 2000.

Imideo Gussepe Nerici. **Hacia una didáctica general**, dinámica nueva,
ED. Kapeluz. Buenos Aires 1973.

Minjares H. Julio, Escartín Dolores. **Método Integral Minjares Didáctica de la Expresión oral y escrita ECLOSION. Primer ciclo**. Impresora Galve, México 1990.

Nejamkis Graciela, **Novedades educativas**. Buenos Aires. Año 13. N° 125.
2001.

Oliveira Adelaida Lisboa de, **O profesor, en "Escola secundaria, no. 12."**
Buenos Aires.

Piaget Jean, **La formación del símbolo en el niño**, México ED, Fondo de Cultura Económica 1996.

Rodríguez Estrada Mauro, Ketchum Martha **Creatividad en los juegos y juguetes**. ED Pax México, 1995. México.

Sánchez Cerezo Sergio, *Diccionario en ciencias de la educación* ED. Santillana, México 1983. Vol. I, A-H.

Secretaría de Educación Pública, **Programa Nacional de Educación 2001-2006.**

Wallon, Henri. *La evolución Psicológica del Niño.* ED. Psique. Buenos Aires 1985.

Zapata Oscar A. *Aprender jugando en la Escuela Primaria Didáctica de la Psicología genética.* México. Editorial Pax México, 1995.

Ziperovich Andrés, **Novedades Educativas Reflexión y Debate Juego y Escuela Artículo: Creyéndole al juego.** Buenos Aires. 2001.

ANEXOS

ANEXO 1

Cuestionario para padres de familia del colegio Eduardo Jenner Grupo 2° "B"

Instrucciones:

La siguiente información servirá para realizar una investigación de tesis con el tema "el juego como una estrategia de aprendizaje en niños de 7 a 8 años en el colegio Eduardo Jenner" de la licenciatura en pedagogía.

Por favor conteste con sinceridad y honestidad ya que la información será de gran ayuda para esta investigación.

- 1.- Lea cuidadosamente
2. Conteste con honestidad las siguientes preguntas
- 3.- Marque así la respuesta conveniente.

Nombre: _____

Ocupación: _____ Edad: _____

Estado Civil: _____ Sexo: _____

1.- ¿Considera que el juego utilizado como estrategia de aprendizaje es?

Bueno Malo No se

2.- ¿Considera que la forma en que se ha trabajado ha sido de forma?

Teórica Práctica Las dos anteriores No se

3.- ¿En el transcurso de este periodo se han trabajado?

Solo temas Solo juegos Las dos anteriores No se

4.- ¿Considera que la forma en que se ha trabajado ha contribuido a que su niño o niña haya mejorado en? (Puede contestar mas de una opción)

Seguridad en si Buena relación con compañeros

Mismo.

Inteligencia Ha contribuido a una mejoría en la escuela

Comunicación No ha contribuido en nada

5.- ¿Por qué considera que la forma en que se trabaja ha contribuido o afectado la comprensión de conocimientos dentro de su educación?

6.- ¿Recomendaría la manera como se trabaja para otros niños?

Si la recomendaría No la recomendaría No se

7.- ¿Las actividades realizadas en el grupo las catalogaría como?

Excelentes Buenas Regulares Malas

8.- ¿Cuál es su opinión acerca de que el juego es utilizado como estrategia de aprendizaje?

9.- ¿Le gustaría que se siguiera trabajando a través del juego para la comprensión de conocimientos?

Sí No No sé

10.- ¿Qué tipos de juegos le gustaría que se pudieran utilizar para la mejor comprensión de conocimientos? Mencione por lo menos tres

Gracias por su colaboración...

ANEXO 2

“El juego como una estrategia de aprendizaje en niños de 7 a 8 años en el Colegio Eduardo Jenner”

Cuestionario para profesores del Colegio Eduardo Jenner.

Nombre del profesor : _____

1.- ¿Cuántos años tienen de labor docente?

2.- ¿Durante su labor docente a utilizado juegos dentro del aula? (Si su respuesta es sí pase la pregunta 4, si su respuesta es no, pase a la siguiente pregunta)

si _____ no _____

3.- ¿Cuál es el motivo?

4.- ¿Cuál es su concepto de aprendizaje?

5.- ¿Cómo define al juego?

6.- ¿Considera que el juego puede ser utilizado como estrategia de aprendizaje?

Si _____ No _____

7.- En qué materias ha utilizado el juego como apoyo para su labor?

Español _____

Matemáticas _____

C. Medio _____

C. Naturales _____

Historia _____

Civismo _____

Geografía _____

8.- ¿Cuáles han sido los logros obtenidos al realizar actividades con juegos?

9.- Mencione algún juego que puede ser utilizado para el reforzamiento de temas dentro del aula.

10.- Cite por lo menos dos textos sobre juego y pedagogía

Gracias, por su colaboración...