



UNIVERSIDAD DON VASCO, A.C.

**INCORPORACIÓN NO. 8727-43 A LA
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

ESCUELA DE PEDAGOGÍA

***La influencia del juego en el proceso de
aprendizaje escolar a nivel primaria.***

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADA EN PEDAGOGÍA

P R E S E N T A :

Mayra Lizette Del Toro Alvarez

A S E S O R A:

Mtra. Mónica Jiménez Palomino

Uruapan, Mich; 2007



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.

DEDICATORIAS

Esta tesis la dedico especialmente a la memoria de mi amado e inolvidable papá, el señor Ismael Del Toro Aguirre (+), Donde quiera que se encuentre su presencia crece cada día más en mi alma.

A mi preciosa mamá la señora Flora Alvarez Madríz por brindarme su cariño, paciencia, apoyo y consejos, pero sobre todo valor para seguir adelante. Al igual que a mi hermano Kevin Ismael por ser muy especial en mi vida.

A los seres que más amo en este mundo, mis hijos Jesús y Erick, por ser la fuente de mi inspiración y la motivación para superarme cada día más y así poder luchar para que la vida nos depare un futuro mejor.

A mi estimada asesora, Mónica, por creer incondicionalmente en mi y permitirme el honor de aprender, convivir y trabajar con usted.

A mi familia en general por que siempre me han apoyado y estimulado.

Gracias

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	Página
Antecedentes del problema.....	1
Planteamiento del problema.....	3
Justificación.....	4
Objetivos.....	6
Hipótesis descriptiva.....	7
Limitaciones y Delimitaciones.....	8
Marco de referencia.....	10
CAPÍTULO 1. EL JUEGO	
1.1 Concepto y características del juego	15
1.2 Tipos de juegos en la edad escolar.	25
1.3 Juego y educación.....	33
CAPÍTULO 2. EL PROCESO DE APRENDIZAJE INFANTIL.	
2.1. Concepto de aprendizaje.....	42
2.2. Aprendizaje significativo, características y estrategias.....	45
2.3. El juego como técnica de aprendizaje a nivel primaria.....	54
CAPÍTULO 3. ANÁLIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.	
3.1 Métodos, técnicas e instrumentos.....	57
3.2 Análisis e interpretación de resultados	66
CONCLUSIONES	78

RESUMEN

La investigación tiene por nombre “La influencia del juego en el proceso de aprendizaje escolar a nivel primaria”. La presente investigación tuvo como objetivo determinar con qué frecuencia son utilizadas las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje del niño.

Se desarrolló en la Escuela Urbana Federal Adolfo López Mateos de la ciudad de Apatzingán, Michoacán, la cual se encuentra ubicada en la calle Camilo Arriga, sin número en la colonia “Lázaro Cárdenas”.

Está compuesta por dos capítulos teóricos, el primero titulado “*EL JUEGO*” que es el constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas. Y el segundo capítulo titulado, “*EL PROCESO DE APRENDIZAJE INFANTIL*”, en el cual se habla de que el aprendizaje es un proceso gradual y continuo que se da a lo largo de la vida basándose en las experiencias vividas.

El enfoque es cuantitativo, ya que toma muestras grandes de sujetos, el método utilizado fue el descriptivo, por encuesta. La técnica que se aplicó para la recolección de datos fue la encuesta, y finalmente, el instrumento elaborado para capturar los datos fue el cuestionario.

Finalmente se encontró que las actividades lúdicas son utilizadas con una frecuencia significativa durante el desarrollo del proceso de aprendizaje escolar de los niños de la Escuela Urbana Federal Adolfo López Mateos, de la ciudad de Apatzingán,

INTRODUCCIÓN

Antecedentes del problema

El principio del estudio del juego se sitúa entre los siglos XVI Y XVII, sin precisar la fecha exacta. Se sabe que el juego implica una diversidad de situaciones, a cuál más influyente en el desarrollo infantil.

El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia dentro de la niñez ya que a través de él se aprende a conocer y controlar el cuerpo, por esto se ha considerado, con una fuerza cada vez mayor, la importancia del uso del juego en el proceso del aprendizaje. " *Es necesario diseñar situaciones y materiales que acerquen el aprendizaje al mundo del juego*" (Burner, 1984: 36).

La actividad lúdica de un niño posee cualidades analógicas, surge espontáneamente de incitaciones instintivas que representan necesidades evolutivas. Prepara para la madurez, dado que responde no solo a la tendencia del niño, sino también a la imitación. "*En este sentido es una fuente inagotable de aprendizaje y ensayo de vida. Es probable que sea la forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño*"(Jean Piaget, 1988: 26).

El utilizar el juego con fines educativos, favorece el proceso de aprendizaje de los niños. "La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico y social del niño, además el juego educativo ofrece al niño la oportunidad de favorecer sus funciones mentales, su capacidad de atención, retención y comprensión de ciertos conocimientos". (Calero, 2003: 45)

No se debe considerar como un fin de la educación, sino como una etapa del método de la pedagogía activa, como un apoyo al aprendizaje de la etapa escolar.

El niño no jugará por jugar sino que lo hará con un propósito: el mejorar su aprendizaje uno de los mas famosos productores de programas de caricaturas, afirma respecto a su labor: “...prefiero entretener a la gente con la esperanza de que aprendan algo, que enseñarles con la esperanza de que se entretengan”. (W.Disney, 1980: 31).

Como se puede ver, el juego como técnica de aprendizaje no es algo nuevo, ni relativamente nuevo, sin embargo, si se constituye como una lucha constante en cuanto a implementarse en el contexto escolar mexicano como una alternativa didáctica de importancia y de ahí es donde surge la inquietud por desarrollar esta investigación.

Planteamiento del problema

Ante la ausencia de investigaciones realizadas en el contexto de investigación sobre el particular y la definitiva importancia que asume para el desarrollo del aprendizaje infantil surgió la siguiente pregunta de investigación:

¿Con qué frecuencia son utilizadas las actividades lúdicas durante el desarrollo del proceso de aprendizaje escolar de los niños de la Esc. Prim. Urbana Federal Adolfo López Mateos de la ciudad de Apatzingán, Mich.?

En esta investigación se pretende identificar la frecuencia con que las actividades lúdicas son utilizadas dentro del proceso de aprendizaje de los niños que cursan el 4° grado de la Esc. Urb. Federal. “Adolfo López Mateos” de la ciudad de Apatzingán Mich. con la finalidad de corroborar si en los procesos de educación actuales, las técnicas de la Nueva Pedagogía se han venido integrando, dada la insistencia que se ha hecho hacia ello.

Por ello se considera necesario establecer el enfoque que se dio a las variables estudiadas en cuanto constituyen aquellos elementos esenciales en la conformación del problema:

Como variable Independiente se tiene: Juego

“Es la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas.”

(González ;1983:26)

Como *variable dependiente* se tiene: *Aprendizaje*

Aclarando que para efectos de esta investigación se define como: *"El proceso mediante el cual se obtienen nuevos conocimientos, habilidades o actitudes, a través de experiencias vividas que producen algún cambio en nuestro modo de ser y de actuar"* (Michael,1982:20)

Justificación

La importancia del juego en la educación es grande porque pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita todas las funciones psíquicas, por lo mismo se considera que favorece la educación integral.

Se pretende que el niño aprenda jugando, que participe y deje de ser solo un receptor en clase, que desarrolle su ingenio creando, inventando, proponiendo y por supuesto que viva su propio aprendizaje. Un pedagogo debe orientarse con base en esas actividades para que así pueda lograr actuar de la forma más adecuada y buscar la forma de orientar al niño, ayudarlo en su aprendizaje sin olvidar que en la educación, el juego no es un fin, sino uno de los medios más eficaces para poder educar a los niños.

El juego en el niño es una forma de comunicación porque en sí todas sus expresiones revelan algo, dan a conocer sus sentimientos de alguna forma y ensayan lo que ellos quieren ser.

Su importancia educativa es trascendente y vital. Sin embargo en muchas de las escuelas se prepondera el aprendizaje positivo y domesticador, esto es, no se da la importancia debida al juego como parte de la educación integral. Así se llega a encontrar con escuelas en donde el juego está vedado al considerársele tan solo como una actividad de recreación o incluso de indisciplina.

Frente a esta realidad, la Escuela Nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil referente a su actividad. El niño es el eje de la acción educativa y el juego en efecto, es el medio más importante para educar.

Por tal razón se intenta vincular el juego con el aprendizaje para lograr que el niño adquiera esas experiencias de un modo significativo que lo lleve a la solución de situaciones posteriores.

Se pretende concienciar por este medio a los docentes sobre la importancia de la práctica de juegos con fines educativos y modificar su percepción de que es sólo una pérdida de tiempo para enfocarla hacia el concepto de que es la más alta expresión del desarrollo humano. También es necesario que se mencione que si el docente llega a utilizar el juego como técnica de aprendizaje, al alumno se le facilitará la comprensión del tema visto durante la sesión.

Si se llegara a utilizar la actividad lúdica en el proceso educativo, como técnica de aprendizaje será una importante aportación de la que podría valerse la

pedagogía para poder usarla en beneficio de su formación. A la Universidad Don Vasco, la investigación a realizar le servirá para poder tener mayor información respecto al tema del juego y el aprendizaje infantil, para que así se logre beneficiar tanto a alumnos como maestros que les interese investigar respecto a los temas que en la presente investigación se logren desarrollar.

En lo que a la investigadora respecta, las aportaciones que le deja la investigación son un conocimiento claro respecto a como llega a ser utilizado el juego en cuanto a técnica de aprendizaje y los beneficios que aporten a los niños.

Objetivos

El planteamiento de objetivos se presenta como un objetivo general y cuatro objetivos particulares. Mismos que se señalan a continuación.

Objetivo general:

Determinar con que frecuencia son utilizadas las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje del niño en la Escuela Primaria Urbana Federal Adolfo López Mateos de la ciudad de Apatzingán Mich.

Objetivos particulares:

1.-Identificar los tipos de juegos que son utilizados con mayor frecuencia como técnicas o auxiliares en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas del cuarto grado de la escuela urbana Federal Adolfo López Mateos de la ciudad Apatzingán Mich.

2.- Determinar en que áreas académicas son más utilizadas las actividades lúdicas durante el desarrollo escolar de los niños y niñas del cuarto grado de la escuela Urbana Federal Adolfo López Mateos.

3.- Identificar los aspectos cognitivos de los niños y niñas del cuarto grado de la Escuela Urbana Federal Adolfo López Mateos, que pretenden ser estimulados a través de actividades lúdicas.

4.- Plantear una serie de sugerencias sobre actividades lúdicas que influyan para el desarrollo de habilidades del pensamiento en los niños de cuarto grado.

Hipótesis descriptiva.

La hipótesis se plantea en el entendido de que es una respuesta tentativa a la pregunta de investigación planteada y dado que el nivel de la investigación se enfoca exclusivamente a las frecuencias de respuestas obtenidas, se considera que éste tipo de hipótesis es la más adecuada y por tanto se plantea enseguida.

Las actividades lúdicas durante el proceso de aprendizaje escolar de los niños del cuarto grado de la Esc. Urb. Fed. Adolfo López Mateos, son utilizadas con una frecuencia significativa.

Limitaciones

Los obstáculos que se presentaron en el desarrollo de la investigación de campo fueron los siguientes:

- Obstáculos administrativos para realizar las actividades de captura de datos, tales como los directivos al igual que el profesor encargado del grupo no quiera darme la información que se les pide.
- Suspensiones escolares imprevistas en fechas programadas para la recolección de datos.

Delimitaciones

Con la finalidad de delimitar los aspectos que pudieran influir en el desarrollo se hace una descripción somera del contexto de investigación en que se llevó a cabo el estudio:

La muestra se tomó de la población estudiantil ubicada en la Escuela Primaria Urbana Federal “Adolfo López Mateos” de Apatzingán Mich., específicamente fue conformada con el grupo de 4° B del turno vespertino, que constataba de 28 alumnos, de los cuales trece eran niños y quince niñas provenientes de una clase social media baja. Los alumnos cuentan con un promedio general entre ocho y nueve, lo cual quiere decir que les gusta estudiar, la mayor parte de los docentes cuentan con doble turno.

En otro apartado se hace una descripción más detallada del proceso.

El tiempo de la investigación quedó establecido de Agosto del 2004 a Mayo del 2005, contemplando el último mes para ultimar la presentación del informe de la investigación.

Se considera que los resultados obtenidos en esta investigación podrán ser aplicables únicamente a poblaciones que presenten características similares a las del grupo investigado.

Marco de referencia

La ciudad de Apatzingán esta ubicada al sur del Estado de Michoacán. Su característica principal es su clima cálido por lo cual es más conocida como *Tierra Caliente*.

El contexto en que se desarrolló la investigación es la *Escuela Primaria Urbana Federal “Adolfo López Mateos” de Apatzingán Mich.* y se encuentra ubicada en la calle Camilo Arriaga sin número de la colonia Lázaro Cárdenas. Esta escuela fue fundada hace 20 años e inició, con seis salones, uno para cada grupo escolar.

Actualmente cuenta con dos salones por grupo escolar, una dirección una biblioteca escolar, al igual que una área de computo, todos en acabado de material, asimismo cuenta con cachas de voleibol y básquetbol para el esparcimiento de los alumnos.

Esta escuela funciona en dos turnos: matutino y vespertino, sin embargo, para efectos de esta investigación, la descripción se centra en el contexto del turno vespertino con un horario de 14:00 horas a 18:30 horas..

En lo referente a la población de este contexto de investigación, la Esc. Prim. Urbana Federal “Adolfo López Mateos” de Apatzingán, Michoacán, cuenta con una planta laboral compuesta por 18 integrantes entre administrativos y docentes.

La planta docente, compuesta por 14 integrantes, poseen en su mayoría una formación profesional de licenciados en educación normal primaria, siendo también en su mayoría, profesores de edad avanzada contando con una

experiencia profesional de 18 años de labor docente. Aunque 6 de esos docentes son profesores relativamente de menor edad, entre 30 y 40 años, de igual manea con una experiencia profesional de 5 a 10 años de labor docente.

La población estudiantil del turno matutino se compone aproximadamente de 360 alumnos, de 6 a 12 años de edad, con un nivel socioeconómico media bajo. Se considera que presentan este nivel ya que en su mayoría, los padres de estos niños desempeñan labores como: mecánicos, obreros, empleadas domesticas, comerciantes y cuentan con una escolaridad promedio de primaria y algunos secundaria, sin embargo los alumnos presentan en su mayoría promedios generales entre ocho y nueve lo cual quiere decir que existe una adecuada motivación hacia el estudio y las habilidades necesarias para el aprendizaje. En su mayoría estos niños provienen de lugares tales como las colonias: El Salto, Colosio y La Pradera mayoritariamente, consideradas como de bajos recursos y relativamente alejadas de la escuela.

También algunos de ellos asisten desde pueblos alejados de la ciudad, y colonias muy marginadas, aunque son una minoría, por lo tanto no se describe más de ello.

La población estudiantil se encuentra distribuida en 12 grupos, desde el primero al el sexto grado de primaria, siendo dos grupos por grado escolar.

La población investigada se basa específicamente en el grupo de 4° B del turno vespertino, por considerar que era interesante determinar los factores que permiten que el nivel académico sea adecuado a pesar de las limitaciones

socioeconómicas del medio y durante la entrevista inicial el juego fue mencionado como una de las cosas más relevantes.

El grupo de 4° B se encuentra constituido por 28 alumnos, divididos en trece niños y quince niñas con edades de entre 9 y 11 años, y su dinámica escolar se caracteriza por ser de manera activa y participativa, les gusta mostrar atención cuando se les esta impartiendo algún tema, de tal forma que también se muestran participativos y activos durante las clases.

CAPÍTULO 1

EL JUEGO

Siendo el juego un tipo de actividad que desarrolla el niño y el objeto del proceso educativo toca considerar la actividad lúdica ya no solo como componente natural de la vida del niño, sino como elemento del que puede valerse la pedagogía para usar en beneficio de su formación. Siendo así, el juego debe ser aprovechado y desarrollado en la escuela.

Por ello se consideró necesario desarrollar un primer capítulo titulado “*El juego*” en donde se presenta información sobre: Concepto y características del juego en la edad escolar, tipos de juegos en la edad escolar, el juego en el desarrollo de la persona en la infancia intermedia. Los autores tomados en cuenta para su realización fueron : Burner, Walter Disney, Calero Pérez y Ortega, ubicados todos ellos en la teoría constructivista, la cual establece una relación entre el juego y la estructura del pensamiento del niño. En este sentido se pretende tener un fundamento teórico establecido en la teoría pedagógica de la Escuela Nueva cuyo precursor fue Freinet y en la teoría psicológica constructivista teniendo como principal precursor a Piaget.

Las situaciones del juego y experiencias directas contribuyen a que el niño adquiera una mayor comprensión del mundo que lo rodea y así vayan descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros. Respecto a

lo anterior Piaget afirma que: *“El juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas”* (Calero, 2003: 26)

El juego es un ejercicio natural y placentero. Nadie necesita enseñar a un niño a jugar, incluso un bebé de pocas semanas de nacido sabe hacerlo. El juego responde no solo a la tendencia del niño, sino también a la imitación. En este sentido es una fuente inagotable de aprendizaje y de ensayo de la vida, el niño que juega al carpintero, herrero, enfermera, maestra, se inicia en las actividades del adulto a manera de ensayo, tantea sus capacidades e investiga su vocación. *“El juego es uno de los medios que tiene para aprender y demostrar que está aprendiendo, es probable que sea la forma de aprendizaje más creadora que llega a tener el niño”*(Chateau,1998: 20)

En el nivel escolar básico, el juego llega a tomar características especiales cuando se utiliza como técnica didáctica que facilita la apropiación de los conocimientos al conectar a los niños con su entorno y con su desarrollo de manera natural.

El problema ha consistido generalmente que en las escuelas de manera cotidiana, el juego se ha venido considerando como una pérdida de tiempo hasta los tiempos actuales en que se ha redescubierto el papel que juega en el desarrollo de procesos mentales esenciales para la conformación del área cognoscitiva del ser humano.

Los docentes en la actualidad no pueden obviar estos avances, y la influencia de lo teórico no puede ser negada en esta investigación, por lo tanto se procede a desglosar aquello que se requiere para la interpretación de los resultados.

1.1 Concepto y Características del juego

El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez. La naturaleza implanta fuertes inclinaciones al juego en todo niño normal, para asegurarse que serán satisfechas ciertas necesidades durante el desarrollo. La cultura dirige, restringe y reorienta los impulsos lúdicos.

Según algunos autores el juego se puede definir de varias formas: Piaget dice:

“El juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas, las situaciones de juego y las experiencias directas contribuyen a que el niño adquiera una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros”.

(Calero: 2003:26)

Carlos Burner define al juego como: *“toda actividad que esta dotada de placer funcional, y que se mantiene en pie en virtud de este mismo placer y gracias a él, cualesquiera que sea su ulterior rendimiento y sus relaciones de utilidad”*

(Calero:2003:45)

Según Chateau *“Es un tipo de actividad importante en el curso de toda infancia, se ha dado en todas las civilizaciones conocidas y se observa incluso entre las civilizaciones más aceptadas” (1998:60)*

En las tres definiciones se presenta en primer lugar, el juego como una actividad, aclarando para que sea considerada dentro de la categoría de juego, aquella actividad debe ser realizada por el propio niño siendo o no, indicada.

En este sentido se puede observar que la vida de los niños se centra en jugar y generalmente lo hacen por naturaleza, por una fuerza interna que les obliga a moverse, manipular, gatear, ponerse de pie, andar, lo que les permite a los niños disfrutar de su libertad de movimiento.

Inicialmente los niños no juegan por mandato, orden o compulsión exterior, sino movidos por una necesidad interior, se mueven por juego, experimentan al jugar, viven a través del juego.

El juego les va proporcionando las experiencias necesarias para ir conociendo su entorno exterior al mismo tiempo que les permite ir descubriendo las habilidades que poseen y la manera de manipular su entorno a través de él.

Esta manipulación en ningún momento es consciente pero va integrándose al esquema cognoscitivo del niño, conformando sus esquemas mentales para interpretar los eventos del mundo exterior y la manera en que pueden enfrentarlos.

En segundo lugar se afirma que es una *actividad placentera* para el niño, lo cual se expresa de manera franca, evidente, tanto en las expresiones verbales como las no verbales del niño.

En tercer lugar y no por ello menos importante es la afirmación de que la *utilidad primaria* de esta actividad es el *proceso de aprendizaje*.

Por lo que se considera que el juego, es una actividad natural, provee un aprendizaje natural y brinda la posibilidad de observar la influencia del juego en el desarrollo mismo del niño.

En estos sentidos, por ende, se identificará el juego con dichas características conjuntas:

- * Externarse en una actividad, con una participación activa o pasiva.
- * Que denote ser placentera para el niño.
- * Cuya influencia se pueda identificar en el desarrollo neurológico y cognoscitivo de los niños.

Se considera que de esa manera se confluyen los diferentes puntos de vista teóricos que se tomaron al inicio de este subtema, sin embargo, las teorías del juego no se centran exclusivamente en su concepto sino también en su desarrollo, en consecuencia, se considera importante describir enseguida de manera más detallada las teorías psicológicas que conceptualizan al juego tomando la información que al respecto presentan Calero (2003) y Claparade (1987) quienes lo organizan de acuerdo a diferentes enfoques.

Los autores mencionados tratan de definir el juego desde diferentes puntos de vista, pero logran coincidir en que el juego es una actividad importante, que dota de placer a los infantes, además de que logran mencionar que es un desarrollo

psicomotor del cuerpo, lo cual coincide con las afirmaciones que se han venido realizando.

La situación lúdica es esencial para el desarrollo y maduración infantil si se recuerda que desde el punto de vista constructivista, el aspecto psicomotor es la base del desarrollo cognoscitivo del ser humano.

Teorías Psicológicas del juego. En el ámbito psicológico existen varias teorías las cuales se explican a continuación:

a. La teoría del placer funcional, representada por F. Schiller y Lange , para quienes el juego tiene como rasgo peculiar la búsqueda del *placer*.

Lange entendía que el placer en el juego se debía a que la imaginación podía desenvolverse libremente, sin trabas, fuera de las restricciones de la realidad.

Karl Bühler, dentro de esta misma teoría advierte que la situación emocional que logra sentir el niño frente al juego, es un estado de conciencia donde la imaginación trasciende la realidad y la supera, siendo el ámbito donde solo reina el espíritu y la libertad cumple su papel creador, esto es que, el niño deja por un instante de estar en la realidad para así pasar a un estado de fantasía que en general el lo hace real para sí mismo, por lo tanto varias de la veces el estar creyendo demasiado en una cosa es lo que les puede ocasionar llegar a un mejor aprendizaje.

Así pues, cuando se utiliza el juego como medio de aprendizaje en el aula escolar los niños ponen la mayor disponibilidad y en realidad les queda un mejor conocimiento.

Esta teoría enfoca como parte esencial del juego, el desarrollo de la creatividad, dado que es una de las habilidades que se potencializan con mayor frecuencia en la niñez.

El juego en esta etapa se puede identificar a partir de las acciones del niño durante el juego dado que a partir de las actividades lúdicas, el profesional va identificando los procesos cognoscitivos que se van realizando y que permiten ir evaluando los avances respecto a los objetivos planteados.

b. *Teoría del ejercicio previo*: Considera el juego como una actividad de naturaleza instintiva, el principal representante es Groos, quien plantea que el juego es “*un agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas su ejercicio en la vida*” (Calero Pérez 2004), anticipando que el juego sirve como preparación para la vida.

Esto quiere decir, desde que nace el niño el juego forma parte importante de su desarrollo tanto físico como intelectual para poderlo preparar hacia el futuro, sobre todo al desarrollar las potencialidades debido a la estimulación que provee y las posibilidades de enfrentarse a problemas y encontrar soluciones a los mismos.

Esta postura da pie a la siguiente teoría conformada por Claparade.

c. *Teoría de la ficción*, defendida por Claparade, sostiene que el juego es la libre persecución de fines ficticios. El niño persigue y busca lo ficticio, cuando las circunstancias reales no pueden satisfacer las tendencias profundas del espíritu infantil. Esto se entiende como que el niño al darse cuenta de que no puede gobernar su realidad como él quisiera, se fuga de ella para crearse un mundo de ficción. Es frecuente observar ante la intensidad con que el niño otorga realidad a las aventuras de Pinocho, nadie se anima en el momento de su representación, poner en tela de juicio su existencia, porque si tal cosa ocurriera, el desarrollo emocional del niño se vería obstaculizado.

El niño distingue lo real de lo irreal, de confundir ambos planos, denunciaría un estado patológico. El niño es conciente de la ficción que realiza, pero esa ficción es una realidad para su conciencia, es decir, existe para él y es eso lo único que cuenta.

Desde este enfoque es importante denotar el desarrollo del simbolismo que es la base para el desarrollo de procesos mentales esenciales como lo son: el lenguaje y el pensamiento.

Ahora bien, la actividad lúdica de un niño surge espontáneamente de incitaciones instintivas que representan necesidades evolutivas y este referente imprime las características peculiares del juego como son:

- Prepara para la madurez.
- Es un ejercicio natural y placentero de poderes en crecimiento, nadie necesita enseñar a un niño a jugar.
- Durante el mismo, el niño inicia gozosamente su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablado y mímico, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad, comprende las distancias y demás obstáculos que el medio físico opone a sus deseos.
- Se adapta al medio, encuentra oportunidades de probar cuanto estímulo recibe para vencer las dificultades, forma su carácter y contribuye a desarrollar su personalidad.

Por ello, entre sus utilidades se puede decir que el juego es un medio valioso para adaptarse al medio familiar o social. Por eso mismo no es adecuado que se le reprima, antes bien, es mejor animarlo proporcionándole lugares seguros, medios necesarios, consejos oportunos y una visión de placer acerca del juego sobre todo del juego que se realiza en compañía de otros.

Debe verse como medio de socialización ya que jugando, el niño se relaciona con niños y hace amistad con ellos, reconoce sus meritos, coopera y se sacrifica por el grupo, respeta los derechos ajenos, cumple las reglas del juego, vence dificultades gana y pierde con dignidad. En esta perspectiva el profesor o padre debe sugerir o participar en el juego. Sus intervenciones le permitirán ganar la confianza infantil.

El juego como elemento educativo en la niñez intermedia o en el nivel de primaria influye en: el desarrollo físico, desenvolvimiento psicológico y la socialización. El valor, la resistencia al dolor, el sentimiento del honor, la responsabilidad, la confianza en sí mismo, la compasión por el débil, la sana alegría, es decir, los más altos valores humanos, el niño los capta y los vive por medio del juego.

“El niño juega por que es un ser esencialmente activo y por que sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental”

(Claparade, 1987: 31)

Revisando detalladamente los textos, se pueden distinguir también las principales características del juego de acuerdo a Calero (2003) siendo las siguientes:

- Es una actividad libre ya que si se realizara por mandato no seria juego.
- No se incluye en la vida corriente o la vida propiamente dicha, mas bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia, transforma la realidad externa creando un mundo de fantasía. Se juega en el simbolismo.
- Es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se práctica en razón de la satisfacción que produce su propia práctica.
- Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio. Esto es, tiene su propio contexto.

- Su característica inherente es la imitación, que permite al sujeto irse conformando y conformar a los otros en un solo concepto, diferente pero integrado entre sí.
- Crea orden y permite ir madurando el desarrollo moral a partir de la adquisición de reglas.
- Se rodea de misterio, y por tanto, nunca es igual o aburrida. Propicia la curiosidad y las habilidades de investigación.
- Es una lucha de algo, lo cual le permitirá incrementar su pensamiento al enfrentarse al problema. O una representación de algo incrementando su capacidad simbólica.

Integrar los elementos que conforman el concepto de juego y las características del juego, permitirán identificarlo en su presentación, pero no agotan las posibilidades que ofrece para el desarrollo humano, por lo cual, enseguida se presenta de manera más detallada el proceso que sigue el juego.

Objetivos del juego infantil

Las características del juego se van a determinar conforme el objetivo que persiga éste.

Se debe recordar que los niños tienen gran parte de su vida dedicada al juego. Esas actividades además de entretenerlos, les ayudan a descargar energías,

perfecciona y atiende las coordinaciones neuromusculares, educa las manos y la vista.

En este sentido se puede ubicar como uno de los primeros objetivos, el desarrollo de la psicomotricidad o de los esquemas neuromotores, lo cual envía de inmediato a la etapa base para el desarrollo del pensamiento de acuerdo a Piaget, y es que, a través del juego, tanto las sensaciones como los movimientos van adquiriendo la madurez necesaria para ir avanzando en complejidad hasta dar pie a procesos de aprendizaje más complejos.

Un segundo objetivo se ubica en la gran influencia que ejerce en el desarrollo social, ya que generalmente estimula al niño a ser parte de un grupo.

De esta manera conforma magnificas oportunidades para la expresión y el desarrollo para las competencias que contribuirán más adelante en el desenvolvimiento de su personalidad.

Integra la aceptación de normas establecidas y paulatinamente, la conformación de nuevas reglas, permitiendo al niño incorporarse a un medio ambiente organizado, estructurado y previsible.

En otras palabras el juego es considerado como un ejercicio natural y placentero que tiene fuerza de crecimiento y al mismo tiempo prepara para la madurez.

Según Schiller *“El niño no esta completo, sino cuando juega”* (Educar Jugando,2003: 40)

No se debería decir que un niño solo crece, sino que también se desarrolla por medio del juego. El juego puede asumir fines artificiales con relación a sus fines naturales: preejercicio, afirmación del yo. El hombre puede usar el juego con el fin de conocer y de formar al niño.

Se debe procurar descubrir en cada niño el fondo personal y original que subsiste en general durante la vida y que hace que en cada uno aparezca una individualidad cualitativamente distinta de otras.

Los niños que pasan por edades de entre 8 y 10 años, tienen preferencias por los juegos que facilitan el surgimiento del sentimiento, de querer ser más grande, más hábil que los demás compañeros de juego, mencionando entre otros, el saltar más lejos, lanzar una piedra a mayor distancia o más alto, soportar más tiempo un sufrimiento, lograr más rebotes... *“Tales juegos son pruebas y en serla reside todo su valor”* (Chateau, 1998:21)

Dado que el juego para el niño es una de las cosas que tienen más importancia, enseguida se mencionan los tipos de juegos identificados en el ámbito escolar.

1.2. Tipos de juego en la edad escolar.

Campos (1976) parafrasea a Piaget presentando su clasificación del juego ubicada en tres tipos:

a. *Primer tipo. Juego sensoriomotriz:* Conocido también como juego de ejercicio. Según Piaget, aparece cada vez que se adquiere un poder nuevo, en la primera fase la conducta suele repetirse en el vacío, por lo tanto da lugar a un ejercicio en el vacío... Los juegos de ejercicio no son solamente motores, sino que suelen ser también relativos al pensamiento. Entre los motrices pueden distinguirse en tres tipos:

- a.1.- Los de ejercicio simple. Consiste en la repetición de una conducta que originalmente tenía un fin, pero que fuera del marco principal, se convierte en un ejercicio funcional que place al individuo.
- a.2.- Los de combinaciones sin objeto. No es más que una continuación del juego del ejercicio simple. Se trata de combinaciones que desde un principio son lúdicas, pero no tienen ningún fin previo. El niño manipula por manipular, salta por saltar, etc. Las combinaciones sin objeto suelen darse cada vez que el niño entra en contacto con materiales nuevos.
- a.3.- Las combinaciones con un fin. Desde un principio son juegos con la finalidad lúdica previa. Cuando el niño hace preguntas encadenadas no está haciendo otra cosa que un juego de simple ejercicio. Los juegos de ejercicio que realizan en vacío son muy inestables, de corta duración, y suelen prolongarse para convertirse en juegos simbólicos o en juegos con reglas.

b. Segundo tipo. Juego simbólico: Con la aparición del lenguaje, las conductas resultan profundamente modificadas, tanto en su aspecto afectivo como su aspecto intelectual]

El pensamiento egocéntrico puro se presenta en esa especie de juego cabe llamar juego simbólico.

Los juegos simbólicos son características del período preoperacional, constituyen una actividad real del pensamiento egocéntrico. Su función consiste en satisfacer al yo merced a una transformación de lo real en función de los deseos.

En el juego simbólico está presente el pensamiento, la representación. Ya que para el símbolo es necesario que haya una representación de un objeto que está ausente.

El niño mediante el juego simbólico transforma la realidad en función de sus deseos, revive situaciones pasadas cambiándolas a su conveniencia de modo que le resulte más fácil aceptarlas, traspasa sus sentimientos y sus pensamientos a objetos exteriores, que le permite eliminar tensiones y superar conflictos, ya que en el juego todo tiene solución y el niño aplica aquella que a él le agrada.

c. Tercer tipo. Juego por reglas: Se han llamado también juegos sociales, ya que son las actividades lúdicas de seres ya socializados. Comienzan entre los 4 ó 5 años de edad y se constituyen como tales entre los 7 y 11 años de edad, prolongase durante toda la vida adulta.

El juego de reglas absorbe al juego de ejercicios y al simbólico, es decir, el juego simbólico y de ejercicio en grado evolucionado va a desembocar en el juego de reglas.

Una regla es una norma, una costumbre, pero no sólo eso, sino que dicha norma o costumbre reviste un carácter de obligación, ya que implica un sometimiento a obedecer y cumplir con lo establecido en cualquier aspecto o situación.

El juego por reglas transmitidas, las normas se transmiten de generación en generación. Los niños pequeños aprenden las reglas que practican los niños mayores. Por ello las reglas de este tipo de juego pueden denominarse “institucionales”.

El término “*ganar*” adquiere un sentido colectivo: *“se trata de alcanzar el éxito en una competición reglamentada; es evidente que el reconocimiento de la victoria de un jugador sobre los demás; así como de la ganancia de las canicas que este implica, supone discusiones bien llevadas y concluyentes”*. (Piaget, 1981:43)

En la etapa escolar intermedia los juegos que logran ser más frecuentes para los niños son los de socialización al igual que el juego por reglas.

Sin embargo, de manera complementaria se revisaron otras clasificaciones que cubren algunos de los aspectos tocados en las actividades lúdicas en los contextos escolares de nivel primarias.

1.2.1. Clasificación de los juegos

De acuerdo con su *función educativa*, Queyrat distingue los siguientes:

- a) Los juegos que interesan a la movilidad (*motores*). Estos juegos tienden al desarrollo muscular, mediante ejercicios de músculos de brazos, piernas hasta juego con aparatos.
- b) Los juegos propios para la educación de los sentidos (*sensitivos*). Se realizan utilizando diversos objetos que utilizan las manos, el oído, la vista.
- c) Los juegos para desenvolver la inteligencia (*intelectuales*). Se realizan mediante la experimentación y la curiosidad infantil que tienden al desarrollo de la inteligencia por ejemplo: los rompecabezas.
- d) Los juegos para el cultivo de la sensibilidad y la voluntad (*afectivos*). En estos caben todos aquellos juegos que tienden al desarrollo de los instintos sociales. La elección de los juegos afectivos toca a la casa o a la escuela, con el fin de evitar la proliferación de juegos que no conducen a la formación de varios hábitos.
- e) *Juegos artísticos*. Satisfacen principalmente el libre juego de la imaginación, en los que es más viva la ilusión, propenden a la cultura estética de los

niños según sus tendencias, habilidades y aptitudes. Estos pueden ser: pintorescos, arquitectónicos, de imitación plástica, pictóricos y dramáticos.

De manera específica, se destaca en esta clasificación que cada tipo de juego propicia un tipo específico de inteligencia o de habilidad. Todas ellas necesarias para la resolución de problemas en la vida cotidiana.

Ahora bien desde el enfoque referente *al sujeto o sujetos que participan* en el juego, se divide en:

- a). Juego individual: el niño juega solo.
- b) Juego social: cuando lo realiza con otros.

El ***juego individual*** comprende las siguientes fases:

1. *El juego con los propios miembros.* Cuando el niño se complace en el movimiento de su cuerpo, sus brazos, manos, sus dedos, se sujetan a todos tipos de pruebas.
2. *El juego con las cosas.* Es el momento en que la cosa propiamente dicha interesa al niño: es objeto de una intensa manipulación que se efectúa con las manos, pero bajo la dirección de la vista. Es el periodo del sujeto.

3. *El juego de imitación.* Cuando trata de imitar los movimientos y actitudes de las personas mayores, las ocupaciones de sus padres y vecinos.

4. *El juego de ficción.* Es aquel en el que el niño se basa en una cosa para figurar otra, la imaginación modifica el fondo de las cosas cambiando la personalidad verdadera de los seres o poniendo alma a las cosas. De esta manera da vida a sus juguetes o a las cosas más simples que puedan parecer como a un palo de escoba que pudiera ser su caballo.

Este último nivel es realmente relevante para el desarrollo cognoscitivo del niño ya que el niño por su imaginación transforma las cosas y los seres, pero no es eternamente engañado por ellas ya que cuando juega a cocinar panes o masa de barro nunca se le ve comer lo que hizo.

A partir de los 6 años hasta los 12 el niño esta en la tercera etapa de la infancia, se encuentra en la edad propiamente escolar y es durante esta etapa donde se magnifica el juego social, que se describe a continuación.

b). El **juego social** pasa por tres estadios:

- 1.- *Estadio de rechazo:* Que es en el cual para el niño solo existe su yo y su mundo, las relaciones están dadas entre los objetos y su individualidad, tiende a considerar a los niños como un objeto más y a usarlos como una simple cosa. Se

manifiesta el egocentrismo del niño y el carácter subjetivo de esta edad; se cree que la conducta de rechazo encuentra plena justificación en los primeros años del niño. La primera actitud del niño frente a otro es en primera instancia de desconcierto y luego de rechazo.

2.- *Estadio de aceptación*: El niño trata de utilizar a sus ocasionales amigos como sujetos que complazcan sus caprichos e intereses.

3.- *Estadio de cooperación*: Es cuando aparece la necesidad de realizar una actividad en común, el niño está en el umbral del juego por cooperación, sucede partir de los cinco, siete u ocho años, progresivamente, es decir, en la época escolar.

El niño que llega a la escuela, tiene que alternar con otros niños mayores, en el recreo conoce alumnos de diferentes grados, y su preocupación de imitarlos los lleva a olvidarse de las actividades propias de su grado.

En los juegos sociales hay dos elementos importantes sin los cuales el juego no podría existir:

- a) La cooperación, con división del trabajo
- b) La existencia de una regla.

La clasificación pasada respecto a los juegos, servirá para identificar las características que más presenten los niños y el observar si en realidad se juega en el aula de clases para que así les quede un mayor aprendizaje a los alumnos.

1.3. Juego y Educación.

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita todas las funciones psíquicas. *“El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño, jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter”.* (Calero; 2003:24)

En lo que respecta al juego individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio desarrollan el espíritu de observación, afirman la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva, aligeran la noción del tiempo, del espacio, dan soltura, elegancia y agilidad al cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico y social del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Sin embargo en muchas escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alineante.

No se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares pese a los adelantos modernos, todavía siguen lastrados en vergonzosos tradicionalismos.

La escuela tradicionalista sume a los niños en la enseñanza de los profesores, la rigidez escolar, la obediencia ciega, la pasividad y la ausencia de iniciativa. Es egocéntrica lo único que le interesa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego esta vedado o, en el mejor de los casos, admitido solamente en el horario de recreo.

Frente a esta realidad la escuela nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el renacimiento y Humanismo, como acción a la educación medieval, autoritaria y tradicional, momificante. Tiene la virtud de representar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectividad. Es donde el niño es el eje de la acción educativa. El juego en efecto es el medio más importante para educar.

Cada niño tiene un grado de madurez y desarrollo que es propicio y le hace pensar, actuar y sentir de modo peculiar.

El juego y la educación deben ser correlativos por que educación proviene del latín *Educare*, implica moverse, influir, salir, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales, desde el interior de la persona que se educa. En ese contexto el juego como medio educativo, debe tener igual orientación.

El juego constituye el soporte de todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo.

Para que se de esa situación se requiere tiempo. El cambio se da como un salto dialéctico de lo cuantitativo a lo cualitativo. La cantidad de experiencias y conocimientos o realizaciones generan las cualidades deseadas.

El juego, como medio de educación, debe encuadrarse, también en lo planteado por Mritain *“En primer fin la educación concierne a la persona humana en su vida personal y en su progreso espiritual. El segundo, es guiar el desarrollo de la persona humana en la esfera social, despertando el sentido de su libertad, así como el de sus obligaciones y responsabilidades”*. (1983: 32)

En esa perspectiva el docente tenderá a que el juego incida en una educación personalizada, a fin de tener un estilo de vida original antes que una conducta masificada. Deberá, en el juego priorizar el cultivo personal de sus pensamientos, sentimientos y acciones, para buscar el éxito y la competencia en un ámbito de equilibrio entre los valores individuales y sociales.

1.3.1 Concepción pedagógica del juego.

Desde el enfoque pedagógico, se considera al juego como un elemento natural del desarrollo del ser humano expresado en actividades educativas.

“Siendo el juego un tipo de actividad que desarrolla el niño, y el niño el objeto del proceso educativo, toca considerar la actividad lúdica ya no solo como componente natural de la vida del niño, sino como elemento del que puede valerse la pedagogía para usarlo en beneficio de su formación” (Luzuriaga, Lorenzo 1982:10)

Siendo así el juego debe ser aprovechado y desarrollado en la escuela. Si gran tiempo lo ocupa el niño para jugar, los educadores necesitan comprender lo que el juego significa para él.

Para lograrlo es recomendable:

Observar aquellas secciones de juegos libres, las inclinaciones del niño y considerar estas como base de los nuevos juegos si esta situación no ocurriera, el educador estaría condenado al fracaso, por no saber buscar un repertorio grande de los que más se ajusten a las características del infante.

Una cosa distinta es observar el niño que juega, para ver el tipo de juego que este crea, o, por cierta similitud con algunos de los del repertorio que el educador posee. Se puede decir, entonces, que el juego sale del niño porque es un integrante biológico de éste y no una adherencia que le impone el educador.

El educador condiciona y canaliza hábilmente esta fuerza que nace del niño, para revertirlo sobre sí, como beneficio formador. Esa fuerza interior que emerge del

niño se encuentra en el camino con esa otra forma equilibradora que trae el maestro.

Cuando se ha visto que el niño repulsa al trabajo impuesto, se ha tratado de utilizar el juego como instrumento de aprendizaje, como método del trabajo-juego o juego-aprendizaje.

1.3.2. El juego rumbo a la calidad educativa

Cuando los niños juegan, no deben tener miedo a las competencias, sean estas deportivas o gimnásticas, ya que los niños como los adultos cuando se deciden lo logran.

Son tiempos de aprendizajes, exigido por las circunstancias histórico-sociales y culturales en que se vive. Por los niños con mayor razón por estar en escolaridad. A ellos no se les debe estrechar sus conocimientos ni actividades a lo que prescriben los planes y programas de estudios tradicionales. Hay urgencia de renovar la escuela, y en particular la formación de los niños. Si antes a los siete años se jugaba con piedras, palos o pelotas, ahora los niños ya juegan con el Internet y los juegos de videos, al margen de sus niveles económicos. Así pues en la sociedad actual los niños por lo general se van más a los aparatos modernos como lo son los videojuegos o el Internet, que los logra cautivar por mucho tiempo pero en general no les deja un conocimiento bien establecido. Lo que si es cierto

es que las habilidades de motricidad son las que se pueden beneficiar por estos tipos de juegos tan actuales.

Educar al niño no implica que siga aprendiendo precisamente todo lo nuevo. En su comportamiento, en sus juegos hay necesidad de desaprender:

impuntualidad, deshonestidad, inhibición de esfuerzos, personalismo, egoísmo, expresiones y gesticulaciones inadecuadas, agresión, irrespetuosidad a las normas y autoridades.

Si se realizan continuamente estos aprendizajes, desaprendizajes y reaprendizajes, será posible borrar el inconsciente colectivo, las manifestaciones colectivas, al fin de dar paso al inconsciente colectivo de la calidad.

Eso no es un sueño en Japón, desde los grados iniciales, en la escuela con ayuda del hogar, se forman personas de calidad para que luego produzcan bienes y servicios de calidad.

En México la educación actual todavía tradicionalista pretende formar niños, que obedezcan y apunten todo lo que el profesor normalista les dicta, y la utilización del juego para la educación de los niños se considera como una actividad tan solo recreativa o propia del receso escolar dejándolo fuera del concepto de Educación de Calidad.

En el juego como cualquier otra actividad, el conocimiento no es de quien lo crea sino de quien lo aplica. No importa de donde venga, lo importante es usarlo. Cuando se utiliza el juego en la educación el aprendizaje logra ser más claro y conciso al incorporarse la significatividad.

Jugar, ampliar una estrategia o buscar el éxito con más de una idea, es una realidad. Hay que buscar su factibilidad. Dejar de aprender es dejar de crecer.

El buen jugador niño o adulto debe ser honesto consigo mismo y con los demás, debe reconocer sus omisiones, errores o limitaciones y esforzarse por enmendarlos. Esto es lo educativo. Para posibilitar sus éxitos debe capacitarse permanentemente. Lo que se pretende es no solo educar por educar sino más bien a través del juego, educar con calidad, de acuerdo con las exigencias sociales en que viven.

Los niños se tienen que educar sin descuidar la calidad, por que luego podrían terminar como malhechores y no en hombres de bien. Hay apremio de calidad educativa, pero el juego y la calidad educativa no están divorciados, de hecho ni siquiera tiene un punto de discordia, son procesos que por ser naturales en el desarrollo humano, son inherentes y relacionados entre sí.

A través de la evolución se pueden encontrar diversos objetos, o pruebas de que el juego ha ido acompañando el desarrollo del individuo, sobre todo en la aventura del crecimiento cognoscitivo, en el desarrollo del proceso de aprendizaje.

Para poder ahondar en esta interrelación se considera necesario pasar al capítulo número dos que se titula el proceso de aprendizaje en donde se analizan desde el concepto hasta diversos enfoques teóricos sobre el desarrollo del proceso de aprendizaje.

CAPÍTULO 2

EL PROCESO DE APRENDIZAJE INFANTIL

Se consideró necesario desarrollar este segundo capítulo con el fin de obtener la información necesaria para analizar respecto a lo que se pueda encontrar en el contexto de investigación, cuáles pudieran ser los elementos o factores del aprendizaje que estuvieran mostrando modificación.

En ese sentido se retomó información establecida por Freinet, quien se encuentra ubicado en la teoría pedagógica de la Escuela Nueva ya que preocupado por renovar los métodos y técnicas de la enseñanza primaria, pretendió hacer a los individuos libres, seres que pudieran conformar con mayor facilidad su personalidad e imaginación así como su capacidad creadora; quería que las experiencias vitales y no las lecturas, fueran el maestro y la escuela fuera parte de la vida.

Siguiendo estas metas, Freinet propuso la utilización de: la imprenta escolar, el texto libre y la correspondencia interescolar, incidiendo así en una pedagogía activa y dinámica.

En este segundo capítulo se parte de establecer el concepto y características del aprendizaje, así como, el proceso que sigue el desarrollo del aprendizaje en la infancia intermedia.

Asimismo se hace una revisión de la teoría sobre el aprendizaje significativo estableciendo la relación que se tiene con el juego en el nivel escolar primaria y finalmente, se enfoca a identificar las estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades de pensamiento en ese mismo nivel escolar.

La mayoría de los investigadores educativos conciben al aprendizaje como un proceso gradual y continuo que se da a lo largo de la vida basado en las experiencias vividas.

Nunca se deja de aprender: las experiencias buenas o malas, siempre enseñan algo. Para esto es necesario hacer de esas experiencias algo vivencial, hacerlas parte de la vida.

El aprendizaje consiste en asimilar esas experiencias, ya que estas pueden ser parte de la vida cotidiana y cambian al sujeto de alguna forma por ejemplo: un niño que va a la tienda y pide un chocolate, al pagar y recibir el cambio, se da cuenta que le cobraron de más, con esto quizá aprenda a que si no se pone listo a la primera vez le podría pasar lo mismo.

Los enfoques teóricos acerca del proceso de aprendizaje parecieran no diferir mucho de esta percepción anteriormente mencionada, sin embargo, tanto las definiciones como las descripciones teóricas de este proceso nos permiten apropiarnos de una manera sistematizada de la información por lo tanto, se procede a realizar dicha revisión teórica.

2.1. Concepto de Aprendizaje

Lo importante en el aprendizaje no es el tener experiencias, sino vivirlas asimilarlas por sí mismo e incorporarlas a la vida, por tal razón se dice que aprender es cambiar.

El aprender implica reflexionar de lo que se esta haciendo mal, con el fin de corregir esos errores surgidos de un mal aprendizaje, a este aspecto de le puede llamar: desaprender lo aprendido.

Para lograrlo es importante comprender y reconocer que todo aprendizaje es progresivo y siempre incompleto.

En general el aprendizaje se define como: *“El proceso mediante el cual se obtienen nuevos conocimientos, habilidades o actitudes, a través de experiencias vividas que permiten algún cambio en nuestra forma de ser o de actuar”* (Michel, 1982:20)

De inmediato, lo primero que salta a la vista el término *proceso* lo cual implica que existe, ya identificada, una serie de pasos, que de manera ordenada se van presentando, regidos por reglas dependiendo de la maduración orgánica y del contexto educativo en que se desenvuelve el sujeto.

Otro aspecto a notar, es que no solo se refiere a la adquisición de información sino también al desarrollo de potencialidades propias de cada sujeto, al estimular su movimiento a través de la actividad, mencionada como cambio.

Por último, en este concepto, se presenta de manera implícita la idea del movimiento constante. Por tanto, hablar de aprendizaje no es referirse a la presencia de un proceso finiquitado o realizado, sino de un proceso en continua modificación y especialización.

Ahora bien, en cuanto al desarrollo de habilidades, dependerá tanto de las zonas próximas de desarrollo de cada sujeto, como de los estímulos que reciba del contexto social y educativo en que se desarrolla. Por tanto, es importante hacer hincapié en que existen varios tipos de aprendizaje, tal y como se describen a continuación.

2.1.1. Tipos de aprendizaje

Toda experiencia puede producir, si se vive con profundidad, algún tipo de aprendizaje.

Aprendizaje por condicionamiento: Se produce cuando dos situaciones se asocian de tal manera que la aparición de uno genera la presencia de otro. Podría ser la situación de un niño que si llora obtiene lo que desea, llorará cada vez que desee una cosa.

Aprendizaje por ensayo y error: Las experiencias que llevan a la solución correcta se van imprimiendo en nuestra memoria, se fortalecen, mientras que las otras se

van eliminando, mediante la confrontación que se hace entre la práctica y los resultados obtenidos.

Aprendizaje por comparación: Por medio de el se puede llegar a distinguir entre una rosa y un clavel, entre un árbol y un planeta, entre lo bueno y lo malo.

Todo esto implica la práctica es decir la experiencia vivida sobre la cual se reflexiona, para ser conscientes las distintas consecuencias que se dan en circunstancias diferentes.

Por imitación: Este aprendizaje supone la existencia de un modelo, ejemplo o demostración y la copia o repetición posterior del mismo.

Es por este tipo de aprendizaje que se aprende el lenguaje materno, otros idiomas, la creatividad con algunos oficios de pinturas, entre otros.

Aprendizaje de conceptos, ideas, principios y teorías: Se logra mediante la comunicación y contacto con quienes han abierto brecha en el camino laberíntico de la historia. Es necesario por que permite organizar las experiencias aisladas en categorías y teorías más amplias. Este tipo de aprendizaje implica los anteriores y requiere dosis de discusión y crítica.

En oposición a este enfoque conductista del aprendizaje, se encuentra el enfoque constructivista, que más que aplicar los tipos de aprendizaje como conductas que se aprenden y desaprenden, lo incorpora como un proceso complejo que se ve acompañado por otros procesos mentales como la memoria, la percepción, la

creatividad, la motivación y el lenguaje entre otros, que dan la significatividad a los estímulos que se le presentan.

2.2. Aprendizaje Significativo

El hablar de un aprendizaje significativo, se refiere a un aprendizaje vivencial, en donde el alumno no solo escuche y repita de memoria los conceptos de una clase, sino los viva, los sienta, en otras palabras que se le de más importancia a la práctica teniendo como base una teoría.

Para qué este tipo de aprendizaje obtenga buenos resultados es importante que el alumno tome una actitud de aprendizaje significativo.

Si la actitud del alumno consiste en memorizar arbitraria y literalmente, tanto el proceso de aprendizaje como los resultados del mismo, serán mecánicos y carentes de significado y a la inversa, sin importar lo significativa que sea la actitud del alumno, ni el proceso ni el resultado del aprendizaje serán posiblemente significativos si la tarea del aprendizaje no lo es potencialmente, y si tampoco es relacionada, intencionada y substancialmente integrada con su estructura cognoscitiva.

Ausubel, plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.

En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad.

Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas meta cognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio.

Ausubel resume este hecho en el epígrafe de su obra de la siguiente manera:

"Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente" (Calero Perez 2003: 49)

A continuación se describen brevemente los tipos que existen del aprendizaje significativo para así quede más amplio el conocimiento de lo que es dicho aprendizaje.

2.2.1. Tipos de aprendizaje significativo.

El aprendizaje significativo no es la "simple conexión" de la información nueva con la ya existente en la estructura cognoscitiva del que aprende, por el contrario, sólo el aprendizaje mecánico es la "simple conexión", arbitraria y no sustantiva; el aprendizaje significativo involucra *“la modificación y evolución de la nueva información, así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje.* (Calero Pérez 2003:59)

Ausubel distingue tres tipos de aprendizaje significativo: de representaciones, conceptos y de proposiciones.

A) *Aprendizaje De Representaciones*: Es el aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en la atribución de significados a determinados símbolos, al respecto Ausubel dice:

“Ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aludan” (Ausubel, 1983:46).

Este tipo de aprendizaje se presenta generalmente en los niños, por ejemplo: el aprendizaje de la palabra "Pelota", ocurre cuando el significado de esa palabra pasa a representar, o se convierte en equivalente para la pelota que el niño está percibiendo en ese momento, por consiguiente, significan la misma cosa para él; no se trata de una simple asociación entre el símbolo y el objeto sino que el niño los relaciona de manera relativamente sustantiva y no arbitraria, como una

equivalencia representacional con los contenidos relevantes existentes en su estructura cognitiva.

B) Aprendizaje De Conceptos: Los conceptos se definen como "objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos" (Ausubel, 1983:61).

Partiendo de ello se puede decir, que en cierta forma también es un aprendizaje de representaciones.

Los conceptos son adquiridos a través de dos procesos: Formación y asimilación.

En la formación de conceptos, los atributos de criterio (características) del concepto se adquieren a través de la experiencia directa, en sucesivas etapas de formulación y prueba de hipótesis, del ejemplo anterior podemos decir que el niño adquiere el significado genérico de la palabra "pelota" , ese símbolo sirve también como significante para el concepto cultural "pelota", en este caso se establece una equivalencia entre el símbolo y sus atributos de criterios comunes. De allí que los niños aprendan el concepto de "pelota" a través de varios encuentros con su pelota y las de otros niños.

El aprendizaje de conceptos por asimilación se produce a medida que el niño amplía su vocabulario, pues los atributos de criterio de los conceptos se pueden definir usando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva por ello el niño podrá distinguir distintos colores, tamaños y afirmar que se trata de una "Pelota", cuando vea otras en cualquier momento.

Aprendizaje de proposiciones: Este tipo de aprendizaje va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras, combinadas o aisladas, puesto que exige captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones.

El aprendizaje de proposiciones implica la combinación y relación de varias palabras cada una de las cuales constituye un referente unitario, luego estas se combinan de tal forma que la idea resultante es más que la simple suma de los significados de las palabras componentes individuales, produciendo un nuevo significado que es asimilado a la estructura cognoscitiva.

Es decir, que una proposición potencialmente significativa, expresada verbalmente, como una declaración que posee significado denotativo (las características evocadas al oír los conceptos) y connotativo (la carga emotiva, actitudinal e ideosincrática provocada por los conceptos) de los conceptos involucrados, interactúa con las ideas relevantes ya establecidas en la estructura cognoscitiva y, de esa interacción, surgen los significados de la nueva proposición.

Existen algunos factores motivacionales, como el social y afectivo que ejercen un gran dominio en el aprendizaje en el salón de clase, ya que el tener buenas relaciones afectivas motivan a adquirir un deseo grande de aprender, ya sea por no quedarse atrás o tener más bajas calificaciones que sus amigos.

“Las características motivacionales de la personalidad, del grupo, sociales y del profesor son lo suficientemente importantes en el aprendizaje escolar, que

merecen más consideración para elevar al máximo el aprendizaje dentro del salón de clase. Si se pretende que el aprendizaje sea activo, la responsabilidad principal recae en el alumno. Puesto que son ellos quienes deberán hacer mas preguntas e interesarse mas por resolver los problemas percibidos en el momento”.(González: 1986: 78)

El profesor solo puede presentarle las ideas de manera significativa, tanto como le sea posible. El trabajo real de articular las ideas nuevas en un marco de referencia personal solo puede realizarlo el alumno.

En el aprendizaje significativo las variables motivacionales y actitudinales pueden intervenir en todos o solo algunos aspectos seleccionados del campo de aprendizaje.

La recompensa y el castigo pueden ser referidos como variables motivacionales de la siguiente manera:

1. Siguiendo de incentivos ayudan plantear un problema significativo, relacionando una secuencia u organización concreta de actividades de aprendizaje de componentes de una meta final específica.
2. Las recompensas tienden a aumentar a largo plazo, aquellas motivaciones que estén operando desde un principio para impulsar y dirigir la conducta hacia ellas, esto es, satisfaciendo ciertas pulsiones, las recompensas fortalecen de manera mas permanente aquellas pulsiones a las que se reducen temporalmente.
3. Las recompensas pueden aumentar la probabilidad de recurrencia de la respuesta sensibilizando a la siguiente disminución de los umbrales de

producción de las respuestas particulares, que conducen a obtener la recompensa, y por tanto a satisfacer la función de que se trate.

El castigo actúa al viceversa de la recompensa de la siguiente manera:

- 1.- Ayuda a estructuran a estructurar significativamente a un problema dándole dirección a la actividad, en función de lo que debe ser evitado.
- 2.- El castigo tiende a debilitar, a largo plazo, las motivaciones que impulsan a la conducta que es castigada.
- 3.- Puede hacer disminuir la probabilidad relativa de recurrencia de las respuestas, dejando de sensibilizar al debilitamiento ulterior de los umbrales de producción de las respuestas particulares que conducen a la no recompensa.

La recompensa y el castigo, son las caras positivas y negativas de la misma moneda motivacional en el aprendizaje escolar, y ambas intervienen característicamente en grados variables, en la motivación del aprendizaje.

2.2.2. Aprendizaje y escolaridad

El niño va evolucionando desde que nace hasta que entra en su vida adulta, y en cada momento desarrolla unas determinadas actitudes, unos intereses específicos y unos comportamientos concretos. Dentro de esta evolución cada etapa posee sus propios rasgos característicos de tipo efectivo, psicomotor, intelectual y social. Por lo tanto, cualquier propuesta de aprendizaje escolar ha de hacerse teniendo en cuenta los rasgos madurativos correspondientes a la edad de los alumnos.

A partir de los 7 años pueden usar el razonamiento para buscar explicación a problemas concretos.

El nivel alcanzado por casi todos los niños de 8 a 10 años de edad, les capacita para iniciar el aprendizaje de las técnicas e instrumentos básicos, como la escritura lectura, y calculo.

Este nivel de desarrollo determina los objetivos que se pueden fijar esta etapa de escolarización para asegurar los aprendizajes: Adquisición de las técnicas de lectura, escritura, la adquisición de conceptos matemáticos básicos, aplicación y perfeccionamiento del lenguaje, en su vertiente oral, observación e investigación del entorno (escuela, calle, vecinos...) a partir de experiencias concretas, el desarrollo de diferentes formas de expresión oral, plástica, musical corporal y el perfeccionamiento de los hábitos de convivencia y trabajo de la integración del niño a la comunidad escolar.

2.2.3. ¿Qué aprende el niño a esta edad?

Muchos padres suelen preguntarse a menudo que debería de haber aprendido su hijo a una determinada edad, y con frecuencia comparan sus conocimientos con los de los hijos con los de otros amigos.

Actitudes de este tipo solo sirven para crear tensiones y ansiedad en el niño y en los mismos adultos, normalmente los contenidos mínimos de cada ciclo y curso

son fijados por las autoridades académicas, pero en su aplicación pueden existir muchas variaciones en nivel de la escuela, del barrio del medio cultural, social y geográfico.

Los niños de ocho a diez años de edad, trabajan principalmente en el área del lenguaje, la técnica lectora la escritura y la ortografía.

En cuanto a aprendizajes sociales y naturales, el niño debe adquirir el conocimiento de su entorno y del funcionamiento de su propio cuerpo.

El escolar de este periodo suele ser muy ruidoso y hablador en clase, pero también capaz de concretar toda su atención cuando un tema lección o trabajo logran llamar la atención.

Otro de los objetivos básicos de la escuela es educar al niño como ciudadano. Esto implica prepararlo para que sea capaz de vivir y relacionarse con otras personas, responder a las necesidades de la sociedad y participar directamente en la construcción de un marco de convivencia posible.

2.3. El Juego Como Técnica De Aprendizaje

Antes de comenzar a describir el como se podría utilizar el juego como técnica de aprendizaje, es importante que se mencione cuál es la meta de la educación, esto con el fin de que se vaya asimilando poco a poco la importancia del juego dentro del proceso educativo escolar.

Hace un ciclo se consideraba la educación como una preparación para la vida. Demasiado tarde los pedagogos se dieron cuenta de que enfocar la educación como una preparación para la vida era trabajo perdido, pues cuando los niños llegaban a la vida para la cual se les había preparado, los conocimientos adquiridos eran ya obsoletos.

La vida moderna se mueve a gran velocidad y el proceso es muy rápido. Por eso es inútil preparar a los niños para su vida como adultos, descuidando entre tanto el hacerlos capaces desvivir la propia niñez.

Algunos de los maestros y padres siguiendo una línea de pensamiento similar, obligan a los niños a aprender de memoria pasajes difíciles de la prosa y poesía clásica en una edad en que los niños no están en condiciones de poder comprender o disfrutar lo que están aprendiendo.

Hoy los pedagogos han establecido que la escuela debe tener como meta el equipar al niño para vivir. Con ello quieren decir, que al niño se le debe enseñar ha

vivir como niño, al joven vivir como joven. Pues, así se le enseña a vivir su vida presente con plenitud la preparación que han recibido naturalmente le permitirá vivir una vida adulta satisfactoria y útil.

La meta de la educación moderna es el hacer niños, buenos ciudadanos como adultos.

La mejor forma para lograrlo, es mediante actividades fuera del estudio, ya que estas desarrollan la iniciativa y habilidad organizadora de los niños.

En consecuencia la mejor forma de hacerlo es estimulando actividades tales como el deporte, gimnasia, arte dramático, baile, reuniones sociales, excursiones entre otras.

Estas actividades ofrecen a los niños oportunidades para desarrollar la iniciativa, su habilidad organizadora y facultad de liberarse, para poder asumir responsabilidades y también pasan a ser como una forma de expresión personal favoreciendo la adquisición de confianza en si mismo.

Hablando más a fondo del juego como técnica de aprendizaje, hay que recordar tiempos pasados cuando los educadores hacían mas difícil el proceso de la educación infantil, y consideraban que ello les proporcionaría una mejor preparación a los pequeños. El general la idea era que, no importaba tanto que enseñara el educador en la escuela, sino que lo hiciera lo suficientemente difícil. En cambio los educadores modernos tratan de hacer que la enseñanza sea lo más interesante posible.

En la actualidad a los maestros se les pide que adapten la materia, y la forma de exponerla a las posibilidades de cada grupo, de ser posible de cada individuo. La materia debe de presentarse en forma tan práctica y tan de acuerdo con la vida real, como sea posible. Por ejemplo en la clase de matemáticas, cuando apenas se comienza a enseñar a sumar, en lugar de utilizar el pizarrón los niños pueden usar objetos pequeños para agruparlos e ir realizando las operaciones.

Siempre que los niños realizan una actividad y no como medio para lograr algún resultado lejano, se puede decir que juega, pero si se busca algún resultado superior a la actividad misma, se dicen que trabajan. Especialmente en los grados inferiores, a los niños se les puede enseñar de todo por medio del método del juego o por lo menos el método práctico, es decir viendo y haciendo cosas ellos mismos.

CAPÍTULO 3

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.1. Métodos, técnicas e instrumentos

La presente investigación se ubicó dentro de los estudios cuantitativos que se definen como *“El método estadístico o cuantitativo se hizo para medir matemáticamente fenómenos sociales, para analizar sus relaciones y así llegar a Generalizaciones sobre su naturaleza y significado”* (Buendía Leonor,2005:119) ya que se basa sobre muestras grandes de sujetos pretendiendo obtener resultados objetivos sobre la problemática planteada.

También se establece una o varias hipótesis, se diseña un plan para someterlas a prueba, se miden los conceptos incluidos en la hipótesis y se transforman las mediciones en valores numéricos, para analizarse posteriormente con técnicas estadísticas y extender los resultados a un universo mas amplio, los estudios cuantitativos se asocian con los experimentos, las encuestas con preguntas cerradas o estudios que emplean instrumentos de medición estandarizados.

En este aspecto, la presente investigación se ubicó dentro de este rubro de estudios debido al cariz estadístico que cubre la pregunta de investigación, lo cual requiere la aplicación de técnicas e instrumentos que aporten datos concretos, comprobables y sujetos a evaluación.

Específicamente el método a utilizar fue el método descriptivo por encuesta, que se define como un método de investigación capaz de dar respuesta a problemas tanto en términos descriptivos como de relación de variables tal como en este caso.

Para ello se desarrolla una recogida sistemática de datos en el contexto, según un diseño previamente establecido que asegure el rigor de la técnica y con ello la validez y confiabilidad de la información obtenida.

Con esta información el investigador pretende describir las condiciones de la naturaleza existentes, identificar normas o patrones con los que se puedan comparar dichas condiciones y determinar las relaciones que existen entre acontecimientos específicos.

La técnica utilizada para la recolección de los datos fue la encuesta, considerada por Anguera, (1990) como parte de una metodología selectiva, y la sitúa en un espacio intermedio sobre todo porque en algunas ocasiones se convierte en un apoyo para las interpretaciones cualitativas si el encuestador tiene el cuidado de observar datos implícitos del proceso lo cual no se requirió en este caso ya que la pregunta de investigación no lo necesitaba para ser resuelta.

El control es fundamentalmente estadístico, y aunque las condiciones de realización son naturales, pierde el carácter ideográfico de la metodología observacional al tratar de representar un universo determinado, analizando la variabilidad existente mediante la selección adecuada de los sujetos que se

caractericen por poseer, en distinto grado la variable de interés, que en este caso sería el proceso de aprendizaje.

La utilización de la metodología por encuesta se eligió también por las ventajas que representa en las siguientes situaciones en las que se ubica esta investigación:

- a) Cuando se quieren generalizar los resultados a una población definida. Por ser mayor el número de elementos que forman la muestra que en otras metodologías, el desfase producido entre la muestra seleccionada y la población definida es menor.
- b) Es una importante alternativa cuando no es posible acceder a la observación directa por circunstancias contextuales.
- c) Es la metodología mas adecuada para recoger opiniones, creencias o actitudes, ya que los encuestados pueden manifestar lo que el investigador desea saber de ellos. Es muy utilizada para obtener informaciones subjetivas de un gran número de sujetos.

Hernández Pina (2005) agrega que este tipo de técnica es la idónea para recopilar información sobre una parte de la población denominada muestra en cuanto a la obtención de datos específicos relevantes por ejemplo: datos generales, opiniones sugerencias o respuestas que se proporcionan a respuestas formuladas sobre los diversos indicadores que se pretenden explorar a través de este medio.

La información recogida se emplea para un análisis cuantitativo con el fin de identificar la magnitud de los problemas que se suponen o se conocen en forma parcial o imprecisa.

El instrumento que se utilizó dentro de esta modalidad de técnica fue el cuestionario que ha sido la técnica de recogida de datos mas utilizada en la investigación por encuesta.

Con el cuestionario se pretende conocer lo que hacen, opinan o piensan los encuestados mediante preguntas realizadas por escrito y que pueden ser respondidas sin la presencia del encuestador.

Cada una de las preguntas que se incluyan deben estar dirigidas a conocer aspectos específicos de las variables objetos de análisis. La exploración de las mismas pueden hacerse con una o varias preguntas y en ocasiones una sola interrogante servirá para indagar una o dos variables.

En el momento de iniciarse la elaboración del cuestionario el investigador tendrá a mano el documento con la operacionalización de las variables por investigar mediante las preguntas que se incluyan en el cuestionario.

En esta fase es necesario asegurarse que todas las variables, a través de sus indicadores estén siendo efectivamente exploradas por las preguntas que la información resultante sea la buscada. Los indicadores para esta investigación fueron ubicadas a partir del material teórico recopilado.

Hay que tener presente que la redacción, los términos utilizados, el ordenamiento y la presentación de las preguntas juegan un papel importante para que los encuestados las comprendan correctamente y proporcionen una información válida y confiable y en el caso de esta investigación se cuidó que los términos utilizados en las preguntas fueran entendidos por los niños a los que iba a ser aplicado y para ello se aplicó una prueba piloto a 9 niños de dicho grado.

En relación al tipo de preguntas estas fueron preguntas de opción múltiple en las cuales se presentaron las alternativas de respuestas a continuación de la pregunta. (ver anexo 1) estas alternativas proporcionan varias respuestas factibles a los niños y el número de respuestas fue reducido para evitar la confusión.

Para tener mayor confianza en los datos recabados el cuestionario fue anónimo.

Con la finalidad de contrastar la percepción de los niños acerca de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje, establecidas por el docente, se realizó un segundo modelo de encuesta con preguntas de contenido similar, dirigidas al docente. Esto es, con la intención de obtener desde dos enfoques de vista la información respecto a las mismas características de la influencia de las actividades lúdicas en los procesos de aprendizaje. (ver anexo 2)

Elección de la Muestra

El proceso utilizado para la elección de la muestra fue un muestreo intencionado, aunque en este sentido la muestra se considera representativa ya que :

“ Todos los elementos de la población tienen la misma posibilidad de ser escogidos, esto se hace a través de una definición muy detallada de la población y una selección aleatoria de las unidades de análisis” (Bravo Colas,2004:125)

Se escogió de una población entera de 12 grupos, un grupo determinado, el grupo de cuarto B.

Las características que fueron ubicadas para ser el grupo elegido de toda la población estudiantil fueron:

Principalmente que el docente del grupo hiciera uso de técnicas lúdicas en la impartición de sus clases cotidianas.

En segundo lugar que hubiera disposición de parte del docente y de parte de los alumnos para la cooperación a la investigación.

Finalmente se eligió por ser un grupo intermedio escolarmente, lo cual garantiza la ausencia de otras variables que pueden influir en el proceso de aprendizaje cuando éste está iniciando proveniente de un nivel inferior (Preescolar) o cuando está a punto de culminar el nivel escolar y de ingresar a un nivel superior (Secundaria).

El grupo de 4° B estaba conformado en su totalidad por 28 alumnos de los cuales trece eran niños y quince niñas, con edades de 8 a 11 años mayoritariamente

aunque algunos de ellos salían de dicho rango, sin embargo no de manera significativa.

Proceso metodológico de investigación de campo.

En primer lugar se habló con el profesor del grupo elegido, para que proporcionara la lista de los niños a su cargo, a lo cuál accedió por lo cual el siguiente paso fue identificar cuantos alumnos eran niños y niñas, lo mismo que sus promedios finales.

La información sobre los promedios escolares se pudo realizar de manera sistematizada ya que el docente accedió a proporcionar los promedios de las calificaciones de los últimos tres bimestres, así pues se pudo elaborar una grafica por bimestre (ver anexo 3).

Así pues se realizó el cuestionario, a partir de la información teórica recopilada, y guiados en los objetivos que se persiguieron desde el planteamiento de la investigación, planteando al docente la necesidad de una prueba piloto para ver su adecuación.

Ya con el instrumento terminado se asistió a la escuela Adolfo López Mateos con los niños del 4 B. Al momento de llegar se le solicitó al profesor que al azar escogiera a cinco niños y cuatro niñas a los cuales se les pidió que pasaran a un salón que se encontraba solo y sin mucho ruido para poder aplicarles la prueba.

En un primer momento el trabajo se enfocó a establecer la empatía necesaria para la obtención de datos confiables. Para ello se les comentó a los niños de lo que trataría la prueba, ya que todos parecían asustados por no saber lo que se les iba a aplicar. También se les explicó que no les afectaría en ningún aspecto escolar sino que antes bien, era un apoyo para el desarrollo de la investigadora y con ello poco a poco se fue restableciendo la tranquilidad en ellos.

Cuando se les cuestionó si querían ayudar para la realización del proyecto mencionado de investigación, los niños accedieron de buena manera y se dispusieron a contestar el cuestionario tardándose un promedio de cinco a diez minutos aproximadamente; no externaron dudas y contestaron rápidamente.

La prueba piloto se llevó a cabo para poder constatar que las preguntas estaban correctamente planteadas al nivel de los niños y poder identificar si alguna de ellas era confusa en su redacción, para modificarla antes de ser aplicado el cuestionario a todo el grupo.

En enseguida el profesor proporcionó el registro de avances programáticos. Esto permitió observar la frecuencia con que el profesor utilizaba los juegos durante las horas de clase con sus alumnos y también para comprobar en qué materias se utilizaban con mayor frecuencia las actividades lúdicas.

Lo que se aplicó posteriormente fue el instrumento definitivo, con las modificaciones que se consideraron pertinentes. (ver anexo_1_)

En una sesión frente al grupo, se les explicó el mecanismo de resolución del cuestionario, se le dio lectura a las instrucciones, y se les pidió que contestaran lo más claro posible.

Al profesor se le aplicó otro cuestionario (ver anexo 2) con cuestionamientos similares a los aplicados a los alumnos con el objetivo de tener información complementaria tal y como se explicó anteriormente.

En términos generales tanto el docente como los alumnos, se tardaron quince minutos en contestar todas las preguntas aplicadas.

3.2 Análisis e interpretación de resultados

Se procede en este momento a presentar los datos recopilados debidamente organizados, apoyándose para ello en el enfoque que se trató de dar a las preguntas establecidas en cada uno de los instrumentos.

Los datos presentados a continuación fueron obtenidos a través de la técnica de encuesta utilizando el instrumento de cuestionario. Se presentan en primer lugar aquellos que fueron obtenidos en la población infantil y en una segunda columna su corroboración desde la perspectiva del docente.

Uno de los enfoques *establecidos* para las preguntas del cuestionario fue ubicar las características con que los niños identifican la actividad de juego, empleando para ello las siguientes preguntas:

1.-¿Para que a ti te gusten los juegos cuales de las características deben tener?

Esta pregunta se enfocó a ubicar las características con que los niños identificaban las actividades lúdicas y entre los puntajes mas altos obtenidos se encontraron:

- a) Que sea muy movido.....con un 57%
- b) Hacerlo junto con otros.....con un 53%
- c) Hacer ejercicio.....con un 39%

Por lo tanto los niños identifican que las actividades de juego se están realizando cuando se implica *el movimiento* y cuando esa actividad se realiza *junto con otros*. El profesor coincidió con los alumnos en que los juegos que más les gustan son los que hacen con otros.

2.- *¿Dentro de las clases, tú juegas en?.....* Con esta pregunta se intentó identificar la coincidencia de percepción de los alumnos en relación a los espacios – tiempo en donde ubicaban las actividades como lúdicas. En relación a ello se obtuvieron los puntajes más altos en los siguientes contextos:

- a) En las clases junto al maestro.....57%
- b) En el patio con sus amigos.....57%

Por tanto, se infiere que los niños identifican que los lugares-tiempo en que más juegan son durante las clases con el maestro y en el patio con sus amigos.

El profesor indicó a su vez, en el cuestionario, que a los alumnos les gusta jugar, en las clases junto con él.

3.-*¿Cuáles son los juegos con que te pone a trabajar más tu maestro?*

Esta se enfoca a ubicar los principalmente *los materiales* con los que los niños identifican las actividades lúdicas y entre los puntajes más altos se identificaron los siguientes:

- a) Juegos que vienen en el libro de actividades o en el libro de texto..... con un 64%
- b) Juegos con material que el maestro trae..... con un 50%

Los niños lograron identificar que trabajan principalmente con el libro de actividades y con material que les proporciona el profesor.

El profesor señaló que los juegos con materiales que les proporciona para la clase son los que más les agradan a los niños.

4.-¿De los juegos que realizan a la hora de clase utilizando el libro de apoyo, cuáles son los más frecuentes?

Esta pregunta se elaboró pensando en identificar cuáles son los *integrantes de las actividades*. Entre los puntajes más altos obtenidos están:

c) Juegos donde trabaja con sus compañeroscon un 53%

Los niños identificaron como integrantes de las actividades de juego a sus compañeros coincidiendo en ello con el profesor siendo importante notar que la alternativa, esto es, el juego egocéntrico, ya no se está eligiendo.

5.- De los siguientes tipos de juegos ¿cuáles llega a utilizar tu maestro a la hora de clase?

Con este cuestionamiento se intenta dilucidar cuáles son los tipos de juego más utilizados por los niños en el proceso de aprendizaje durante las actividades académicas.

En esta pregunta los puntajes más altos obtenidos fueron los siguientes:

a) Juegos donde todos se mueven, tocan y revisan cosas.....57%

- b) Juegos donde revisan algunas materias en específico Español, Matemáticas, Ciencias naturales, Historia Geografía, Civismo y Artísticas.....57%

Por lo que se determina según los porcentajes obtenidos que los niños identifican el uso del juego cuando:

- a. Existe actividad intencionada y organizada en el proceso de aprendizaje lo cual se identifica como aprendizaje empírico dado que es a través del movimiento y las sensaciones.
- b. Existe actividad intencionada para el manejo específico de temas o contenidos que sean revisados durante las asignaturas.

6.- Cuando tu maestro los pone a competir ¿cuáles son los o el tipo de competencia que realiza?

Esta pregunta se realizó pensando en identificar el tipo de *motivación* que tienen los niños durante los juegos a la hora de clase. Entre los puntajes más altos obtenidos se encontraron:

- a) competencias para ver quien sabe mejor el contenido de las clases con un 78%
- b) competencias para ver quien aprende mas rápido 42%

los niños y el profesor lograron coincidir en la respuesta que logran identificar la competencia entre alumnos para así ver quien aprende más durante las clases.

8.- *Los juegos que te pone tu maestro a la hora de clase para que aprendas más rápido se relacionan con:*

La pregunta se realizó con el fin de identificar que es lo que *aprende* el niño durante las actividades lúdicas a la hora de la clase. Los puntajes más altos obtenidos son los siguientes:

a) Lo que se ve en la escuela con un 84%

Los niños identifican que las actividades de juego se relacionan únicamente con lo que se revisa en la clase. El profesor señaló que los juegos se relacionan tanto de lo que ven en clase como fuera de la misma.

9.- *¿En que asignatura utilizan más el juego con tu profesor?*

Esta pregunta se realizó con el fin de identificar en que *área académica* se utilizan con mayor frecuencia las actividades lúdicas. Entre los puntajes más altos se encontraron:

a) Españolcon un 75%

b) Matemáticascon un 89%

Las asignaturas en que logran utilizar más las actividades lúdicas son en Español y Matemáticas. El profesor coincidió con los alumnos en que dichas materias son en donde se trabaja más con los juegos.

Enseguida se da respuesta a los objetivos particulares planteados que permitirán la sistematización de los mismos.

En relación al primer objetivo particular:

Identificar los tipos de juegos que son utilizados con mayor frecuencia como técnicas o auxiliares en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de cuarto grado de la escuela urbana federal Adolfo López Mateos de la Ciudad de Apatzingán Mich.

Los juegos utilizados en el proceso de aprendizaje en el área escolar fueron definidos a partir de las características de los propios niños le ubican en lo cual coinciden con algunos autores retomados en el capítulo uno.

En este sentido aquellas actividades que a los ojos del lego, pudiera ser una actividad escolar mas, para los niños se esta interpretando como juego. por ejemplo de acuerdo a la teoría de la ficción (capítulo 1) se hace hincapié en el gozo del niño al interrelacionarse con otros, misma situación que los niños encuestados ratifican en la pregunta numero uno al responder de la características que deberán tener los juegos. Algunos de los juegos utilizados para propiciar estas característica se pudieron identificar a través de las respuestas de la pregunta numero cuatro en donde se obtuvo un puntaje del 53 % en la respuesta en donde los niños afirman que los juegos más frecuentes realizados a la hora de clase son los juegos en donde trabaja con sus compañeros.

Esta misma característica se ratifica en los resultados de la pregunta numero dos en donde los niños identificaron que los lugares en donde más juegan son durante

las clases con el maestro y en el patio con sus amigos. Destacando así uno de los objetivos del juego infantil planteados en el capítulo 1 del marco teórico en donde se afirma que el juego ejerce una fuerte influencia en el desarrollo social estimulando al niño hacer parte de un grupo.

En cuanto a lo que contestó el profesor respecto a la pregunta coincidió con los alumnos en que los juegos que más les gustan son los que realizan junto con otros compañeros al igual que pudo identificar que a los alumnos les gusta jugar junto con él durante la hora de clase. Ratificando así la coincidencia de las respuestas de los alumnos con el profesor.

Revisando las aportaciones de Calero se identifican que los datos obtenidos de los niños coinciden en la característica de actividad, aunque Calero se refiere a la actividad con tendencia propia dentro de los determinados límites de tiempo y espacio, mientras que los niños lo ubican simplemente en el sentido de la actividad.

Sin embargo al elegir los momentos de los juegos se coincidió en un puntaje similar 57%, en cuanto al espacio de juegos entre el aula de clases y el patio, lo cual indica que son considerados ambos como espacios adecuados para estar en actividad.

Específicamente refiriéndose a tipos de juego se retoma a Queyrat (Cap. 1) que clasifica a los juegos de acuerdo con su función educativa, ubicando en un primer lugar los juegos intelectuales, ya que quedó en primer termino los juegos que vienen en el libro de actividades o juegos con material que el profesor les proporciona.

Esta aseveración se reafirma con los resultados encontrados en la pregunta 5 que dice *De los siguientes tipos de juegos ¿cuáles llega a utilizar tu maestro a la hora de clase?*

En esta pregunta los puntajes más altos obtenidos determinan que los niños identifican los tipos de juego como:

- a). Juego vivencial o empírico en donde existe actividad intencionada y organizada en el proceso de aprendizaje lo cual se identifica como aprendizaje empírico dado que es a través del movimiento y las sensaciones; y cuando
- b). Existe actividad intencionada para el manejo específico de temas o contenidos que sean revisados durante las asignaturas.

Por tanto, los tipos de juegos mas utilizados como auxiliares para el proceso de aprendizaje implica que se destaque la importancia que tiene el aprendizaje, que no significa nada más el tener experiencias sino mas bien el vivirlas, assimilarlas por sí mismo e incorporarlas en la vida, por tal motivo se puede decir que aprender es cambiar.

En conclusión en cuanto este objetivo, los tipos de juegos que son utilizados con mayor frecuencia como técnicas o auxiliares en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de cuarto grado de la escuela Urbana Federal Adolfo López Mateos de la Ciudad de Apatzingán Mich. son:

Juegos sociales.

Juegos donde el profesor sea el guía.

Juegos en donde la actividad sea intensa independientemente del lugar o espacio en que se realice.

Juegos que más que producir recreación están dirigidos a aspectos intelectuales.

Juegos en donde exista la intervención de variados sistemas sensoriales.

Se realiza enseguida el análisis del segundo objetivo particular planteado al inicio de la investigación:

Determinar en que áreas académicas son más utilizadas las actividades lúdicas durante el desarrollo escolar de los niños y niñas del cuarto grado de la Escuela Urbana Federal Adolfo López Mateos.

En lo que respecta a este objetivo, según la pregunta numero nueve los niños contestaron que en las asignaturas de Español con un 75% y Matemáticas 89%, son donde se utilizan con mayor frecuencia las actividades lúdicas para la comprensión de los temas específicos ya que existen mas mayores ejercicio y materiales didácticos en cuanto a estas materias se refiere.

Según Queyrat en el capítulo 1 Los juegos para desarrollar la inteligencia se realizan mediante la experiencia y la curiosidad infantil, por ejemplo los rompecabezas los cuales son utilizados por los niños y niñas de la Escuela Urbana Federal Adolfo López Mateos, en la materias de Matemáticas y Español.

En lo que respecta al objetivo numero 3 que dice :

Identificar los aspectos cognitivos de los niños y niñas del cuarto grado de la escuela Adolfo López Mateos, que pretenden ser estimulados a través de actividades lúdicas.

Retomando el capítulo 1 del marco teórico, se afirma que tanto el juego como el aprendizaje son correlativos ya que desde el momento en que se ubica etimológicamente la palabra educación como moverse o influir se denota la coincidencia con los resultados obtenidos de la pregunta número cinco en lo que se refiere al área académica en general los niños contestaron que les gustan los juegos donde todos se mueven, tocan y revisan cosas, así como, con el mismo porcentaje dijeron que trabajan en materias específicas.

Así pues se pudo dar cuenta que los niños identifican que los juegos que el profesor les pone durante las clases son movidos, tocan y revisan cosas que ven durante la clase.

En ese aspecto los niños utilizan los juegos durante la hora de clase con un 64% jugando con el libro de texto, en un 50% utilizan materiales que el profesor les proporciona, de tal forma que se implementan los juegos en clase dándoles a los niños un aprendizaje significativo del contenido académico que se quiere revisar en esa asignatura..

Ahora, ubicándose en el capítulo 2, se revisa el concepto de aprendizaje significativo el cual se refiere a un aprendizaje vivencial en donde el alumno no solo escuche y repita las cosas de memoria, sino que logre vivirlos.

En este aspecto se obtienen datos en la pregunta ocho respecto a lo que es la significación del aprendizaje: Los puntajes más altos obtenidos fueron aquellos en que los niños afirmaron que juegan sobre todo con actividades referidos a temas relacionados con las clases, por lo que los niños logran identificar las actividades

de juego con lo que viven en la clase. Desde esa aseveración se identifica que se está realizando un aprendizaje significativo.

Es de vital importancia el que se pueda conocer la estructura cognitiva del alumno, no solo para saber que tanta información posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así como su estabilidad.

En la pregunta numero 3 el alumno contesta que utiliza juegos del cuaderno de actividades así como con material que el profesor les llega a proporcionar. En esta pregunta se coincide con el aprendizaje de proposiciones en el (capitulo 2) en el cual logra explicar que el aprendizaje va mas allá que la simple asimilación que presentan las palabras lo que exige es captar el significado de las ideas expresadas en formas de proposiciones. En la hora de clase los niños identifican que el profesor les pone a competir para ver quien sabe más las clases, logrando coincidir con lo que es el aprendizaje de proposiciones por que se pone a competir al alumno para poder comprobar que tanto logra aprender durante la clase.

Por tanto, en una compilación final se establece que los aspectos cognitivos de los niños y niñas del cuarto grado de la escuela Adolfo López Mateos, que pretenden ser estimulados a través de actividades lúdicas son:

a. El nivel de pensamiento ya que al implementar actividades que llegan a hacer el aprendizaje significativo se favorecen las asociaciones mentales y la incorporación a los esquemas de pensamiento de los niños.

- b. Habilidades de investigación ya que adquieren seguridad para tener contacto con los objetos de estudio y al mismo tiempo se genera la curiosidad indispensable para continuar indagando por cuenta propia.
- c. Habilidades de competencia cognitiva que se desarrolla a través del aprendizaje de proposiciones.
- d. Habilidades de comprensión verbal a partir de la misma competencia desarrollada entre los niños que integran el grupo.

CONCLUSIONES

Para concluir la presentación de los resultados de la investigación realizada y dado que es una investigación de corte cuantitativo, se procede a dar resolución al objetivo general planteado inicialmente para poder resolver la hipótesis establecida.

En relación al Objetivo General que plantea: *Determinar con qué frecuencia son utilizadas las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje del niño en la Escuela Primaria Urbana Federal Adolfo López Mateos de la ciudad de Apatzingán Mich.* se deducen los siguientes resultados:

Los tipos de juegos que son utilizados con mayor frecuencia como técnicas o auxiliares en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de cuarto grado de la escuela Urbana Federal Adolfo López Mateos de la Ciudad de Apatzingán Mich. por parte del docente son: Los Juegos sociales, donde el profesor es el guía, en donde la actividad sea intensa independientemente del lugar o espacio en que se realice, que más que producir recreación están dirigidos a aspectos intelectuales y en donde existe la intervención de variados sistemas sensoriales.

Las materias en donde los alumnos trabajan más con actividades lúdicas son las de Español y Matemáticas, ya que son estas materias en donde se utilizan en su mayoría ejercicios y materiales didácticos por ejemplo los rompecabezas.

Los aspectos cognitivos de los niños y niñas del cuarto grado de la escuela Adolfo López Mateos, que pretenden ser estimulados a través de actividades lúdicas son:

- a. El nivel de pensamiento ya que implementar actividades que llegan a hacer el aprendizaje significativo se favorecen las asociaciones mentales y la incorporación a los esquemas de pensamiento de los niños.
- b. Habilidades de investigación ya que adquieren seguridad para tener contacto con los objetos de estudio y al mismo tiempo se genera la curiosidad indispensable para continuar indagando por cuenta propia.
- c. Habilidades de competencia cognitiva que se desarrolla a través del aprendizaje de proposiciones.
- d. Habilidades de comprensión verbal a partir de la misma competencia desarrollada entre los niños que integran el grupo.

En consideración a todo ello se establece que respecto a la hipótesis descriptiva establecida en el siguiente sentido:

Las actividades lúdicas durante el proceso de aprendizaje escolar de los niños del cuarto grado de la Esc. Urb. Fed. Adolfo López Mateos, son utilizadas con frecuencia significativa.

Queda aprobada.

De esta manera se considera concluida la presente investigación determinando que su generalidad se establece para otras poblaciones similares en cuanto reúnan las características que identificaron a los sujetos tomados para la investigación

SUGERENCIAS

De manera complementaria se establecen las siguientes sugerencias en consideración al cuarto objetivo particular establecido que a la letra dice:

Plantear una serie de sugerencias sobre actividades lúdicas que influyan en el desarrollo de habilidades del pensamiento en los niños del cuarto grado.

Las actividades lúdicas son indispensables para todos los niños ya que tal y como se ha venido insistiendo, el juego es una actividad natural en la infancia.

Se ha comprobado que la mejor forma de lograr un aprendizaje significativo en la infancia es por medio de actividades lúdicas integradas a lo académico ya que estas desarrollan la iniciativa la iniciativa y la habilidad organizadora de los niños.

En ese sentido se plantean las siguientes sugerencias en varios aspectos del desarrollo, con base en los resultados obtenidos y las reflexiones desarrolladas a partir de ellos.

En lo que respecta al desarrollo sensorial, llamado también educación de los sentidos, mediante los cuales el niño asegura el dominio de la motricidad gruesa y fina, así como el desarrollo de los esquemas motores que son la base del desarrollo del pensamiento, se sugiere:

Actividades que impliquen la organización motora como: extraer, contener los miembros, recoger, romper, empujar.

Actividades que impliquen el juego de diversos sistemas sensoriales como son auditivo, visual y táctil, así como la combinación de los mismos.

El afinamiento de la percepción visual y auditiva constituye un requisito importante para que el niño reconozca con facilidad, oraciones, palabras, sílabas y letras durante el aprendizaje de la lectura. Para que el niño logre discriminar las propiedades de forma, color y tamaño de los objetos y seres. Debe de realizar juegos variados de observación, clasificación y comparación de las propiedades de objetos y seres.

En lo que respecta a los juegos de la memoria visual se recomiendan los siguientes: reconocer un objeto entre otros parecidos, que son cuando el profesor le muestra un objeto al niño por unos instantes luego lo mezcla con otros parecidos. Así pues posteriormente pide al niño que reconozca el objeto mostrado. Al igual que observar una lamina y enumerar sus elementos. Detectar cambios en una figura.

En los juegos de discriminación auditiva, tratan de reconocer las voces de las personas, en los que los niños podrían participar como en la gallina ciega, otra recomendación más es que los niños descubran palabras que empiecen con la misma sílaba.

Los juegos de memoria auditiva entre otros consiste en repetir palabras escuchadas, repetir la secuencia de las palabras, al igual que recordar rimas, poesías y canciones.

Finalmente se recomiendan juegos para desarrollar la memoria los siguientes: relevo de la memoria, tarjetas con nombres de personajes.

Todo lo que se menciona anteriormente es solo como una pequeña recomendación de las actividades lúdicas que los profesores pueden utilizar como técnicas para un mejor aprendizaje de sus alumnos.

BIBLIOGRAFÍA

Anderson, John R. (2001)
Aprendizaje y Memoria: un enfoque Integral
Ed. Mc Graw México.

Ausbel, Novak, Víctor. (1983)
Psicología Educativa
Ed. Trillas México.

Burner (1984)
El niño y el teatro
Ed. Universitaria Buenos Aires Argentina

Chateau (1998)
Psicología de los juegos infantiles
Ed. Capalusz Buenos Aires

Calero, Pérez Mavilo (2003)
Educar Jugando
Ed. San Marcos.

Cascón, p.(1990)
Alternativa del juego I y II
Ed. Seminario Lima Perú

Claparade (1987)
Psicología del niño y pedagogía Experimental
Ed. Alianza Madrid España

Cool, Palacios Marches (1989)
Desarrollo Psicológico y Educación
Ed. Alianza Madrid España

Buendía Leonor (2005)
Bravo Colas
Hernández Pina
Métodos de investigación en Psicopedagogía
Ed. Universidad de Granada.

Gonzáles, García Enrique (1983)
Obra Jean Piaget
Ed. Trillas México

González María Azucena(1986)
El juego en el proceso de Aprendizaje
Ed. Estrella México

Hilgard, Ernest R (1983)
Teorías del Aprendizaje
Ed. Trillas México

Luzuriaga, Lorenzo (1982)
Pedagogía Lúdica, Creatividad y el desarrollo humano
Ed. San Marcos Lima Perú

Michael (1982)
La Enseñanza y el Aprendizaje
Ed. SEP México

Mritain, José (1983)
Juegos Educativos
Ed. Grafica Lima Perú

Piaget Jean (1988)
Seis Estudios de Psicología
Ed. Ariel

Piaget J. (1981)
El niño y el Teatro
Ed. Morata Madrid España

W. Disney (1980)
El niño y el Juego
Ed. UNESCO México

ALUMNOS

Anexo 1

Subraya todas aquellas respuestas que consideres verdaderas de acuerdo con lo que se te pregunta. Puedes subrayar una o más respuestas.

1.- Para que a ti te gusten los juegos cuáles de las siguientes características debe tener:

- (a) Que sea muy movido
- (b) Que lo hagas junto con otros
- (c) Que puedas hacer ejercicio
- (d) Que las reglas estén bien claras
- (e) Que te ayuden a ser mejor en la escuela.

2.- Dentro de las clases tú juegas en:

- (a) Las clases junto con el maestro
- (b) El patio junto con mis amigos
- (c) A la salida de la escuela con mis amigos
- (d) En clase con mis amigos
- (e) Cuando en el salón el maestro nos pone actividades de juego.

3.- Cuáles son los juegos con los que te pone a trabajar tu maestro a la hora de la clase:

- (a) Juegos que vienen en los libros de actividades o en el libro de texto
- (b) Juegos con material que el maestro trae
- (c) Juegos con material que nos encarga el maestro y debemos de traer

4.- De los juegos que realizan a la hora de clase utilizando el libro de apoyo, ¿cuáles son más frecuentes?

- (a) Juegos en donde debo de trabajar solo
- (b) Juegos en donde debo de trabajar con mis compañeros
- (c) Con la misma frecuencia en juegos solo, que en juegos con mis compañeros

5.- De los siguientes tipos de juegos ¿cuáles llegan a utilizar con mayor frecuencia, tu maestro a la hora de clase?

- (a) juegos donde todos nos movemos, tocamos o revisamos cosas.
- (b) Juegos en donde revisamos algunas materias en específico como español, matemáticas, ciencias naturales, historia, geografía, civismo o artísticas.
- (c) Juegos para conocernos mejor mis compañeros y yo
- (d) Juegos en donde competimos todos los compañeros.

6.- Cuando tu maestro los pone a competir ¿cuáles son los el tipo de competencias que realiza?

- (a) competencias para ver quien sabe mejor las clases

Anexo 1

- (b) competencias para ver quien es mas fuerte, mas rápido o reconoce mejor las cosas.
- (c) Competencias para ver quien aprende mas rápido.

7.- Con cuanta frecuencia tu maestro, utiliza los juegos dentro del salón de clase para que aprendas mas rápido.

- (a) todos los días hasta dos o tres juegos durante las clases
- (b) varios días de la semana, mas de un juego durante la clase
- (c) con poca frecuencia, puede se uno o dos juegos durante la semana
- (d) muy rara vez, hay semanas completas que no nos pone a jugar el maestro en la hora de clase.

8.- los juegos que te pone tu maestro a la hora de clase para que aprendas más rápido se relaciona con:

- (a) lo que vemos en la escuela únicamente
- (b) lo que vemos en la casa o en la calle
- (c) tanto lo que vemos en la escuela, como lo que vivimos y conocemos fuera de ella.

9.- En que asignatura utilizan más el juego, con su profesor:

- (a) Español
- (b) Historia
- (c) Ciencias naturales
- (d) Matemáticas
- (e) Geografía
- (f) Civismo
- (g) Artísticas

MUCHAS GRACIAS

PROFESOR

Anexo 2

1.- De los juegos que usted le aplica a los niños cuales son los que les gustan más:

- (a) Que sean muy movido
- (b) Que lo hagan junto con otros
- (c) Que puedan hacer ejercicio
- (d) Que las reglas estén bien claras
- (e) Que le ayuden a ser mejor en la escuela.

2.- Como les gusta jugar mas a los niños:

- (a) En las clases junto con el maestro
- (b) En el patio junto con sus amigos
- (c) A la salida de la escuela con sus amigos
- (d) En clase con sus amigos
- (e) En el salón cuando pone actividades de juego.

3.- Cuáles son los juegos con los que se ponen mas a trabajar sus alumnos a la hora de la clase:

- (a) Juegos que vienen en los libros de actividades o en el libro de texto
- (b) Juegos con material que les encarga
- (c) Juegos con material que trae el maestro y los alumnos

4.- De los juegos que realizan los niños a la hora de clase utilizando el libro de apoyo, ¿cuáles son más frecuentes?

- (a) Juegos en donde trabajan solos
- (b) Juegos en donde deben de trabajar con sus compañeros
- (c) Con la misma frecuencia en juegos solos, que en juegos con sus compañeros

5.- De los siguientes tipos de juegos ¿cuáles llegan a utilizar con mayor frecuencia, los alumnos durante la clase?

- (a) juegos donde todos se mueven, tocan y revisan cosas.
- (b) Juegos en donde revisan algunas materias en especifico como español, matemáticas, ciencias naturales, historia, geografía, civismo o artísticas.
- (c) Juegos para conocerse mejor con sus compañeros
- (d) Juegos en donde compiten todos los compañeros.

6.- Cuando usted los pone a competir ¿cuáles son los el tipos de competencias que realizan con mayor frecuencia:

- (a) competencias para ver quien sabe mejor las clases

Anexo 2

(b)competencias para ver quien es mas fuerte, mas rápido o reconoce mejor las cosas.

(c) Competencias para ver quien aprende mas rápido.

7.- Con cuanta frecuencia, utiliza los juegos dentro del salón de clase para que sus alumnos aprendan más rápido.

(a) todos los días hasta dos o tres juegos durante las clases

(b) varios días de la semana, mas de un juego durante la clase

(c) con poca frecuencia, puede se uno o dos juegos durante la semana

8.- Los juegos que les pone a sus alumnos durante la clase se relacionan con:

(a)Lo que ven en la escuela únicamente

(b)Lo que ven en la casa o en la calle

(c)Tanto lo que ven en la escuela, como lo que viven y conocen fuera de ella.

9.- En que asignatura utiliza con más frecuencia el juego:

(a)Español

(b)Historia

(c) Ciencias naturales

(d) Matemáticas

(e)Geografía

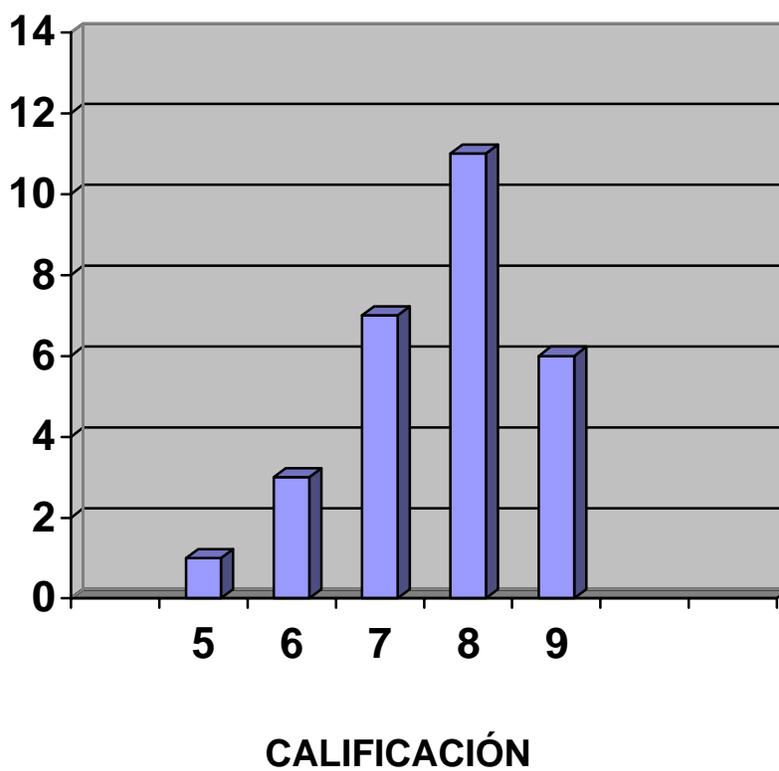
(f)Civismo

(g)Artísticas

MUCHAS GRACIAS

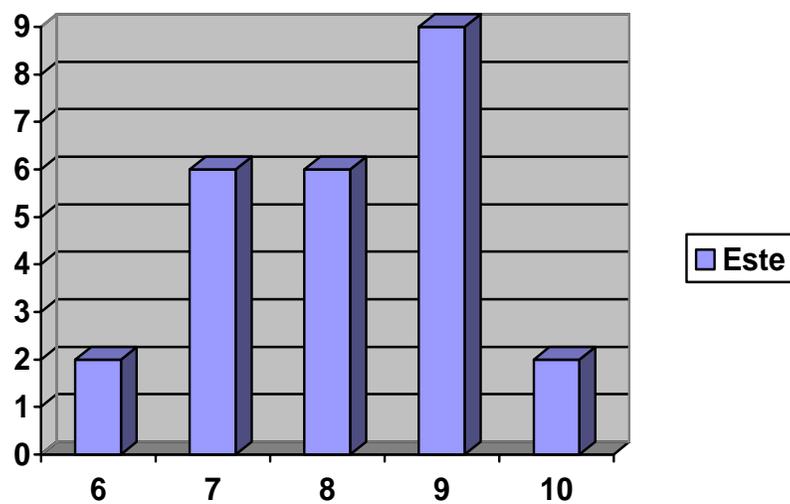
PROMEDIOS DEL PRIMER BIMESTRE

SONZOSA



PROMEDIO DEL SEGUNDO BIMESTRE

ALUMNOS



CALIFICACIÓN