



Universidad de Sotavento A.C.



ESTUDIOS INCORPORADOS A LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE PEDAGOGÍA

**“LA IMPORTANCIA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE
ENSEÑANZA EN EL APRENDIZAJE”**

TESIS PROFESIONAL

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADA EN PEDAGOGÍA

PRESENTA:

DANY GRISEL DEL VALLE BARAHONA

ASESOR DE TESIS:

LIC. VICTORIA ALFARO RODRIGUEZ

Villahermosa, Tabasco de 2010.



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

“LA IMPORTANCIA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA EN EL APRENDIZAJE”

INDICE

**DEDICATORIA
INTRODUCCION**

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1	Planteamiento del problema	08
1.2	Delimitación	10
1.3	Justificación	11
1.4	Objetivos: General y Especifico	13
1.5	Hipótesis	14
1.6	Variables	15
1.7	Marco referencial	16

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1	Antecedentes del juego	19
2.1.1	Concepto de juego	20
2.1.2	Tipos de juego	22
2.2	Fundamentos teóricos del juego	23
2.2.1	El desarrollo psicomotor	25
2.2.2	Teoría motivacional	27
2.2.3	El aprendizaje significativo	32
2.2.4	El aprendizaje situado	33
2.2.5	El constructivismo	35
2.2.6	Las inteligencias múltiples	36
2.2.7	El pensamiento creativo	38
2.3	El proceso de enseñar y aprender	39
2.3.1	Concepto de enseñanza	40
2.3.2	Concepto de aprendizaje	44
2.3.3	El proceso de adquisición de conocimientos	50
2.3.4	Las estrategias didácticas del docente	51
2.4	El juego como elemento esencial para estimular el aprendizaje activo	59
2.4.1	El juego como un medio educativo	64
2.4.2	La actividad ludomotriz en el aula	68

2.5	Estrategias didácticas del docente en la aplicación del juego	73
2.5.1	En la ruptura de hielo y expectativas del grupo	77
2.5.2	En la facilitación de la comunicación intergrupala	78
2.5.3	En la adquisición de nuevas habilidades	79
2.5.4	En la adquisición del conocimiento	83
2.5.5	En el reforzamiento del aprendizaje	84
2.5.6	En la integración de equipos de trabajo	85
2.5.7	En la formación de actividades para el trabajo intergrupala	86
2.5.8	En la sensibilización y concientización	87
2.5.9	En el análisis de problemas y toma de decisiones	88
2.5.10	En el manejo de liderazgo en el grupo	93

CAPITULO III

MARCO METODOLOGICO

4.1	Tipo de investigación
4.2	Enfoque de la investigación
4.3	Alcance de la investigación
4.4	Diseño de investigación
4.5	Población y muestra
4.6	Instrumentos

CAPITULO IV

ANALISIS E INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS

4.1	Análisis de las graficas	100
4.2	Interpretación de los resultados	110
	CONCLUSIÓN	111
	SUGERENCIAS	112

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

DEDICATORIA

A Dios quien me dio la fe, la fortaleza necesaria para salir siempre adelante pese a las dificultades, iluminando cada paso de mi vida.

INTRODUCCION

La escuela tiene una significativa influencia sobre la imagen que los alumnos se forman de si mismos. Los años que el alumno permanece en la escuela primaria condicionan su aprendizaje integral en todo plano académico. Todo lo recibe a través de los demás: maestros, padres de familia y amigos, van dejando huella en él. El papel que desempeñan en el centro educativo y los profesores es de máxima importancia para el logro del aprendizaje de los alumnos. Si en tal misión, los profesores utilizan el juego como parte de una actividad educativa se pueden obtener excelentes resultados en el proceso educativo.

En el capítulo uno se presenta el planteamiento del problema, en el cual se hace una referencia breve del problema además de delimitar y justificar el porque de la investigación, también se plantean objetivos, hipótesis y variables. Al final de este capítulo está el marco referencial donde se describen en las condiciones y el lugar donde se realizó dicha investigación.

En el capítulo dos lo forma el marco teórico donde se mencionan el concepto del juego, la definición de estrategia y enseñanza, el juego como medio educativo, las estrategias didácticas del docente, motivación escolar, el desarrollo de un ambiente escolar para el aprendizaje activo y las actividades que se aplican en el aula a través del juego.

El capítulo tres está conformado por la metodología que se utilizó en esta investigación, conformada por el enfoque, el tipo y el alcance, el diseño, la población y muestra, así como el instrumento que se utiliza para obtener la información de campo.

En el capítulo cuatro se presentan los resultados que fueron obtenidos por los instrumentos utilizados en el proceso, las gráficas que se presentan van acompañadas de una breve interpretación que permitió llegar a las conclusiones y sugerencias.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El juego en los niños tiende a ser de vital importancia debido que a través de él se adquieren habilidades, destrezas y la creación de nuevos conocimientos, cuya información se concretiza de forma permanente, convirtiéndose así en un aprendizaje significativo. Posteriormente con el paso del tiempo los conocimientos van tomando formas distintas dentro de cada persona, para después convertirse en una experiencia aprendida.

Por otra parte, hay profesores que no utilizan el juego como estrategia de enseñanza - aprendizaje, pues algunos de ellos lo consideran como pérdida de tiempo, ya que creen que la educación solo debe ser sistemática. En la institución que fue tomada para fines de investigación, se logró percibir que los maestros casi no aplican estrategias que resulten dinámicas para el grupo, pues los docentes mencionan que no lo hacen por la falta de tiempo que tienen dentro del aula escolar, ya que los estudiantes salen del salón para dirigirse a otra clase con otro profesor.

De igual manera la falta de dominio frente al grupo por parte de los docentes y la elección de un pequeño subgrupo de alumnos, es un gran problema para que los estudiantes puedan tener una mejor comprensión del tema que impartió el docente, dando como consecuencia que el alumno pierda el interés y la motivación.

De esta manera se percibe que la falta de uso de estrategias de enseñanza aprendizaje causa un bajo rendimiento escolar, falta de interés y comprensión de los niños al tema que se les trate de enseñar en las aulas escolares.

También se encuentra estrechamente ligada con la falta de interés, preocupación y aportación del docente hacia su trabajo y desempeño laboral, dando como consecuencia un trabajo de calidad pobre, en donde su aportación hacia la educación de los niños se ve limitada hacia un crecimiento de conocimientos ricos, innovadores e interesantes y nuevos para el pequeño.

Nos queda claro que el juego es una de las estrategias más importantes para el proceso de enseñanza - aprendizaje dentro del aula escolar, y que los profesores deben incluir dentro de sus planeaciones, ya que estas hacen que los alumnos tengan una mejor manera de aprender sin mucho esfuerzo.

Por otra parte con los juegos no solo aprenden un tema sino que desarrollan nuevas habilidades para comprender y dar solución a los problemas que se les planteen.

Después de realizar diversos planteamientos sobre la problemática podemos hacernos la siguiente pregunta:

¿Es la utilización del juego un factor importante como estrategia de enseñanza - aprendizaje en los alumnos del 2º Grado Grupo “B” de la escuela primaria Jesús García, de la colonia Héroe de Nacozari de Tenosique, Tabasco?

¿Es la falta de la utilización del juego como estrategia, o un factor que determina el aprendizaje en los alumnos?

¿Es el juego una estrategia didáctica en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los alumnos?

1.2 DELIMITACION DEL PROBLEMA

La importancia del juego como estrategia de enseñanza en el aprendizaje de los alumnos de Segundo Grado Grupo —B de la escuela Primaria —Jesús García”, de la colonia Héroe de Nacozari de Tenosique, Tabasco.

1.3 JUSTIFICACION

El juego es importante tomarlo en cuenta como una de las herramientas estratégicas más importante para apoyar y reforzar cualquier tipo de conocimiento, ya que ayuda a definir, entender y comprender cualquier tipo de información.

Actualmente en el proceso de enseñanza - aprendizaje el juego es una de las herramientas necesarias e importantes para el docente, ya que con estas se comprenden, refuerzan e interiorizan la información que se le trasmite a los alumnos, con la cual algunos educandos logran desarrollar más las habilidades que ya tenían.

Por este motivo, resulta relevante tomar en cuenta el juego y llevarlo a la práctica en cualquier nivel educativo, pero primordialmente en los niveles básicos de la educación, pues es aquí en donde se empieza a perder este tipo de estrategias para fines educativos. Y en donde el uso de éste, ayuda a los pequeños a comprender de lo que se les habla durante las clases, siendo una forma divertida y dinámica para ellos de adquirir nuevos conocimientos, de una manera practica y divertida.

En la institución, se puedo apreciar que algunos de los profesores dicen implementar los juegos como una estrategia para reforzar las clases, solo que no la usan muy seguido, por la falta de tiempo para poder aplicarlos, mientras que otros no hacen utilización de dicha estrategia pues lo consideran como algo innecesario y pérdida de tiempo.

Es por eso que la presente investigación se realiza con el fin de saber si el juego como estrategia de enseñanza aprendizaje, contribuye a alcanzar las finalidades educativas que marcan los actuales diseños curriculares, bases del sistema educativo actual.

Claro está que en los proyectos educativos, se encuentren de igual manera los juegos para que los niños se sienten inmersos en un mundo de conocimientos profundos, y sin llegar a la necesidad de aburrirlos,

atormentándolos con las cantidades infinitas de libros, que prometen obsequiar los saberes necesarios.

Llegando a tal grado en que el juego facilite el desarrollo en todos los diferentes aspectos de los pequeños.

Hay amplias gamas de oportunidades de desarrollo para los infantes, pero solo unos cuantos que son del agrado de estos, por lo que se infiere que la educación de los pequeños debe ser un tanto libre de represiones de cualquier índole, para potencializar el desarrollo cognitivo, afectivo, motriz y social de los pequeños.

Las buenas estrategias acompañadas por excelentes profesores, que realizan con amor y dedicación su desempeño laboral, son reflejados en los estudiantes que se encuentran en las aulas escolares, haciendo de estos personas productivas, preactivas, dinámicos, extrovertidos y seguros de si mismos; para desarrollar y llevar a cabo lo que se propongan, con un excelente perfil profesional y prometedoras para el futuro.

1.4 OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Analizar la relevancia del juego, como estrategia de enseñanza en el aprendizaje de los alumnos de Segundo Grado Grupo "B", de la escuela Primaria —Jesús García", de la colonia Héroe de Nacozari de Tenosique, Tabasco.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

Conocer los elementos teóricos del juego como estrategia de enseñanza para el aprendizaje.

Identificar el juego como elemento esencial en el aprendizaje de los alumnos de Segundo Grado Grupo "B".

Realizar una propuesta sobre los juegos que facilitan el aprendizaje de los alumnos de Segundo Grado Grupo "B".

1.5 HIPOTESIS

El juego es una estrategia de enseñanza que influye en el aprendizaje de los alumnos.

1.6 VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE

El juego es una estrategia de enseñanza

VARIABLE DEPENDIENTE

El aprendizaje de los alumnos

1.7 MARCO REFERENCIAL

En el municipio de Tenosique del estado de Tabasco se encuentra situada la colonia Héroe de Nacozari la cual ha avanzado con el paso el tiempo debido a las múltiples gestiones que realizan las autoridades, quienes contribuyen dándoles el servicio público, obteniendo así calles con pavimentación hidráulica en su totalidad, agua potable, luz, una escuela primaria, un jardín de niños, un CBTIS (centro de estudios medio superior), un parque recreativo.

La escuela Jesús García fue fundada en 1980, actualmente cuenta con una amplia infraestructura con:

1. 12 salones con una computadora cada uno
2. 1 salón de balie y artes plásticas
3. 1 Cancha multimodal
4. 1 dirección
5. 1 departamento de psicología
6. 1 sala de juntas para profesores
7. 1 área de comedor para alumnos
8. 2 baños para profesores
9. 2 baños para alumnos
- 10.1 bodega de material didáctico
- 11.1 salón de computación con 15 equipos de computo

Así como también cuenta con el siguiente personal docente y administrativo

1. 12 profesores
2. 1 psicóloga
3. 1 Lic. En educación especial
4. 1director
5. 1 subdirector

6. 2 intendentes

Se encuentra ubicada en la Av. Del parque sin numero de la colonia Héroe de Nacozari. En cada salón se permiten un máximo de 35 alumnos, estuvo en el programa de escuela de calidad, actualmente es una institución muy demandada ya que asisten niños de diferentes colonias.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1 ANTECEDENTES DEL JUEGO

Si bien se sabe el juego tiene un lugar importante a lo largo del tiempo, mucho tiempo atrás era utilizado como un medio de relajación, y hasta el día de hoy se sigue usando para eso, pero también como una fuente de ingresos, para algunas personas.

También a lo largo de la historia muchos autores que mencionan el juego como una parte muy importante en el desarrollo de los niños y ahora son varias las teorías que se formulan acerca de éste. La humanidad desde siempre ha jugado, incluso los animales lo hacen, siendo para ellos una forma de expresarse, de igual manera los juegos realizados por los individuos varían según la misma cultura.

Entre los filósofos que abordan dicho tema es Platón y menciona que el juego tiene un valor práctico, dada la prescripción que hace, de que los niños utilicen manzanas para aprender mejor las matemáticas. —Etnismo Aristóteles que se preocupaba por los problemas educativos para la formación de hombres libres, menciona, la mayoría de los juegos de la infancia, deberían ser imitaciones de las ocupaciones serias de la edad futura”.¹

Como se puede apreciar los juegos no son solo exclusivos de tiempos actuales, ni la forma de enseñar con ellos, cabe mencionar que otros pedagogos importantes como Juan Amos Comenio en el siglo XVII, Juan Jacobo Rousseau y Giovanni Pestalozzi en el siglo XIII y principios del siglo XIX, señalaron que para un buen desarrollo del niño, este debe ser tomado en cuenta en sus intereses.

Especialmente Friedrich Fröbel, fue quien abiertamente reconoció la importancia del juego en el aprendizaje, y se interesó por los niños pequeños, estudiando los tipos de juego que necesitan para desarrollar su inteligencia.

2.1.1 CONCEPTO DE JUEGO

¹ <http://sepiensa.org.mx/contenidos/2004/irene/brevehistoria/breve.html>

Si bien se sabe que el juego es una actividad que recrea a la persona, además de que ayuda desestresar y brindar una mayor concentración al no ser en ocasiones tan rígidos. —El juego facilita la inserción de los niños en el marco social, la cual a su vez condiciona y moldea notablemente las características de aquel”.² Es decir que dicha actividad es de vital importancia ya que en ésta se practican las reglas de una sociedad, en la cual estos se enfrentarían en algún momento de sus vidas. Es tan importante para el desarrollo, por que simplemente facilita y posibilita la exploración del mundo de los adultos, dicho de otra manera el juego es como una sobrevivencia inteligente al mundo.

Es motivante el jugar con algo o alguien, ya sea cualquier tipo de normas que esta contenga. En ocasiones las reglas pueden sufrir ligeras modificaciones para que estas puedan ser aptas para los pequeños, sin olvidar que se tiene que tomar en cuenta la edad de estos. —El juego esta relacionado con las capacidad transformadora del hombre y traduce la necesidad que tiene el niño de actuar sobre el mundo”.³

Casi todo el tiempo es tan difícil para los niños lograr expresarse correctamente, pero a través del juego pueden realizarlo de una manera sencilla, simbólica, dinámica y atractiva para ellos; de igual forma representan en estas las dificultades que presentan a su alrededor, de tal manera que proyectan la realidad de sí mismos. En el juego como ya se había mencionado antes, se encuentran una serie de factores, una muy importante es la habilidad o motricidad gruesa, aun que no siempre se usan los músculos mas grandes del cuerpo en ocasiones son requeridas como para saltar, correr o simplemente caminar.

Siendo así entonces —Los juegos estimulan los sentidos, aprenden a usar sus músculos, coordinan la visión con el movimiento, obteniendo el dominio sobre su cuerpo”.⁴ En una clase integral se requiere del esfuerzo, interés y ganas de aprender de los mismo educandos para que lleven a cabo la actividad

² Diccionario de pedagogía y psicología, Pág. 186

³ Diccionario de las ciencias de la educación, Edit. Santillana, México DF. Año 2002

⁴ E. Papalia. Dianne, Psicología del desarrollo humano, Edit. Mc Graw Hill, México DF.

a realizar, emitida por el profesor durante la sesión. Dicha actividad educativa juega un papel sumamente importante dentro de la educación; así mismo esta brinda un estímulo mental y físico, además de contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas. Dentro del aula los educandos pueden establecer los objetivos del juego como así mismo algún listado de reglas para que este logre su fin, siempre y cuando no sobrepasen las normas ya establecidas del aula, el profesor fungirá en la actividad como guía ayudando a la formación del aprendizaje y desarrollo de los pequeños.

Cabe mencionar que hay una gran cantidad de juegos y tipos de juegos: de rol en la cual el participante asume un determinado papel o personalidad concreta de estrategia que básicamente es entretenimiento, requiriendo de inteligencia y planificación, de igual manera juegos de mesa que como su nombre lo indica, necesita de un soporte para que los pequeños jueguen; y alguna que otras veces de videojuegos que son programas informáticos que necesitan de un aparato electrónico, entre otros. En muchas ocasiones los juegos infantiles, pueden implicar la utilización de un juguete aunque no sea imprescindible; un juguete puede ser utilizado individualmente o en combinación con otros.

Aun cuando dicho objeto se encuentre asociado a otra época u otra cultura en particular, no dejarán de ser un entretenimiento o recreación para los niños. De igual forma cabe destacar que existe una disciplina de las matemáticas que bien es conocida como teoría de juegos, que utiliza modelos para analizar las interacciones en las estructuras formalizadas de incentivos y para llevar a cabo procesos de decisión, en la cual se estudian las estrategias óptimas, así como el comportamiento previsto y observado de individuos en juegos.

2.1.2 TIPOS DE JUEGO

Es que el juego, resulta el fundamento del logro de la libertad y de la autoconciencia, fenómenos que hemos señalado con anterioridad. De la misma manera que no se puede hablar de conductas infantiles en general, sino de las que corresponden a cada etapa del desarrollo, tampoco pueden englobarse todos los juegos del niño en una sola categoría. Por el contrario, hay tal diversidad de ellos que se hace difícil su clasificación.

Un primer intento de sistematización de las distintas variedades de actividades lúdicas podría ser, que partiendo del criterio del sentido en el que siempre se juega con algo, se distinguen los juegos que se valen de objetos reales de aquellos otros que lo hacen con objetos imaginarios. Sobre el particular diremos que no hay que sobre valorar el realismo de tales objetos, pues jamás alcanzan el significado que podemos atribuirle los adultos. En este sentido es bueno recordar que dado el franco predominio de la asimilación en esta actividad infantil, una ramita de árbol es equiparable a un juguete sofisticado, al que en ocasiones puede sustituir sin desventaja alguna.

La forma mas simple, la cual comienza durante los primeros años corresponde al juego funcional que involucra movimientos musculares repetitivos; el segundo nivel de complejidad cognitiva se observa en el juego constructivo de los niños pequeños y preescolares utilizando objetos y materiales para hacer cosas; y el juego de simulación también denominado juego fantasioso, dramático o imaginativo, se basa en la función simbólica, la cual surge cerca del final de la etapa sensoriomotora”.⁵

La naturaleza convencional del juego aporta una contribución pedagógica muy relevante, ya que se fundamenta en el respecto hacia los demás; en el aceptar voluntariamente el pacto de reglas pero al mismo tiempo estar obligado a seguir las prohibiciones y restricciones que imponen esas reglas.

2. 2 FUNDAMENTOS TEORICOS DEL JUEGO

⁵ E. Papalia Diane, Otros, Desarrollo humano, Edit. Mac Graw Hill, Edic. 8°, Bogotá Colombia, Pág.

–Las primeras teorías elaboradas sobre el juego propiamente dicho, se remiten al siglo XIX y pueden agruparse en cuatro tendencias”:⁶

1. La teoría del exceso de energía. (Herbert Spencer basado en los escritos filosóficos de Friedrich Von Schiller), postula que el juego sirve, para gastar el sobrante de energía que todo organismo joven tiene y que no necesita, pues sus necesidades están satisfechas por otros.

2. La teoría de la relajación. (Lazarus), de forma complementaria a la anterior, sostiene que el juego sirve para relajar a los individuos que tienen que realizar actividades difíciles y trabajosas (laboriosas), que le producen fatiga y para recuperarse juega, logrando así poder relajarse.

3. La teoría de la recapitulación. G.S.Hall, está basada en las teorías evolucionistas, que proponen que cada individuo reproduce el desarrollo de la especie, por eso el niño realiza en el juego, actividades que sus ancestros realizaron.

4. La teoría de la práctica o del pre-ejercicio. Es más cercana al concepto actual que tenemos sobre el juego y fue propuesta por el alemán Karl Groos, el cual sostiene que el juego es necesario para la maduración psicofisiológica y que es un fenómeno que está ligado al crecimiento. Posteriormente a este autor, son varias las corrientes psicológicas que retoman estos conceptos y tratan el papel del juego en el desarrollo de niños y niñas, entre ellas la de Jean Piaget, se considera la más completa.

Para Sigmund Freud, el juego está relacionado con la expresión de los deseos que no puede satisfacerse en la realidad y por lo tanto las actividades lúdicas que el niño realiza le sirven de manera simbólica.

Para el autor Lev S. Vigotsky el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que

⁶ <http://sepiensa.org.mx/contenidos/2004/irene/brevehistoria/breve.html>

son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

El estudio del juego actualmente sigue basándose en las aportaciones de estos autores, tanto en el hogar como en la escuela son múltiples las aplicaciones de las actividades lúdicas en pro del desarrollo armónico de niños y niñas, siendo el juego el canal de las manifestaciones creativas y culturales por donde transita la infancia.

Pero el panorama del juego no puede quedar sólo en los aspectos pedagógicos y psicológicos, ya que a lo largo de la historia es inmenso el abanico de manifestaciones que en forma de juegos, deportes, competencias, y entretenimientos el ser humano ha desarrollado y continúa practicando y disfrutando, pues además de ser el Homo Sapiens y el Homo Faber es desde siempre, el Homo Ludens.

2.2.1 EL DESARROLLO PSICOMOTOR

Si siguiéramos a un grupo de niños en su camino de regreso de la escuela a la casa, veríamos que alguno de ellos corren o saltan, otros caminan por los bordes de la acera o de las bardas, otros se balancean hasta que saltan, tratando de romper las marcas de la distancia, aunque en ocasiones se rompen un hueso. Algunos de estos chicos llegaran a su casa, comerán algo ligero, y saldrán de nuevo a la calle a jugar con sus amigos. Tratan de saltar a la cuerda, pelota, patinar o montar en bicicleta, etc. Y otros especialmente cuyo padres trabajan fuera de casa, pueden permanecer en la escuela, si es que estas se encuentra realizando curso para los niños.

—Drante la niñez intermedia, las capacidades motrices de los niños continúan progresando. Los niños son cada vez más fuertes, rápidos y más coordinados, y les complace sobremanera poner a prueba sus cuerpos y aprender nuevas habilidades”.⁷El tipo de juego es parte del legado evolutivo del ser humano, muchos niños, cuando superan la etapa del juego rudo y comienzan a jugar con reglas, se concentran es deportes organizados dirigidos por adultos.

Se conoce como desarrollo psicomotor a la madurez psicológica y muscular que tiene una persona, en este caso un niño. Los aspectos psicológicos y musculares son las variables que constituyen la conducta o la actitud. Al contrario del intelectual que está dado por la maduración de la memoria, el razonamiento y el proceso global del pensamiento.

El desarrollo psicomotor es diferente en cada niño, sin embargo, es claro que él se presenta en el mismo orden en cada niño. Es así, por ejemplo, que el desarrollo avanza de la cabeza a los pies, por ello vemos que el desarrollo funcional de la cabeza y las manos es primero que el desarrollo de las piernas y los pies. Los factores hereditarios, ambientales y físicos también influyen en el proceso de crecimiento psicomotor.

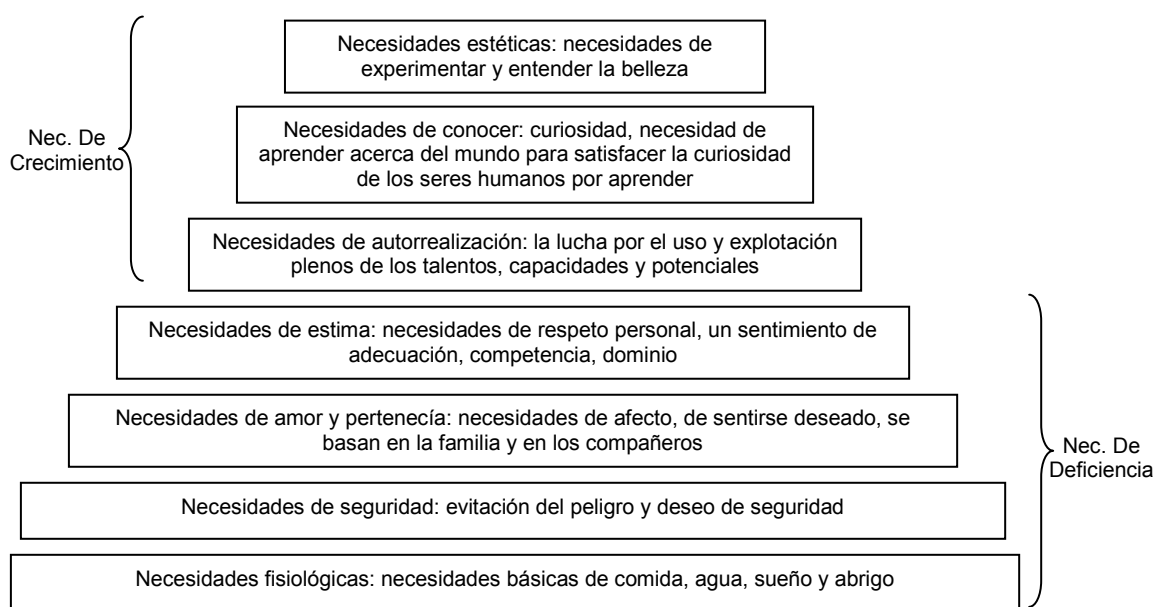
⁷ E. Papalia Diane, Otros, Desarrollo humano, Edit. Mac Graw Hill, Edic. 8°, Bogotá Colombia, Pág. 326

2.2.2 TEORIA MOTIVACIONAL

De acuerdo al latín a la palabra motivación proviene de los términos latinos *motus* (–movido”) y *motio* (–movimiento”), como se sabe para la psicología y la filosofía, la motivación son aquellas cosas que impulsan a una persona a realizar determinadas acciones y a persistir en ellas hasta el cumplimiento de sus objetivos. Está palabra de movimiento también se encuentra vinculada con la voluntad y el interés, en otras palabras, la motivación es la voluntad para hacer un esfuerzo y alcanzare ciertas metas.

La motivación es un efecto que todo ser humano siente, en donde el individuo al sentirse motivado y atraído por algo, o simplemente un gusto extraordinario por alguna cosa. Cabe mencionar que Maslow (1968 – 1970) utilizo la teoría de las necesidades para explicar la motivación humana. De acuerdo con la teoría de las necesidades de Maslow, el experimentar necesidades insatisfechas se crea tensión, y ello ocasiona que las personas intenten alcanzar metas que le permitan reducir o eliminar esa tensión.

–De igual manera Maslow desarrollo una jerarquía de siete necesidades básicas”:⁸



Pirámide de jerarquía de necesidades de Maslow

LOS PROFESORES Y LOS ALUMNOS SON LOS PROPIOS PROTAGONISTAS DE LA CLASE los utilizados como informantes privilegiados de lo que en ella ocurre. La

⁸ T. Herson Kennet, F. Eller Ben, psicología educativa para la enseñanza eficaz, Edit. Thompson, México DF., Pág. 382

preocupación por las áreas curriculares de Español y matemáticas responde a dos razones importantes: la primera es la necesidad de concretar y definir con precisión los ambientes de aprendizaje y la segunda razón, es que ambas materias curriculares tienen la suficiente entidad como para considerarlas objetivos legítimos de estudio.

El alumno al momento de ingresar a alguna institución lo mueve el interés y particularmente la motivación que siente por lo que pudiera aprender, es por eso que —~~Para~~ que tenga lugar el aprendizaje es necesario contar con la participación activa del sujeto que aprende.”⁹ Este trabajo pretende abordar una problemática altamente preocupante específicamente en el nivel primaria, de la presente enseñanza: que posteriormente da como resultado el fracaso escolar

La adquisición de conocimientos se debe de evaluar mediante diversos procedimientos, Existen dos variables que pueden ser relevantes para la explicación del rendimiento y que ofrecen la posibilidad de ser manipuladas por el mismo: Desarrollo cognitivo y el tipo de pautas motivacionales que los alumnos ponen en juego en una situación de logro dentro de las escuelas.

El mostrar una u otra pauta de comportamiento es completamente independiente del nivel intelectual de los niños, incluso sujetos muy inteligentes desarrollan con frecuencia pautas motivacionales del tipo indefensión que les lleva a obtener un mal rendimiento. Los sujetos que se encuentran más avanzados en el desarrollo cognitivos y los que se muestran orientados hacia metas de aprendizaje serán los que mejores calificaciones escolares obtendrán.

En las escuelas infantiles puede constituir una actividad especial para un grupo de edad que de otro modo suele ser olvidado. Es el equivalente a la costumbre de separar a los niños mayores para unas actividades más estructuradas fuera de sus aulas. El juego resulta un factor motivante y que también puede ayudar a los niños mayores que tengan dificultades de

⁹ Diccionario de las ciencias de la educación, Edit. Santillana, México, Año 2002, Pág. 979

aprendizaje, que podrán jugar con los objetos a su propio nivel, o a aquellas que tengan problemas de motricidad.

Es frecuente que las educadoras no sepan abordar el problema de realizar una actividad adecuada y apropiada a los niños con necesidades especiales que tienen a su cargo. La motivación como factor evalúa la existencia o ausencia de conductas vinculadas con la motivación e interés del niño en sus estudios. Se recogen aspectos relacionados con la preocupación por los estudios, interés por las tareas escolares y comportamientos descuidados en temas académicos.

El aprendizaje de los alumnos no solo queda en las manos del profesor al momento, de que el niño llega a la escuela, sino que es una tarea de equipo en donde interviene los padres, hermanos y amigos, —Obviamente, la motivación juega un papel muy importante en el aprendizaje. Los estudiantes que son motivados, trabajan con un propósito y con energía”.¹⁰

Cuanto más responsables y autodisciplinados son los alumnos mejor rendimiento obtienen, suelen ser internos en sus atribuciones; desarrollan un autoconcepto académico positivo, se perciben como una buena persona, en general, se encuentran más motivados intrínsecamente y hacia la consecución de reconocimiento social, tienen mayores expectativas de éxito futuro en las tareas escolares y, por último, muestran mayor interés por la dirección que toman sus estudios.

Es entonces que cuanto mayor sea el grado de concentración más fácil será para el alumno orientar la atención hacia las actividades que está trabajando. Los estudiantes que presentan un menor nivel de concentración muestran peores rendimientos, atribuyen sus fracasos a la baja capacidad y, sobre todo, al poco esfuerzo realizado, suelen tener una autoimagen negativa y peor autoconcepto como estudiantes, están desmotivados tanto intrínsecamente como extrínsecamente y muestran un notable desinterés por sus estudios.

¹⁰ M. L. Bigge, Bases psicológicas de la educación, Edit. Trillas, 1ra. Ed., México, Año 2000, Pág. 562

El nivel y el tipo de motivación desarrollada influyen en las estrategias de aprendizaje. Es pos ellos que el tipo y el número de estrategias de aprendizaje influyen en el esfuerzo y persistencia del estudiante, y éstos, a su vez, sobre el rendimiento académico.” Se puede apreciar que en el proceso enseñanza – aprendizaje, los comportamientos del profesor y de los alumnos son provocados por la relación que se establece entre los sujetos mismo y los demás, así como en su medio ambiente. La motivación es el conjunto de necesidades, intereses y deseos que provocan, orientan y sostienen un comportamiento determinado”.¹¹

La clase, es un grupo y por lo tanto, es de vital importancia para el pedagogo contemplarla desde la perspectiva de la psicología. Una clase es en efecto, una pequeña sociedad en la que los alumnos piensan, sienten y actúan de distinto modo que cuando se hallan aislados. Es importante que tanto los docentes como los alumnos se encuentren contenidos dentro de la institución ya que, a menudo los docentes parecen más preocuparse por los fracasos escolares de los alumnos que los alumnos mismos de este modo.

En el caso del rendimiento académico es sinónimo de las calificaciones académicas que el estudiante obtiene, es decir, el producto de aprendizaje evaluado institucionalmente a través de unas calificaciones, lo que ningún caso debe confundirse con la calidad y profundidad de los aprendizajes realizados. El tener éxito y obtener buenos resultados no implica necesariamente aprender, lo cual no adquieren conocimientos significativos y duraderos.

Puede darse el caso de que un aprendizaje de calidad esté asociado con buenas calificaciones, pero también es posible que en muchas ocasiones un aprendizaje mecánico o repetitivo lleve consigo la obtención de altas calificaciones. De esta forma, la diferenciación aprendizaje significativo-rendimiento puede ser unas de las razones por la que un porcentaje relativamente alto de la varianza del rendimiento quede sin explicar a partir de las relaciones causales planteadas.

¹¹ ARREDONDO Galván Víctor Martiano, Didáctica general, Edit. Limusa, 1ra. Ed., México, Año 2000, Pág. 29

He aquí entonces la pregunta de ¿Cómo motivar a los estudiantes? No se trata de conceptualizar qué se entiende por motivación, pues definiciones abundan por doquier, pero la motivación está directamente relacionada con los logros de aprendizaje. Mucho tiene que ver la propia motivación del profesor en relación a la disciplina que enseña, la función docente y sus propias convicciones sobre la enseñanza y los aprendizajes.

—La motivación es un elemento que impulsa al estudiante para actuar y es el incentivo para seguir aprendiendo. El maestro debe provocar el interés de sus alumnos y, por medio de este interés, debe lograr motivar las actividades del aprendizaje”.¹² En cualquier caso, todo tiene directa influencia en los aprendizajes, por tanto, se puede decir que mientras más motivado esté el estudiante más aprenderá. En otras palabras, cuando se aprende de manera significativa se evidencia un fuerte componente motivacional, por lo que la automotivación se incrementa de manera natural.

Por supuesto no hay que dejar en el olvido que los estudiantes se mueven por la motivación intrínseca, la cual es la que los motiva a realizar las cosas por su propio gusto y la extrínseca que es emitida por las personas que lo rodean. En la práctica educativa hay mucha participación y colaboración en un amplio número de protagonistas, los que tienen que estar permanentemente evaluados por los profesionales de la educación, es decir evaluar para conocer y conocer para mejorar. La evaluación del proceso con el ánimo de motivar el crecimiento de la persona, la que debe ser también permanente.

2.2.3 EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

¹² BOLAÑOS Martínez Víctor Hugo, Didáctica integral, Edit. Porrúa, 4ta. Ed., México, Año 1995, Pág. 86

Dicho aprendizaje es adquirido por los alumnos mediante el proceso de enseñanza – aprendizaje, y esta aprensión varia dependiendo de las capacidades y habilidades de cada niño. Según bajo el punto de vista cognoscitivo del Psicólogo Ausubel el aprendizaje significativo, —Este aprendizaje ocurre cuando la nueva información se enlaza con las ideas pertinentes de afianzamiento (para esta información nueva) ya que existen en la estructura cognoscitiva del que aprende”.¹³

De tal manera que los conocimientos que va adquiriendo el ser humano cuando es pequeño, van tomando distintas formas conforme pasa el tiempo ya que el aprendizaje anterior se relaciona con el nuevo aprendizaje y lo modifica de acuerdo a sus ideologías y a los aprendizajes adquiridos con anterioridad. De tal manera que el cerebro almacena y ordena toda la información según la importancia o jerarquía de cada uno de los anteriores.

Este tipo de aprendizaje hace que la vida de la persona sea más fácil, ya que dicha información por lo regular fue aprendida durante el periodo educacional. También ayuda a la persona en las tareas cotidianas de la vida. Cabe mencionar que dicho conocimiento podrían ser modificados de acuerdo a al proceso de transición y cambio conceptual de cada individuo.

De igual forma se mencionan tres tipos de aprendizaje significativo, como son:

- 1) El aprendizaje representacional: Depende del aprendizaje básico
- 2) El aprendizaje de conceptos: Seria igual a aprendizaje representativo
- 3) El aprendizaje proposicional: No es aprender el significado aislado de los diferentes conceptos, sino el significado de ella como un todo.

2.2.4 EL APRENDIZAJE SITUADO

¹³ ARANCIBIA C. Violeta, otros, Psicología de la educación, Edit. Alfaomega, 2ª. Ed., México DF., Pág. 85

El aprendizaje situado que construyó el pedagogo John Dewey, tiene aportaciones relevantes en relación a la investigación presente, ya que le da mayor importancia a la posición del alumno que a la posición del profesor, de los programas o la infraestructura escolar. John Dewey propone como aprendizaje situado, la invitación a que cada profesor se sitúe (instalarse) a nivel del alumno, desde su propia condición física, su propia perspectiva, sus intereses y competencias. Es por tanto necesario para el profesor:

Obtener información del proceso mismo del aprendizaje, es decir, de cómo están pensando los alumnos, de cómo aplican el conocimiento que construyen en lo personal y de manera conjunta en la resolución de los problemas planteados o en un amplio espectro de tareas significativas.

Trascender la evaluación orientada a la mediación del recuerdo de la información declarativa vinculada al problema analizado, abandonar el enfoque del examen de respuestas cortas y univocas.

Retroalimentar al alumno y al docente con miras a mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje y el currículo, mas que solo a la certificación o control administrativo.

—Para Boehrer (2002), los grandes logros u objetivos que se persiguen en el aprendizaje situado, que construyen los aspectos para evaluar, se integran en ocho categorías”¹⁴:

- 1) Fomentar el pensamiento crítico.
- 2) Promover la responsabilidad del estudiante ante el estudio.
- 3) Transferir la información, los conceptos, las técnicas.
- 4) Convertirse en autoridad en la materia en un ámbito concreto.
- 5) Vincular aprendizajes afectivos y cognitivos.
- 6) Darle vida a la dinámica de la clase; fomentar la motivación.
- 7) Desarrollar habilidades cooperativas.

¹⁴ S. Ferreres Vicent, El aprendizaje basado en problemas y el método de casos, Edit. Alfaomega, México DF., Pág. 85

8) Promover el aprendizaje autodirigido.

De esta manera el niño se integra en el espacio educativo con seguridad, encontrándose a sí mismo en cada área, sintiendo el conocimiento como parte de él, de esta manera involucrarse en el aprendizaje es fácil, cuando la forma de conducir el conocimiento estuvo planeado y dirigido hacia él. El aprendizaje situado visualiza al alumno tal como es, marcando una enseñanza que se sitúa con sus características fundamentales, como ser humano bio-psico-social, debe estudiar cada una de sus necesidades, para así formar desde un enfoque integral. Es aquí dónde el juego surge como una estrategia elemental del aprendizaje situado, cuando el niño encuentra interés y motivación en los contenidos que se abordan.

2.2.5 EL CONSTRUCTIVISMO

El constructivismo es una concepción filosófica que surge como consecuencia de la interacción entre las empiristas e innatismo. Las personas a diario hacen uso del constructivismo sin darse cuenta, el partir de un conocimiento fácil o entendible para el individuo facilita el entendimiento para lo que pretende explicar conllevando a explicaciones más abstractas.

En donde de tal manera se aprecia que el constructivismo no es un método de enseñanza, ni una técnica de enseñar, sino un paradigma abierto para ayudar al sujeto a construir experiencias que pueden ayudarle a resolver problemas. —Considerando los elementos de estructurales del constructivismo, se percibe el valor imprescindible del uso de juegos como recurso pedagógico, pues el [hecho-de-contar] inherente a los juegos contribuye a la comprensión de los nuevos contenidos que se pretende desarrollar”.¹⁵

Dicha construcción se manifiesta en tres momentos significativos que son síncreisis, que es la visión caótica de todo, el análisis que son las abstracciones que ordena el caos, y la síntesis que sería la totalización de las relaciones. Y al hablar en cuestiones educativa las funciones de los profesores es trabajar con las informaciones y con la realidad para construir nuevas imágenes de la vida.

El constructivismo sostiene, que el niño construye su peculiar modo de pensar, de conocer de un modo activo, como resultado de la interacción entre sus capacidades innatas y la exploración ambiental que realiza mediante el tratamiento de la información que recibe del entorno.

2.2.6 INTELIGENCIAS MULTIPLES

¹⁵ C. Antunes Celso, Las inteligencias múltiples (Como estimularlas y desarrollarlas), Edit. Alfaomega, México DF., Pág. 90

Si bien el ser humano esta dotado grandes habilidades y algunas más desarrolladas que otras, este suceso es normal, dichas habilidades se empiezan a desarrollar desde los primeros años de vida y se refuerzan de acuerdo a las distintas necesidades de cada individuo. Dicho termino aun es algo nuevo, pero no por eso quiere decir que no sirva, al contrario; diferentes inteligencias son muy completas, este termino se utiliza mucho en al área de psicología educacional y habría que tomar en cuenta que la inteligencia no es algo que se aprenda, sino que se ve como una potencialidad.

Como bien se sabe la inteligencia no es algo o una cosa, mas bien es una potencialidad, el poder desarrollar algunas actividades en especifico requiere de alguna de las inteligencias, el ser humano desde que esta pequeño, empieza a desarrollar sus potencialidades de acuerdo a sus necesidades y también depende del contexto social en el que se encuentre, como dice Gardner la sofisticación varia dependiendo de cada individuo de acuerdo a su evolución. —Siendo así posible identificar las siete inteligencias diferentes como”¹⁶.

INTELIGENCIAS	DESCRIPCIÓN
Inteligencia lingüística	Incluye competencias semánticas, fonológicas, sintácticas y pragmáticas.
Inteligencia musical	Opera fundamentalmente con tono, ritmo y timbre; y permite al individuo derivar significado de la organización del sonido.
Inteligencia lógico - matemática	Exploran la cadena de razonamiento y las relaciones entre ellas a un nivel puramente abstracto.
Inteligencia espacial	Incluyen percepciones precisas de formas u objetos, habilidad para recrearlos sin referencia al estímulo físico, habilidad para manipular o modificar tales imágenes en el espacio.
Inteligencia Kinestésica – corporal	Habilidad para resolver problemas o elaborar productos usando partes de o todo el cuerpo.
Inteligencia intrapersonal	Capacidad básica del individuo de poder acceder a sus propios sentimientos y a distinguir entre los distintos sentimientos que siente.
Inteligencia interpersonal	Capacidad para distinguir los sentimientos, comportamientos, motivaciones y atributo de las demás personas.

Cuadro 1: Descripción de las inteligencias

Seria interesante para continuar, saber si la inteligencia en algún momento de nuestras vidas llega aumentar, la respuesta seria positiva, pues

¹⁶ ARANCIBIA C. Violeta, Otros, Psicología de la educación, Edit. Alfaomega, 2ª. Ed., México DF., Pág. 136, 137

conforme la persona va creciendo, sus capacidades de inteligencia maduran con él. Siempre y cuando el sujeto este expuesto a modificaciones, mediante los estímulos adecuados.

—Según Howard Gardner (que publicó por vez primera sus investigaciones en 1983), serían 8 y, por tanto el ser humano poseería ocho puntos diferentes de su cerebro donde se albergarían diferentes inteligencias. Serian la inteligencia lingüística o verbal, la lógico – matemática, la espacial, la musical, la cenestésica corporal, la naturalista y las inteligencias personales, esto es, la intrapersonal y la interpersonal¹⁷.

De hecho a ese numero ya existentes de inteligencias se suma una mas, aportada por el profesor brasileño Nilson Machado, doctor de educación por la universidad de Sao Paulo, donde imparte clases desde 1972 y en 1996 añade la novena inteligencia llamada pictórica. Ya que menciona haber un eslabón entre las inteligencias de Gardner con la de él. Y la menciona antes de que Gardner mencione la de naturalista.

Sin dudas el ser humano esta dotado de increíbles inteligencias, y aun queda mucho por descubrir en éste mismo. El cerebro del humano es tan complejo como para descubrirlo y entenderlo en un solo momento, es por ello que las investigaciones científicas siguen avanzando para saber más sobre el ser humano.

2.2.7 EL PENSAMIENTO CREATIVO

¹⁷ C. Antunes Celso, Las inteligencias múltiples (Como estimularlas y desarrollarlas), Edit. Alfaomega, México DF., Pág. 21

Otro de los puntos importantes para la educación actual, es lograr que los alumnos utilicen la creatividad para realizar sus tareas y entregar trabajos de calidad al profesor, pero esa habilidad de la creatividad debe fomentarla el profesor siempre. Todas las personas son creativas algunas más que otras y esto depende de la estimulación recibida durante la infancia.

—Actualmente, se considera que la creatividad constituye una capacidad inherente a todo ser humano, susceptible de ser estimulada y desarrollada y en cuya expresión intervienen una gran cantidad de factores”.¹⁸ Sin duda alguna la creatividad ayuda a la resolución de los problemas cotidianos, pues el sujeto trata de idear la forma más conveniente para él de solucionar dicho problema.

La creatividad puede ser parte extraordinaria del proceso, para el maestro y los estudiantes por igual. Algunos profesores parecen tener un don que les permite elaborar actividades creativas para sus grupos, y algunos estudiantes parecen tener una habilidad especial encontrar soluciones únicas y, a veces, extrañas. Los psicólogos educativos concuerdan en que la creatividad, como la solución de problemas, es muy importante en el proceso educativo, pero la mayoría también coincide en que ha sido difícil precisar el concepto y la definición de creatividad.

Sin embargo, lo ambiguo de la definición de la creatividad no ha impedido los esfuerzos por abordar este difícil problema. De hecho las personas creativas muestran perspicacia especial de tres maneras: recogen información pertinente al problema, con frecuencia información que nadie más pensó en examinar, ven relaciones entre partes de información en apariencia aisladas y por último ven analogías entre un problema nuevo y uno que ya han solucionado. Estas habilidades no surgen espontáneamente sino que se hacen más eficientes con la experiencia y el conocimiento.

2.3 EL PROCESO DE ENSEÑAR Y APRENDER

¹⁸ ARANCIBIA C. Violeta, Otros, Psicología de la educación, Edit. Alfaomega, 2ª. Ed., México DF., Pág. 122

En el salón de clases, lugar que se ha dotado por naturaleza de la concepción de enseñar, se lleva a los alumnos por diversidad de caminos para alcanzar tal ensueño. Los alumnos estarán ahí dispuestos a percibir todo cuanto puedan y retenerlo. Este es el proceso de enseñar, pero se busca un equilibrio, para que también haya lugar para aprender, esa información que queda en el alumno, porque fue de interés, significativa o motivante.

El proceso de enseñar y aprender es un proceder complejo, una estructura que depende del alumno y del profesor, del programa y el salón de estudio, así como la intención, esas formas en el que intentará hacer llegar el conocimiento. Se analizará entonces lo que interviene en dicho proceso.

2.3.1 CONCEPTO DE ENSEÑANZA

La enseñanza es el arte de transmitir conocimiento e información a una o mas personas, con el fin de que este segundo grupo aprenda y experimente dicha información. Como por ejemplo quien tiene un grado mayor de responsabilidad de aportar nuevos conocimientos en el aula de clases es el profesor y quienes la recibirán serán los alumnos la cual, de igual forma realizaran contribuciones, con las investigaciones previos solicitados por el profesor, siendo que equitativamente habrá retroalimentación por ambas partes, para posteriormente el infante haga una aprehensión sobre los nuevos conocimientos.

—El resultado de la enseñanza es la instrucción, conjunto de conocimientos que constituyen la cultura de un individuo”.¹⁹ Al momento de enseñar se toma en cuenta el entorno social, la cultura, las tradiciones, las costumbres e inclusive en algunas ocasiones la religión, etc.

Muchos factores que intervienen en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los pequeños a educar; ya que a veces es mal vista la forma de instruir de los profesores a los educandos, por los padres de familia. Pero sin embargo desde el punto de vista didáctico, la enseñanza pretende también el perfeccionamiento del sujeto a través del aprendizaje.

Enseñanza y aprendizaje constituyen pues, las dos fases del proceso de adquisición de conocimientos cuya manifestación concreta es la instrucción alcanzada en un momento dado. Todo lo mencionado anteriormente se encuentra estrechamente ligado con el entorno escolar, ya que todo lo que vea, oiga, realice y memorice el alumno se convertirá en un aprendizaje, convirtiéndose así en la finalidad primordial de la educación.

Hay que tener mucho cuidado en el momento de instruir a los jóvenes estudiantes, es preferible indagarlos para saber previamente cuales son los conocimientos que estos poseen, antes de empezar la clase para posteriormente iniciarla en base a lo mencionado previos. —El acto en virtud

¹⁹ <http://www.entradagratis.com/enciclopedia-de-educacion/3536/enseñanza>

del cual el docente pone de manifiesto los objetos de conocimiento al alumno para que éste los comprenda”.²⁰ Cuando el docente transmite la información usa técnicas, herramientas y procedimientos para poder alcanzar los objetivos trazados de acuerdo a los planes y programas de clases, que se encuentran previamente ya establecidos.

Básicamente la enseñanza se resuelve en un proceso simple en donde se encuentra el emisor (es el profesor), un contenido (siendo el mensaje que se procura transmitir), un canal (el soporte por el cual circula el mensaje, llegando a ser oral, escrito, por multimedia, etc.) y un código adecuado al contenido para llegarle al receptor.

Pero a nivel cognitivo es comprender, interiorizar cualquier información y para posteriormente sentirlo propio, de hecho entre las diferentes contribuciones científicas al tema, destacan las teorías psicológicas sobre el aprendizaje, que han aportado elementos tan valiosos como la necesidad de motivación o de estímulos positivos, fundamentales para una enseñanza más eficaz.

Habría entonces que recordar que para haber una enseñanza es necesario estar empapado de una amplia gama de información, para ser nutrida la clase diaria a realizar. En la enseñanza se encuentran dos pasos a seguir, siendo la acción y el efecto de enseñar pero igualmente se tiene entendido de esta —a que comprende los estudios especiales para la profesión o carrera”.²¹ Es decir cualquier estudio a realizar, comprenderá de ese factor de suma importancia para seguir realizando estudios de mayor grado.

Actualmente al utilizar el libro de texto tradicional el profesor tiene que explicar cada unidad temática, pero tiene dos opciones para llevar a cabo dicha actividad, una puede seguir tal cual la explicación del ejemplar o bien realizar la interpretación con sus propias palabras.

²⁰ Diccionario de las ciencias de la educación, Edit. Santillana, México DF. Año 2002

²¹ Gran diccionario enciclopédico, tomo 4, Edit. Selecciones del Reader's Digest Iberia, Madrid y Reader's México S.A. de C.V., Pág. 1271

Aun se encuentran profesores que suelen tener ya creado sus propios apuntes, haciendo uso de estos para explicar sus clases año tras año, así mismo la educación se vuelve monótona y regresiva en lugar de progresivo; muchas veces igual por la carencia de la actualización de los ejemplares es que llega a suceder estas clases de atrocidades.

La enseñanza ocupa el sentido de finalidad de la educación, la selección igual, la jerarquía de los temas se relaciona con la pregunta ¿Qué enseñar? , por supuesto debe de haber una secuencia en los contenidos para al momento de ser abordados, resolver la interrogante de ¿Cuánto enseñar?, es ahí en el docente, tiene la tarea de modular proporcionalmente toda la información a transmitir con la ayuda de los programas de estudio, de acuerdo al nivel a impartir.

También será un facilitador y guía, creando el nexo entre el conocimiento – alumno, logrando así un proceso de interacción o bien llamado proceso de enseñanza aprendizaje, basado en la iniciativa con el afán del saber de cada alumno de aprender nuevas y mejores cosas. Es tan importante la función mediadora del docente entre la educación y el niño, pues es de suma importancia que éste se sienta motivado para continuar sus estudios, en la cual los efectos de este se el reflejaran en él, el aprendizaje adquirido.

Cabe mencionar que la educación es una empresa intentado producir un cierto tipo de persona mediante la transmisión de conocimientos, habilidades de una persona a otra. —Enseñar es tener la intención de que alguien aprenda algo”.²² Dicho termino no es fácil de manejar debido a la palabra, enseñanza no se designa una sola actividad; puede involucrar muchas clases diferentes de actividades, tales como hablar, escribir, leer, hacer preguntas, crear situaciones en la que los alumnos aprendan; no solo se basa en proporcionarle información a los jóvenes estudiantes para leerla, ni memoricen determinada información.

²² T.W. Moore, Filosofía de la educación, Edit. Trillas, 2da. Ed., México DF., Año 2006, Pág. 60

De igual manera al llevar a cabo dicha actividad el profesor deberá crear un ambiente cómodo, confortable, sobre todo sumamente agradable en donde el alumno se sienta en confianza, encontrándose en la mejor disposición de iniciar un proceso de enseñanza aprendizaje. También el maestro debe organizar sus actividades programadas a impartir, en una forma apropiada a las circunstancias, a la edad, sobre todo a las capacidades del alumno, con la intención de que aprenda algo, entonces estará enseñando.

Hoy día se sabe que enseñar también significa establecer y reconocer, aunque sea de manera mínima, una relación entre dos personas como el maestro y el alumno. En la cual el profesor intenta hacerse responsable del aprendizaje de otra persona comprometiéndose a esforzarse, para que este adquiera un conocimiento real, variando sus métodos si es necesario, con tal de que produzca el aprendizaje.

2.3.2 CONCEPTO DE APRENDIZAJE

El aprendizaje se da por la convivencia continua, con los demás personas, entorno social, ambiental y objetos materiales. Los seres humanos aprenden por la experiencia que hayan vivido con todo lo que los rodea, así mismo cuando este es pequeño lleva a cabo su aprendizaje por medio del juego. «La perspectiva del aprendizaje se relaciona con el comportamiento que se puede observar, estudiar objetiva y científicamente».²³ Los teóricos del aprendizaje, sostienen que el desarrollo en el comportamiento con base en la experiencia, o la adaptación al ambiente.

Dicho aprendizaje es tan complejo pues conlleva una serie de aspectos maravillosos que suceden en el cerebro para posteriormente concretizar lo aprendido durante el día. Sin duda alguna el aprendizaje se da de varias formas, como por ejemplo verbal o no verbal, la primera se lleva a cabo al momento de leer alguna lectura, dialogo; la segunda es por escrito o igual por otras formas, en fin, es tan amplio el campo de conocimientos esperando a ser aprendidos e interiorizados por alguien.

Cada información adquirida renueva el aprendizaje anterior, transformándose en un nuevo conocimiento, permitiéndose así mismo la persona de reflexionar sobre el campo que aun le falta por explorar para empaparse de nueva información, y provocando al mismo tiempo el que se sienta autosatisfecho.

Pero que tan diferente es cuando una persona tiene dificultades para aprender, a esto se le puede llamar trastornos del aprendizaje la cual describe una serie de dificultades en el aprendizaje de las habilidades académicas, particularmente lectura, cálculo y expresión escrita, pero también puede afectar en la habilidad de la persona para hablar, escuchar, deletrear, razonar, recordar u organizar cualquier tipo de información.

Estos trastornos suelen ocurrir en combinación con otros trastornos psiquiátricos. La mayoría de éstos implica que un área particular del

²³ E. Papalia Dianne, Desarrollo humano, Edit. Mc Graw Hill, México DF. Pág. 25

funcionamiento está deteriorada en relación con la inteligencia general. Los trastornos del aprendizaje afectan la capacidad para interpretar lo que se ve u oye o para integrar dicha información desde diferentes partes del cerebro.

Estas limitaciones se pueden manifestar de distintas maneras, las cuales están definidas de manera que quedan excluidos aquellos individuos cuya lentitud en el aprendizaje queda explicada por falta de oportunidades educativas, escasa inteligencia, deficiencias motoras o sensoriales (visuales o auditivas) o problemas neurológicos.

El origen de los trastornos del aprendizaje es muy complejo. Pueden comenzar antes del nacimiento, por alteraciones estructurales o funcionales sutiles. El cerebro se desarrolla a través del embarazo desde unas pocas células, hasta un órgano muy complejo formado por billones de neuronas altamente interconectadas y especializadas. Durante este complicado proceso se pueden producir algunas alteraciones que pueden afectar la formación de ciertos grupos de neuronas o sus interconexiones la cual da a lugar a esta problemática.

Otros de los aspectos importantes es la relación que existe entre el aprendizaje y el desarrollo de cada individuo, si bien el aprendizaje es una de las funciones mentales mas importantes en humanos, animales y sistemas artificiales, ésta se trata de un concepto fundamental en la didáctica que consiste en la adquisición de conocimientos a partir de determinada información percibida siendo importante, así como su influencia en la construcción de los procesos psicológicos superiores.

Es entonces de tal manera —Eldesarrollo biológico es un requisito indispensable para el ser humano”.²⁴ Pues debe de haber un cierto grado de madurez biológica, mental e intelectual, en la cual se encuentran en óptimas condiciones, pues si estas no han madurado, el niño no tiene ninguna oportunidad de aprender. Por lo tanto se podría considerar que la enseñanza

²⁴ ALDAMA García Galindo, practica docente para renovar el aprendizaje, Edit. Esfinge, Estado de México, Año 2006, Pág. 68

no tendría razón para realizarse y por lo consiguiente no habría aprendizaje alguno.

Por tal motivo actualmente se ha adecuado cierta información de acuerdo a las edades mentales y cronológicas del niño o adolescente; de hecho las experiencias modifican a la persona, los intercambios con el medio, modifican la conducta, por lo tanto las conductas, se darán en función de las experiencias del individuo con el medio. Dichos aprendizajes, permite cambios en la forma de pensar, sentir, de percibir las cosas, producto de los cambios que se realizan en el cerebro. Por lo tanto los aprendizajes nos permitirán adaptarnos al entorno, responder a los cambios.

Por ejemplo si se hablara de los planes o forma de trabajar en el aula la primera idea es que para sustituir al libro de texto hay que aportar un material equivalente y de calidad docente igual o superior. Por tanto los programas informáticos llevan incluido un contenido teórico y de ejercicios que por sí solos igualan ya al libro de texto. Alumno y profesor podrán pues utilizarlos como sustituto del libro de texto.

El punto es ir aprovechando el marco de las nuevas tecnologías que los programas incorporan una serie de herramientas que permiten hablar de un nuevo modelo de enseñanza y aprendizaje. Partiendo de la base del contenido que ya lleva el programa, el profesor puede modificarlo añadiendo su propio contenido y ocultando aquel que no le gusta o no entra en el currículo.

La relación entre aprendizaje y desarrollo se puede plantear en: la educación no es procesos que culmina con el aprendizaje, sino que va mas allá del haber conocido algo, considerándolo el desarrollo del aprendizaje en la cual —El proceso mediante el cual un individuo o conjunto de individuos modifican su comportamiento, como resultado de la realización de actividades”.²⁵ De hecho para llegar al aprendizaje se tuvo que haber pasado anteriormente un proceso llamado enseñanza – aprendizaje siendo este el conjunto de pasos sistemáticamente ordenados que tienen como propósito de brindar los

²⁵ SOLÁ Mendoza Juan, Pedagogía en píldoras, Edit. Trillas, México DF. Año 2004, Pág. 49

instrumentos teóricos – prácticos que le permitan el ser humano desarrollar, perfeccionar hábitos, actitudes, aptitudes, al igual que conocimientos que se apliquen en el desempeño eficiente en sus actividades diarias.

Pero muchos fracasan en su intento de aprender por que no se fijan un objetivo claro y concreto de lo que se quiere aprender. El aprendizaje puede ser a través de experiencias directas o por la observación, pero también pueden ser espontánea o sistemática, de la cual se aprende utilizando el sentido de la vista, pos su puesto el oído, pero cuando de igual manera intervienen otros sentidos, el aprendizaje es mayor al igual mas fácil. Es por eso que el porcentaje de rendimiento es más alto entre los alumnos de los maestros que utilizan recursos audiovisuales.

La enseñanza se constituye como un proceso intencional, es propositiva, es decir, que obra siempre con algún propósito, aunque no siempre se encuentre suficientemente explícito. Como tal proceso, la enseñanza conlleva la idea de un principio de acción, con un comienzo y un final. Realmente la enseñanza no se realiza cuando el profesor se encuentra hablando de un tema en particular, sino cuando el alumno aprende; en ello la comunicación ocupa un lugar de suma importancia para una interacción clara, concreta y sobre todo con el margen de respeto de ambas partes.

En un sentido general, el propósito de la enseñanza viene marcado por la intención que tiene una persona de hacer participe de su conocimiento (saber o saber hacer, indistintamente) a otra. El comienzo de la acción viene definido por el deseo de compartir el conocimiento; el final coincidirá con la apropiación del conocimiento por parte del aprendiz o bien cuando se dé por terminado el proceso intencional. Los procesos de enseñanza y aprendizaje son procesos de comunicación profesor-alumno en torno al objeto de enseñanza que tienen un antes, un durante, y un después del propio acto de enseñar-aprender que deben ser analizados de manera sistémica.

Es cierto que la infancia marca en gran medida el destino de toda persona, siendo en esta donde todo el conocimiento se mantiene fresco, renovándose constantemente con las grandes enseñanzas de la vida, fungiendo como el gran profesor influyendo en la vida de los hombres, dejando huellas en estos. Los niños son como esponjas: absorben, asimilan todo lo que viven, son sensibles a todo lo que los rodea y experimentan con gran pasión, todas aquellas actividades que le permitan desenvolverse.

—Aprender es cambiar”²⁶, entonces siendo así, el maestro como profesionalista y como una persona con muchas y grandes experiencias, tiene como misión pero sobre todo el compromiso , de dar lo mejor de sí mismos, e infundirles seguridad, fe en si mismo, valor, perseverancia a los pequeños para lograr sus metas.

Esas palabras representan el crecimiento en gran desarrollo de los pequeños grandes hombres, en la cual dejarán atrás todo lo que les estorbe, adoptando actitudes con maneras nuevas de realizar las cosas. Es entonces ahí, donde se habría de despertar en los chicos el deseo se saber, de conocer, modificar, crear individuos con necesidades diferentes, con talento para diversas cosas. El aprendizaje es un procesos, es decidir una serie de pasos que deben darse gradualmente hasta lograr la excelencia, claro es, la enseñanza va de la mano con el aprendizaje. No habrá aprendizaje si no hay enseñanza y viceversa.

Por ejemplo al hablar de la enseñanza, no se tiene que olvidar que los primeros aprendizaje son adquiridos en casa, posteriormente entra otro tipo de educación llamada educación Inicial: Se considera educación inicial, la que comienza desde la concepción del niño, hasta los cuatro años de edad; procurando su desarrollo integral y apoyando a la familia para su plena formación. Sus finalidades son garantizar el desarrollo pleno de todo ser humano desde su concepción.

²⁶ HERNÁNDEZ Helen, El arte de ser maestro, Edit. Edamex, Año 2005, Pág. 13

La educación pre-primaria también conocida como educación preescolar, es una experiencia educativa es en donde los niños más pequeños que no han entrado todavía en el primer grado escolar. La cual se refiere a la educación de los niños y niñas hasta los seis años, posteriormente se encuentra en la escala educativa la educación primaria: que abarca desde los primeros años de la educación formal que se centra en desarrollar las habilidades de lectura, escritura y cálculo.

La enseñanza primaria es gratuita y obligatoria, la enseñanza primaria comprende seis grados —a partir de los 6 años de edad— e incluye cuatro asignaturas obligatorias: español, matemáticas, ciencias naturales, estudios sociales. Se complementan las jornadas de estudio con otras asignaturas de igual manera básicas que se les van insertando en su currículo dependiendo al grado que vayan cursando.

2.3.3 EL PROCESO DE ADQUISICION DE CONOCIMIENTOS

De acuerdo con el presente tema, cabe mencionar que las personas todo el tiempo están en constante aprendizaje, este proceso se llama adquisición de conocimientos, las personas desde muy pequeñas aprenden cosas desde muy sencilla, hasta complejas de acuerdo a su nivel de maduración intelectual y emocional.

—Piaget identifico dos funciones o procesos intelectuales que todo el mundo comparte, independientemente de la edad, de las diferencias individuales o del contenido que se procese. Estos procesos, que forman y cambian los esquemas, reciben por regla general el nombre de adaptación y organización. La adaptación es un proceso doble, que consiste en adquirir información y en cambiar las estructuras cognitivas previamente establecidas hasta adaptarlas a la nueva información que se percibe”.²⁷

Cuando una persona esta ante una situación y no sabe que hacer, hace memoria de alguna situación similar ya vivida, para darle posteriormente solución al problema. Es lo mismo que pasa en las escuelas, cuando el profesor se encuentra impartiendo la clase a los alumnos, habrá quienes ya tengan una pequeña información sobre el tema tratado durante la clase, por que lo escucharon hablar por alguna persona, por que lo vieron en algún libro o simplemente lo vieron en un documental, que les haya llamado la atención.

Pero también estará recepcionando conocimientos que aun no conocían, en ese momento, los alumnos se encuentra en un estado de asimilación de toda aquella información, en donde posteriormente trataran de acomodar la información que ya poseían con la que le acaba de proporcionar el profesor. Habrá quienes les cueste un poco de trabajo poder acomodar la información pero, logran hacerlo con el tiempo cuando sus niveles de maduración intelectual logren comprender los hechos, y para otros no habrá problema alguno. A este proceso se le denomina equilibrio cognitivo.

²⁷ Enciclopedia de la Psicopedagogía (pedagogía y psicología), Edit. Océano, Barcelona España, Pág. 65 - 66

2.3.4 ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DEL DOCENTE

Las conductas de desarrollo siguen los principios que rigen el proceso de desarrollo; en base a este término se comprenden los cambios que se presentan a lo largo de la vida del individuo en función del tiempo y la maduración del mismo. —Los aprendizajes producto de la interacción de la herencia, el medio ambiente y él si mismo”.²⁸ A lo largo de la vida del mismo individuo, éste busca nuevos conocimientos por aprender, en la cual se basara de planes estratégicos para conseguirlo.

Una opción muy buena es el asistir al colegio, en ese lugar se enriquecerá por completo, siendo de esta una persona productiva en la sociedad. El docente tendrá como principal objetivo que los niños que se encuentren sentados en los pupitres durante su clase, sientan el desea de seguir aprendiendo continuamente. Esto lo lograra si las clases a impartir las enriquece con experiencias propias, utilizándolas como un ejemplo siempre y cuando se apeguen al tema a tratar en la sesión del día.

Otro factor se suma importancia es que el profesor debe establecer una comunicación buena con sus alumnos. La comunicación no es sólo lo que se expresa con palabras, también los gestos, posturas, movimientos, silencios, expresiones faciales, tonos de voz, y hasta la manera de vestirse son formas de expresarse y comunicarse. Es conveniente tener una clara experiencia de esto para que la comunicación sea realmente efectiva para el niño así este se sentirá a gusto y en plena confianza.

Las estrategias didácticas a ser desarrolladas por el maestro deben responder a las demandas y necesidades de grupos de alumnos heterogéneos y con características diferenciadas, a fin de garantizar normas de convivencia que definan la vida escolar y crear las condiciones óptimas para generar una educación de calidad.

²⁸ H. Bolaños Ma. Cristina, Aprendiendo a estimular al niño, Edit. Limusa, México, Año 2003, Pág. 19

El maestro tiene la responsabilidad de hacer su clase dinámica, motivadora, original, eficiente y coordinada, —El maestro y su grupo deben buscar, con una actitud jubilosa que evite la repetición mecánica, que es la que encierra los caminos de la creatividad”.²⁹ Obviamente el profesor necesita de la ayuda y cooperación tanto de los niños como de los padres para poder sacar adelante su clase, se requiere de un esfuerzo de todos.

También para que el profesor rinda y aporte todo de si, es necesario que se le brinde actualizaciones pedagógicas con gran frecuencia, no dejarlo en el olvido, pues siempre debe mantenerse a la vanguardia junto a la tecnología y sucesos que ocurran en la sociedad. De allí que se pretende dotar al maestro de herramientas efectivas para potenciar el auto-aprendizaje de los alumnos, propiciando su participación de manera activa en el desarrollo de las actividades de aula desarrolladas por el docente, con miras a lograr un aprendizaje significativo, que conlleve a alcanzar una mejor calidad de la enseñanza.

Educar a un grupo de alumnos con niveles diferentes dentro de una misma aula de clases, donde todos formen parte de una dinámica de trabajo y de un proceso de comunicación orientado hacia la consecución de objetivos definidos y contenidos curriculares adecuados a la realidad social donde está inmersa la escuela y con una estructura organizativa poco equilibrada, implica un reto para el docente.

Es por eso que el profesor siempre debe Utilizar estrategias que permitan estimular el autoaprendizaje y la participación activa del alumno, Motivarlos para no llevarlos al aburrimiento. El profesor también debe reconocer y aceptar sus limitaciones, Por tanto deberá ser bastante hábil para detectar que alumno requiere su ayuda de manera inmediata.

Corresponde al maestro establecer estrategias didácticas, orientadas a mejorar la calidad de la enseñanza en las aulas escolares, de igual manera —El profesor

²⁹ AQUINO Casal Francisco, Para no aburrir al niño (formas jugadas y juegos para la etapa preoperatoria), Edit. Tiillas, México DF., Año 1999, Pág. 71

leerá las obras que considere convenientes y seleccionara aquellos más acorde a su materia”.³⁰ La esencia del aprendizaje, consiste en vincular la información nueva con los conocimientos previos, transformándola en una nueva información. El aprendizaje de un nuevo contenido es, en último término, el producto de una actividad mental constructiva que lleva a cabo el alumno, a través de dicha actividad construye e incorpora a su estructura mental los significados y representaciones relativo al nuevo contenido.

Por tanto, las estrategias didácticas utilizadas por el docente, son acciones que le caracterizan y le permiten diferenciarse de otro tipo de actuaciones, éstas dependen del grupo y la clase al que se dirige y de tipo de aprendizaje a proporcionar a los alumnos.

La ayuda pedagógica que el maestro puede ofrecer a sus alumnos va a depender del momento en que se encuentre el proceso de construcción del conocimiento, a fin de ayudarles en sus necesidades formativas, esta ayuda debe darse en atención a la diversidad individual de edades y capacidades de cada uno de sus alumnos, de allí que el maestro debe aprender a regular el flujo de necesidades que presentan sus alumnos, para decidir que orden seguir en su actuación, por lo general, la intervención estará en función del tipo de aprendizaje que estén desarrollando, de sus necesidades y del tiempo que se requiera.

Planificar el proceso de enseñanza-aprendizaje para un grupo de alumnos heterogéneo, que deben alcanzar objetivos diferentes, asumir contenidos curriculares distintos y evidentemente utilizar estrategias didácticas y metodológicas diversas, conlleva al maestro a la creación de estructuras de funcionamiento internos de la clase, a fin de respetar las diferencias y evitar las desigualdades en los alumnos.

³⁰ QUESADA Castillo Rocío, Como planear la enseñanza estratégica, Edit. Limusa, México DF., Año 2001, Pág. 96

Como bien se sabe la didáctica es el arte de enseñar, esta ciencia ayuda a adquirir habilidades para posteriormente transmitir conocimiento, dicho proceso se lleva a cabo con tres elementos muy importantes: el alumno, el profesor y el tema a enseñar. Para que existe un aprendizaje real, siempre debe haber de ante mano respeto mutuo de ambas partes, ya que pasaran mucho tiempo juntos para lograr un mismo objetivo.

Para que el profesor pueda transmitir los conocimientos solicitados por el alumno deberá basarse en metodologías, estrategias, dinámicas y compromiso; una de suma importancia es —La metodología enseña a saber seccionar postemas, y utilizar técnicas, los procedimientos, las estrategias y los recursos didácticos mas apropiados para hacer que el proceso enseñanza – aprendizaje se traduzca en un cúmulo de experiencias”.³¹ Por tanto, cuando el docente estructura las actividades de los ciclos de manera que todos los niños trabajen contenidos comunes, se puede atender las dificultades que van surgiendo en cada ciclo sin estar variando nuestro esquema cognoscitivo.

Es evidente que la estrategia didáctica responde a una concepción pedagógica basada en las ideas y las acciones. A partir de este proceso interactivo y de la diversidad de intereses, necesidades sentidas y capacidades, potenciamos el aprendizaje de nuestros alumnos.

El trabajo individual permite potenciar la expresión personal del niño, promover actividades individuales y libres, además de enfrentar al niño a las diversas situaciones conflictivas que aparecen en la adquisición de nuevos aprendizajes, comprueba sus adelantos o retrocesos en la asimilación de conocimientos, es decir, participa de manera activa y reflexiva en su propio aprendizaje.

Las estrategias, son mediciones propuestas por una, dos o mas personas, la cual ayuda y conlleva a lograr un objetivo previamente establecido, que fundamentalmente orientan algún proceso. —La estrategia

³¹ SOLA Mendoza Juan, Pedagogía en píldoras, Edit. Trillas, México DF., Año 2004. Pág.44

muestra como una institución pretende llegar a esos objetivos”.³² Si bien es sabido existen tres tipos de estrategias que son de corto, mediano y largo plazo, estas puede variar según el horizonte temporal que se les tenga planeado.

Mas que nada viene siendo una adaptación que obedece a la necesidad de dirigir la conducta adecuada de los factores o agentes, en situaciones diferentes y hasta opuestas; de tal manera que constituye la ruta a seguir por las grandes líneas de acción para conseguir o alcanzar los propósitos, objetivos y metas planteados anteriormente.

Por ejemplo el aplicar una estrategia en un salón de clases de primaria, adquiere un gran valor y fuerza a medida de que permita revalorar y reconsiderar el trabajo que puede realizarse con los niños, la cual dependerá de lo deseado a trabajar, en donde posteriormente se reflejara el efecto que surja de la misma, seguidamente se analizaría si la estrategia elegida fue la adecuada, sino lo fue, es necesario buscar nuevamente una que garantice el éxito para poder llegar el objetivo planteado. De igual manera no hay que olvidar que la adquisición temprana del lenguaje depende en forma importante del uso del contexto en la formación e interpretación de mensajes, tanto por el profesor como por el infante.

Dicho de otra manera las estrategias didácticas ayudan a que los niños adquieran conceptos y procedimientos matemáticos, como una valiosa herramienta para el desarrollo social y cultural de los individuos, que igual capacitan para operar con la realidad desde la acción reflexiva y la aplicación de estrategias que son originales ante los problemas a resolver.

La vida de un joven estudiante siempre esta trazado por metas, objetivos y logros cumplidos como también fallidos, que bien son propuestos y llevados a cabo por medio de determinadas estrategias. La estrategia se definió en 1985 —como un conjunto de acciones que se llevan a cabo para lograr un

³² www.definicion.org/estrategia - 5K

determinado fin”.³³ Esta se puede aplicar en distintos contextos como si por ejemplo, juego de estrategias fuera la palabra clave a desarrollar, se estaría hablando que son aquellos juegos o entretenimiento en los que el factor de la inteligencia, habilidades técnicas, planificación y despliegue, pueden hacer predominar o impulsar al jugador hacia la victoria del juego.

La cual puede llevar a cabo gestionar los recursos de los que estos dispongan. De igual manera cuando se aprende algo, también se puede elegir entre distintos métodos y sistemas de aprender. Dependiendo de lo que se requiere aprender, siempre es importante utilizar estrategias. En la cual no hay estrategias buenas ni malas en si mismas, pero si adecuadas o inadecuadas, donde realmente éstas estarán dependiendo del contexto en que se vaya a utilizar.

Por ejemplo en las mayorías de las escuelas los profesores no explican correctamente los métodos y técnicas, la cual los alumnos podrían emplear para realizar algún ejercicio o simplemente absorber una determinada información. Cuando las estrategias no se explican en clases cada alumno se ve obligado a descubrirlas por su cuenta. Por lo tanto suele suceder que algunos alumnos, por si solos logran desarrollar las estrategias adecuadas. Pero al igual habrá otro grupo de jóvenes que desarrollarán métodos de trabajos inadecuados e ineficientes por lo que les resultara poco útil para la resolución de sus problemas.

—En un mundo de cambios acelerados los enfoques establecidos sobre el desarrollo de estrategias se prueban demasiado estático para ser útiles”.³⁴ Claramente este hecho se puede percibir que esta falta anima, a mucha gente a abandonar completamente el análisis y atender en su lugar a la buena visión y al liderazgo. Infortunadamente, la rapidez del cambio crea si al caso, un imperativo aun mayor de hacer buenas elecciones estratégicas mejor fundamentadas en estas exigentes circunstancias, se podría resumir una

³³ [www.http://es.wikipedia.org/wiki/estrategia](http://es.wikipedia.org/wiki/estrategia)

³⁴ www.dimensionempresarial.com/2008/07/glosario-de-terminos-d-e-y-f/

rigurosa serie de estructuras que captan el comportamiento estratégico a través del tiempo.

Básicamente son principios y rutas fundamentales que orientan un proceso administrativo para alcanzar los objetivos deseados a llegar. Una estrategia muestra como una institución pretende llegar a esos objetivos, a los jóvenes alumnos les da la percepción de ser sumamente importantes pues ya que influyen en el aprendizaje; esa percepción se crea tan pronto como las estrategias se convierten en parte habitual del trabajo del aula.

Para identificar las estrategias o conjunto de estrategias mas eficaces para una tarea concreta, naturalmente habría entonces el objetivo de plantear las materias, no desde el punto de los conocimientos con la cual se pretende que adquieran los alumnos, sino desde el punto de vista del tipo de habilidades necesarias, para desarrollar y adquirir esos conocimientos.

El resultado de una estrategia así definida daría lugar a un concepto de desarrollo entendido como un proceso continuo, dinámico e integral. Es necesario también aclara que en términos conceptuales existe una notable diferencia entre estrategia de desarrollo y patrón de desarrollo, debido a que la estrategia básicamente se refiere a una muestra ideal existente en el ámbito, mientras que el patrón de desarrollo consiste en una secuencia dada de eventos y de resultados en las diferentes esferas del desarrollo en su concepción integral.

Por ejemplo dentro de algún juego, una estrategia es una parte que se toma dependiendo del punto de los demás jugadores, estableciendo una finalidad, siendo el de ganar, —la estrategia de jugador determinara la acción que tomara el jugador en cualquier momento del juego, para cualquier secuencial de acontecimientos hasta ese punto”.³⁵ Si bien un perfil de estrategias para cada jugador que especifica completamente todas las acciones del jugador.

³⁵ [www.http:es.wikipedia.org/estategia-\(teoría-de-juegos\)](http://es.wikipedia.org/estategia-(teoría-de-juegos))

Claramente en muchas ocasiones con el movimiento es una acción tomada por algún jugador en determinado momento durante el juego. El hablar de estrategias es dirigir, guiar, conducir los objetivos y propósitos a metas que harán sentir la sensación de un triunfo, la estrategia es y se formula como un conjunto de previsiones sobre fines y procedimientos formando una secuencia lógica de pasos o fases a ser ejecutados, permitiendo alcanzar los objetivos planteados con eficiencia y eficacia.

Es importante una estrategia para: evitar caminar en círculos viciosos, repitiendo una y otra vez acciones para el mejoramiento de las condiciones además de contribuir a la unidad del pensamiento acerca del proceso (el como) a ser ejecutado; facilita la unidad de criterios para las decisiones prácticas, además de facilitar la identificación de las acciones más importantes a realizar y brinda una guía para aprovechar mejor y lograr más, con los recursos existentes.

De igual forma esta se convierte en la suma de acciones para ir hacia delante, o como un conjunto de fases sucesivas de un fenómeno social, en busca de una transformación. Cabe mencionar que las estrategias de aprendizaje son procesos mentales y por lo tanto no son observables a simple vista, pero sí detectables.

2.4 EL JUEGO COMO ELEMENTO ESENCIAL PARA ESTIMULAR EL APRENDIZAJE ACTIVO

Como bien se sabe los alumnos de ahora al entrar a las escuelas saben algunos conceptos básicos que le servirán de soporte para continuar sus estudios en la nueva aventura llamada, escuela primaria, —Los estudios de Piaget enseñan que antes de recibir cualquier instrucción formal, los niños muestran una notable capacidad para el autoaprendizaje”.³⁶ Los pequeños por naturaleza son curiosos, les gusta saber sobre todo, es por eso que siempre realizan constantes preguntas a los padres, hermanos u otras personas, la cual permite a estos la elaboración de su propio concepto, de acuerdo a como el ve su mundo que lo rodea y de igual manera interaccionando con ella.

El proceso que emplea el joven alumno es de memoria a corto plazo, pues simplemente la que el acaba de conceptualizar lo realizara de nuevo mas adelante, cuando se enfrente a otras experiencias similares. El experimentalismo siempre es necesario para el desarrollo intelectual, el alumno siempre debe ser activo, dentro y fuera del horario escolar; en la escuela los encargados de desarrollar el ambiente adecuado para que los niños trabajen, son los profesores, con la ayuda de las técnicas y herramientas de trabajo necesarias a utilizar, teniendo como principal objetivo la educación del niño como una tarea primordial, solo que ese trabajo será completo si también los padres de los educandos aportan y cooperan con los profesores.

En la educación de un solo niño intervienen muchos factores como lo son: el económico, social, cultural, psicológico, biológico y afectivo, es por eso que los padres no deben dejarle toda la tarea al profesor, sino también ellos tienen que crear un ambiente confortable y armonioso para sus hijos, estimulando al mismo tiempo el aprendizaje activo del niño, la cual facilitará la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los estudiantes.

³⁶ LÓPEZ Pineda Humberto, Introducción a Piaget, Edit. Pearson educación, México, 1ra. Ed., Año 1998, Pág. 208

Las nuevas formas de comunicación y organización que la sociedad demandan, es la información de distintas habilidades siendo así de gran importancia la educación que reciben los niños, también la motivación es un elemento vital en el ciclo del aprendizaje, marcando así la diferencia entre un estudiante que logra llevar a cabo las tareas que le son encomendadas y otro que no puede proseguir.

Esta motivación puede entregarse a través de la interacción del estudiante con el profesor y sus padres, cuando de alguna manera le ayudan a identificar las dificultades, avances y objetivos logrados. Es ahí entonces la importancia de la creación de un ambiente favorable dentro y fuera de la escuela, este realmente logra motivar el aprendizaje durante la actividad específica que se está llevando a cabo, pero también hacerla extensible a otras áreas de aprendizaje dentro de la escuela y la vida familiar.

—Piaget añade que es necesario adaptar el contenido, secuencia y nivel de complejidad de los diferentes grados escolares a las leyes del desarrollo mental, para encontrar los métodos más adecuados que se utilizaron en cada caso”.³⁷ La aplicación de estos puntos no solo tienen asociados objetivos cognitivos, sino también y tan importante como ellos, son las relacionadas con lograr una convivencia armónica y cooperativa entre los niños, compartir un lugar, un trabajo en común donde también logran desarrollar habilidades, afinando así la de mayor agrado de los estudiantes y por supuesto conocer nuevas capacidades.

Es así entonces donde el aprendizaje activo del niño depende del desarrollo y maduración cognitiva del mismo, por lo tanto este aprende todo de la currícula impartida a lo largo de su historia académica y obteniéndola a través de sus experiencias, utilizando técnicas activas con las cuales se estimulen sus intereses y curiosidades innatas despertando así su deseo de obtener nuevos conocimientos, dando por resultado que los profesores se

³⁷ GARCÍA González Enrique, Biblioteca de grandes educadores 5: Piaget (La formación de la inteligencia), Edit. Trillas, México, 2da. Ed., Año 1991, Pág. 101

concentren en el desarrollo emocional, social, académico, físico y moral de los alumnos.

Un ambiente adecuado para la formación de los niños promueve el conocimiento pero —[E] la contemporaneidad la escuela ha perdido presencia en la formación y socialización de los jóvenes y cohabita con otras instancias comunitarias y culturales que contribuyen a ella”.³⁸ Esta ha perdido mucha presencia por su decaimiento, inclusive hay instituciones que pretenden que los alumnos se moldeen a sus objetivos e intereses, lo cual no debe ser así, las instituciones existen para apoyar al individuo ser una mejor persona y que sea integra, donde entonces los alumnos deben adaptarse a las instituciones educativas en donde de igual forma deben de actualizarse para estar a la vanguardia sobre los cambios constantes de la educación.

Los tiempos cambian y es posible enseñarles a los niños de ahora tópicos deficientes de información, además cabe mencionar que actualmente ellos tienen y muestran la inquietud de explorar mas allá de lo que se imparte en las clases; otro recurso importante a mencionar es la relevancia del material didáctico que se utiliza en las aulas de clases, es ahí donde entran los cambios tecnológicos como herramienta para la educación.

Dichos materiales enriquecen las enseñanza del día, es por eso de suma relevancia tener en cuenta la selección cuidadosa de los materiales, como por ejemplo que sean adecuados al tema a desarrollar, que sean llamativos, sobre todo aseguren el objetivo con la cual se ésta presentando, y no se encuentren alejados de la comprensión cognitiva del niño. Todo ello es importante ya que permite hacer de las clases un momento agradable para el niño y por consiguiente los profesores logren cumplir con los objetivos establecidos de la asignatura. Es de suma importancia tener en cuenta durante la planeación de una clase, la calidad escolar en la que se encuentran los niños, sobre todo otra variante es la infraestructura de la institución, el nivel

³⁸ www.sciela.cl/sciela.php?pid=S0718-07052003000100007&script=sciarttext

socioeconómico con la que cuente esta, para posteriormente saber que tipo de materiales se requerirán para trabajar con los estudiantes.

De igual manera durante la planeación del trabajo escolar siempre debe ser permanente y por consiguiente —Emaestro debe de responsabilizarse de un curso, se pone en contacto inmediato con el plan de estudios, con el programa de la materia y los contenidos de aprendizaje seleccionados previamente”.³⁹ Un buen profesor debe mostrar interés, inquietud, compromiso y responsabilidad por la tarea que desempeñara a lo largo de su trayectoria profesional, pues en sus manos siempre habrá un grupo de individuos con deseos de aprender cuyos conocimientos jamás habrían sido imaginados por estos.

El ambiente perfecto para los jóvenes alumnos es donde el profesor, el padre de familia y el individuo se encuentran totalmente inmersos en la creación de las estrategias que faciliten el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños, de igual manera una educación equilibrada es aquella donde se encuentra la teoría y la praxis de la mano, es decir el profesor para llevara a cabo las enseñanzas no solo debe quedarse estancado en el aula de clases con los montones de libros, biografías, laminas ilustrativas, etc.

Sino que si tiene la oportunidad de llevar a los niños a museos, parques ecológicos, en fin, sitios fuera de la escuela, o simplemente motivar a los estudiantes a crear un pequeño huerto detrás de los salones de clases, se propicia el sentido de responsabilidad, compromiso consigo mismo de cuidar de esas plantas; es ahí entonces donde se complementa la instrucción impartida, pues los valores que se transmiten a través de una serie de actividades, se refuerzan con el tiempo creando en el niño un cariño especial de querer aprender a realizar nuevas cosas. Lo que al final da por resultado es a personas con buenos valores, principio ético y creativos, posibles de solucionar los mas complejos problemas que se le presenten, pues habría la

³⁹ SOLÁ Mendoza Juan, Pedagogía en píldoras, Edit. Trillas, México, Año 2004, Pág. 36

posibilidad de que las nuevas generaciones de estudiantes estuvieran en sus manos, por lo tanto se asegura un buen futuro para estos.

2.4.1 EL JUEGO COMO UN MEDIO EDUCATIVO

Al hablar de juego, se suele encasillar dicha palabra en solo una actividad de motricidad gruesa, sin embargo esta rebasa el sentido propiamente dado, en la edad escolar de los educandos este esparcimiento ocupa un papel sumamente importante en el desarrollo general del mismo.

—El juego presenta dos elementos muy importantes como son: la creatividad y la libertad”.⁴⁰ Cabe mencionar que los dos factores antes mencionados ayudan a inculcar principios y valores a la vida educativa y personal de los jóvenes estudiantes como los son: generosidad, dominio de sí mismo, entusiasmo, fortaleza, valentía, autodisciplina, capacidad de liderazgo, altruismo, valores humanos como: inteligencia, memoria, atención observación, creación, sentido colectivo y a nivel de valores físicos: habilidades, destrezas, rapidez, fuerza, perseverancia, espíritu deportivo, etc.

Realmente son muchas las aportaciones positivas brindadas por dicha actividad, además de que se pudiera recurrir a la utilización de alguno de los dos tipos de juego, bien sea espontáneo, el cual no se requiere de reglas y podría ser utilizado como un relajante debido al estrés de la carga educativa, o bien el dirigido en donde se encuentra algo más ordenado, guiado teniendo en cuenta que tiene establecido un objetivo o meta y siempre habrán establecidas ciertas reglas requeridas por la actividad a manejar.

He aquí entonces la gran importancia del juego, la cual a través de esta el niño encuentra la oportunidad de revelar su carácter genuino al profesor, al mismo tiempo marcando las pautas para trabajar con él, en el aula de clases. Otro rasgo encontrado en las habilidades y destreza en los niños de suma importancia es su expresión gráfica, colocándose esta actividad como una motricidad fina, la cual el infante hace su afinamiento de esta con la práctica continua y perseverancia. No solo el juego requiere decir correr, saltar, brincar,

⁴⁰ <http://es.goecites.com/estosoto/juego.htm>

etc., sino que pueden canalizar igual toda su energía a los dibujos, al aprender a escribir, colorear y recortar.

Aunque esta actividad no se vea como un juego, para muchos de los niños de edad escolar si lo puede ser. —En la actualidad se considera que la educación psicomotriz, aplicada desde los primeros años favorece el aprendizaje, ya que su objetivo básico es propiciar la disponibilidad corporal necesaria para cualquier actividad mental”.⁴¹ Si bien en los primeros años de vida del niño sus dibujos no serán muy armoniosos, pero conforme vayan evolucionando su grafismo será cada vez mejor que la anterior.

Tenemos que recordar entonces que psicológicamente el infante puede realizar proyecciones de su propia vida y también conceptualizaciones, de esta manera el docente podría realizar una valoración del plasmado en los dibujos, para saber de que punto partirá la enseñanza con el joven estudiante. Es tan importante el desarrollo motor para la escritura, ya que constituye una forma específica de actividad grafica la cual a través de trazos producidos por un acto motor del individuo, permite la comunicación interpersonal mediante un código de signos convencionalmente establecidos.

De igual manera, históricamente el juego ha ocupado uno de los últimos puestos más importante de las prioridades de los grupos sociales. El fenómeno lúdico era lo contrario al rendimiento, a la producción y al enriquecimiento. El joven estudiante crece de una forma paulatina ante los ojos de las personas que lo rodean, pero en un determinado momento, cuando estas se pongan a pensar y a analizar sobre el crecimiento del niño, se habrán dado cuenta entonces que para haberse desarrollado, requirió del afecto constante y dedicación de quienes lo rodeaban.

Lo cual —No solo es la madurez corporal un proceso mas largo en el hombre que en los animales, sino que su capacidad para el aprendizaje

⁴¹ Pedagogía y psicología infantil (el periodo escolar), Edit. Cultural, Ed. 1992, Madrid – España, Pág. 14

completo es mucho mas lenta a desarrollarse”.⁴² Es decir que el individuo nunca deja de aprender, siempre esta en constante crecimiento y desarrollo intelectual, pero siempre que este lo quiera. Por ejemplo si se comparara al ser humano con una animal, se puede afirmar que una persona tiene mayor capacidad de aprendizaje, bien sea para manipular las cosas o símbolo, es decir solo necesita una representación grafica para saber que hacer, decir, o simplemente moverse etc. En cambio un animal no aprende, solo lleva a cabo algún movimiento o acto, pues como bien se sabe solo se rigen por el instinto.

El cuerpo y la mente del ser humano es tan complejo y característico, mucho más que la de cualquier especie animal, pues aparte de su crecimiento biológico, el desarrollo del mismo esqueleto, sus músculos, el del cerebro y sistema nervioso, el desarrollo y crecimiento de sus órganos interno etc. No se realizan al azar, todo lleva un orden específico la cual procede en forma continua siempre y cuando se trate de una persona sana se puede decir que el niño esta listo para ejecutar cierta tarea.

Pero si se hablara de un niño que se enferme de algo grave en la primera etapa de su crecimiento, alrededor de los 6 años, claro es quedara afectado, en la cual conllevar al organismo a que no se desarrolle adecuadamente en todos los aspectos, por lo que se convertirá en una persona pasiva.

A través del juego las personas se ponen en el mejor de los caminos para intercambiar conocimientos, cultura, experiencias y vivencias. Se trata de un espacio y un tiempo adecuados para propiciar la relación entre los participantes. Una playa, un jardín, una piscina, un parque, se convierten en un escenario de encuentro en el que los niños y niñas son capaces de entregarse al juego, sin mirar sus antecedentes familiares o el estatus social o profesional de sus familias o de sus padres.

⁴² M.L. Bigge, Bases psicológicas de la educación, Edit. Trillas, México, Ed. 1ra., Año 1970, Pág. 197

—Cuando el niño ha llegado a la edad de cinco años, su estado de desarrollo fisiológico le permite iniciar aprendizajes bastante complejos, incluyendo los que pueden ser mejor generados en un ambiente escolar”.⁴³ Hay que dejar constancia de que existen diferencias entre el juego que se realiza en el parque, en la playa o en el patio del colegio y el juego que puede llevarse a cabo en la clase tradicional de un centro de enseñanza.

Lógicamente el juego en el patio del colegio es mucho más espontáneo y autónomo que el juego del aula, que tiene un carácter más pedagógico, al estar programado y dirigido por un profesor que previamente se ha planteado unos objetivos. Los juegos tradicionales son eso, expresión de la cultura, en suma, son la pequeña muestra de una realidad dinámica y por ello se van transformando en la medida que las condiciones sociales van cambiando.

Los juegos son en esencia una actividad lúdica surgida de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica; se hacen parte de una realidad específica y concreta, correspondiente a un momento histórico determinado; en esto se tendría que decir: cada cultura posee un sistema lúdico, compuesto por el conjunto de juegos, juguetes.

⁴³ M.L. Bigge, Bases psicológicas de la educación, Edit. Trillas, México, Ed. 1ra., Año 1970, Pág. 201

2.4.2 ACTIVIDAD LUDOMOTRIZ EN EL AULA

Si los profesores tomaran en cuenta que la educación debe ser no solo un proceso instructivo, sino fundamentalmente formativo, siendo así que los maestros deben tomar en cuenta este aspecto, de fundamental importancia en el desarrollo de los niños. De hecho también es importante contar con el material a trabajar en el aula escolar, siendo que sin estos a veces se trona un poco difícil la comprensión del objetivo de la actividad pretendida a realizar, lo que se pretende con dicha actividad es —“Facilitar el acceso al conocimiento y mejorar los aprendizajes de los estudiantes”⁴⁴.

A través de los juegos, él realizara la comprensión de una forma simple, es por ello que las actividades instruidas por el profesor durante la clase siempre deben estar adecuadas a la edad de los alumnos, para así cubrir las necesidades educativas de estos. Es por ello que de igual manera es recomendable que las explicaciones sean claras y precisas para su resolución, y cuando sea evidente, realizar ejemplos resueltos para facilitar la realización y comprensión.

De lo contrario al no haber comprensión por parte del alumno, se puede reflejar dificultades de aprendizajes, dicha problemática a sido atribuida a diversos factores, la mayoría inherente a los procesos cognitivos del alumno, aunque en ocasiones, cuando el niño carece de bases para comprender lo que el profesor explica, las dificultades de aprendizaje se agravan y pueden ser el reflejo de la falta de atención individualizada o bien puede deberse a un manejo incomprensible y monótono de los contenidos por parte del profesor hoy igual por falta de recreación de los temas impartidos durante las clases.

Es por ello que el profesor a menudo debe considerar la diversidad de estrategias y por consiguiente debe realizar adaptaciones al curriculum que sean necesarias, siempre en una perspectiva de calidad que tienda a buscar la integración de los alumnos con dificultad de aprendizaje al aula y que propicien

⁴⁴ <http://www.edufuturo.com/educacion.php?c=224>

en estos la posibilidad de aprender junto a los demás niños y de participar de las mismas experiencias educativas, tomando en cuenta sus características individuales

Es importante como ya se había mencionado anteriormente respetar las características individuales de los sujetos a formar, claro no hay que olvidar, el tomar en cuenta el lugar donde viven, las condiciones socioeconómicas de su familia, la cultura de sus padres y la comunidad en que viven, para poder integrarlos con sus demás compañeros. —Las actividades recreativas son técnicas que no están orientadas hacia una meta específica y que ejercen su efecto de un modo indefinido e indirecto”.⁴⁵ Como se menciona las dinámicas de grupo por lo regular tienen como propósito más de un solo objetivo, bien sea la relajación de los alumnos en el aula escolar, de animación, de concentración, de presentación cuando llega algún estudiante nuevo y otro muy importante los que son para trabajar contenidos temáticos.

La aplicación de las dinámicas grupales siempre varían según las necesidades del grupo, y por consiguiente el profesor siempre debe estar pendiente de lo que sus alumnos requieren, también todas las técnicas tiene como objetivo generales, permitir al profesor presentarse como un integrante mas del grupo y permitir a los demás miembros del grupo conocerse, aun cuando no se reúnan por primera vez en equipos.

Es relevante tener presente que en las técnicas para trabajar contenidos temático, el profesor tiene que llevar siempre el manejo de ésta; dentro de este punto se han incluido toda una serie de técnicas que como su nombre lo indica, permite trabajar las temáticas en las distintas sesiones por grupo, sendo este su objetivo general. Su elección dependerá de los objetivos trazados por el profesor para la sesión en cuestión, así como la tarea que se planteo en el programa de clases.

⁴⁵ Andueza María, Dinámica de grupos en educación, Edit. Trillas, México, Ed. 3ra. , Año 198, Pág. 52

Dichas técnicas los jóvenes alumnos realizarán la abstracción y análisis de la información que arroja la antes mencionada, es por eso que para el aprendizaje, la capacidad de abstracción, síntesis y análisis objetivo y subjetivo de una situación, son elementos centrales para el proceso de teorización. Pero estas son habilidades que se desarrollan en la medida en que se practican.

Por esta razón se considera de gran importancia la utilización del conjunto de ejercicios antes mencionado, que en sí mismo aparecen como algo sencillo, pero permite pasar de la simple memorización a la capacidad real del análisis. Su utilización debe tener muy presente el tipo de participante con los cuales se va a trabajar, ya que permiten aplicar el tema según el interés de quien los utilice, en este caso del profesor, para sintetizar o resumir discusiones.

Las dinámicas ayudan a potenciar la creatividad de los alumnos, —La dinámica de grupos es un conjunto de conocimientos teóricos y de herramientas en forma de técnicas grupales que permiten conocer al grupo, la forma de manejarlo, aumentar su productividad y de afianzar las relaciones internas y aumentar la satisfacción de los que componen el grupo”.⁴⁶ Las llamadas dinámicas ayudan a que los estudiantes logren comprender lo que se les transmite en las aulas escolares, de una forma más sencilla y práctica, dando como resultado la abstracción de la información del momento, convirtiéndola en un conocimiento nuevo.

Lo que se define como actividad cognoscitiva que es un proceso múltiple e interactivo que involucra armónicamente a todas las funciones mentales, a saber: percepción, memoria, pensamiento, lenguaje, creatividad, imaginación, intuición, interés, atención, motivación, conciencia e incluso creencias, valores, emociones, etc. El estudiante matiza de significados a la parte de la realidad que más le signifiquen e interesen, todo lo mencionado anteriormente permite sintetizar o resumir los aspectos centrales de una idea o de un tema.

⁴⁶ <http://www.psicopedagogia.com/definicion/dinamica%20de%20grupo>

Las técnicas resultan de gran utilidad para comprobar el conocimiento alcanzado por el grupo sobre la temática tratada. Para la introducción de una temática particular, en el que el profesor necesita conocer la información que sobre la misma tienen los jóvenes alumnos, dando por resultado un medio eficaz para lograrlo.

Da mucho de que hablar cuando se menciona que el juego es vital durante la formación de los estudiantes, aunque muchas personas no lo crean, el juego ayuda a que los niños aprendan las cosas de una forma divertida. La escuela vestida con todos sus rigores formalistas, se resiste a incorporar la informalidad del juego en las actividades educativas.

—~~Por~~ a los pronósticos proféticos de los grandes educadores, la pedagogía tradicional ha considerado siempre el juego como una especie de basura mental o al menos como una pseudo – actividad carente de significación funcional y aun nociva para los niños, a quienes distrae de sus deberes”.⁴⁷El juego es un medio educativo en el proceso enseñanza – aprendizaje, se podría pensar que quizás el juego es de hecho una palabra que trata de escapar a una definición, mientras que la palabra educaron se asocia a un conjunto de instrumentos que en una sociedad adopta para garantizar la transmisión de aquellos conocimientos y valores que considera esenciales.

El alumno que tiene posibilidades de aprender en un entorno agradable, lleno de reflexión y que a la vez se le induce a la adaptación o situaciones motrices de distinta naturaleza, es una persona que va a participar en este proceso de enseñanza – aprendizaje recibiendo los estímulos educativos necesarios para su formación integral, y a la vez va a hacerlo disfrutando del juego.

El juego se orienta desde la escuela, siempre como complementos necesarios al juego autónomo que realiza el niño en otras condiciones más espontáneas, ayuda a incrementar seguridades, en definitiva debería construir

⁴⁷ AQUINO Casal Francisco, Para no aburrir al niño (formas jugadas para la etapa preoperacional), Edit. Trillas, Año 1999, Pág. 113

una clara disponibilidad hacia lo nuevo. De la misma manera la educación que se propone desde la escuela, tendría que ser un complemento de la educación espontánea que se vivencia en un contexto no escolar. En el desarrollo del presente tema se intenta dar la base suficiente para justificar que el juego y la educación son compatibles y necesarios, por lo que bien servidos constituyen un binomio inseparable, en el crecimiento de cualquier alumno.

2.5 ESTRATEGIAS, DIDACTICAS DEL DOCENTE EN LA APLICACIÓN DEL JUEGO

El juego es un asunto para niños y jóvenes, es preciso conservar el carácter espontáneo, libre y alegre. Esto implica mucha imaginación, una gran fantasía para presentar los juegos. —Aa edad de los seis años la mayoría de los niños ha logrado una variedad de destrezas físicas”.⁴⁸ Por lo cual siempre hay que mantener en constante movimiento a los pequeños, gastando energía de una manera divertida y dinámica para estos.

De igual forma hay que tomar en cuenta a los niños distraídos, Cuando se pretenda explicar algún juego, el docente deberá colocarse de manera que todos los pequeños lo vean y también entre todos se vean las caritas. Quien dirija el juego deberá colocarse a cierta distancia del grupo, lo que obligará a levantar la voz, y hablar lenta y claramente, de esta forma las palabras tendrán una mayor fuerza, y las oirán todos.

El juego tiene a su favor como vehículo formativo la especial predisposición con la que los alumnos aceptan su funcionamiento. El enojo, espontaneidad y alegría, que conlleva la actividad lúdica, propician que los jóvenes escolares acepten con especial predisposición cualquier propuesta formativa que utilice como medio material el juego.

Es cierto que en muchos casos obligaría a un replanteamiento del formato de las actividades educacionales, pero no es menos cierto que el esfuerzo puede merecer la pena, y las experiencias conocidas, de quienes han tratado de utilizar el juego como un medio más para el desarrollo de las matemáticas, el lenguaje, la historia, la geografía, etc., han sido realmente positivos, tanto por sus resultados materiales como por el ambiente que se ha generado en el grupo de trabajo.

⁴⁸ M.L. Bigge, Bases psicológicas de la educación, Edit. Trillas, México, Ed. 1ra., Año 1970, Pág. 203

El juego funciona como un liberador del estrés y la tensión muscular, hay ciertas características del juego que es necesario señalar, y se pueden orientar a la relación con la búsqueda de logros de aprendizaje por medio de herramientas fundamentales de la infancia. Por ejemplo en el jugar hay un contenido de placer, aun que no haya signos exteriores de alegría, el que juega lo disfruta y esto es valido para cualquier actividad.

Si los fines del juego están planteados por el profesor, dicha actividad no tiene que hacer evidente hacia el niño, y sobre todo la búsqueda de lo placentero se relaciona con el intento de hacer que lo externo encarne en el niño como propio. Dicha actividad es espontánea, libremente elegido y nunca debe de ser obligado, ya que si lo fuera el niño no sentiría alegría y saciedad de los que este haciendo.

También suele suceder que algunos niños no quieren participar en el juego, ya sea por pena o por incomodidad de él, hacia con los otros pequeños, pero fácilmente terminan por atrapados por la fascinación que la actividad promueve. De hecho —Todo juego es social por definición, o prepara al niño para los roles sociales, o para comprender y asimilar el mundo de las personas y los objetos”.⁴⁹ Todo lo que rodea al infante, forma parte de su preparación para integrarse años mas adelante a los patrones conductuales exigidos por la misma sociedad.

Si bien hay un momento en el proceso de estructuración de la afectividad en que es posible diferenciar las actividades placenteras de las que se podía llamar utilitarias, en el transcurso de la etapa preoperatorio esto no es posible. En el trabajo del niño esta directamente relacionado con lo placentero del juego y su fantasía e imaginación suelen transformar todas las actividades formales que se le imponen. Pero de igual modo, si al niño solo se le pide copiar, imitar y repetir sus hábitos serán tan rígidos que tal vez no podrá modificarlos en toda su vida.

⁴⁹ AQUINO Casal Francisco, Para no aburrir al niño: (formas jugadas y juegos para la etapa preoperatoria), Edit. Trillas, México DF., Año 1999, Pág. 115

La representación de roles ocupa un papel de suma importancia en la etapa del juego como bien ya se había mencionado anteriormente, dicha actividad ayuda a que los infantes traten de comprender los roles de papá y mamá o maestro, afirmando así su propia identidad como miembro de la familia, la escuela, grupo de amigos, etc.

—El aprendizaje significativo se da si existe un contenido potencialmente significativo, tanto en su estructura interna (significatividad lógica) como en la posibilidad que tiene el alumno de asimilarlo (significativamente psicológica)".⁵⁰ Los roles se interiorizan por medio del juego simbólico, al mismo tiempo por medio de ello, se canalizan las tensiones, angustias y conflictos que produce la vida. Los deseos de insatisfechos, las prohibiciones y los límites que impone la sociedad y que el niño no logra comprender ni manejar, tienen así, una vía de escape a través de la fantasía, y el juego verdadero valor terapéutico.

El juego se hace más realista, con más detalles, los símbolos comienzan a compartirse con los compañeros de juego. Y al mismo tiempo otros detalles son tratados más libremente, sobre todo en el contexto del lenguaje. Se hacen relato de personajes ausentes o no participantes en la ficción inmediata del juego, y se improvisa fluidamente.

En la escuela es válido hacer de la tarea un juego, pero se puede considerar absurdo que los juegos sean transformados en tarea, y o que es peor, que se le siga llamando juego. El niño que haya disfrutado de más oportunidades de ser recreativo en el juego, tendrá mayores posibilidades de disfrutar sus propias conquistas.

El niño es tan susceptible a los cambios del mundo exterior pues no constituye una toma de conciencia global de acuerdo a la tecnología y a muchos factores más, pero claro, eso no representa ningún problema para él, en ésta época conforme avanza el ritmo acelerado de la nanotecnología y el idealismo de sobre vivencia etc., el pequeño de la misma forma va cambiando

⁵⁰ QUESADA Castillo Rocío, Como planear la enseñanza estratégica, Edit. Limusa, México DF., Año 2001, Pág. 13

su perspectiva de la vida, de las cosas nuevas que aprende; es decir son tan inteligentes, que no se les es posible comparar con los niños de hace 20 o 30 años, pues simple y sencillamente hay una gran diferencia entre experiencia nata , habilidades y sobre todo raciocinio.

—Todo ejercicio constituye un trabajo global de la inteligencia, por lo que ningún esfuerzo muscular es independiente de ésta”.⁵¹ El aprendizaje de los niños no debe ser obstaculizado por los profesores y padre, mas bien deben dejar ser al pequeño una persona independiente, que adquiera sus propias experiencias y no convertirlos en personas perezosas, esperando a ser atendidos. Para que un niño sea independiente y sea una persona segura y firme con sus decisiones tiene que ser primero, una persona dependiente, tiene que ver cómo se realizan todas las actividades y aprender cómo, para luego imitarlo él. Para posteriormente ser capaz de tomar sus propias decisiones y así será siempre una persona que elegirá el camino deseado y será consecuente con ello.

La curiosidad de los niños es grande, es por eso que siempre quieren meter los dedos en los contactos, puestas u otros orificios la cual llamen su atención, su evolución les llevará a querer hacer las cosas ellos solos. La función del adulto es reforzar esos intentos con palabras constantes de ánimo y elogios, para que sepan que están en el buen camino. La personalidad de los padres, sus experiencias de vida y los patrones de crianza que empleen, influyen en el funcionamiento familiar de cada hogar. Dada la importancia que tiene para la formación del niño el desarrollarse en un ambiente saludable, se hace referencia a las variables que influyen en el adecuado funcionamiento familiar.

⁵¹ DIMITRIOD Yaglis, Biblioteca grandes educadores IV, Montessori (La educación natural y el medio), Edit. Trillas, México, Ed. 1ra. Año 1989, Pág. 33

2.5.1 EN LA RUPTURA DE HIELO Y EXPECTATIVAS DEL GRUPO

El hecho de estar en un grupo implica convivir con las demás personas, haciendo aceptación de estas, tal cual son, dentro del aula escolar en inicios los profesores por lo regular realizan diversas técnicas para romper el hielo o bien dicho de relajación. Y en donde también se maneja la integración grupal para mejorar la comunicación, para organizar mejores relaciones humanas y primordialmente para aprender a convivir.

—La ruptura de hielo, basada en la confianza y la interpretación de los miembros del grupo”.⁵² De igual manera el profesor hace referencia al grupo para saber que es lo que desean obtener ellos del profesor, con que calidad de enseñanza – aprendizaje desean trabajar, y sobre todo disponibilidad para trabajar. Ya que es de suma importancia que haya entendimiento entre el profesor y alumno, para establecer las metas a alcanzar.

El profesor debe desarrollar un clima compatible y facilitar la interacción del grupo para compartir experiencias personales, por lo cual esto permite un momento de relajación grupal, para continuar, o alargar una sesión de trabajo.

En cuanto al término de grupo es noción con la cual se trata de globalizar un conjunto de hechos relativos a la acción colectiva: es la asociación de dos o más personas que se reúnen o interactúan de determinada manera para lograr propósitos comunes.

Estos grupos ejercen influencia en las actitudes y comportamientos del trabajo individual, así como en el desarrollo de habilidades y conocimientos para realizar su trabajo.

⁵² ACEVEDO Ibáñez Alejandro, Aprender jugando 3 (dinámicas vivenciales para la capacitación, docencia y consultaría), Edit. Limusa, México DF.

2.5.2 EN LA FACILITACION DE LA COMUNICACIÓN INTERGRUPAL

Es común que cuando, se empieza algún grado escolar, el primer día de clases es un tanto emotivo para los alumnos, pues se plantean numerosas interrogantes, respecto al profesor, si harán nuevos amigos fácilmente o les costara un poco de trabajo y hasta puede que haya un poco de tensión entre los alumnos, ya que no se conocen y tampoco conocen al profesor. El ambiente es algo controversial, pero el tiempo que transcurre mientras llega el profesor al salón es importante, pues habrá quienes aprovecharan el tiempo para hacer amistades con los demás compañeros.

La tarea del profesor es que cuando se empieza con un grupo nuevo observe como se da la comunicación entre los sujetos del equipo, —Lograr la comunicación a través de la expresión de sentimientos de agrado, desagrado, afecto o agresión, enfrentar a grupos poco integrados con la problemática de trabajar en equipo y finalmente lograr la integración de grupos a través de la fantasía relajante”.⁵³

Ese proceso de comunicación que hay entre los alumnos ayudara a que la clase se les haga mas amena, y así cuando entre el profesor ya existan algunos pequeños subgrupos en comunicación. La sociedad esta basada en la comunicación y en acuerdos que se plantean para poder vivir juntos, en donde las decisiones de todos importan; es lo mismo en un salón de clases, deben de crearse algunas reglas y cuidar que la relación entre todos sea favorable, para poder llegar todos a un buen objetivo.

⁵³ ACEVEDO Ibáñez Alejandro, Aprender Jugando Tomo 1, Edit. Acevedo y asociados, Edi.1°, México DF., Pág. 7

2.5.3 EN LA ADQUISICION DE NUEVAS HABILIDADES

El proceso enseñanza – aprendizaje los jóvenes educandos desarrollan varias habilidades, la cual le sirven de apoyo para facilitar su aprendizaje, mas sin embargo, hay que tener siempre presente que los seres humanos nunca dejan de aprender cosas y habilidades nuevas cada día, es así mismo este se convierte en una persona mas completa en cuestiones educativas.

Como ya se había mencionado, la motivación y la estimulación empieza desde la infancia, pues es ahí donde se debe aprovechar al máximo al cerebro del niño, que se encuentra fresco y ansioso por adquirir nuevos conocimientos. Es importante mencionar que durante la etapa preoperacional el infante se encuentra en el mejor periodo de su vida para aprovechar su intelecto, pues es en éste donde construirá un conocimiento sólido.

Es por eso que —Eproceso de aprendizaje se da mediante tres fases: asimilación, acomodación y equilibrio”.⁵⁴ Dichas fases son de suma importancia y cada una de ellas cumple con una función ya preestablecida, es decir: es la asimilación dónde el sujeto le da sentido a cada información que va recibiendo; en la acomodación: el acontecimiento nuevo se esta acomodando dentro de los conocimientos ya establecidos por lo cual podría ser llamado un reacomodo de información y obviamente, sufren un ligero cambio ya que es en este punto donde surge la tercera fase llamado equilibrio, en esta etapa la persona le da un nuevo significado a lo que asimilo y acomodación, creando al mismo tiempo una nueva organización cognoscitiva.

Como se puede observar en lo planteado anteriormente el ser humano nunca deja de aprender, es por eso que cada vez que haya un desequilibrio en los procesos mentales del individuo este mostrara una evolución constante de su conocimiento, la cual será cada ves mas completo y dando al mismo tiempo como resultado un amplio criterio evolutivo de cualquier información.

⁵⁴ GARCÍA Rosa Maria, Aprender como aprender, Edit. Trillas, México, 3ra. Ed. Año 2000, Pág. 50

Cabe mencionar que durante el desarrollo del individuo este adquiere habilidades y estrategias que utiliza conforme a su criterio, bajo un control de contexto de aprendizaje la cual permite la estimulación del niño, estos siempre serán bajo las fases anteriormente mencionadas.

Estos cambios pueden usarse como indicadores para atender lo que esta pasando en la mente del individuo que se encuentra aprendiendo, de esta manera permite hacer una exploración mental activa de los ambientes de aprendizaje complejos, de tal forma se favorece dicho ambiente. De esta manera los alumnos se favorecen con una actitud positiva hacia el autoaprendizaje, al mismo tiempo aumentando su capacidad de memoria, análisis y razonamiento.

También se considera que –al imaginación es mas importante que el conocimiento, por que mientras el conocimiento marca todo lo que esta ahí, la imaginación apunta a todo lo que va a estar”.⁵⁵ Por dicha razón durante la formación de los niños es mas saludable no llenarlos de conceptos e información, pues ellos aprenden a través de la realización de objetos simples y sencillos, a crear con materiales fáciles de conseguir, también teniendo en cuenta de que dicho material se encuentre al alcance de estos.

Por ejemplo los alumnos que presentan un examen son comúnmente capaces de identificar lo que se les a dicho o lo que han leído, pero suele ser diferente cuando se les pide la construcción de algún material didáctico para utilizarlo en alguna asignatura como apoyo en algún tema en particular, y esto se debe a la falta de estimulación que no fue brindada por los padres y educadores, cuando lo requería.

Es evidente que las escuelas deben recoger los conceptos y las habilidades mas importantes que deben destacarse, a fin de que puedan concentrarse en la calidad de la comprensión, mas que en la cantidad de información presentada, por dicha razón las personas tienen que construir sus

⁵⁵ IBARRA Luz Maria, Aprender con gimnasia cerebral, Edit. Garnik, 11va. Ed., México, Año 2001, Pág. 41

propios significados independientemente de la claridad con la que enseñan los libros o los profesores.

—El aprendizaje para desempeñarse habitualmente implica algo más que el aprendizaje motor. Las respuestas se han de coordinar con los estímulos externos y es apropiado a llamar aprendizaje conceptual motor a la adquisición de la habilidad”.⁵⁶ Dentro de la adquisición de las habilidades se pueden encontrar tres etapas de aprendizaje de habilidades con gran relevancia, como la primera etapa donde se menciona que para llevar a cabo alguna tarea de motricidad gruesa o fina, el sujeto aprenderá las primeras lecciones de manera visual, en la cual habrá suscitaciones de errores que serán constante por la debida falta de experiencia. Por lo tanto una de las fuentes principales de dificultad en la primera etapa, es no poder comprender lo que se ha aprendido.

Posteriormente se encuentra la segunda etapa llamada etapa intermedia, en donde se demuestran menos errores a diferencia de las primeras prácticas, también tardan menos tiempo en ejecutar las tareas solicitadas y se muestra una abstracción y comprensión de lo aprendido, hasta llegar finalmente a la etapa final, en donde el infante puede realizar actividades de una manera automática, al no cometer errores de ningún tipo pues se muestra gran dominio por las habilidades adquiridas.

Estas habilidades se vuelven autónomas y se realizan como ya se había mencionado con anterioridad automáticamente en situaciones rutinarias. Pero hay en algunas ocasiones que los individuos no pueden llegar a manejar con gran destreza las habilidades adquiridas por la falta de práctica.

En ocasiones hay profesores que hacen dudar a los alumnos de sus conocimientos, ya que el aprendizaje afectivo requiere más que hacer múltiples conexiones de las ideas nuevas con las antiguas; hay en ocasiones en que los educandos deben cambiar las conexiones entre las cosas que ya se saben. Las alternativas de reestructuración necesarias son distorsionar la nueva

⁵⁶ PETERSON Lloy R., Aprendizaje, Edit. Trillas, México, 1ra. Ed., Año 1983, Pág. 115

información para ajustarlas con las viejas ideas o rechazarla por completo: Los estudiantes llegan a las escuelas con sus propias ideas, algunas correctas y otras erróneas, sobre prácticamente las asignaturas básicas.

De tal manera que hay que estar siempre pendientes, tanto la institución y los padres, de las concepciones erróneas de los alumnos, para tratar de evitar que pasen por alto o se descarten sin ninguna explicación. Se debe estimular a los niños para que desarrollen nuevas expectativas para lograr una mejor visión del mundo, esta estimulación resulta muy factible pues cuanto mas joven es el ser humano aprende con más facilidad, utilizando sus sentidos visual, auditivo, táctil y cinestésico.

Dando como respuesta la experiencia incrementando su capacidad de comprender conceptos desde muy fáciles para posteriormente convertirlos en abstractos. Como por ejemplo —E la forma que se desarrolla esta lección aritmética se refleja la convicción del maestro de que su enseñanza es un proceso cognitivo. Trata de ayudar a sus alumnos a que mejoren sus comprensiones y conocimientos, con relación a la tabla del 9 y lo hace con tal forma incrementen sus habilidades para que consigan independientemente nuevos conocimientos”.⁵⁷

Como se acaba de apreciar es de igual manera de suma importancia no solo estancarse a desarrollar a los niños habilidades motoras, de aprendizaje empírico sino hay que también hacerlas racionar en cuanto a las matemáticas, estimulando de igual manera la habilidad lógica matemática, espacial, etc., en fin hay muchas variantes de las habilidades, pero también se debe de tener presente que el alumno aprende a su propio ritmo.

⁵⁷ M. L. Bigge, Bases psicológicas de la educación, Edit. Trillas, México, Año 2001, Pág. 504

2.5.4 EN LA ADQUISICION DEL CONOCIMIENTO

En la labor que realiza el profesor en el proceso de la enseñanza, el juego es una herramienta base para el sustento de sus programas. Los contenidos pueden ser tan interesantes, como el profesor tenga interés en enseñar. Los contenidos por tanto deben tener una carga de seriedad, en cuanto a los criterios científicos, pero también una carga de motivación en cuánto a cómo se va a enseñar. En el proceso de la adquisición de conocimientos, el niño que asimila la información en espacios estimulantes, con actividades prácticas y dinámicas, consigue retener mayor información.

Es necesario retomar los estilos de aprendizaje de los alumnos, para encontrar la forma idónea en que éste adquiriera el conocimiento, utilizando todos los sentidos. Un niño que crea es un niño que desarrolla mayor seguridad, se siente útil y orgulloso de sí mismo. Un niño productivo ha desarrollado la capacidad para resolver problemas, un niño que se mueve durante la adquisición de conocimientos es un niño que no olvida, a diferencia de cuando permanece estático y callado en su pupitre, en la escucha, se pierde en sus propias fantasías, se aburre o se duerme.

—Desde la escuela elemental, el jardín de niños, la atracción para el niño es su participación diaria en cantos y juegos. Así cuando este avanza al nivel primaria se enfrenta en muchas ocasiones a una pedagogía tradicional, dirigida y autoritaria”.⁵⁸

El profesor interesado en la mejora de la educación estará atento a la intervención de los juegos como estrategia didáctica, tratando de cumplir con un objetivo y que el juego sea parte fundamental de la actividad de aprendizaje.

⁵⁸ ACEVEDO Ibáñez Alejandro, Aprender Jugando Tomo 1, Edit. Acevedo y asociados, Edi.1°, México DF., Pág. 37

2.5.5 EN EL REFORZAMIENTO DEL APRENDIZAJE

En las aulas escolares todo el tiempo, el alumno esta aprendiendo, en algunas ocasiones de forma pasiva y en otras alternando con el profesor. —El juego es un recurso que debe ser revalorado en la escuela. Los maestros que lo utilizan logran sesiones de clase vivas en las que no existe la rutina, ni el aislamiento. Los maestros rígidos que no utilizan este recurso piensan que una escuela lúdica es una escuela desordenada, poco seria y en donde ni se cumplen ni se alcanzan los propósitos educacionales”.⁵⁹

El docente hace uso de un programa que lo utiliza a diario, y este es elaborado semanal, o mensual, en la cual varia de acuerdo a cada instituto. De igual forma, éste tiene que utilizar estrategias para reforzar cualquier tema impartido durante la sesión y no importando que el tema visto por ese día, haya sido de dos o tres días anteriores, ya que hay ocasiones en que el tema es demasiado extenso, y aunque se trate del mismo tema, siempre se van agregando cosas nuevas para el alumno en el aprendizaje diario.

—Estos juegos y estrategias se pueden organizar en función de determinados aprendizajes, ligados a contenidos de un programa de estudio específico y dentro de una planeación en la que ellos están utilizados como reforzamientos, que ofrece la comprobación del logro de los propósitos a través de una evaluación en que participan todos los alumnos involucrados en la estrategia”.⁶⁰

Es por ello que el profesor debe de seguir reforzando dicho tema para que los alumnos, logren tener una mejor comprensión referente a lo que se trabaja durante las clases, y esto es mediante estrategias, en la cual, esta haga sentir al alumno relajado y motivado por continuar en la sesión. Existen juegos que se pueden adaptar al tema visto durante la clase, y por ende dicho juego debe de tener un objetivo preescrito.

⁵⁹ LOZANO Lucero, Técnicas dinámicas y juegos didácticos (para un aprendizaje grupal, Edit. Libris, Edit. 4°, México DF., Pág. 80

⁶⁰ Ibíd. Pág. 80

2.5.6 EN LA INTEGRACION DE EQUIPOS DE TRABAJO

El trabajo en equipo se refiere a la serie de estrategias, procedimientos y metodologías que utiliza un grupo humano para lograr las metas propuestas, cuando el profesor hace la integración de equipos, es para la realización de ciertas actividades, en donde se requiere mas de 2 o 3 personas en adelante.

De igual forma se utiliza esa estrategia para que al momento de la realización del trabajo, no se cargue en una sola persona, sino que el trabajo sea repartido entre los miembros del equipo, dando así la facilitación del trabajo, el avance sea rápido y lograr culminar satisfactoriamente según lo establecido por el docente. —Aháblar de la integración de grupos o grupos de aprendizaje no estamos manejando la idea de una simple suma de miembros, sino que pensamos en una estructura que se constituye por la interacción de quienes la forman, que no es estático, que evoluciona, y atraviesa por distintas etapas y cuyos integrantes están involucrados en una tarea común”.⁶¹

Es necesario considerar en la formación de equipos a la hora de poner en práctica propuestas de aprendizaje colaborativo en la formación de equipos de trabajo, para que funcionen eficientemente y permitan el desarrollo del aprendizaje. Este tipo de aprendizaje es aquél que se desarrolla a partir de propuestas de trabajo grupal. Para hacer referencia al trabajo en equipo, se considera necesario establecer previamente la diferencia entro grupo y equipo, un grupo es (un conjunto de personas que se unen porque comparten algo en común).Lo que comparten puede ser tan insignificante como el deseo de subir a un ómnibus.

En cambio, un equipo es (un grupo de personas que comparten un nombre, una misión, una historia, un conjunto de metas u objetivos y de expectativas en común).

⁶¹ LOZANO Lucero, Técnicas dinámicas y juegos didácticos (para un aprendizaje grupal, Edit. Libris, Edit. 4°, México DF., Pág. 2

2.5.7 EN LA FORMACION DE ACTITUDES PARA EL TRABAJO INTERGRUPAL

Son muchas las tareas del docente, como por ejemplo si se habla de la técnica es el diseño, modelo, a partir del cual se pretende que un grupo funcione, sea productivo y alcance los objetivos. Las técnicas están constituidas por diversos elementos que dirigen a los distintos grupos a alcanzar sus metas. Consideramos que el éxito o fracaso de la aplicación de técnicas de grupo no depende solo de la técnica en sí, sino también de la experiencia y sensibilidad de quien la aplica.

Son muchos los métodos de trabajo y las herramientas que se pueden aplicar a la enseñanza de trabajo en equipo con fines específicos: a) Características personales de los componentes; b) ambiente y tamaño del grupo; c) objetivos que se persiguen; d) habilidad del líder del grupo.

—Una de las características del trabajo en grupo es la cooperación, el apoyo y la ayuda mutuos. Los alumnos, acostumbrados al trabajo individual necesitan ser sensibilizados para adoptar una actitud de colaboración. La técnica de los rompecabezas de cuadrados es un procedimiento que propicia la adquisición de estas actitudes”.⁶²Con respecto a la técnica que se va a utilizar lo primordial es que cada maestro entienda lo que desea, hay cantidad de formas como se puede trabajar en equipo, incluso el maestro puede recrear el aula con actividades que él mismo elabora.

Un aspecto ideal y donde los estudiantes se van a motivar es la clase lúdica, entendida como una actitud, una predisposición frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida, y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, el arte, y otra serie de actividades.

⁶² LOZANO Lucero, Técnicas dinámicas y juegos didácticos (para un aprendizaje grupal, Edit. Libris, Edit. 4°, México DF., Pág. 57

2.5.8 EN LA SENSIBILIZACION Y CONCIENTIZACION

Las expectativas para formar un ambiente incluyente son muchas, en éstas no se trata de convencer a los docentes para que accedan a mantener una interrelación con alumnos con diversas características, pues ellos a través de su experiencia lo saben, parece ser que el enfrentarse a una situación que signifique un nuevo reto les genera variables en su estilo de enseñanza y dificultades ante la diversidad para brindar una educación inclusiva de calidad.

—El profesor debe de lograr un análisis personal a través de la sensibilización, observar la habilidad y creatividad de cada sujeto tanto individualmente como en grupo. Obtener conciencia de la importancia de nuestros diferentes órganos de los sentidos, así como el complemento que podemos tener con nuestros semejantes”.⁶³

La formación docente es el eje principal que se necesita para enfrentar la problemática actual acerca del trabajo con la diversidad de alumnos, ya que son ellos los que permitirán propiciar un ambiente dentro del cual se lleve a cabo la inclusión educativa, se debe favorecer la confrontación de sus propios esquemas con esquemas fosilizados y les permita remodelar, transformar, modificar y alterar su práctica docente, llevándolos a la búsqueda de nuevas formas que beneficien de manera integral la inclusión de alumnos con diversas características.

Por ello la inclusión significa desarrollar escuelas que acojan a todos los alumnos, cualquiera que sean sus características, en estas escuelas integradoras se podrá enriquecer la enseñanza a través de las diferencias de cada uno de los alumnos más que percibirlos como un problema.

⁶³ ACEVEDO Ibáñez Alejandro, Aprender Jugando Tomo 1, Edit. Acevedo y asociados, Edi.1°, México DF., Pág. 12

2.5.9 EN EL ANALISIS DE PROBLEMAS Y TOMA DE DECISIONES

Es un hecho que los alumnos siguen creciendo en un ambiente académico donde los docentes, en todos los niveles, son casi la única fuente de información, debido a la falta de costumbre de utilizar textos para el estudio de las diferentes materias. Asimismo, los exámenes están diseñados para evaluar cuán bien esa información ha sido fijada y las calificaciones están generalmente asignadas en base a métodos de evaluación donde sólo un pequeño porcentaje de alumnos recibe la nota de aprobación y el resto cae en el otro extremo de las calificaciones esperadas, como si este comportamiento fuera el fenómeno normal a esperar. Como resultado de ello, los estudiantes operan en un ambiente donde la excelencia es la excepción y ella es juzgada en función a una base de datos adquirida o memorizada.

Sin embargo se ha expresado que —posiblemente ningún otro método acercará a una persona más a lo que constituye el quehacer interno de la matemática, como un juego bien escogido”.⁶⁴ Los profesores conducen a sus alumnos dentro de un currículum oficial, largo e insípido que cubre ciencias exactas, lenguaje y humanidades en general, y al hacerlo se espera que el estudiante llegue a tener un amplio conocimiento y ser racional. Por lo expuesto anteriormente nos preguntamos ¿Por qué esa tendencia a la memorización y a la repetición? ¿Debería continuar el alumno con su aprendizaje conductista en los momentos actuales en los que hay nuevas teorías acerca del aprendizaje? ¿Es que acaso no será necesario o no que enseñemos al estudiante a pensar y a actuar desarrollando su independencia y creatividad?.

Desde luego que para lograr dicho propósito, es necesario incursionar en las nuevas tendencias pedagógicas para el enriquecimiento del proceso

⁶⁴ De Guzmán Ozámiz Miguel, Juegos matemáticos en la Enseñanza, Edit. Trillas, Año 1994, Pág. 49

educativo. Las ventajas que presentan estas nuevas tendencias pedagógicas están ampliamente probadas en todo el mundo. Parecería ser que no hay enseñanza que no pueda enmarcarse en algunos de los enfoques modernos que reclaman una transformación del proceso enseñanza aprendizaje, ubicándolo en las dimensiones de tiempo, espacio y movimiento, cuyo propósito es la formación integral del educando, con una selección de contenidos que garanticen dicha formación, donde la relación de la teoría y la práctica debe ser efectiva para la construcción del conocimiento en el marco de posibles alternativas, con la introducción en el proceso educativo de métodos activos de enseñanza aprendizaje que puedan favorecer el mismo.

Una exploración más profunda de un juego de estrategia proporciona el conocimiento de los caminos peculiares de proceder de los que han sido los grandes maestros en el campo. Por ello a continuación se presenta un ejemplo de:

—HEURÍSTICA DE LOS JUEGOS Y DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS”.⁶⁵

HEURÍSTICA		
DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS		DE LOS JUEGOS DE ESTRATEGIA
~ Comprender qué piden qué encontrar qué datos	1.- LEER EL PROBLEMA O LAS REGLAS DEL JUEGO.	~ Comprender los requisitos los movimientos cómo se gana
~ ¿Existe un problema análogo cuya solución conozco? ~ Formular todas las conjeturas. ~ Seleccionar algunas estrategias.	2.- EXPLORAR.	~ ¿He jugado algún juego similar? ~ Seleccionar posibles estrategias.
~ Examinar la validez de cada conjetura.	3.- LLEVAR A CABO LA ESTRATEGIA.	~ ¿Qué movimientos de ataque u oposición hacen que el juego progrese?
~ Si has resuelto el problema. ¿Por qué se trata de una estrategia general? ~ ¿Puedes usar esta estrategia en otros problemas?	4.- COMPROBAR LOS RESULTADOS.	~ Si la estrategia seleccionada es siempre ganadora, ¿es una estrategia general? ~ ¿Funciona esta estrategia con otros juegos y otros oponentes?

⁶⁵ POLYA, Como plantear y resolver problemas, Edit. Trillas, Año 1975 Pág. 28

La utilización de juegos de estrategia en la resolución de problemas matemáticos reporta una serie de ventajas, entre las que podemos destacar:

- a. Rompe con la rutina de los ejercicios matemáticos; demasiados utilizados en la disciplina, proporcionando a los estudiantes una mayor motivación y estímulo, además de facilitar la discusión y el trabajo de tareas.
- b. Conduce a los alumnos a investigar nuevas técnicas en la resolución de problemas y les ayuda a emplear para ello estrategias específicas.
- c. Como ejercicio para el desarrollo de habilidades y destrezas específicas que llevará a la adquisición de conceptos.
- d. Los juegos de estrategia como todo juego en la educación presenta todas las cualidades de éste último descritas en la página

Es por ello que son muchas las ventajas que nos ofrecen los juegos de estrategias en la educación, pues llega a constituir un método activo adecuado para transmitir a los estudiantes el profundo interés y el entusiasmo que la matemática enseñada tradicionalmente no lo hace; asimismo el juego entraña un gran valor formativo, en su desarrollo intervienen la atención, la imaginación, las actividades creadoras y de organización.

—Dado que la racionalidad tanto en los seres humanos como en las máquinas es limitada, la búsqueda puede mejorarse mediante la adopción de reglas empíricas imperfectas”.⁶⁶ El aprendizaje heurístico es un sistema de educación en el que al alumno se le enseña a descubrir por sí mismo las cosas. Hasta hoy se ha reflexionado poco sobre cómo se puede extender este principio a la educación que se aplica a los niños y niñas más pequeños. Con la denominación "juego heurístico" se quiere destacar la gran importancia de este

⁶⁶ HARDY Leahey Thomas, Aprendizaje y cognición, Edit. Prentice Hall, 4ta. Ed., México, Año 1998, Pág. 304

tipo de actividad exploradora espontánea, y darle la relevancia y dignidad que merece.

Las descripciones de las actividades de los niños ilustran cómo sacan y meten objetos, llenan y vacían recipientes. De entre la gran cantidad de elementos disponibles, seleccionan, distinguen y comparan, los colocan en serie, los introducen y apilan, los hacen rodar y los equilibran, con concentración, con una capacidad de manipulación en desarrollo y una satisfacción evidente.

Es importante que los profesores comprendan el propósito y las ideas en que se basa este tipo de juego, que pretende enriquecer, y no sustituir, el trabajo que ellas realizan. Para que tenga éxito, el grupo de maestros debe comprometerse con la idea. Esto resulta mucho más fácil si tienen ocasión de ver cómo funciona en la práctica, y lo ideal es que puedan visitar una escuela infantil donde ya está implantado, o si esto no es posible, observar algún vídeo de juego heurístico o conocer personas que lo utilicen en su trabajo con niños pequeños.

Para realizar una sesión de juego heurístico eficaz hay que disponer de tiempo y espacio, por que incluso quienes no estén directamente implicados en él tal vez tengan que hacer concesiones y adaptarse a las circunstancias. Por esta razón, es fundamental que cualquiera que piense en introducir el juego heurístico en su centro deba integrar en su propósito a todo el equipo de maestros.

—Los niños evolucionan a través de la interacción con las personas y con las cosas. Si no se recibe una buena educación desde pequeños, se desaprovecha sus capacidades”.⁶⁷ El profesor deberá realizar gran parte de su trabajo al margen del juego heurístico en sí, reúne los objetos, los cuida, se asegura de que se reparan los estropeados y se lavan o, si es necesario, se tiran y piensa en otros tipos de elementos interesantes.

⁶⁷ <http://html.rincondelvago.com/juego-del-descubrimiento.html>

A las personas que cuidan niños y que se encuentran con el juego heurístico por primera vez, les es difícil aceptar el papel aparentemente pasivo del adulto, y en especial el hecho de que no se hable, si no es necesario. Pero ¿qué le diría una persona mayor a un niño absorta en el juego heurístico? No puede evitar sentir la tentación de comentar y de hacer sugerencias, con lo que inhibe el proceso de descubrimiento e interfiere la concentración.

2.5.10 EN EL MANEJO DE LIDERAZGO EN EL GRUPO

En todos los grupos existentes de la sociedad hay líderes que guían u orientan a las demás personas de su entorno, hacia un fin en común o de su interés, el ser líder implica responsabilidad, toma de decisiones en donde la mayoría de estas deben ser positivas para las otras personas. Los líderes son capaces de establecer una meta, persuadir a otros para que les ayuden a alcanzar esa meta, y llevar a su equipo a la victoria.

No se puede ser un líder sin un grupo de personas que sigan su misma dirección, poniendo su confianza en él. En un salón de clases siempre hay lideres, estas personas se dan a destacar desde muy pequeños, cuando el profesor pide que hagan en equipo por determinada cantidad, en cada equipo se encontrara un líder, este será el que guiara a los restantes de su equipo, de tal manera que el profesor —Analizara diferentes tipos de liderazgo a través de la creatividad de los participantes en un grupo, analizara las actitudes de supervisión y dirección de grupos”.⁶⁸

Para ello quien debe de mostrar a los alumnos que es ser un buen líder es el profesor, por medio del ejemplo, en este caso siendo él mismo. La calidad humana de los maestros influye en el éxito o fracaso de su labor docente, porque son sus cualidades como ser humano las que se proyectan en su excelencia.

Hoy, el arte de educar a los demás requiere un perfil humano desarrollado. Un maestro es un líder, es un formador de personas, por ello necesita entender a las personas y su naturaleza humana y para ello primero tiene que entenderse como persona. Cualquier aprendizaje supone una ordenación de los datos y una coherencia entre ellos.

La visión del mundo del aprendiz se ensancha con cada nuevo aprendizaje, desde la lectura, la escritura, la geometría o una segunda lengua.

⁶⁸ ACEVEDO Ibáñez Alejandro, Aprender Jugando Tomo 1, Edit. Acevedo y asociados, Edi.1°, México DF., Pág. 10

Cada nuevo aprendizaje opera una especie de cambio de paradigma. Hay aprendizajes que se pueden denominar como mera instrucción, que son un conjunto de habilidades teóricas y técnicas que dotan al individuo de las herramientas básicas para desempeñarse en la vida competitiva, y otros aprendizajes que se pueden denominar la cultura, que hacen crecer la conciencia y esculpir integralmente al ser humano.

Un verdadero líder educativo es el que perturba la seguridad, y desafía, incitando a la exploración y animando el esfuerzo. El maestro transformante percibe cuándo el aprendiz está dispuesto a cambiar y ayuda a su alumno a responder a necesidades más complejas, trascendiendo los antiguos moldes una y otra vez. El auténtico profesor es también un aprendiz, y es transformado por la relación de liderazgo que ejerce.

CAPITULO III

METODOLOGIA DE LA

INVESTIGACION

3.1 TIPO DE INVESTIGACION

En la presente investigación —La importancia del juego como estrategia de enseñanza en el aprendizaje”, se realizo a través de una metodología sistemática para resolver una problemática de tipo causal que repercute en el aprendizaje de los niños.

3.2 ENFOQUE DE LA INVESTIGACION

Se trabajó bajo un enfoque mixto ya que cada uno de estos enfoques presenta una gama de posibilidades metodológicas. En el paradigma se diseñan y desarrollan instrumentos para identificar y medir atributos del objeto de estudio, los cuales se traducen a datos matemáticamente interpretables; el segundo paradigma cualitativo está destinado básicamente a producir u ordenar datos y obtener respuestas sobre el significado de los comportamientos, discursos y motivación que intentan mantenerse en el interior de la realidad, dichos paradigmas ayudaran a probar la hipótesis establecida.

3.3 ALCANCE DE LA INVESTIGACION

De igual forma el alcance será correlacional ya que tiene como propósito valorar la relación que existe entre el juego como estrategia de enseñanza – en el aprendizaje de los alumnos de 2° Grado, Grupo “B”, de educación primaria. La utilidad de esta investigación es una correlación positiva, ya que se pretende percibir los cambios que ocurren en el grupo de alumnos, al implementar el juego como variable en las actividades de enseñanza por parte del maestro, y el efecto que - el juego - tiene en el aprendizaje, con la posibilidad que aumente el numero de alumnos beneficiados en el proceso educativo.

3.4 DISEÑO DE LA INVESTIGACION

El diseño de investigación, como plan que se utilizó para obtener la información, en base al planteamiento del problema en relación a la utilización del juego como estrategia de enseñanza – aprendizaje en los alumnos del 2° grado Grupo “B”, de la escuela Primaria —Jesús García”, de la colonia Héroe de Nacozari de Tenosique, Tabasco.

Es tipo cuasiexperimental, ya que se utilizó una variable independiente para observar su efecto y relación en el proceso educativo. Así también se utilizó este diseño por aplicarse a un grupo intacto, conformado con anterioridad en la escuela donde se realiza la investigación.

3.5 POBLACION Y MUESTRA

Población Conjunto de personas que componen una categoría particular
En la escuela primaria Jesús García el universo poblacional es de 420 con una población de 75 alumnos de 2do. Grado.

La muestra, como el subgrupo de la población es de tipo no probabilística, ya que no se tomó al azar, sino estaba formada con anterioridad, y se determinó en base a las características y objetivos de la investigación. La cual se formó de 35 alumnos del 2° Grado, Grupo “B”.

3.6 INSTRUMENTOS

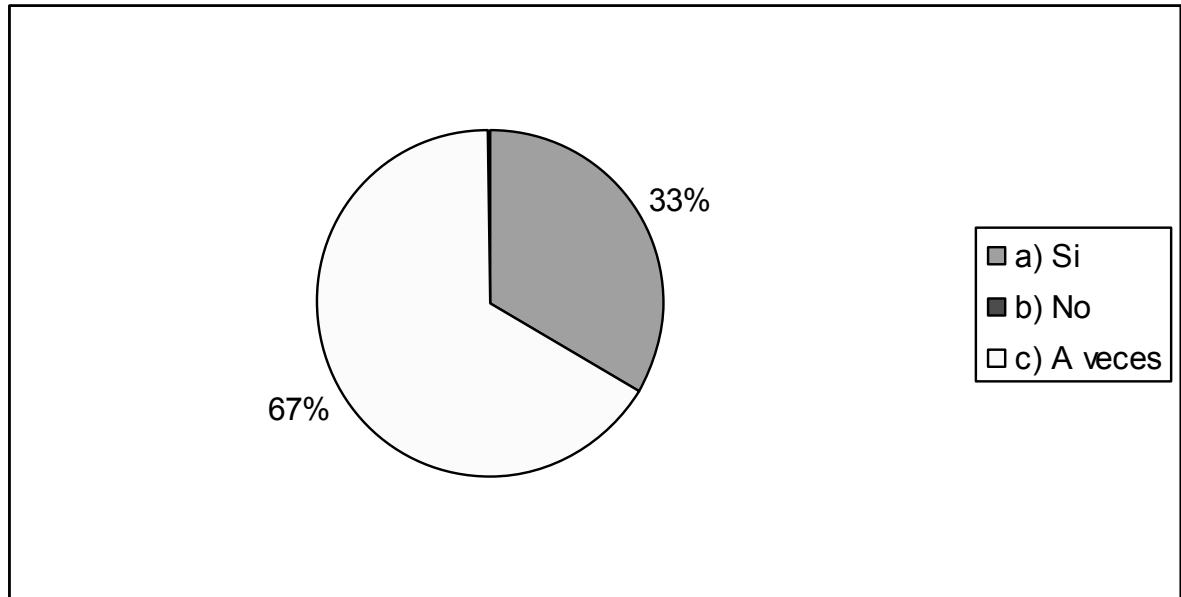
El tipo de instrumentos que se utilizó fue el cuestionario, por que son preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa de la población, con el fin de obtener información sobre el conocimiento de un tema específico, dirigido a los profesores de la institución. Dicho cuestionario consta de 10 reactivos en formato de respuestas múltiples con tres opciones de respuestas.

CAPITULO IV

ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

4.1 ANÁLISIS DE LAS GRAFICAS

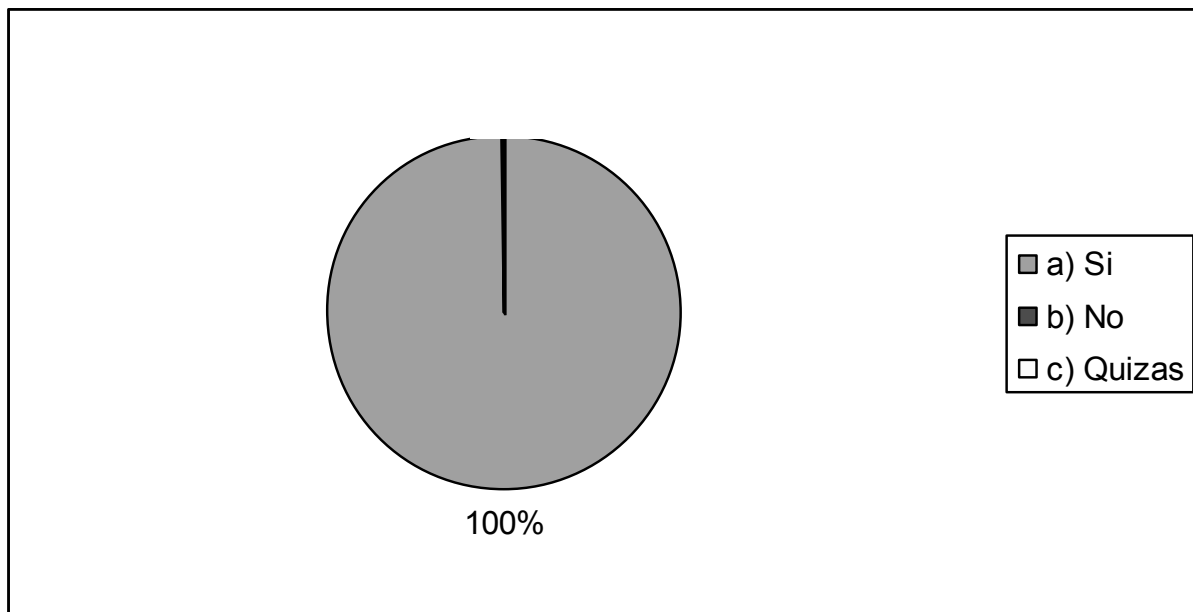
1.- ¿Implementa el juego como una estrategia didáctica durante sus clases?



GRAFICA N° 1

En la presente grafica se puede observar que del grupo encuestado de 12 profesores se puede apreciar los siguientes resultados 33% de los maestros contestaron que si implementan el juego como una estrategia didáctica en sus actividades escolares ya que consideran que pueden aprender mas a través del juego, por lo que demuestra que no omiten ese tipo de actividades en sus clases; y finalmente en la tercera respuesta 8 profesores dicen que solo a veces implementan el juego lo que da un porcentaje del 67%.

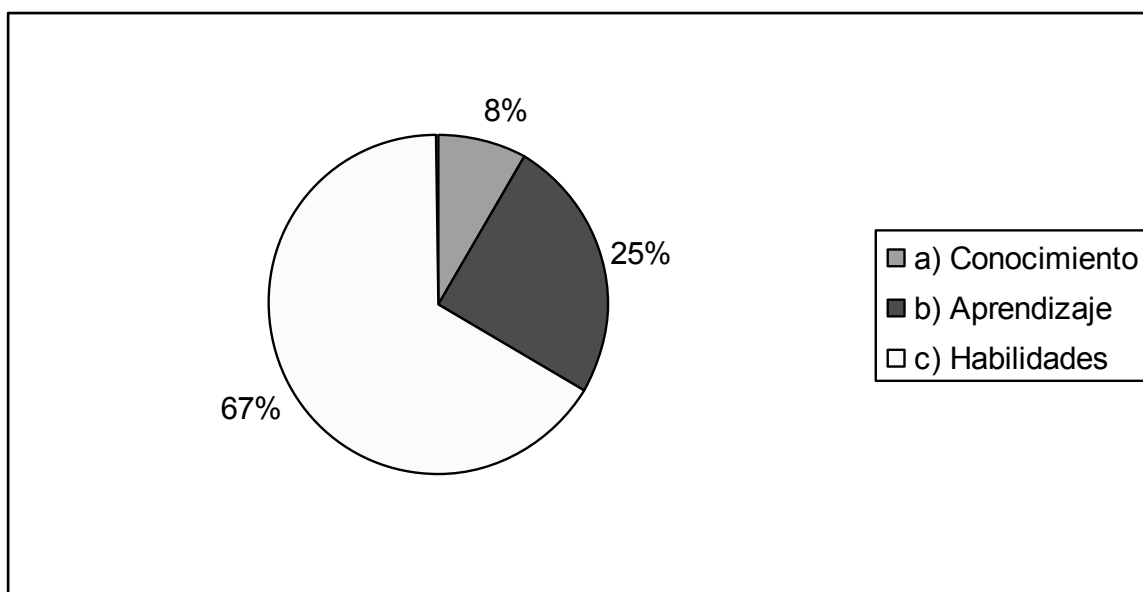
2.- ¿Considera usted que el juego es una estrategia de enseñanza para la educación de los alumnos?



GRAFICA N° 2

En dicha grafica se puede ver que el 100% profesores respondieron que si consideran el juego como una estrategia de enseñanza en la educación básica de los niños, lo cual es de suma importancia pues con ella el tema visto durante el día no se olvida tan fácilmente e incluso es duradera.

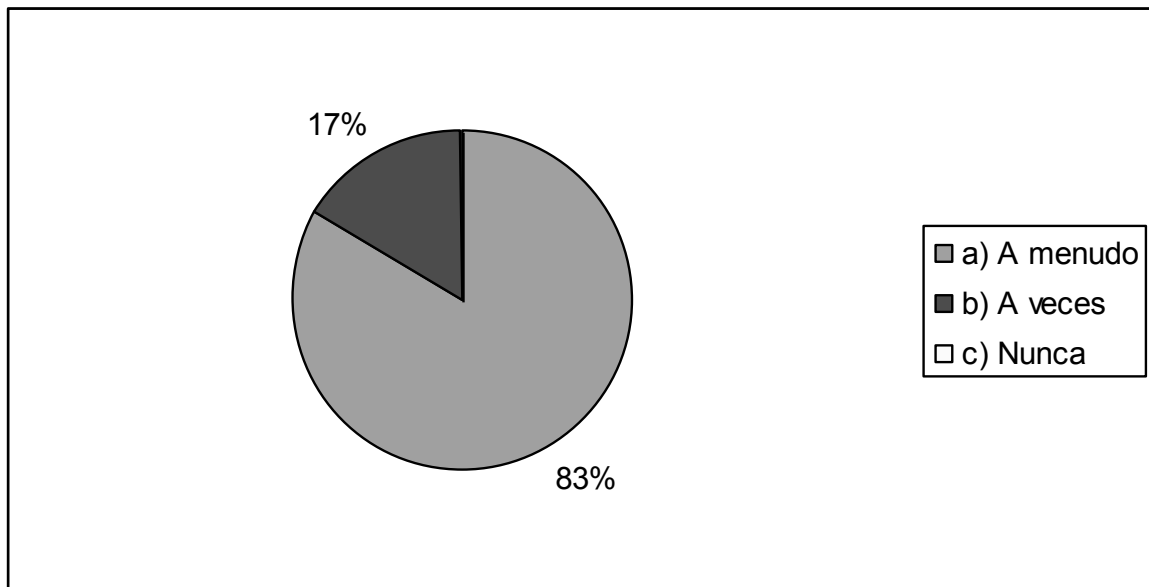
3.- ¿Qué aportación educativa brinda el juego?



GRAFICA Nº 3

De acuerdo a la siguiente gráfica 8% de los profesores encuestados marco, que considera que es el conocimiento lo que brinda el juego mientras el 25% de los profesores mas consideran que lo que aporta el juego es el aprendizaje y el 67% dijo que la aportación de dicha actividad son las habilidades.

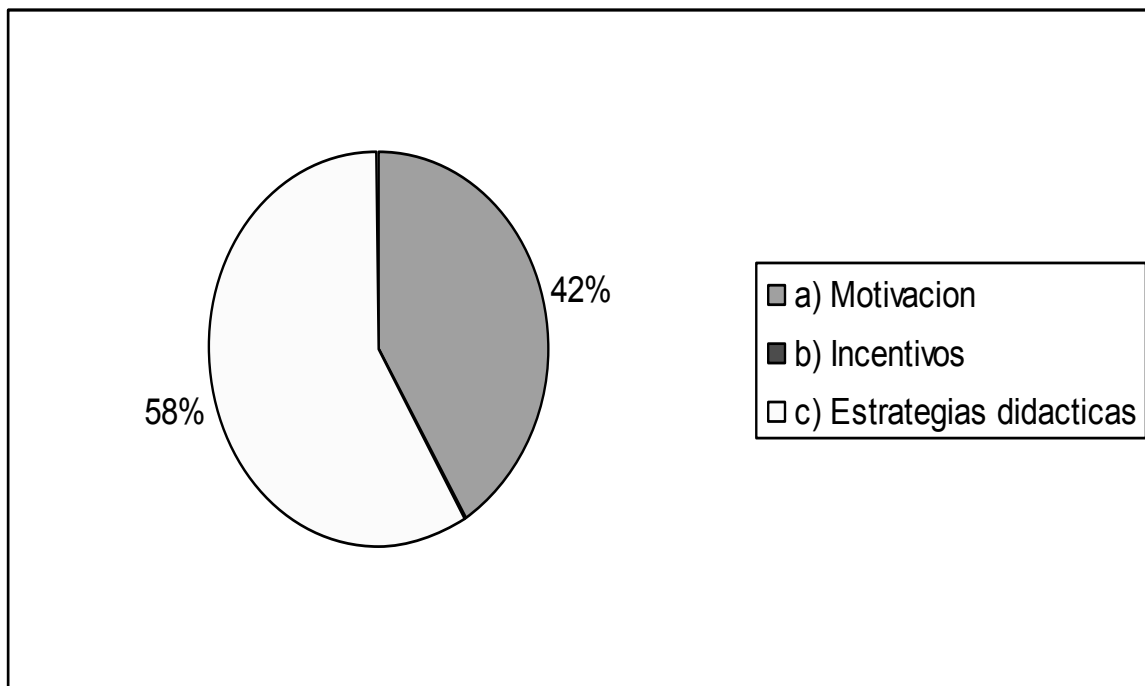
4.- ¿Aplica usted todas las estrategias de enseñanza de acuerdo a planeación diaria?



GRAFICA N° 4

Como se puede apreciar en la gráfica el 83% de los profesores respondieron que si aplican las estrategias ya planeadas para cada clase, y el 17% contestó que a veces aplican las estrategias de enseñanza planeadas.

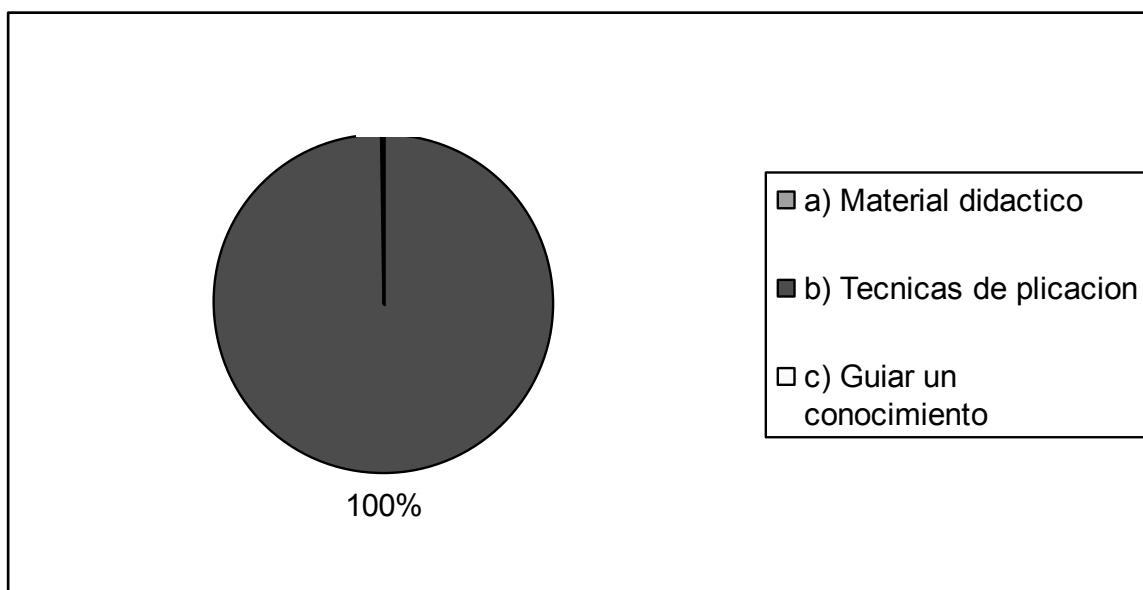
5.- ¿Qué tipos de estrategias le gusta emplear más con sus alumnos?



GRAFICA N° 5

El 42% de los maestros respondieron que usan la motivación como estrategia, para que sus alumnos continúen con sus estudios, por otro lado ninguno menciona que usara incentivos y por último el 58% dijo utilizar como preferente las estrategias didácticas ya que fortalecen cualquier aprendizaje obtenido.

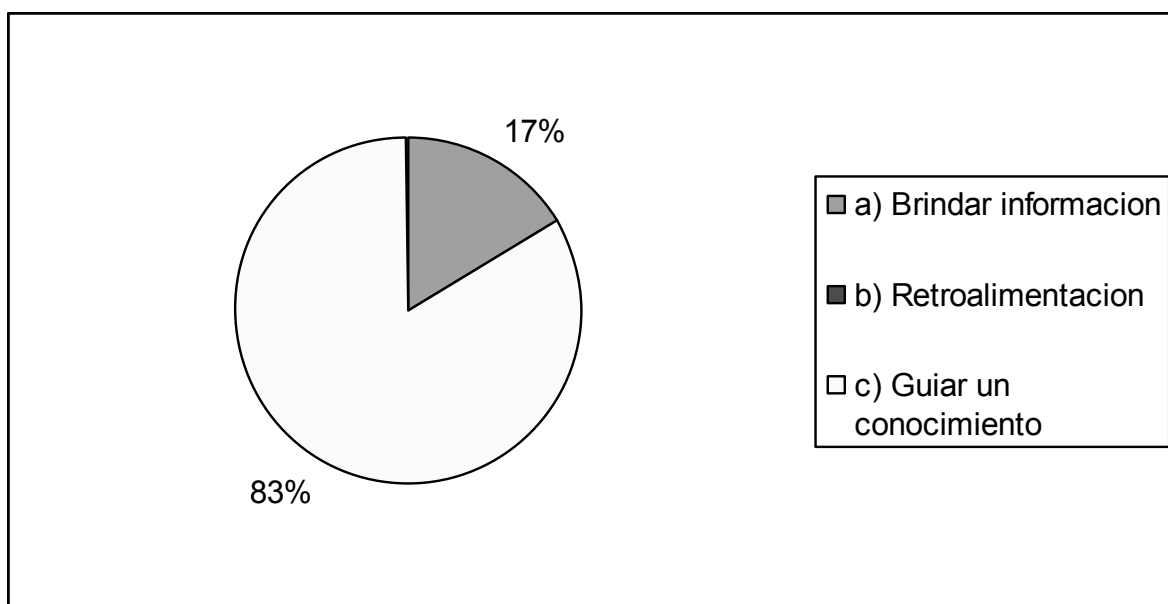
6.- ¿Qué conoce por estrategia didáctica?



GRAFICA N° 6

En este caso la totalidad de los profesores opinaron que las estrategias didácticas, son técnicas de aplicación en el desarrollo de sus clases.

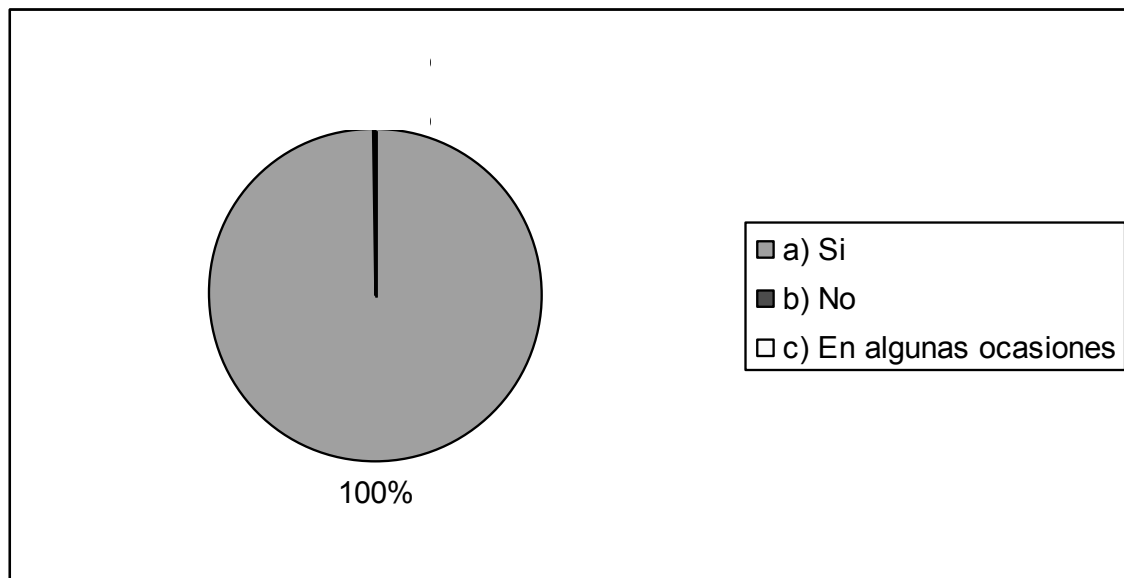
7.- ¿Qué conoce por enseñanza?



GRAFICA N° 7

En la presente gráfica se puede apreciar que hay diferencias en las respuestas de los profesores, ya que manejan términos diferentes del concepto de enseñanza, el 17% menciona que lo consideran solo brindar información, mientras que el 83% dijo que es guiar un conocimiento.

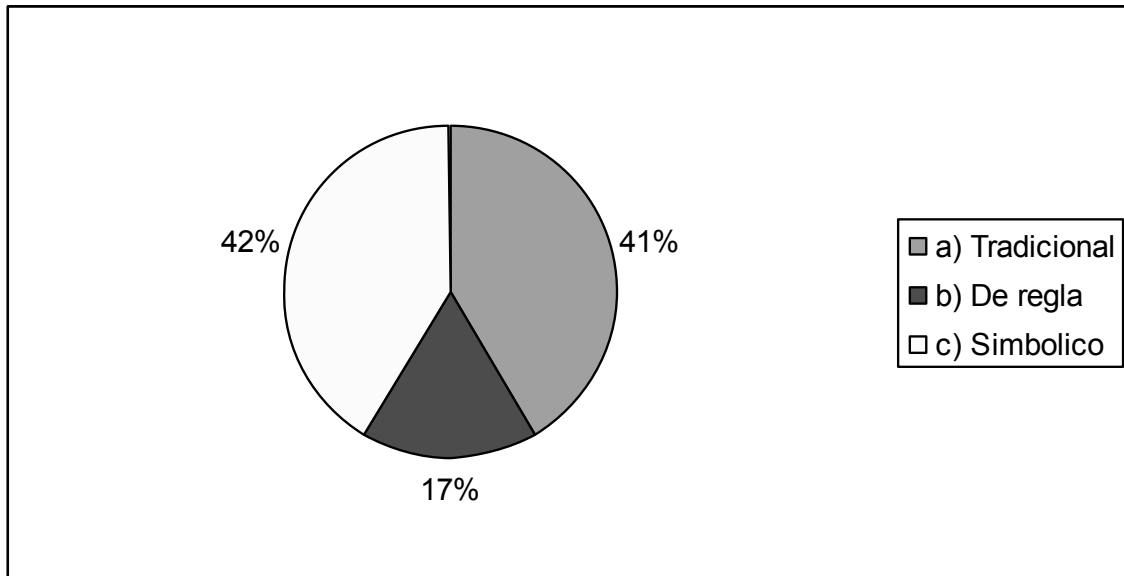
8.- ¿Cree que los niños pueden aprender mas en base a juegos?



GRAFICA N° 8

En ésta gráfica se aprecia que en su totalidad los maestros respondieron que efectivamente los niños aprenden más con los juegos, que con la enseñanza dirigida y tradicional.

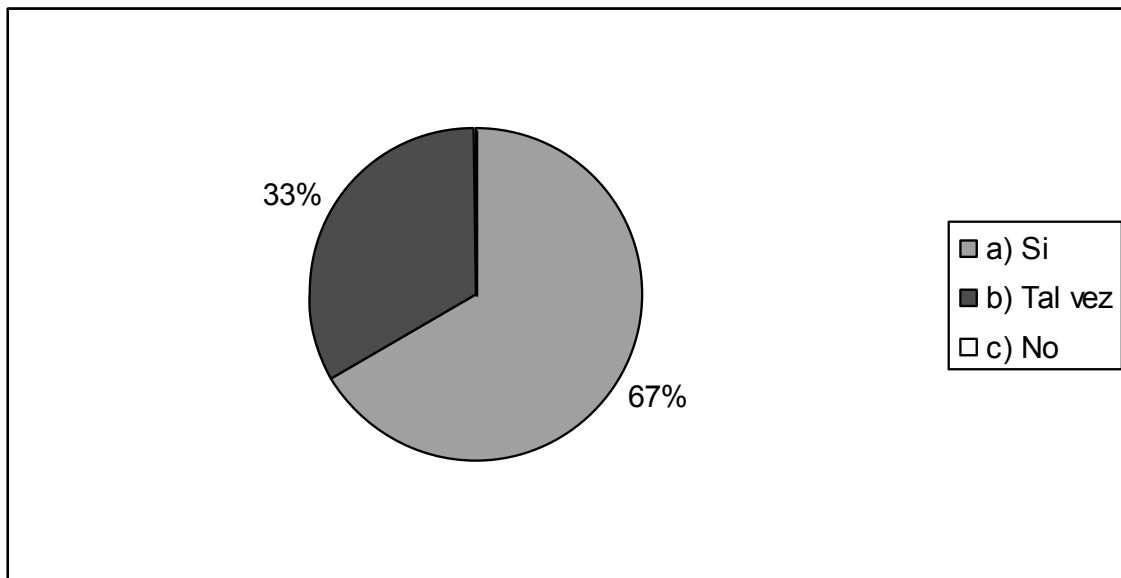
9.- ¿Cuál de estos tipos considera mejor para el desarrollo integral de los niños?



GRAFICA N° 9

La presente representación indica que de los profesores el 41% considera mejor el juego tradicional para el desarrollo integral de los educandos, mientras que el 17% respondió que son los juegos de regla y finalmente el 42% dijo que el mas apto son los juegos simbólicos.

10.- ¿Usted considera que se deben rescatar los juegos tradicionales en la enseñanza de los niños de primaria?



GRAFICA N° 10

En esta gráfica se percibe que el 67% de los maestros consideran que si se deben rescatar los juegos tradicionales, mientras que el 33% respondió que tal vez. Esto se refleja de acuerdo a las ideas de cada maestro, puede que lo consideren obsoleto mientras que la otra parte lo considera importante.

4.2 INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS

Al revisar las principales teorías del juego y valorar su importancia como estrategia de enseñanza – aprendizaje, se aplicó un cuestionario de diez preguntas a los docentes de la escuela primaria Jesús García de la colonia Héroe de Nacozari de Tenosique, Tabasco, y finalmente se llegó a las siguientes interpretaciones.

Actualmente los profesores están interesados en implementar el juego como una estrategia didáctica durante sus clases, para la mejora en el proceso de enseñanza –aprendizaje. Consideran que el juego no es solo diversión o entretenimiento, sino que aporta conocimientos, desarrolla habilidades y propicia el aprendizaje en los alumnos. Sin embargo, no siempre lo aplican aunque lo contemplan dentro de su planeación diaria.

Los profesores prefieren utilizar las estrategias didácticas y la motivación en lugar de los incentivos. Esta información da la posibilidad de reconocer que las formas tradicionales de educar a los niños a través del reforzamiento como premio o castigos, son menos usuales, y prefieren la aplicación de técnicas novedosas, para el desarrollo de sus clases. En cuanto al concepto de enseñanza lo consideran como una forma de guiar el conocimiento y utilizar el juego es una estrategia didáctica, sencilla y practica para aprender. En psicología este tema del juego, es una opinión colectiva considerar rescatar los juegos tradicionales y de reglas, ya que al mismo tiempo que se fomentan las tradiciones, se estimula diferentes vías de accesos al conocimiento.

CONCLUSION

Se concluye que el juego es una actividad ancestral que tiene a la actualidad funcionalidad. Es una actividad sensorial y motora, es decir se estimulan todos los sentidos, el cuerpo se pone en movimiento y se coordina a un ritmo acelerado. De esta manera, se conecta con los procesos cognitivos, generando respuestas al conocimiento.

El niño que juega es un niño que se divierte, estimula sus funciones vitales, aprende, y, aprende a resolver problemas y tomar decisiones. El niño que juega es un niño que crea, que produce. En este sentido, los profesores muestran gran interés en implementar el juego como estrategia didáctica, siendo concebido, no como una pérdida de tiempo, sino como una fuente generadora de conocimientos.

Una actividad lúdica bien utilizada es una poderosa herramienta de cambio. Los juegos son herramientas de la alegría, y la alegría además de valor en si misma, es una herramienta de la libertad.

SUGERENCIAS

1. Proponer el juego en el nivel de educación primaria como parte esencial de los ejes temáticos para:

Las estrategias didácticas del docente en la aplicación del juego

- a) La ruptura de hielo y expectativas del grupo
 - b) La facilitación de la comunicación intergrupala
 - c) La adquisición de nuevas habilidades
 - d) La adquisición del conocimiento
 - e) El reforzamiento del aprendizaje
 - f) La integración de equipos de trabajo
 - g) La formación de actividades para el trabajo intergrupala
 - h) La sensibilización y concientización
 - i) El análisis de problemas y toma de decisiones
 - j) El manejo de liderazgo en el grupo
2. Crear espacios para la realización del juego en las actividades recreativas, deportivas y culturales.
 3. Actualización constante por parte de los profesores para aplicar el juego en el arte de enseñar.
 4. La creación de una biblioteca de la escuela que cuente con libros de juegos, para que los profesores se puedan apoyar a través de estos.

BIBLIOGRAFIA

ACEVEDO Ibáñez Alejandro, -Aprender Jugando Tomo 1-, Edit. Acevedo y asociados, Edi.1º, México DF.

ALDAMA García Galindo, -Práctica docente para renovar el aprendizaje-, Edit. Esfinge, Estado de México, Año 2006

ANDUEZA María, -Dinámica de grupos en educación-, Edit. Trillas, México, Ed. 3ra. , Año 1998

AQUINO Casal Francisco, -Para no aburrir al niño (formas jugadas para la etapa preoperacional)-, Edit. Trillas, Año 1999

ARANCIBIA C. Violeta, otros, -Psicología de la educación-, Edit. Alfaomega, 2ª. Ed., México DF.

ARREDONDO Galván Víctor Martiano, -Didáctica general-, Edit. Limusa, 1ra. Ed., México, Año 2000

BOLAÑOS Martínez Víctor Hugo, -Didáctica integral-, Edit. Porrúa, 4ta. Ed., México, Año 1995

C. Antunes Celso, -Las inteligencias múltiples (Como estimularlas y desarrollarlas)-, Edit. Alfaomega, México DF.

De Guzmán Ozámiz Miguel, -Juegos matemáticos en la Enseñanza-, Edit. Trillas, Año 1994

-Diccionario de las ciencias de la educación-, Edit. Santillana, México, Año 2002

Dimitriod Yaglis, -Biblioteca grandes educadores IV, Montessori (La educación natural y el medio)”, Edit. Trillas, México, Ed. 1ra. Año 1989

E. PAPALIA Dianne, -Desarrollo humano”, Edit. Mc Graw Hill, México DF.

E. Papalia Dianne, -Psicología del desarrollo humano”, Edit. Mc Graw Hill, México DF.

-Enciclopedia de la Psicopedagogía (pedagogía y psicología)”, Edit. Océano, Barcelona España.

-Enciclopedia de la Psicopedagogía (pedagogía y psicología)”, Edit. Océano, Barcelona España

GARCÍA González Enrique, -Biblioteca de grandes educadores 5: Piaget (La formación de la inteligencia)”, Edit. Trillas, México, 2da. Ed., Año 1991

GARCÍA Rosa Maria, -Aprender como aprender”, Edit. Trillas, México, 3ra. Ed. Año 2000

-Gran diccionario enciclopédico, tomo 4”, Edit. Selecciones del Reader’s Digest Iberia, Madrid y Reader’s México S.A. de C.V.

H. Bolaños Ma. Cristina, -Aprendiendo a estimular al niño”, Edit. Limusa, México, Año 2003

Hardy Leahey Thomas, -Aprendizaje y cognición”, Edit. Prentice Hall, 4ta. Ed., México, Año 1998

HERNANDEZ Helen, -El arte de ser maestro”, Edit. Edamex, Año 2005

HERNANDEZ Sampieri Roberto, Fernandez Collado Carlos, Baptista Lucio Pilar, -Metodología de la investigación”, Edit. MC Graw Gill, Ed. 4°, México DF.

IBARRA Luz Maria, -Aprender con gimnasia cerebral", Edit. Garnik, 11va. Ed., México, Año 2001

LOPEZ Pineda Humberto, -Introducción a Piaget, Edit. Pearson educación", México, 1ra. Ed., Año 1998

LOZANO Lucero, Técnicas -Dinámicas y juegos didácticos (para un aprendizaje grupal)", Edit. Libris, Edit. 4°, México DF.

M. L. Bigge, -Bases psicológicas de la educación", Edit. Trillas, México, Año 2001

-Pedagogía y psicología infantil (el periodo escolar)", Edit. Cultural, Ed. 1992, Madrid – España

PETERSON Lloy R., "Aprendizaje", Edit. Trillas, México, 1ra. Ed., Año 1983

POLYA, -Como plantear y resolver problemas", Edit. Trillas, Año 1975

QUESADA Castillo Rocío, -Como planear la enseñanza estratégica", Edit. Limusa, México DF., Año 2001

S. Ferreres Vicent, -El aprendizaje basado en problemas y el método de casos," Edit. Alfaomega, México DF.

SOLA Mendoza Juan, -Pedagogía en píldoras", Edit. Trillas, México DF., Año 2004

T. Herson Kennet, F. Eller Ben, -Psicología educativa para la enseñanza eficaz", Edit. Thompson, México DF.

T.W. Moore, -Filosofía de la educación", Edit. Trillas, 2da. Ed., México DF., Año 2006

www.definicion.org/estrategia - 5K

www.dimensionempresarial.com/2008/07/glosario-de-terminos-d-e-y-f/

www.edufuturo.com/educacion.php?c=224

www.entradagratis.com/enciclopedia-de-educacion/3536/enseñanza

WWW.html.rincondelvago.com/juego-del-descubrimiento.html

www.psicopedagogia.com/definicion/dinamica%20de%20grupo

www.sepiensa.org.mx/contenidos /2004/irene/brevehistoria/breve.html

www.wikipedia.org/Wiki/estrategia

[www.wikipedia.org/estategia-\(teoría-de-juegos\)](http://www.wikipedia.org/estategia-(teoría-de-juegos))

WWWes.goecites.com/estosoto/juego.htm

www.sciela.cl/sciela.php?pid=S0718-07052003000100007&script=sciarttext

ANEXOS

Exposición de una clase tradicional



Niños tomando las clases en forma lineal.



Dificultad en el dominio del grupo.

Exposición de una clase en donde se aplican estrategias didácticas.



Interés y atención en las clases.



Aplicación del juego como estrategia didáctica.