



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**

**FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
ARAGÓN**

**LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL
APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.**

T E S I S

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA
P R E S E N T A**

KARINA YANELY ROMÁN ISLAS

ASESOR:

MTRA. SUSANA BENÍTEZ GILES



FES Aragón

MÉXICO 2013



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
en el Aprendizaje en el
Aula: Una Propuesta
Pedagógica.*

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

ÍNDICE

Introducción	3
Capítulo 1, El juego	5
1.1 Características del juego	11
1.2 El juego y la Educación.....	15
1.3 Concepción Pedagógica.....	18
1.4 Teorías del juego.....	20
1.4.1 Teorías biológicas.....	21
1.4.2 Teorías fisiológicas.....	24
1.4.3 Teorías psicológicas.....	26
1.4.4 Teorías sociológicas.....	28
Capítulo 2, Conociendo los procesos de aprendizaje.....	32
2.1 Niños y niñas de 6 años.....	45
2.2 Niños y niñas de 7 años.....	48
2.3 Niños y niñas de 8 años.....	51
Capítulo 3, Desarrollo de juegos.....	56
3.1 Visuales.....	61
3.2 Motores.....	85
3.3 Auditivos.....	107
Capítulo 4, Propuesta pedagógica.....	119
Conclusiones.....	175
Bibliografía.....	178

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación, titulado “La importancia del juego en el aprendizaje en el aula: una propuesta pedagógica”, tiene como objetivo ayudar a los docentes que consulten el mismo a encontrar una nueva alternativa para enseñar a los alumnos de primer, segundo y tercer grado de primaria a que desarrollen de una manera óptima, las competencias que se marcan en el programa de estudios de cada grado escolar.

En el primer capítulo, que se titula “El juego”, se hace la investigación acerca de los antecedentes del juego, sus características, la concepción pedagógica y a su vez se habla acerca de las teorías existentes en torno al juego y los autores que hablan de las mismas.

En el capítulo dos, titulado “Conociendo los procesos de aprendizaje”, se habla acerca de algunos de los procesos de aprendizaje que los niños y niñas de seis, siete y ocho años de edad deben de desarrollar para poder tener un crecimiento cognoscitivo adecuado acorde a las competencias que se piden desarrollar en los programas de estudio actualizados de la Secretaría de Educación Pública en el año 2011.

En el capítulo tres, que se le dio el nombre de “Desarrollo de Juegos”, se desarrollan una serie de juegos, los cuales van a desarrollar tres aspectos en los

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

niños, lo visual, lo motor y lo auditivo, como parte de las competencias que se deben implementar en los años escolares ya mencionados.

Por último, en el cuarto capítulo titulado “Propuesta Pedagógica”, se implementa una propuesta pedagógica, la cual estará basada en el constructivismo el cual se adaptará a las competencias, dando como resultado una propuesta que subraye en qué momento se pueden aplicar los juegos (que se proporcionan en el capítulo tres), a los contenidos temáticos de los programas que están basados en desarrollar ciertas competencias al término de cada bloque temático.

Éste trabajo de investigación me ha llevado a conocer nuevas teorías y un sin número de información, la cual se ha manejado de la mejor manera posible y a su vez se espera que sea de utilidad para los docentes o estudiantes que tomen de base éste trabajo para su implementación en el campo laboral.

Capítulo

Uno

El Juego

1. EL JUEGO

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

“La vida de los niños es jugar, y juegan por instinto, por una fuerza interna que les obliga a moverse, a manipular, gatear, ponerse de pie, andar; prólogos del juego y del deporte que los disciplinan y permiten el disfrute pleno de su libertad de movimiento.

Ellos se revelan de la manera más clara, limpia o transparente en su vida lúdica. No juegan por mandato, orden o compulsión exterior, sino movidos por una necesidad interior, la misma clase de necesidad que hace que un gato persiga una pelota que rueda y que juegue con ella como lo haría un ratón. El gatito no es un gato, y la pelota no es un ratón; pero en todas estas carreras juguetonas vemos un ejercicio preliminar de actividades heredadas de generaciones anteriores. Es una mezcla deleitosa del pasado, presente y futuro.

El juego de un niño posee cualidades análogas. Surge espontáneamente de incitaciones instintivas que representan necesidades evolutivas. Prepara para la madurez. Es un ejercicio natural y placentero de poderes en crecimiento. Nadie necesita enseñar a un niño a jugar. Incluso un bebé de pocas semanas sabe

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

hacerlo. ¿Qué hace un bebé de tres meses con un tiempo libre? Practica todas sus capacidades en germen en los campos de la conducta motriz, de adaptación, lenguaje y personal-social. Sacude los brazos y flexiona las piernas (motriz); fija la mirada, con atención, en su mano cerrada (de adaptación); arrulla y balbucea (lenguaje); vocaliza al percibir el acercamiento de su madre (personal-social). Durante sus horas de vigilia, está incesantemente activo, jugando de una u otra forma. El juego es su ocupación.”¹

A menudo, en los momentos de juego pone de manifiesto sus más agotadoras energías. Se concentra con todo su ser y adquiere satisfacciones emocionales que no puede obtener de otras formas de actividad. El juego profundamente absorbente es esencial para el crecimiento mental. Los niños capaces de sostener un juego intenso tienen mayor probabilidad de saber conducirse y llegar al éxito cuando hayan crecido.

El juego responde no sólo a la tendencia del niño, sino también a la imitación. En ese sentido es una fuente inagotable de aprendizaje y ensayo de vida. El niño que juega al carpintero, al herrero, al labrador, al bombero, al soldado, a la enfermera, al maestro, se inicia en las actividades del adulto a modo de ensayo, tantea sus capacidades, investiga su vocación, empujando inconscientemente por una fuerza que desconoce, pero que no es menos existente por eso.

¹ Calero Pérez, Mavilo, Educación Jugando, Ed. Alfaomega, Lima, Perú. Pág. 19

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Durante el juego, el niño inicia gozosamente su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablado y mímico, desarrolla y domina sus músculos adquiriendo conciencia de su utilidad, comprende las distancias y demás obstáculos que el medio físico opone a sus deseos. Se adapta al medio, encuentra oportunidades de probar cuánto puede hacer, recibe estímulo para vencer las dificultades, forma carácter y contribuye a desarrollar su personalidad.

El juego es uno de los medios que tiene que aprender y demostrar que está aprendiendo. Es probable que es la forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño. En ciertos casos es también la forma de descubrir nuevas realidades. Asimismo, del juego puede decirse que es un medio valioso para adaptarse al medio familiar o social. Por eso, no es prudente, en cualquier edad del niño, desalentar las tentativas que pretende realizar formulándose advertencias de “no hagas eso, te vas a lastimar”, no, eso es peligroso”... Es mejor animarlo proporcionándole lugares seguros, medios necesarios, consejos oportunos, directivas claras.

El juego, también, debe verse como medio de socialización. Jugando, el niño conoce a otros niños y hace amistad con ellos, reconoce sus méritos, coopera y se sacrifica por el grupo, respeta los derechos ajenos, cumple las reglas del juego, vence dificultades, gana y pierde con dignidad. En esa perspectiva, el profesor y/o padre debe sugerir y participar en el juego. Sus intervenciones le permitirán ganar la confianza infantil.

El juego, como elemento educativo, influye en:

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

- El desarrollo físico.
- El desenvolvimiento psicológico.
- La socialización.
- El desarrollo espiritual.

El valor, la resistencia al dolor, el sentimiento del honor, la responsabilidad, la confianza en sí mismo, la compasión por el débil, la sana alegría, la belleza; es decir, los más altos valores humanos, el niño los capta y vive por medio del juego.

Hasta lo aquí expuesto han surgido muchas definiciones. Las más difundidas son de J. Huizinga, quien sostiene que “el juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de los límites temporales y espaciales, que se realiza según las reglas obligatorias libremente aceptadas, cuya acción tiene su fin en sí misma, que va acompañada del sentimiento de alegría, que es de otro modo que la vida corriente y que es susceptible de repetición”.²

Hansen considera “el juego como una forma de actividad que guarda íntima relación con todo el desarrollo psíquico del ser”³. Es una de las manifestaciones de la vida activa del niño. Mientras tanto, Carlos Bühler lo define como “toda actividad que está dotada de placer funcional, y que se mantiene en pie en virtud de este mismo placer y gracias a él, cualesquiera que sean su ulterior rendimiento y sus relaciones de utilidad”⁴.

² Huizinga, Johan, *Homo Ludens*, Emecé Editores Buenos Aires, Argentina. Pág. 58

³ Calero Pérez, Mavilo, Op. Cit. P. 21

⁴ Ibid, pág. 21

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

El último concepto del juego es el más aceptado, pero es necesario recordar que el niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental. Por ambas consideraciones, el juego es fuente de placer, ya que en él encuentran los niños su satisfacción más cumplida, una exigencia imperiosa de la naturaleza y una necesidad profunda del espíritu.

El juego permite al niño construir un mundo aparte, evadirse de la realidad para entenderla mejor – de la misma forma que un profesional cuando tiene que realizar un trabajo necesita abandonar la “tiranía” de lo real, y por medio del pensamiento desarrollar un proyecto que permita posteriormente, enfrentar la realidad y transformarla – para Chateau, la desvinculación del medio ambiente es la característica del proyecto, y el niño en el juego “participa también de esta naturaleza del proyecto. Jugar a la madre y a la hija, es ejercitarse en el plano de lo imaginario para la realización concreta futura. El mundo del juego es entonces una anticipación del mundo de las ocupaciones serias. Sin duda se nos dirá que el niño no ve tan lejos, que el juego no es un adiestramiento. El juego prepara para la vida seria. En consecuencia, se puede concebir el juego como un rodeo que conduce finalmente a la vida, como un proyecto de vida seria que la bosqueja de antemano. Por el juego, el niño conquista su autonomía, esa personalidad y hasta esos esquemas prácticos que necesitará en la actividad adulta”.⁵ Por lo que, por medio del juego, el niño se aleja del mundo real y puede comprender ese mundo distinto al propio; “el mundo adulto”; a la vez, que va conformando su futura

⁵ Chateau, Jean. Psicología de los juegos infantiles. Ed. Kapelusz. Buenos Aires. 1958. Pág. 15.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

personalidad que le permitirá incursionar con éxito en el mundo de la actividad social y laboral. Como muchos autores lo han señalado, el juego desempeña en la infancia el rol que el trabajo desempeña en el adulto. De aquí la importancia fundamental del juego infantil; un niño que ha jugado adecuadamente será un adulto que se integre constructiva y creativamente a su realidad. Por medio del juego, el niño se prueba física y mentalmente, y esto le permite ganar autonomía y afirmar su Yo.

Al respecto Chateau,⁶ escribe: “Sin duda el juego del niño es un ejercicio como el juego animal, pero en el espíritu del niño que juega es ante todo una prueba de su personalidad y una afirmación de sí”. En estos casos del juego del niño, se reafirma su personalidad y su seguridad, porque entra en juego la familia, ya que si un niño juega con muñecas, la familia lo orienta a jugar con carros o luchadores, esto lo reafirma en sí en muchos sentidos, porque el decidirá cuáles son sus gustos.

1.1 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO.

1° El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.

2° El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia. El siguiente caso, se refiere al padre de un niño, ilustra cuán profunda es la conciencia de eso en el niño. Encuentra a su hijo de cuatro años sentado en la primera silla de una fila de otras jugando al tren.

⁶ Chateau, J. Op. Cit. 24.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Acaricia al nene, pero éste le dice: “papá, no debes besar a la locomotora, porque, si lo haces, piensan los coches que no es verdad”.

3° El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.

4° El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.

5° El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su propia práctica.

6° Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.

7° El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.

8° El juego oprime y libera, arrebatata, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.

9° El juego es una tendencia a la resolución, porque se “ponen en juego” las facultades del niño.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

10° Otra de las características del juego es la facilidad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto.

11° el juego es una lucha por algo o una representación de algo.⁷

El lema inscrito en el escudo de una universidad de Perú: “Educar al hombre en cuanto tiene de hombre” advierte el sentido auténtico de la educación. El hogar y la escuela deben asumir esta difícil pero no imposible tarea, si realmente buscamos un nuevo hombre para una nueva sociedad. Gente de mentalidad academicista sigue todavía creyendo que la persona instruida, con más años de escolaridad, de por sí es más virtuosa que otras. Dan mayor importancia a los conocimientos memorizados, no practicados. Valoran más a la enciclopedia andante, aunque le falte emoción ante el arte o la contingencia social, aunque actúe con falta de moralidad, como enemigo de la sociedad, aunque lleve hábitos o uniformes y actúe despreciando a Dios y/o a la patria en cada hombre.

Retomando nuevos criterios, urge que padres y maestros nos esforcemos en cultivar en los hijos o alumnos, su cuerpo, sentimientos, acciones, hábitos, habilidades, destrezas, aptitudes, valoraciones... para alcanzar su auténtica humanización.

⁷ Calero Pérez, Mavilo, Op. Cit. P. 34

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Por falta de esclarecimientos en las concepciones del hombre y de la educación, por errores y omisiones de ejecución o el imperio de prejuicios, deformamos a nuestros hijos o alumnos. Mientras el profesor trata de educar, otros no lo apoyan. A veces la familia se esmera y la escuela no comprende aquella preocupación. En otros casos, el hogar y la escuela se aúnan pero los medios de comunicación social (radio, televisión, diarios, revistas, carteles...) autoridades, instituciones y personas realizan acciones contrarias. Más grave aún, hay gobiernos que en la educación ven un peligro y tratan de desmerecerla, desorientarla, obstaculizarla, llenarla de inmoralidad, y hasta perseguirla. Porque la educación debe ser integral y permanente, el juego también debe tener esa orientación, dada su finalidad educativa. No es lícito preocuparse única o mayormente por las destrezas físicas y soslayar las manifestaciones psicológicas, sociales o espirituales erradas. En la práctica de los juegos hay necesidad de fomentar una educación auténtica. Una educación que no se satisfaga con el solo dominio corporal, que vele por una formación psicológica adecuada, por un despliegue social de camaradería, por la realización de valores. La educación y el juego no deben estar exentos de axiología. La finalidad de ambos debe ser formar en la amplitud de los conceptos y de las realizaciones. No deben quedar en simples enunciados.

Es una lástima que en muchos hogares y escuelas se tengan todavía las virtualidades de la educación y del juego en las palabras y no en las realizaciones. En aras de la auténtica humanización es imprescindible que nuestros quehaceres tengan mayor amplitud, que no sean estrechos, deformantes, deshumanizantes. Al hombre, para educarlo, hay que verlo y tratarlo en su amplitud humana. El juego,

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

siendo un medio para educar, también está en el imperativo de ser reorientado para alcanzar sus nobles propósitos.

1.2 EL JUEGO Y LA EDUCACIÓN.

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida al carácter y se estimula el poder creador.

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

El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto a que está ligado al desarrollo del infante, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño, en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño. En los programas de educación preescolar, el juego debe ocupar el lugar principal y construir el eje organizador de toda la actividad educadora.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de nuestras escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a los adelantos modernos, todavía siguen lastrados en vergonzosos tradicionalismos.

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

Frente a esta realidad, la Escuela Nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el Renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación medioeval, dogmática, autoritaria, tradicional, momificante. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectividad. Es paidocentrista. El niño es el eje de la acción educativa. El juego, en efecto, es el medio más importante para educar.

El juego ha adquirido su mayor importancia con la aparición de los criterios de la Nueva Educación, particularmente en siglo XIX, en Estados Unidos, Inglaterra, Francia, Alemania, cuyas influencias llegaron hasta nosotros.

ROUSSEAU⁸ estaba convencido de que cada edad del niño tiene un grado de madurez o desarrollo que le es propio y le hace pensar, actuar y sentir de modo

⁸ Calero Pérez, Mavilo, Educación Jugando, Ed. Alfaomega, Lima, Perú. Pág. 22

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

peculiar. Gracias a él se llegó a comprender la libertad de la individualidad que requiere el niño en su educación. Así ofrece a la nueva educación cuatro máximas fundamentales, señaladas por Vial:

- a) Es preciso educar al niño por la libertad y para la libertad.
- b) Dejad madurar la infancia en el niño.
- c) La educación del sentimiento debe anteponerse a la inteligencia.
- d) El saber importa menos que el ejercicio del juicio.

PESTALOZZI⁹ es otro de los precursores de la Nueva Educación. Es el genial creador de los Jardines de Infantes, que integró la teoría y la práctica de estos nuevos criterios.

FROEBEL,¹⁰ como pocos, dio gran importancia a la primera infancia y acentuó la significación de la autoridad libre y creadora del niño.

Durante la colonia, la escuela era considerada como centro de represión, dada la dureza con que actuaban los docentes; se admitía que “la letra entra con sangre”. Concebían el juego como una pérdida de tiempo y de respeto.

El juego y la educación deben ser correlativos porque educación proviene del latín *educere*, implica moverse, fluir, salir de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior de la persona que se educa. En ese contexto el juego, como medio educativo, debe tener igual orientación. El juego y otras experiencias constituyen el soporte de todo

⁹ Calero Pérez, Mavilo, Op. Cit. P. 23

¹⁰ Ibid. P. 23

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo. Para que se dé esa situación se requiere tiempo. El cambio se da como un salto dialéctico de lo cuantitativo a lo cualitativo. La calidad de experiencias y conocimientos o realizaciones generan las cualidades deseadas.

Por eso, la educación como uno de los fines del juego, puede graficarse del siguiente modo:

El juego, como medio de educación, debe encuadrarse también en lo planteado por Maritain: “El primer fin de la educación concierne a la persona humana en su vida personal y en su progreso espiritual. El segundo, es guiar el desarrollo de la persona humana en la esfera social, despertando el sentido de su libertad, así como el de sus obligaciones y responsabilidades”¹¹. En esa perspectiva el docente tenderá a que el juego incida en una educación personalizada, a fin de obtener un estilo de vida original antes de una conducta masificada. Deberá en el juego, priorizar el cultivo personal de sus pensamientos, sentimientos y acciones, para buscar el éxito y la competencia en un ámbito de equilibrio entre los valores individuales y sociales.

1.3 CONCEPCIÓN PEDAGÓGICA.

Siendo el juego un tipo de actividad que desarrolla el niño, y el niño el objeto del proceso educativo, toca considerar la actividad lúdica ya no sólo como componente natural de la vida del niño, sino como elemento del que puede valerse

¹¹ Calero Pérez, Mavilo, _Op.Cit. P. 24

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

la pedagogía para usarlo en beneficio de su formación. Siendo así, el juego debe ser aprovechado y desarrollado en la escuela.

Ralph Winn¹², define el juego como “el tipo fundamental de ocupación del niño normal”. Sobre esto no cabe la menor duda ya que todo lo hasta aquí dicho, corrobora la afirmación. Si gran parte del tiempo la ocupa el niño en jugar, como educadores necesitamos comprender lo que el juego representa para él. Para lograrlo es recomendable:

1. Utilizar la oportunidad que le dan los llamados “juegos libres” que pueden intercalarse con los “juegos dirigidos”.
2. Observar en aquellas sesiones de “juegos libres” las inclinaciones del niño y considerar éstas como base de la planificación de nuevos juegos. Si esta situación no ocurriera, el educador estaría condenado al fracaso, por no saber buscar un repertorio grande de los que más se ajusten a las características del niño.

Una cosa distinta es observar al niño que juega, que ver el tipo de juego que éste crea, por cierta similitud con algunos de los del repertorio que el educador posee. Podemos decir, entonces, que el juego sale del niño porque es un integrante biológico de éste y no una adherencia que le impone el educador. Este concepto es válido para el educador, aunque no lo sea para el técnico que enseña la manera de jugar.¹³

¹² Calero Pérez, Mavilo, Op. Cit. P. 24

¹³ Fernández Martínez, Técnica de la educación física. Perú. Tomo 2 Pág. 14

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

El educador condiciona y canaliza hábilmente esta fuerza que nace del niño, para revertirlo sobre sí, en beneficio formador. Esa fuerza interior que emerge del niño se encuentra en el camino con esa otra fuerza equilibradora que trae el maestro.

Froebel, uno de los primeros que miró al juego desde un punto de vista educativo, dice al respecto: “es importante para el éxito de la educación del niño de esta edad, que esta vida que él siente en sí tan íntimamente unida con la vida de la naturaleza, sea cuidada, cultivada y desarrollada por sus padres y por su familia. El juego le suministrará para ello medios precisos porque el niño no manifiesta entonces más que la vida de naturaleza... el juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esta edad, por ser la manifestación libre y espontánea del interior, la manifestación del interior exigida por el interior mismo, según la significación propia de la voz del juego”¹⁴.

Los juegos más simples de los niños están cargados de significación que los padres no saben comprender. Desde Froebel se destacó su importancia, y Herbart, con la teoría del interés, influyó también en ello. Cuando se ha visto que el niño repulsa el trabajo impuesto, se ha tratado de utilizar el juego como instrumento de aprendizaje, como método del trabajo-juego o juego-aprendizaje.

1.4 TEORÍAS DEL JUEGO.

En Educación Inicial, Primaria y Secundaria, el docente utiliza el juego como un medio en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Piaget dice que “el

¹⁴ Forgione, Antología pedagógica universal, México, 1986, tomo 2. Pág 14.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas”.

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

En Educación Inicial y los primeros grados de Educación Primaria, en estas experiencias de tipo concreto, el niño ejercita sus sentidos, ya que tiene la oportunidad de observar, oler, entre otros. Cuanto más sentidos ponga en juego el niño, más sólidos y ricos serán los aprendizajes que realice. Posteriormente, estas nociones se afianzan utilizando materiales estructurados y no estructurados, entre los que podemos nombrar los rompecabezas, encaje, bloques, latas, maderas, semillas, etc., para finalmente llegar al material gráfico, láminas, loterías, dominó tarjetas, fichas y hojas de preparación.

De esta manera el niño va gradualmente de lo concreto a lo abstracto, lo que favorece el desarrollo del pensamiento lógico.

1.4.1 TEORIAS BIOLÓGICAS¹⁵

Teoría del crecimiento. Fue formulada por Causi, quien considera al juego como resultante fatal del crecimiento, vale decir del flujo y reflujo de fuerzas vitales que operan en el trabajo interno de estructuración orgánica. El juego es considerado como un fenómeno estrictamente físico. Causi juzga que el desequilibrio orgánico, por la hipersecreción glandular, es la causa biológica de la

¹⁵ Causi, Teodoro, Bosquejo de una teoría biológica del juego infantil, Ensayos Pedagógicos. Calpe, 1924.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

actividad que se expresa a través del juego. La materia orgánica en su constante transformación química, provoca en el sujeto la actividad que se expresa a través del trabajo o del juego.

Finalmente, asevera que el hombre es de una estructura compleja, por tanto juega más. Así mismo la diferencia constitucional que separa a un sexo del otro, será la causa de la diferencia de los juegos de las niñas y niños.

La teoría del crecimiento concilia dos tendencias o corrientes explicativas del juego, las que reconocen sólo una base o sustento orgánico y la que acepta el fundamento mental del mismo. Causi, sobre la base biológica admite la expresión espiritual de la personalidad infantil. Por otro lado, sobre la base de instintos y tendencias orgánicas explica la diferencia entre el juego según el sexo, pero toda la formulación tiene una dirección en el crecimiento presente del sujeto. Tiene la virtud de adoptar una actitud integradora sobre el juego.

Teoría del ejercicio preoperatorio. Fue definida por Groos¹⁶. En términos biológicos ha definido al juego como “el agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida”. La teoría destaca la tendencia a la repetición y al impulso instintivo de imitación en el juego como medio de aprendizaje. El juego resulta así una función que logra que los instintos, que en su mayor parte viven en estado incipiente, se motiven, se activen y se perfeccionen. El juego para y por el desarrollo de los instintos, explica por qué

¹⁶ Causi, Teodoro, Op. Cit. P. 25

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

los gatitos juegan a cazar, los corderitos a toparse; es decir, se entrenan desde pequeño en las ocupaciones que realizarán cuando mayores.

Interpretar la teoría de Groos al pie de la letra, sería caer en el absurdo. Significaría aceptar que el mundo estaría, dentro de muy poco, lleno de todas las ocupaciones u oficios que representan los niños en sus juegos: soldados, pilotos, jinetes, etc.

Teoría catártica. Planteada por Carr¹⁷, define al juego como un acicate que sirve al organismo para impulsar su crecimiento y desalojar las propensiones antisociales con que el individuo llega al mundo y que dado el estado actual de la civilización, resultan altamente perniciosas. El juego sirve como acto purificador de los instintos nocivos; por ejemplo, el instinto guerrero se descarga en el juego de peleas.

Admitir esta teoría implicaría que en todo juego, yace como algo que lo circunda o motiva, una fuerza nociva que tiende a liberarse. El niño juega a las palabras, a los sonidos y otros, más para utilizar los órganos que para purificarlos.

Teoría del atavismo. Fue expuesta por Stanley Hall¹⁸. Según ella, los niños reproducen en sus juegos los actos que ejecutaron nuestros antepasados. Esta teoría se basa en la ley biogenética de Haeckel, que dice: el desarrollo del niño es la recapitulación breve de la evolución de la raza. El niño en sus juegos va

¹⁷ Causi, Teodoro, Op. Cit. p. 35

¹⁸ Ibid. P. 40

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

evolucionando, del mismo modo como evolucionaron las actividades en el proceso histórico de la humanidad..

No es correcto ver en el juego la reproducción breve de la especie, podría afirmar que la civilización mantiene todavía etapas insuperadas en el desarrollo mismo de la especie. Muchos juegos tradicionales, a los cuales alude esta teoría, deberían haber desaparecido por ser sólo recapitulación breve; sin embargo, bolitas, pelotas, carreras, luchas, etc., que juegan los niños europeos, africanos o americanos, son los mismos que antaño regocijaban a los niños de China, Egipto, Grecia y Roma.

1.4.2 TEORÍAS FISIOLÓGICAS.

Dentro de esta concepción destacan:

Teoría de la energía superflua. Formulada por Schiller y desarrollada posteriormente por Herbert Spencer. Su hipótesis fundamental es que “el juego es la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energías. Spencer buscó la razón del juego en la existencia de un excedente de energías que pugnando por evadirse del organismo infantil se desplazaría por los centros nerviosos”¹⁹

Si se considera que el juego es una actividad, ésta tiene que ser promovida por otra actividad, que en el caso presente es una energía excedente de naturaleza fisiológica. Esta energía no se libera ciegamente, obedece a un esquema de imitación del adulto, de tal manera que se descarga está canalizada dentro de los marcos imitativos (el niño juega imitando a los mayores).

¹⁹ Cheateau, Psicología de los juegos infantiles. Buenos Aires, 1988, pág. 56

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Las críticas a esta concepción sostienen:

- a. Si el juego supone energía superflua que se va agotando en el juego, ¿cómo se explicaría que el juego a menudo continúa mucho tiempo después de que se ha consumido la energía inicial? ¿Cómo se explicaría entonces el juego de los niños desnutridos, enfermos o fatigados?
- b. El juego en muchas ocasiones no sirve para gastar energías, sino para establecer la fatiga y aun para reponerse.
- c. No siempre los niños repiten o imitan en sus juegos la conducta de los adultos. En algunos casos existe verdaderamente una actividad creadora.

Teoría del descanso o recreo. Su principal representante, Stheinthal, sostiene que el cambio de actividad u ocupación proporciona la posibilidad de crear las partes fatigadas del sistema nervioso, en tanto que otras partes entran en actividad. Este criterio hizo establecer los recreos en las escuelas.

La crítica a este planteamiento sostiene que el niño juega para cansarse y no para descansar. Aunque en el plano psicológico aceptamos que el cambio de actividad equilibra un poco las energías gastadas. Si el juego fuera reposo, ¿jugaría el niño en las primeras horas de la mañana, instantes de reparación de las energías gastadas en los trajines del día anterior? Karl Buhler dice que los niños juegan durante todo el día sin que hayan llevado a cabo trabajos de los cuales necesiten descansar.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

En general, las teorías fisiológicas se basan en la falsa premisa que el juego es una actividad carente de utilidad, superflua y sobrante.

1.4.3 TEORÍAS PSICOLÓGICAS.

En el ámbito psicológico existen varias teorías:

Teoría del placer funcional. Representan esta teoría F. Schiller y K. Lange. Para ellos el juego tiene como rasgo peculiar “el placer”. Lange entendía que el placer en el juego se debía a que la imaginación podía desenvolverse libremente, sin trabas, fuera de las restricciones de la realidad. Destacan en esta teoría: la independencia de la mente con respecto a la realidad y su exteriorización o productividad.

Karl Bühler define que “el placer es una actividad que proporciona placer funcional”, a diferencia de la sociedad placentera que produce la satisfacción de nuestras necesidades y apetitos (una vez satisfecha una necesidad puede terminar el placer). Luego advierte que la situación emocional que siente el niño frente al juego, es un estado de conciencia donde la imaginación trasciende la realidad y la supera, es el ámbito donde sólo reina el espíritu, y la libertad cumple su papel creador.

Teoría del ejercicio previo. Por su origen se emparenta con las teorías biológicas, al considerar el juego como una actividad de naturaleza instintiva. El principal representante de esta posición es Groos, quien plantea que el juego es “un agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida”. Juzga que el juego anticipa actividades futuras, sirve

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

como preparación para la vida. Esta interpretación, en tanto, pone énfasis en la naturaleza instintiva orgánica del juego y se ajusta mejor a una interpretación biológica más que psicológica.

Teoría de la sublimación. Define al juego como: “una corrección de la realidad insatisfactoria”. Corrección que en términos generales significa: rectificar una acción pasada; en el campo psicológico un hecho de conciencia pasado, una vivencia experimentada. Esta teoría hace referencia al pasado, a lo que el niño trae en su conciencia, no a lo que recibirá en el futuro, y esto es un mero pasatiempo, o placer, es expresión de algo vital. Pero esta corrección también se halla, en parte, relacionada con el futuro mediante la realización ficticia de deseos.

Freud demostró que mediante el cambio de papeles de la parte pasiva (que sufre) por la parte activa (que produce sufrimiento) el niño puede tomar en el juego venganza simbólica sobre las personas que lo hicieron padecer. En esta teoría la realidad lúdica se convierte en una realidad sustitutiva verdaderamente vital, en la que el niño encuentra recursos propios para dominar las fuerzas más poderosas a cuya acción se halla expuesto y cuyo impacto le sería tal vez perjudicial si careciera de subterfugio del mundo del juego. El juego así entendido, se convierte en una “válvula de escape”.

Teoría de la ficción. Sostiene que el juego es la libre persecución de fines ficticios. El niño persigue y busca lo ficticio, cuando las circunstancias reales no pueden satisfacer las tendencias profundas del espíritu infantil. El niño al darse

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

cuenta de que no puede gobernar su realidad como él quisiera, se fuga de ella para crearse un mundo de ficción. De la misma manera en que el niño otorga realidad a los personajes fantásticos que crea, el hombre adulto se sume en la delectación de las aventuras del Quijote o se estremece con las escenas de Hamlet y nadi osaría en el momento de la representación poner en tela de juicio su existencia real, porque si tal cosa ocurriera, la expectación psicológica quedaría trunca.

El niño distingue lo real de lo irreal, de confundir ambos planos, denunciaría un estado patológico. El niño es consciente de la ficción que realiza, pero esa ficción es una realidad para su conciencia, es decir, existe para él y es eso lo único que cuenta. Sin embargo, Lorenzo Luzuriaga²⁰ hace notar que la teoría de la ficción, presenta el inconveniente de que no ve el aspecto de realidad que tiene el juego para el niño. Por otra parte Koffka, refuerza la tesis que considera que “el juego constituye una realidad autónoma, respecto a la cual ha de tenerse en cuenta que una cosa es ser verdadera para el niño y otra para nosotros.”

1.4.4 TEORIAS SOCIOLÓGICAS.

El aprendizaje social. Pasa por cuatro etapas: la agresión manual, la agresión oral, la agresión del exhibicionismo y la del importunar.

- a) En la agresión manual se advierte el primer contacto con la realidad social, esta primera actividad es de rechazo. El niño siente dos necesidades de manifestarse distinto y de unirse al otro; en este

²⁰ Lorenzo Luzuriaga, Pedagogía, Buenos Aires, 1982, pág. 13.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

panorama que aparece “el otro”. A los tres, cuatro o cinco años, los niños se empujan, se tiran, se atropellan, y en general este comportamiento es considerado como natural, tanto “que un niño no se atreve jamás a empujar o tirar a otros niños tiene en verdad, un desenvolvimiento anormal” (S. Isaac).

Este comportamiento belicioso es la primera toma de contacto; así, dos niños que se han empujado, momentos después toman una actitud conciliadora y se ponen a jugar. Su actividad de apariencia antisocial, es en realidad una actividad de presociabilidad. El juego ideal para lograr una actitud más evolucionada en este sentido es el juego con la pelota, pues su alternativa permite ser él mismo y el otro.

- b) La agresión oral es manifiesta en jactancia de este tipo: “Yo soy más fuerte que tú”. “Mi padre es más bueno que el tuyo”. Se trata de una de las formas de afirmación del yo, que el niño buscará satisfacer de diferentes maneras a lo largo de su desarrollo.
- c) El exhibicionismo. En esta etapa el niño presenta el examen de los demás, los signos de superioridad, trata de asegurarse la alianza del adulto (ser el mimado del maestro), quiere convertirse en un objeto de envidia de los demás. Cuando el niño ocupa su sitio en un grupo ya no tendrá necesidad de recurrir a estos medios.
- d) El que importuna es un ser social que busca satisfacer su necesidad de socialización por un proceder nuevo, que de compensar su frustración, esa actitud será superada, siendo sólo un comportamiento presocial. El

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

niño no puede admitir que el grupo pueda vivir sin él, por eso llama la atención molestando.

El juego social. El juego pasa por tres estadios: 1° Estadio de rechazo; 2° Estadio de aceptación y utilización; y 3° Estadio de cooperación.

- 1° En el estadio de rechazo, para el niño sólo existe su yo y su mundo, las relaciones están dadas entre los objetos y su individualidad, tiende a considerar a los niños como un objeto más y a usarlos como una simple cosa. Se manifiesta el egocentrismo del niño y el carácter subjetivo de esta edad; creemos que la conducta de rechazo encuentra plena justificación en estos primeros años del niño. La primera actitud del niño frente a otro es en primera instancia de desconcierto y luego de rechazo. Observamos esto en los bebés que al mirarnos se recogen en los brazos de su madre.
- 2° En el estadio de la aceptación y de utilización de los otros, el niño trata de utilizar a sus ocasionales amigos como sujetos que complazcan sus caprichos e intereses. Algunos educadores y psicólogos como Gessell nos dicen que entre el primer y el segundo estadio está el juego paralelo (dos niños juegan cada uno por su cuenta, sin comprender que esas dos actividades semejantes, pueden constituir una actividad común).
- 3° Cuando aparece la necesidad de realizar una actividad en común, el niño está en el umbral del juego en cooperación. Sucede a partir de los cinco, siete y ocho años, progresivamente, es decir, en la época escolar.²¹

²¹ Calero Pérez, Mavilo, _Op. Cit. Pp. 31-32

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

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

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

- a) La cooperación, con división del trabajo.
- b) La existencia de una regla.²²

²² Ibid. P. 32

Capítulo

Dos

Conociendo los Procesos de Aprendizaje.

2. CONOCIENDO LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE

A lo largo de los años, se han hecho innumerables investigaciones acerca del aprendizaje y de su desarrollo en las diferentes etapas del ser humano, en éste caso el punto de investigación será con niños de seis a ocho años de edad.

Al principio de las investigaciones, eran los padres quienes se encargaban de anotar todas y cada una de las actividades que desarrollaban sus hijos y llevaban bitácoras, pero conforme los papás mostraban estos apuntes empezaban a haber diferencias entre ellos, puesto que cada uno de los niños iban desarrollando diferentes habilidades conforme iban creciendo.

Leo'n Sa'enz,²³ "Integrando la información de las diferentes áreas de estudio, se esfuerza por describir y explicar los procesos, cambios y mecanismos que rigen el desarrollo humano, generando datos, predicciones, hipótesis y teorías sobre cómo se organiza el comportamiento del individuo, pero si es bien acertado mencionar, cada individuo se desarrolla de manera diferente, dependiendo del entorno en el que se desarrolle, tanto económicamente y socialmente, depende a su vez de su genética, ya que el desarrollo y el aprendizaje dependen también de las situaciones biológicas u orgánicas con las que haya nacido o se le hayan asignado desde el momento de su concepción.

Tomando en cuenta de nuevo a Leo'n Sa'enz , "el desarrollo del ser humano es quizás una de las manifestaciones vitales más complejas que se conoce, tanto por la multiplicidad de sucesos que se dan simultáneamente, como por la cantidad de factores, internos y externos, que afectan éste proceso en sus

²³ Leo'n Sa'enz, Desarrollo y atención del niño de 0 a 6 años, primera parte.1984 , pág. 19

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

diferentes etapas”²⁴ con esto queda reforzado el hecho de que los procesos de desarrollo no siempre van a ser los mismos en cada individuo y que las teorías manejadas no deberían de generalizar, ya que al hacerlo se incurre en el error de que si hay individuos que salgan de líneas de catalogación de las teorías, pueden llegar a ser considerados como personas “enfermas” o “anormales” e incluso hasta “raras”.

“Las primeras propuestas y ensayos sobre lo que se consideraban los métodos óptimos para educar a los niños se presentaron simultáneamente al final del siglo XVII y continúan durante el siglo XIX, J.J. Rousseau, F. W. Froebel, J. H. Pestalozzi y otros, propusieron diversos métodos basados unos en un enfoque naturalista y otros en enseñanzas estructuradas, pero coincidiendo en enfatizar el rol de la familia en la educación del niño así como la importancia de la educación en los primeros años de vida”²⁵, es así como las teorías de desarrollo de los niños y sus teorías de aprendizaje empezaron a fluir con varios psicólogos y hasta pedagogos.

Todos estos estudios e investigaciones no se han actualizado constantemente y generalmente nos quedamos con ideas como las antes mencionadas, por ser, según nosotros, las más adecuadas y acertadas para las investigaciones que se harán, pero “se requiere todavía de mejores métodos de observación y de análisis”²⁶

²⁴ Leo'n Sa'enz, Op. Cit. .p. 19

²⁵ Ibid. p. 22

²⁶ Leo'n Sa'enz, Op. Cit. p. 25

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Así es que implica un gran reto el hecho de ir mejorando los conocimientos sobre el desarrollo del niño, pero si bien es cierto, no es un reto sólo para los científicos que están dedicados a ésta tarea, todas las observaciones dan posibles pautas para conocer las características de su desarrollo y poder brindarle así el ambiente y la estimulación que requiere. Y como nos dice la autora y refuerza esto, “la información sobre el desarrollo intelectual del niño es necesaria para establecer las bases de su información académica, así como sus procesos de estimulación”²⁷

Es como se llega a la creencia de que todos los factores internos y externos influyen en todo este desarrollo, ya que a su vez “el niño conforme acumula sus experiencias va formando su propia estructura mental y física, que es única y que constituye su componente ‘individual’ de desarrollo”²⁸, la hipótesis antes planteada de marca en ésta cita, ya que como se mencionó, las teorías no pueden englobar el desarrollo del niño ni mucho menos encasillarlo debido a que cada niño tiene un desarrollo completamente diferente.

Menciona la autora Leo'n Sa'enz, “los procesos y cambios que se dan durante el desarrollo pueden ser por lo tanto el producto de la maduración, el crecimiento, el aprendizaje y la experiencia... Conforme avanza el proceso de desarrollo se vuelve cada vez más complejo y variable... El desarrollo es un proceso bio integrado, pero puede ser dividido para su estudio y análisis en

²⁷ Ibid_p. 27

²⁸ Ibid_p. 37

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

diferentes áreas tales como la del desarrollo físico, emocional, social o intelectual”²⁹

Una vez hecha esta pequeña introducción acerca de los principios de los conceptos o descubrimientos del aprendizaje en épocas antiguas, podemos ya empezar a mencionar o a desglosar los conceptos de proceso, aprendizaje y a su vez veremos los procesos de aprendizaje que existen y los veremos en los niños de 6, 7 y 8 años de edad, y nos iremos dando cuenta como los mismos van siendo aun más complejos conforme van aumentando los años.

En innumerables ocasiones la psicología y la pedagogía se han encargado de hacer diferentes definiciones de lo que es un proceso de aprendizaje, pero en este caso por ser una propuesta pedagógica la que se maneja basada en el constructivismo y aplicada a las competencias escolares actuales, veremos diferentes conceptos manejados por diferentes autores y en base a ellos crearemos un concepto propio que se pueda adaptar mejor a las necesidades del presente trabajo de tesis.

Comencemos por el concepto de **aprendizaje**, consultando el diccionario de la Real Academia Española tenemos que:

- **Aprendizaje: 1.- acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa. 2.- Tiempo que en ellos se emplea. 3.- Psicología. Adquisición por la práctica de una conducta duradera.**

²⁹ Leo'n Sa'enz, Op. Cit. p. 38

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Como se puede dar a notar en ésta breve definición de un diccionario muy reconocido, la definición no es muy complaciente para este trabajo, ya que en un punto de vista muy particular tiene una definición muy superficial y no es adaptable para el mismo.

Procedo entonces a tomar otra definición que es aun más amplia y que encuentro en una página web el día 11 de noviembre de 2012. La definición es la siguiente:

“Aprendizaje: El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultados del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación, este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales.

El aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal, debe estar orientado adecuadamente y es favorecido cuando el individuo está motivado. El estudio acerca de cómo aprender interesa a la neuropsicología, la psicología educacional y la pedagogía.

El aprendizaje es el proceso mediante el cual se adquiere una determinada habilidad, se asimila una información o se adopta una nueva estrategia de conocimientos y acción.

El aprendizaje como establecimiento de nuevas relaciones temporales entre un ser y su medio ambiental ha sido objeto de diversos estudios empíricos

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

realizados tanto en animales como en el hombre. Midiendo los progresos conseguidos en cierto tiempo se obtienen las curvas de aprendizaje, que muestran la importancia de la repetición de algunas predisposiciones fisiológicas, de los ensayos y errores, de los periodos de reposo tras los cuales se aceleran los progresos, etc. Muestran también la última relación del aprendizaje con los reflejos condicionales.

El aprendizaje es un proceso por medio del cual la persona se apropia del conocimiento, en sus distintas dimensiones: conceptos, procedimientos, actitudes y valores.”³⁰

A continuación vamos con la definición de la misma página pero ahora del concepto de proceso.

“Un proceso es un conjunto de actividades o eventos (coordinados u organizados) que se realizan o suceden (alternativa o simultáneamente) bajo ciertas circunstancias con un fin determinado. Este término tiene significados diferentes según la rama de la ciencia o la técnica en que se utilice.”³¹

Una vez que tenemos estas dos concepciones, podemos decir que hay material para poder armar un concepto propio de lo que es un **proceso de aprendizaje**, esto aunado a la información que se ha venido recabando a lo largo de este capítulo.

³⁰ [Es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje](http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje)

³¹ <http://es.wikipedia.org/wiki/Proceso>

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Entonces, tenemos que un proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron. Aprender no solamente consiste en memorizar información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar.

El aprendizaje, siendo una modificación de comportamiento coartado por las experiencias, conlleva un cambio en la estructura física del cerebro.³² Estas experiencias se relacionan con la memoria, moldeando el cerebro creando así variabilidad entre los individuos. Es el resultado de la interacción compleja y continua entre tres sistemas:³³ el sistema afectivo, cuyo correlato neurofisiológico corresponde al área prefrontal del cerebro; el sistema cognitivo, conformado principalmente por el denominado circuito PTO (parieto-temporo-occipital) y el sistema expresivo, relacionado con las áreas de función ejecutiva, articulación de lenguaje y homúnculo motor entre otras. nos damos cuenta que el aprendizaje se da es cuando hay un verdadero cambio de conducta.

³² Feldman, R.S. Psicología: con aplicaciones en países de habla hispana. Sexta Edición. México, 2005 McGrawHill.

³³ De Zubiría, M. Fundamentos de Pedagogía Conceptual. Bogotá.: Plaza & Janes, 1989

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Así, ante cualquier estímulo ambiental o vivencia socio cultural (que involucre la realidad en sus dimensiones física, psicológica o abstracta) frente a la cual las estructuras mentales de un ser humano resulten insuficientes para darle sentido y en consecuencia las habilidades prácticas no le permitan actuar de manera adaptativa al respecto, el cerebro humano inicialmente realiza una serie de operaciones afectivas (valorar, proyectar y optar), cuya función es contrastar la información recibida con las estructuras previamente existentes en el sujeto, generándose: interés (curiosidad por saber de esto); expectativa (por saber qué pasaría si supiera al respecto); sentido (determinar la importancia o necesidad de un nuevo aprendizaje). En últimas, se logra la disposición atencional del sujeto. En adición, la interacción entre la genética y la crianza es de gran importancia para el desarrollo y el aprendizaje que recibe el individuo.

40

Si el sistema afectivo evalúa el estímulo o situación como significativa, entran en juego las áreas cognitivas, encargándose de procesar la información y contrastarla con el conocimiento previo, a partir de procesos complejos de percepción, memoria, análisis, síntesis, inducción, deducción, abducción y analogía entre otros, procesos que dan lugar a la asimilación de la nueva información. Posteriormente, a partir del uso de operaciones mentales e instrumentos de conocimiento disponibles para el aprendizaje, el cerebro humano ejecuta un número mayor de sinapsis entre las neuronas, para almacenar estos datos en la memoria de corto plazo.³⁴ El cerebro también recibe eventos eléctricos y químicos donde un impulso nervioso estimula la entrada de la primera neurona

³⁴ Feldman, R.S. Op. Cit. p. 25

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

que estimula el segundo, y así sucesivamente para lograr almacenar la información y/o dato. Seguidamente, y a partir de la ejercitación de lo comprendido en escenarios hipotéticos o experienciales, el sistema expresivo apropia las implicaciones prácticas de estas nuevas estructuras mentales, dando lugar a un desempeño manifiesto en la comunicación o en el comportamiento con respecto a lo recién asimilado. Es allí donde culmina un primer ciclo de aprendizaje, cuando la nueva comprensión de la realidad y el sentido que el ser humano le da a esta, le posibilita actuar de manera diferente y adaptativa frente a esta.

Todo nuevo aprendizaje es por definición dinámico, por lo cual es susceptible de ser revisado y reajustado a partir de nuevos ciclos que involucren los tres sistemas mencionados.³⁵ Por ello se dice que es un proceso inacabado y en espiral. En síntesis, se puede decir que el aprendizaje es la cualificación progresiva de las estructuras con las cuales un ser humano comprende su realidad y actúa frente a ella (parte de la realidad y vuelve a ella).

Para aprender necesitamos de cuatro factores fundamentales: inteligencia, conocimientos previos, experiencia y motivación.

El objetivo por ahora se ha alcanzado y tenemos ya un conocimiento previo acerca de lo que es un proceso de aprendizaje, pero por añadidura tenemos que conocer cuáles son todos los procesos de aprendizaje que existen y en qué manera se van usando conforme se va creciendo, en éste caso nos interesan las edades de 6, 7 y 8 años de edad.

³⁵ De Zubiría, M. Pedagogía Conceptual: Desarrollos filosóficos, pedagógicos y psicológicos. Bogotá.: Fondo de publicaciones Bernardo Herrera Merino, 1999.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Vamos a conocer los 5 procesos de aprendizaje que hasta hoy se han descubierto para obtener por lo menos un aprendizaje significativo.

PRIMER PROCESO DEL APRENDIZAJE: ASIMILACIÓN DE INFORMACIÓN.

Es el tipo de aprendizaje prevalente en el sistema educativo tradicional. El alumno realiza actividades como leer, escuchar, estudiar, mediante las cuales adquiere la información que es asimilada y guardada o depositada en la memoria para su posterior recuperación.

Este tipo de aprendizaje no construye conocimientos ni desarrolla la capacidad de pensar; no incrementa el stock de conocimientos y presenta "fugas" por olvido o por obsolescencia.

SEGUNDO PROCESO DEL APRENDIZAJE: ADQUIRIR ENTENDIMIENTO:

El término de Entendimiento es usado para distinguir este tipo de aprendizaje del aprendizaje centrado en la información. La información abarca hechos, términos y similares. El entendimiento tiene que ver con las relaciones. En este proceso se establecen relaciones con la información obtenida y guardada, las que nuevamente son almacenadas de memoria para su posterior recuperación. Al igual que el primer proceso, este también es asimilativo y no constructivo, se basa en la memoria y también enfrenta el problema de las "fugas" de lo aprendido.

TERCER PROCESO DEL APRENDIZAJE: CREAR ENTENDIMIENTO

La aplicación de este proceso implica CONSTRUCCION ACTIVA de parte de los alumnos. Los conocimientos no son absorbidos pasivamente por ellos, ni asimilan las relaciones establecidas, sino que descubren activamente y establecen nuevos conjuntos de relaciones elaboradas por ellos mismos. Es decir: CREAN SU ENTENDIMIENTO. Es una actividad inherentemente CREATIVA Y ACTIVA a diferencia del primer y segundo procesos del aprendizaje. Los alumnos no sólo deben mirar y escuchar pasivamente la exposición del docente para depositar la información recibida en su mente, sino que deben construir su entendimiento; es decir HACERLO en un proceso activo. Este proceso del aprendizaje permite retener el entendimiento por un tiempo más prolongado. Otra ventaja de este proceso es el desarrollo del “conocimiento operativo”.

Cuando se afirma que el estudiante además de escuchar y mirar tiene que HACERLO, significa utilizar la mente para FORMAR (no vaciar) algo que no estuvo previamente ahí o modificar algo que se vació previamente. Ese “algo” se refiere a un “modelo mental”. Debido a que mucho de lo que los estudiantes aprenden de esta manera fue “creado” por alguien más; llamaremos recreación a este tercer proceso del aprendizaje. Cuando el proceso trabaja óptimamente, los estudiantes literalmente recrean el buen entendimiento, reubicando los pasos, reconstruyen el modelo mental, revive la experiencia que el creador atravesó. De esta manera los estudiantes están literalmente “ haciendo el modelo mental a su manera”, creándolo o imitándolo desde cero.

CUARTO PROCESO DEL APRENDIZAJE: DESARROLLAR LA CAPACIDAD DE CREAR ENTENDIMIENTO

No basta con crear entendimiento sino que esta capacidad debe desarrollarse, ya que no es suficiente tener una buena retención para seguir desarrollando la capacidad de pensar. Las técnicas del Pensamiento Sistémico como el paradigma, el método y el lenguaje no se han desarrollado en la mayoría de las curricula de la educación formal.

QUINTO PROCESO DEL APRENDIZAJE: DESARROLLAR LA CAPACIDAD DE COMPARTIR ENTENDIMIENTO

Este proceso del aprendizaje permite a los estudiantes tener a su disposición el entendimiento de una manera (y mediante un proceso) que les permite a otros estudiantes recrearlo para ellos mismos de una manera más efectiva. Esta capacidad sobre exige a todas las otras porque impulsa los entendimientos más profundos y las más profundas comprensiones hacia fuera, permitiendo a los otros derivar todo beneficio de los productos de las mejoradas capacidades de pensamiento. Las técnicas para COMPARTIR adecuadamente el entendimiento son diferentes de las necesarias para CREAR entendimiento y son totalmente diferentes de las necesarias para ASIMILAR el entendimiento. Entre las técnicas para " compartir ", esta la capacidad llamada EMPATIA que es la capacidad de "experimentar como propio" aquello que otra persona está sintiendo. Las personas que poseen esta capacidad bien desarrollada son mucho más

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

respetuosas a otras cosas u otras personas. Son más propensos a tratar a los demás como les gustaría que se les trate a ellos mismos.

Dentro de éstos procesos fundamentales de aprendizaje se vienen desarrollando funciones cognoscitivas con la edad que deben de ir desarrollando y madurando.

2.1 NIÑOS Y NIÑAS DE 6 AÑOS

Los niños de ésta edad, son niños que en su mayoría solo han tenido la maduración de algunos aspectos, durante los tres años de kínder que pasan, empiezan con maduración, la cual consiste en empezar a tener conocimiento del medio que los rodea y de que las cosas tienen un nombre y un porqué, así como lo que es la cultura y los conocimientos generales que deben de tener, siendo esto, las vocales, los números y algunos conceptos extras.

A la edad de 6 años los niños y niñas están programados para entrar a la edad de educación básica obligatoria, siendo aquí el parte aguas de la vida de los mismos niños y niñas, en esta segunda etapa fundamental, será donde se les desarrollaran mas de sus capacidades cognoscitivas y será en estos previos en donde se darán a conocer y se pondrán ejemplos para un mejor entendimiento.

Los niños y niñas en su mayoría ya tienen desarrolladas varias funciones cognoscitivas fundamentales que hacen que haya cierta relación con la mayoría de las cosas que viven en su día a día.

Mencionaremos algunas que están marcadas en ésta edad.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Exploración sistemática: Se refiere a la habilidad de formular y utilizar un conjunto de reglas o pasos para proceder ordenadamente al analizar o examinar algún evento con fines de búsqueda, de tal manera que se disminuyan los procedimientos de ensayo y error y no se dupliquen las tareas de búsqueda. Un ejemplo de esta función es cuando un niño al armar un rompecabezas examina y organiza las piezas de acuerdo al lugar que van a ocupar (orillas y piezas centrales) se encuentra haciendo uso de esta función cognoscitiva.

Nombrar: Consiste en dar un nombre o etiqueta a las cosas de tal forma que las identifique y se pueda comunicarlas y recordarlas. Los nombres o etiquetas transmiten un significado común a todos y permiten la comunicación. El juego de la lotería es un típico ejemplo de ésta función cognoscitiva, es posible jugarla ya que todos los objetos tienen un nombre conocidos para todos.

Uso de referencias espaciales: Es la habilidad de describir las cosas en términos de dónde ocurren, es decir, de relacionar dos o más puntos de acuerdo a la posición que tiene en el espacio. Cuando un niño puede describir que su lugar dentro del salón de clases es delante de “X” y detrás de “Y” está haciendo uso de esta función.

Imágenes mentales: Es la habilidad de hacer presente mentalmente una cosa, animal, persona o evento, incluyendo aspectos visuales, auditivos, táctiles, emocionales. Cuando pedimos a los niños que “imaginen” un árbol tal lleno de manzanas que sus ramas se doblan hacia abajo y se pueden arrancar fácilmente

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

con la mano, estamos usando la función cognoscitiva de imágenes mentales, ya que los niños pueden ver y hablar de ese árbol que está en la imaginación.

Conservación: Es la habilidad de darse cuenta de que las características de la cantidad y volumen siguen siendo las mismas aunque ocurran cambios en la forma o distribución. Cuando los niños concluyen que 5 fichas colocadas en hilera con escaso espacio entre ellas son las mismas que 5 fichas colocadas en hileras con mayor espacio entre ellas.

Identificar atributos críticos: Consiste en seleccionar las características que definen y distinguen a las cosas o eventos. Cuando un niño puede indicar que lo que define al elefante entre los animales es el tamaño, la trompa y los colmillos se encuentran identificados atributos críticos.

Comparar: Consiste en identificar semejanzas o diferencias entre dos o más objetos, experiencias y más. Buscar lo igual o señalar lo diferente es comparar. Cuando los niños juegan con el dominó, ya sea de frutas y verduras, animales o números emplean la función de comparar, ya que se fijan en las figuras de los extremos y buscan entre las piezas que ellos tienen una que sea igual y si algún niño coloca una pieza equivocada el resto de los jugadores normalmente le indican que es diferente.

Pensamiento hipotético: Se refiere a la habilidad de imaginar o suponer posibles correspondencias que sucederán ante alguna situación y que pueden ser o no ser comprobadas. Si nos preguntamos ¿Qué sucedería si el ser humano no necesitara alimentarse? Todas las respuestas como “no habría restaurantes”

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

“tendría más tiempo para otras actividades” son resultado del uso de ésta actividad.

Interiorización: Es la habilidad por medio de la cual las estrategias y los contenidos, pasan a formar parte del repertorio interno. Cuando los niños lleguen a tener autonomía y automaticidad en el uso de las funciones cognoscitivas y contenidos y habilidades del programa.

Relaciona pasado con presente: Consiste en unir lo que ya se conoce o domina con la situación presente, es decir, traer del pasado el conocimiento que pueda ayudar a resolver lo que se está haciendo en el presente.

Elaboración: Es la habilidad de establecer relaciones o generalizaciones de los conceptos y estrategias aprendidas. Cuando los niños indican otro posible uso de un conocimiento en particular o de una función cognoscitiva se encuentran haciendo elaboración.

Hasta aquí son algunas de las funciones cognoscitivas que tiene el ser humano a la edad de 6 años, que por lo regular se van reforzando con el paso del tiempo y con el apoyo de los padres de familia también.

2.2 NIÑOS Y NIÑAS DE 7 AÑOS

Ya en la edad de siete años, los niños aproximadamente se encuentran entre primero y segundo de primaria, en dónde según el programa de estudios ya debieron de haber aprendido a leer, escribir, sumar y restar, éstas son competencias que muy pocos niños logran en su totalidad.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Si nos ponemos en que a ésta edad la mayoría está en segundo grado de primaria, los niños y niñas ya tienen sus procesos de aprendizaje más optimizados y por ende sus funciones cognitivas más avanzadas, para ello tenemos ya algunas de estas funciones con su descripción y su ejemplo respectivamente.

Usar símbolos como pistas: Es la habilidad de reconocer lo que representa un símbolo o de simbolizar o crear símbolos para representar algo. Cuando los niños realizan determinados movimientos con la presencia de un círculo, saltar y aplaudir con la presentación de un triángulo están haciendo uso de ésta función.

Anticipación: Consiste en prepararse o prevenirse para alguna situación sobre la que no se tiene control para su ocurrencia, incluye el considerar causa – consecuencia. Cuando al ver el cielo nublado se carga con un paraguas o impermeable se está haciendo uso de esta función cognoscitiva.

Planeación: Se refiere a la habilidad de describir organizada y anticipadamente las acciones, incluyendo los pasos que se deben seguir para alcanzar la meta (incluye definir la meta u objetivo, la manera en que se llegará a ella y lo que se requiere para lograrlo). Cuando dentro del programa se presenta alguna festividad y los niños tienen oportunidad de decidir qué es lo que quieren hacer, cómo lo van a realizar y qué condiciones se requieren, con ello se realiza una planeación.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Correspondencia: Consiste en establecer relaciones cuantitativas entre las cosas. Cuando los niños hacen conjuntos equivalentes en las actividades matemáticas se encuentran haciendo correspondencia.

Cardinalidad: Es la habilidad de utilizar números como estrategias para la resolución de problemas. La cardinalidad inicia cuando los niños se dan cuenta de que al contar una secuencia de objetos, el último número mencionado representa el total y que éste puede actuar como etiqueta para el grupo de objetos. Cuando los niños pueden indicar que se requiere contar al total del grupo para saber cuántos lápices u hojas se necesitará para tareas.

Clasificación: Esta función cognoscitiva consiste en encontrar el grupo o la clase a la que pertenecen ideas, objetos, animales y más, de acuerdo a una categoría o característica común. La clasificación la observamos en las tiendas de ropa donde se asignan espacios diferentes para colocar la ropa del hombre, la mujer o los niños.

Toma de Roles: Consiste en darse cuenta de que las personas tienen puntos de vista diferentes acerca de las cosas, lo que ve, siente o piensa no siempre coincide con lo que la otra piensa, ve o siente. Cuando los niños analizan los problemas interpersonales del grupo pueden estar haciendo uso de la toma o juego de roles.

Evidencias Lógicas: Consiste en usar la lógica para probar las cosas y defender nuestra opinión. Cuando el niño está trabajando con un rompecabezas y puede responder por qué está bien alguna pieza que colocó dando argumentos

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

como “porque es parte que completa la misma figura, porque la pieza encaja”... está usando esta función.

Interiorización: Es la habilidad por medio de la cual las estrategias y los contenidos, pasan a formar parte del repertorio interno. Cuando los niños lleguen a tener autonomía y automaticidad en el uso de las funciones cognoscitivas y contenidos y habilidades del programa.

Relaciona pasado con presente: Consiste en unir lo que ya se conoce o domina con la situación presente, es decir, traer del pasado el conocimiento que pueda ayudar a resolver lo que se está haciendo en el presente.

Elaboración: Es la habilidad de establecer relaciones o generalizaciones de los conceptos y estrategias aprendidas. Cuando los niños indican otro posible uso de un conocimiento en particular o de una función cognoscitiva se encuentran haciendo elaboración.

2.3 NIÑOS Y NIÑAS DE 8 AÑOS

Normalmente los niños y niñas a la edad de 8 años se encuentran en tercer grado de primaria en donde ya se tiene una actitud más madura y conocimientos más cimentados acerca de las cosas que se verán con más complejidad en los siguientes años, los niños y niñas ya saben, sumar, restar y ya empiezan a multiplicar, deben de tener una madurez de lectura y escritura más sólida, así como tener más conocimientos acerca del medio que los rodea.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Empecemos con las funciones cognoscitivas que deben de desarrollar a lo largo del tercer grado de primaria o por lo menos de la edad de 8 años.

Uso de referentes temporales: Es la habilidad de describir las cosas en términos de cuando ocurren, es decir, de relacionar y describir el orden temporal de los eventos. Cuando el niño puede indicar que caperucita roja lo primero que hizo fue desobedecer a su mamá y el leñador entró a salvarlas al final.

Constancia de la forma: Es la habilidad de descubrir que las características de forma siguen siendo las mismas aunque varíen características de tamaño, color y textura. Cuando un niño puede decir que un plato, la base de un vaso y una llanta tiene la misma forma.

Mantener dos o más eventos simultáneamente: Es la habilidad para retener, organizar dos o más aspectos de la información simultáneamente. Cuando los niños son capaces de ejecutar una instrucción como ir al salón de la maestra "X", entregarle los marcadores, pedirle prestada su engrapadora y preguntarle la hora es cuando se hace presente el uso de ésta función.

Ser preciso y exacto: Es la habilidad de emplear la mejor parte del material o la información. Cuando los niños pueden indicar las ideas principales de una historia o narración, o cuando son capaces de contestar de forma directa una pregunta, están utilizando dicha función cognoscitiva. El objetivo es desarrollar en los niños esta habilidad al dar o pedir una explicación.

Autorregulación: Es la habilidad de mantener bajo control el comportamiento y eso significa saber manejar, dirigir, ordenar y secuenciar el

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

comportamiento y el pensamiento. La autorregulación comienza a entrenarse con estímulos externos. Cuando a los niños se les pide que caminen al ritmo de la música: corriendo si es rápida y pausadamente si es lenta o cuando respetan, formulan reglas, actúan cooperativamente y logran trabajar colectivamente en equipo están haciendo uso de autorregulación

Interiorización: Es la habilidad por medio de la cual las estrategias y los contenidos, pasan a formar parte del repertorio interno. Cuando los niños lleguen a tener autonomía y automaticidad en el uso de las funciones cognoscitivas y contenidos y habilidades del programa.

Relaciona pasado con presente: Consiste en unir lo que ya se conoce o domina con la situación presente, es decir, traer del pasado el conocimiento que pueda ayudar a resolver lo que se está haciendo en el presente.

Elaboración: Es la habilidad de establecer relaciones o generalizaciones de los conceptos y estrategias aprendidas. Cuando los niños indican otro posible uso de un conocimiento en particular o de una función cognoscitiva se encuentran haciendo elaboración.

Todas estas funciones cognoscitivas que se mencionan en cada uno de los apartados, son los que se tienen que desarrollar en cada una de las edades, éstas aunadas a las que ya antes se habían desarrollado, se tienen que reforzar más cimentar las nuevas funciones, para que al término de los años básicos de primaria los niños tengan más bases con las cuales defenderse en adelante.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

La base de donde se toman estas funciones, son de una prueba psicológica de inteligencia la cual se llama Beta III.

Todas éstas funciones que se han dado a conocer muy pocas veces se han tomado en cuenta debido a que para muchos el hecho de que los niños se encuentren en primero, segundo o tercero de primaria, es como si estuvieran en el pre-escolar, porque se cree que todo siguen siendo juegos, pero no se vincula que esos juegos sirven para desarrollar a los niños y niñas en un entorno aun más competitivo que les ayudará a largo plazo a tener un mayor entendimiento en años adelante.

Si bien se ha mencionado, se cree que la escuela tan solo es una etapa de socialización en los educandos, pero no es en su totalidad la función de la misma, o que sea tal vez una guardería, al contrario, se sabe que la educación y el motor inicial de éste desarrollo cognoscitivo viene principalmente de casa y que los padres de familia tienen la mayor responsabilidad en dicha educación.

A partir del año 2011, la Secretaria de Educación Pública (S.E.P), hizo un cambio radical en los programas de estudio de Educación Básica, desde Pre-escolar, primaria y secundaria, los cuales están basados en el desarrollo de competencias que se llevan a cabo por bloques. También en algunos grados escolares se trabaja ya bajo proyectos y estos a su vez desarrollan aun más competencias. Pero en lo que concierne a esta investigación, los grados escolares que se van a manejar serán, primero, segundo y tercer año de primaria, donde el desarrollo de las competencias adecuadamente son de vital importancia

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

para los niños y niñas en un futuro, por que como ya se mencionó, están son la base de su éxito en años venideros.

Una vez que se tienen como base los procesos de aprendizaje y las funciones que los mismos deben de desarrollar, en el siguiente capítulo se van a dar a conocer los juegos para poder desarrollar más adecuadamente las funciones cognoscitivas y las competencias correspondientes en cada año de los niños y niñas.

Capítulo

Tres

Desarrollo de Juegos

3. DESARROLLO DE JUEGOS

En el capítulo anterior, se trabajó el conocimiento acerca de los procesos de aprendizaje que tienen que desarrollar los niños de seis, siete y ocho años de edad que se encuentran en etapa escolar básica, que es la primaria, por lo cual se dan a conocer en el presente capítulo algunos de los juegos que podrían ayudar a su desarrollo y óptimo aprendizaje significativo en ésta edad.

La educación emocional ha de desarrollarse durante la infancia temprana, época en la cual, la educación por imitación, por el ejemplo cobra un papel fundamental.

Durante este periodo crítico de aprendizaje, los niños establecen sus actitudes, pueden considerarse buenos o malos, hábiles o torpes, felices o infelices, etc. También en ésta etapa, los niños adquieren hábitos emocionales que coinciden con la visión que tienen de ellos mismos, se comportan siguiendo ciertas líneas y son tomados por los adultos como tales.

La mayor parte de modelos de conducta, se aprenden de los padres y las demás personas que rodean al niño, que conlleva a un determinado tipo de conducta cuya duración dependerá del tratamiento que se les dé. En el cuál, si los modelos son maduros e inteligentes emocionalmente, el niño recibirá mensajes positivos que le permitan entender las consecuencias de sus conductas y por qué éstas son o no favorables; en caso contrario, si se es inmaduro emocionalmente es probable que se recurra a métodos tales como los gritos, las agresiones físicas

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

para corregirlos. Por ello también proponemos el ejercicio del desarrollo de la inteligencia emocional en nosotras o nosotros mismos.

Los niños se irán formando en la madurez emocional a medida que practiquen, estas habilidades no sólo les servirán para desenvolverse en la escuela y tener amigos, sino para toda la vida.

La madurez emocional está dada por una capacidad que nos permite actuar de manera inteligente ante situaciones que podrían depararnos gran tensión. Para ello, debemos adquirir las siguientes habilidades:

- ◆ Conocer nuestros propios sentimientos: como el amor, la vergüenza o el orgullo y explicar por qué es que se dan en cada uno de nosotros, buscando entender la intensidad que poseen y categorizarlas, por ejemplo, en pequeñas escalas.
- ◆ Experimentar empatía: lo cual involucra reconocer los sentimientos de las demás personas, comprender por qué se sienten así; en resumen, sentir con los demás y experimentar con las emociones de los otros como si fueran nuestras.
- ◆ Aprender a manejar nuestras emociones: lo cual implica controlarlas y saber cuándo y cómo expresarlas y de que manera afectan a los demás. Es necesario saber cómo formar nuestros sentimientos positivos como por ejemplo la esperanza, el amor y la alegría así como aprender la manera más adecuada de expresar nuestras emociones negativas

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

tales como el enojo , el temor o la culpa de una manera inofensiva y productiva, y cuándo no debemos expresarlas.

- ◆ Reparar el daño emocional: que conlleva a disculparse con otros cuando cometemos errores emocionales y herimos a los demás.
- ◆ Combinarlo todo: ello implica una interactividad emocional que nos permite captar los sentimientos de quienes nos rodean y darnos cuenta de sus estados emocionales para interactuar con ellos de manera afectiva.

Conforme han ido avanzando las investigaciones, también se ha formulado un nuevo concepto más elaborado, el de la inteligencia emocional, siendo uno de los estudios más representativos el realizado por Baron, quien creó una escala para medir la inteligencia emocional basado en cinco componentes principales: componentes intrapersonales, componentes interpersonales, componentes de adaptabilidad, componentes de manejo de tensión y componentes del estado de ánimo general.

Todos ellos, desarrollados apropiadamente, garantizarán a la persona el éxito en las relaciones interpersonales, lo cual se vería extendido a otras áreas de su vida.

Los juegos de movimiento pueden ayudar al niño que tiene problemas de aprendizaje, y así mismo pueden hacer que el niño normal y activo aprenda mejor,

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

y por otra parte pueden mejorar el progreso académico de los niños con retraso mental.

La actividad y el aprendizaje académico interactúan en varias formas tanto obvias como sutiles. Demasiada actividad puede impedir el aprendizaje de los niños, de la misma manera en que pueda hacerlo la excesiva restricción de aquellos que sean activos, en el salón de clases. Los currícula se pueden ajustar para que satisfagan mejor las necesidades de los niños activos y de los pasivos.

La torpeza de los niños puede tener matices emocionales que afecten negativamente el aprendizaje. Los niños que no juegan bien parece ser que reciben una dosis de castigo social de parte de sus compañeros, y esta censura a su vez puede provocar un insignificante concepto de sí mismo y un funcionamiento académico muy por debajo de lo deseable. Adicionalmente, se manifiesta por lo general una pobre coordinación de las manos y de los ojos en lo que respecta a los esfuerzos que hacen estos niños por escribir.

Siguiendo con el presente capítulo y una vez habiendo dado una breve descripción, empezaremos a desarrollar los juegos que corresponden al desarrollo motor, auditivo y visual.

3.1 VISUALES

A juicio propio, los ejercicios visuales son los más importantes para la educación de los niños pequeños y de deficientes intelectuales.

Ocupan al sujeto de un modo activo, fijan la atención y la mantienen mediante la serie de las excitaciones sensoriales de las que son el punto de partida y, por esto mismo, satisfacen más que todos los otros. Desarrollan también la lógica elemental mediante la constatación natural de los errores cometidos.

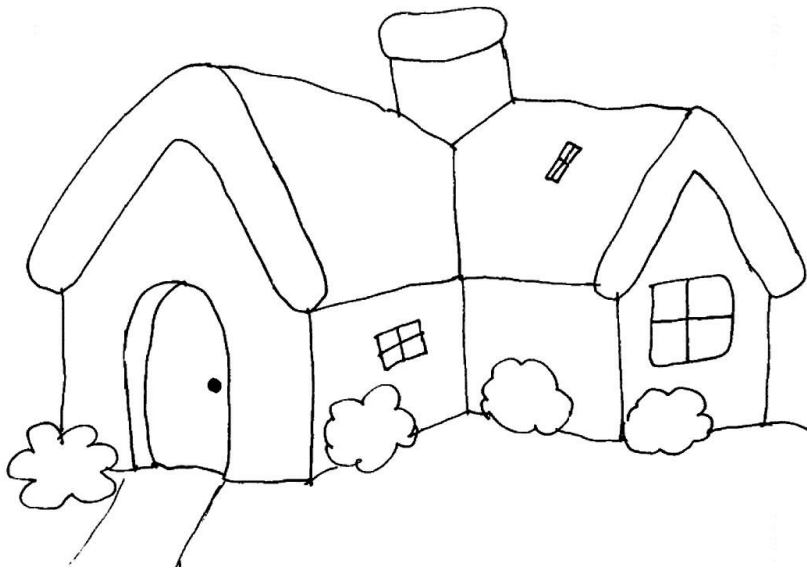
El afinamiento de la percepción visual y auditiva constituye un requisito importante para que el niño conozca con facilidad oraciones, palabras, sílabas y letras durante el aprendizaje de la lectura. Para que el niño logre discriminar las propiedades de forma, color y tamaño de los objetos y seres, debe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

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Colorear.

Material: Hojas o láminas con dibujos que puedan ser coloreados.

Algunos profesores y/o padres de familia, ceñidos a los criterios de la Escuela Antigua, todavía tratan de imponerse sobre el niño y obligarle a pintar lo que su mente y razonamiento adulto percibe. No admiten que el niño creativamente pinte de otros colores. No conciben que el niño debe actuar en libertad, según sus propios sentimientos y entendimientos.



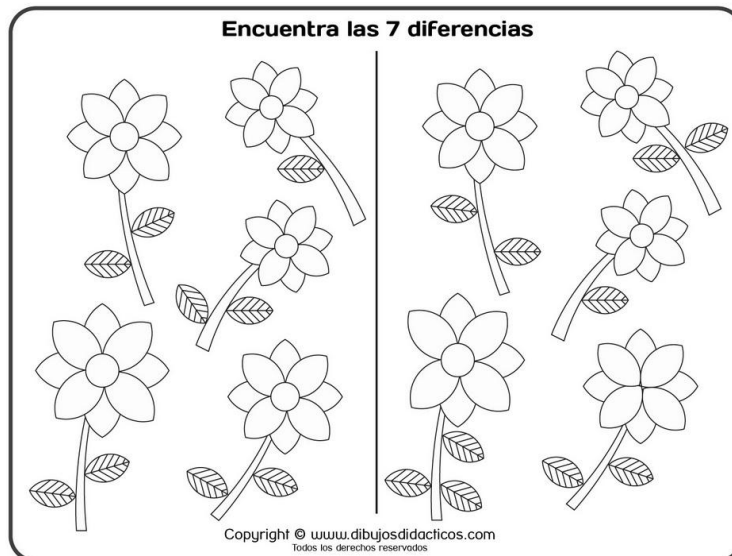
Con la imposición, lo único que se logra es castrar su creatividad, impedir su desarrollo autónomo. En el juego, con mucha razón, el niño debe gozar de la máxima libertad para actuar. Pintar, dibujar para él es jugar.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Descubrir dibujos diferentes.

Material: Láminas con dibujos diferentes.

Presentar al niño láminas con dibujos en serie, entre los cuales uno varía en forma, color, tamaño o posición. Que identifique el dibujo diferente.



I



LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Identificación de propiedades.

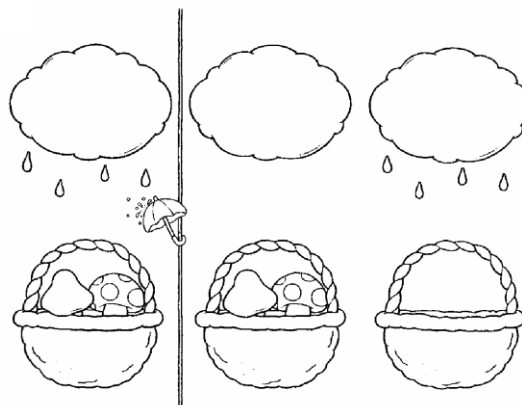
Pedir al niño que observe los objetos que hay en el aula (carpetas, reloj, pizarra, tiza, mapas, cuadros) para que identifique en ellos las propiedades de forma, color y tamaño.



Identificar dibujos iguales.

Material: Láminas con distintos dibujos

Los niños observan una lámina con una serie de dibujos entre los cuales sólo dos son iguales.

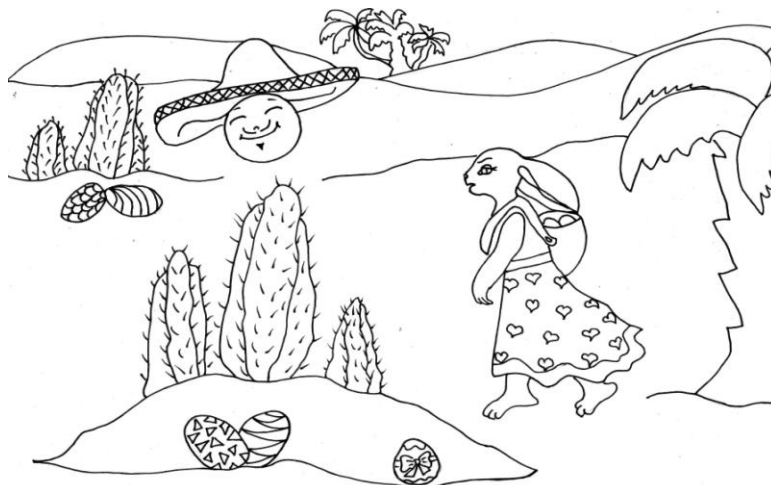


LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Observación de láminas

Material: Láminas con dibujos diferentes.

Presentar al niño una lámina motivadora. Éste observa y enumera los elementos que aparecen en ella. Indica luego las cualidades de los objetos y seres observados y dice las acciones que realizan las personas o animales.



Ordenar figuras y objetos según su tamaño.

Material: Láminas con dibujos de diferentes tamaños

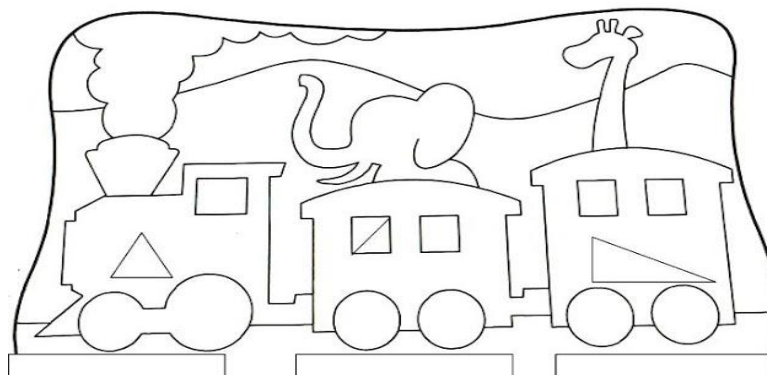
Luego de observar, manipular y clasificar objetos diversos (piedrecitas, semillas, botones, hojas, figuras recortadas, bloques lógicos), el niño está en condiciones de ordenar los objetos de acuerdo a criterios establecidos por él mismo. Por ejemplo: podrá ordenar las semillas, piedrecitas, hojas, botones, etc., del más grande al más pequeño y viceversa.



Reconocer figuras geométricas en objetos.

Material: Láminas con dibujos hechos con figuras geométricas.

El niño identifica las formas básicas (cuadrado, triángulo, rectángulo y círculo) en los objetos que observa. Por ejemplo: reconoce el círculo en las ruedas de una bicicleta; el rectángulo, en los cuadernos, libros, puertas, ventanas.



Colorea los círculos rojos, los cuadrados amarillos, los triángulos verdes, los rectángulos azules, lo demás coloréalo libremente sin utilizar los colores dados

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Reconocer un objeto entre otros parecidos.

Material: Objetos diferentes.

El profesor muestra un objeto al niño, por unos instantes, y luego lo mezcla con otros parecidos. Pide al niño que reconozca el objeto mostrado. Ejemplo: Mostrar un lápiz rojo, luego mezclarlo con otros lápices de colores. El niño debe reconocer el lápiz que se le mostró: el rojo.



67

Observar varios objetos para reconocer uno de ellos.

Material: tres objetos diferentes, papel o toalla de baño.

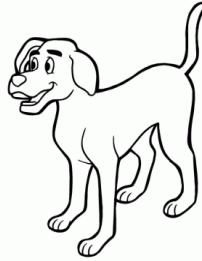
El niño observa tres objetos por unos instantes. El profesor los cubre con un papel o tela y esconde uno. Luego muestra nuevamente los objetos y el niño debe decir cuál falta. Este ejercicio se repetirá aumentando el número de objetos.



LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Observar una figura y reconocerla entre otras parecidas.

El profesor muestra una figura al niño y luego pide que la reconozca entre otras parecidas. Ejemplo: Mostrar la figura de un perro y luego presentarla con figuras de otros perros. El niño debe reconocer la figura del primer perro que fue mostrado.



Observar una lámina y enumerar sus elementos.

El niño observa atentamente una lámina con un máximo de cuatro elementos. El profesor oculta la lámina y el alumno dice qué elementos vio.

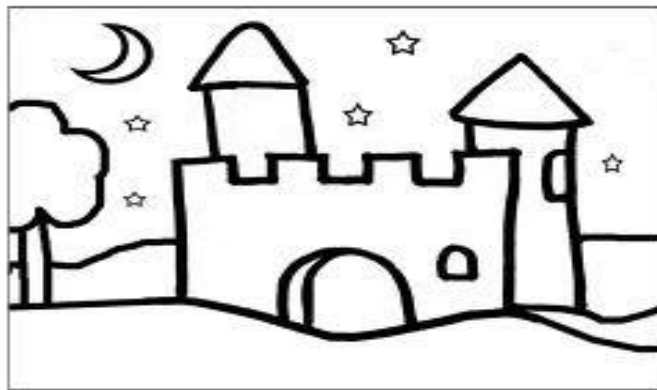


LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Detectar cambios en una figura.

Material: Pizarra y tiza.

El maestro dibuja en la pizarra una figura simple, por ejemplo una casa con dos puertas, dos ventanas y una chimenea de la que sale humo. Los niños observan y dicen cómo es la casa, cuántas ventanas y puerta tiene. El profesor borra el dibujo y vuelve a dibujar la misma casa, pero agregándole o quitándole un elemento. Se debe de tener cuidado de que el segundo dibujo tenga la misma forma y los mismos elementos, pero faltando o sobrando uno. Podrá hacer progresivamente más complejos estos ejercicios quitándole o agregándole cada vez mayor número de elementos.



LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Juegos de coordinación viso-motriz.

Ejercicios sencillos.

Flexibilización de dedos.

El docente orientará al niño para que realice con los dedos, los siguientes ejercicios:

- Abra y cierre acompasadamente una y otra mano y luego ambas a la vez.
- Levante y baje con la palma de la mano colocada sobre una superficie plana.
- Imite la acción de tocar castañuelas, piano, flauta, guitarra.

70



Movimiento de hombro, brazo y mano.

Mediante juegos, el docente motivará al niño para que:

- Haga girar sus brazos uno por uno, ambos a la vez, hacia adelante, atrás, a la derecha y hacia la izquierda.
- Ejecute movimientos ondulados con los brazos, imitando el vuelo de los pájaros a diferentes velocidades, en respuesta a preguntas: ¿cómo vuela la paloma? ¿cómo vuela el colibrí?.
- Salte la cuerda individualmente, o en grupos.
- Imita acciones como remar, manejar un carro, cortar hierba con un machete, pintar una pared.
- Haga girar un aro de alambre o madera manteniendo los codos pegados al cuerpo, de izquierda a derecha y viceversa, con movimientos lentos y rápidos.
- Ejecute movimientos de rotación de la muñeca. Haga girar la mano sobre la articulación de la muñeca, en todas las direcciones: arriba, abajo, de izquierda a derecha y viceversa. Inicie estos movimientos con una mano, luego con la otra y con las dos a la vez.
- Imita diversas acciones: envolver el trompo, lustrar los zapatos, escobillar la ropa, frotar un objeto, planchar ropa y otras.



LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Rotación con dedos.

El niño debe ejercitar movimientos de rotación antes de trazar círculos y semicírculos. Por ejemplo:

- En una caja de arena: hacer círculos y trazos libres, con un dedo o con varios a la vez. Estos ejercicios pueden ser acompañados por canciones o rimas, por ejemplo:
 - “Este nidito, muy bien hechecito, lo hicieron los pajaritos, para sus hijitos”.
 - “Una pelota grande y otra chiquita”.



LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

El bastón mortal.

Para éste juego el profesor indicará: “colóquense uno junto al otro formando un círculo. Pasen de mano en mano este bastón, de modo que dé vuelta al círculo. El bastón debe ir vertical y ser agarrado con las dos manos. En el momento en que yo silbe, el que tenga en sus manos el bastón quedará muerto; sin embargo, no se moverá de su lugar durante los siguientes juegos, sólo cruzará los brazos tras la espalda y no tocará nunca el bastón. Quedará muerto el que deje caer el bastón o no lo quiera tomar sin estar eliminado”.

Este juego se complica, pues al final, será preciso correr llevando el bastón al jugador más próximo que continúe con vida. El que silba, lo hará con los ojos vendados.



LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

El cazador y los zorros.

Campo de juego. Un patio de arena, césped o mosaicos.

Número de jugadores. 12 a 30.

Material. Ninguno.

Organización. Antes de comenzar el juego, se designará a dos alumnos: un “cazador” y su “ayudante”.

El “cazador” con su “ayudante” o “perro” se localizarán en un ángulo del campo de juego; los demás, los “zorros”, se dispersarán por el campo.

Desarrollo. A la señal de iniciar el juego, el “cazador” acompañado de su “perro” tratan de cazar a los “zorros”, que se encuentran diseminados por el campo evitando ser cazados. Un “zorro” debe considerarse cazado, cuando el “cazador” le ha dado tres palmadas reglamentarias.

El juego continúa hasta que todos los “zorros” hayan sido cazados.



El cóndor y las palomas.

Útiles de juego. Esquineros e insignias.

El campo de juego estará en relación con el número de jugadores.

Al empezar el juego se elige a un cóndor, los demás serán palomas y se colocan en uno de los esquineros. El cóndor debe tener un distintivo, por ejemplo una fajita alrededor del brazo, y se coloca dentro del campo a unos seis pasos del esquinero. Al golpear él las manos, tienen que salir las palomas del esquinero, atravesar el campo y tratar de salvarse en el otro esquinero. El cóndor tiene, entre tanto, que agarrar a algunas de ellas, dándole una palmada. Ésta se convierte, entonces, en cóndor y se pone una fajita en el brazo.

El juego continúa hasta que todas las palomas se hayan convertido en cóndores.

Observaciones:

1. Cuando las palomas han salido de los esquineros, no pueden volver al esquinero del cual salieron.
2. Si las palomas no salen de su esquinero, los cóndores pueden ponerse muy cerca de ellas, gritando: “fuera, o si no las agarro adentro”. Si nadie obedece, los cóndores tienen derecho a entrar en él.
3. No es permitido que las palomas, por medio de empujones, traten de impedir que los cóndores las agarren.
4. La paloma que salga de los límites del campo, se convierte en cóndor.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

5. La paloma que primero sea alcanzada, será cóndor al empezar el nuevo juego.

Variante. Los jugadores se dividen en dos equipos. Uno es de cóndores y se reparten en el terreno; el otro es de palomas y se coloca en uno de los esquineros. El juego se realiza en la misma forma que el anterior, con la diferencia que las palomas tocadas no se convierten en cóndores, sino que se agrupan en un lugar determinado. Después que las palomas han corrido dos o tres veces, se cuentan las que no han sido tocadas y los equipos cambian de rol en la repetición del juego. Cuando los dos equipos hayan corrido el número de veces convenidos, el que tenga menos jugadores alcanzados será el victorioso.



LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

El gallito ciego.

Organización. Todos los jugadores forman un círculo tomados de las manos. Uno de ellos, “el gallito ciego”, se coloca al centro con los ojos vendados.

Desarrollo. Los del círculo giran haciendo ronda, hasta que el “gallito” da tres palmadas, rompe la cadena y se dispersan los jugadores. El ciego señala un punto cualquiera y el jugador señalado debe aproximarse a él, y si el gallito acierta el nombre palpándolo con las manos, éste será el nuevo ciego. En caso contrario, prosigue el juego.



El rescate.

Organización. Los jugadores se dividen en dos bandos que formarán en columna de a uno con numeración sucesiva. A cuatro o cinco metros delante de las columnas, se marcará una línea que será la meta.

Desarrollo. Los números uno y dos de cada columna, a la señal de partida cargarán en silla de manos a los tres, llevándolo hasta la meta. Allí se quedarán los uno, volviendo los restantes para traer a los cuatro, quedándose los dos, luego los tres, cuatro, etc., hasta el último. Resulta ganador el equipo que termine

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

primero la traslación de todos sus jugadores. En este juego, se imita el rescate de un incendio, los niños hacen las sillas-mano.



El toro en el corral.

Campo de juego. Un patio enarenado, mosaicos o césped.

Número de jugadores. 12 a 30.

Organización. Los alumnos se forman en círculo, tomados de las manos.

El alumno que oficiará de “toro”, se colocará en el centro del círculo.

Desarrollo. El jugador que hace las veces del “toro”, tratará de salir del corral, rompiendo las barreras, pasando por arriba o por abajo del círculo.

Si el “toro” consigue escaparse, todos los jugadores lo perseguirán por el campo de juego procurando atraparlo.

El jugador que logra atrapar al “toro”, se convierte en éste. El “toro” solamente puede intentar salir del círculo dos veces, y si no lo logra, cambiará su puesto con otro jugador.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.



Juntemos parejas.

Material: No se requiere material.

En este pasatiempo se divertirán doblemente: primero recortando 24 cuadritos de cartulina de igual tamaño (o más si lo prefieren, pero siempre en número par) y dibujando parejas de animales, cosas o personas. O sea: dos perros, dos manzanas, dos culebras, que colorearán lo más perfectamente posible. Esta es la primera parte del juego.

La segunda consiste en poner todas las figuras boca abajo; y por turno, cada jugador elegirá un cuadrito (o rectángulo), lo volteará para que lo vean y luego lo colocará como estaba. Se proseguirá jugando hasta que los participantes, poniendo en juego su memoria y atención, reúnan parejas, en cuyo caso, las tomarán. Ganará el que junte mayor número de parejas.



LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

La paloma vuela.

Organización. Los jugadores se colocarán en círculo, sin darse las manos; uno de ellos se colocará al centro.

Desarrollo. El jugador del centro saltará imitando el vuelo de algún pájaro (sin cambiar de sitio) y en cada salto dirá el nombre de un animal cualquiera (ejemplo: vuelan, vuelan... las palomas, las cabras.); únicamente cuando dice el nombre de un ave, deben imitarlo sus compañeros. Quien se equivoque irá al centro a reemplazarlo. Son infracciones dirigir el juego sin viveza, ni rapidez, debiéndosele separar del juego.

80



LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Las esquinas.

Organización. Se traza en el patio un terreno disponible, determinado número de marcas (esquinas) con rayas o círculos en el suelo, árboles. El número de jugadores debe ser igual al de las esquinas, más uno.

Desarrollo. A una señal, cada jugador ocupa una de las esquinas salvo el último que llega, quien se coloca al centro del terreno de juego y hace de “poste”; éste dirigirá el juego diciendo a la derecha o a la izquierda y los jugadores en ronda irán a ese lado alejándose un poco de sus marcas respectivas. En cualquier momento “el poste” dirá “alto” y luego a sus “esquinas”, a cuya voz todos corren a tomar sus puestos, momento que debe aprovechar “el poste” para ocupar un lugar. El que queda sin marcas hará a su vez de “poste” y se reinicia el juego. Puede también indicarse el cambio obligatorio con una palmada o bien con un toque de silbato corriendo todos hacia el poste y luego a sus esquinas.

81



LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Laberinto de zapatos.

Material: No se requiere material.

Organización. Se divide a los jugadores en varios grupos de igual número (cuatro, cinco, seis.) y se designa por sorteo a un jefe. Todos los jugadores se descalzan y dejan sus zapatos en un lugar equidistante de la ubicación de los equipos, a unos 20 metros de los grupos que estarán en direcciones distintas.

Desarrollo. A la voz de “media vuelta, marchen”, los equipos empiezan a caminar de espaldas, al lugar de los zapatos, momento que aprovecha el jefe para revolver el calzado formando un montoncito. A la segunda voz de “media vuelta” los jugadores corren a buscar sus zapatos y se los calzan en el mismo sitio para regresar lo más rápidamente posible a sus respectivos emplazamientos. El equipo que termine primero será el ganador, y el primero en llegar a su respectivo lugar reemplazará al jefe en el juego, evitando que los jugadores arrojen lejos el calzado o se pongan zapatos que no sean los suyos. Es entretenido y divertido por los apuros de cada jugador para hallar sus zapatos.



Pelota a la pared.

Material: No se requerirá material.

Se forma a los niños en línea frente a una pared y se les numera en orden correlativo. A uno de los niños se les entrega una bola, con preferencia de goma, éste la lanza a la pared, diciendo un número, el que se le ocurra, y vuelve a su sitio. El niño que ha sido nombrado tendrá que salir inmediatamente a tomar la bola, antes de que caiga al suelo y la volverá a lanzar nombrando otro número, y así sucesivamente.

Constituye una falta grave no salir a tomar la bola al escuchar su número, dejarla caer al suelo y fastidiar a sus compañeros en la fila. El castigo consiste en no dejar al niño que lance la bola a la pared, y en último caso separándolo de la fila.

Variantes:

- 1) Lanzar la bola al aire y que el niño nombrado la tome sin dejarla caer al suelo.
- 2) Que un niño lance la bola hasta donde pueda y que el niño nombrado corra a traerla, mientras los demás cuentan, por ejemplo hasta veinte o treinta, según la distancia, y si no llega a tiempo, o sea al terminar de contar sus compañeros no tendrá derecho a lanzar la bola nuevamente

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

ni a nombrar otro número; por lo que el profesor nombrará al niño que mejor se porta en la fila para que lance nuevamente la bola.



3.2 MOTORES

Los juegos motores permiten el ejercicio de los esquemas de acción y decisión motriz, de las habilidades y destrezas adquiridas, a la vez que el despliegue de las capacidades y necesidades orgánicas, perceptivas, simbólicas, expresivas, creativas, en las más diversas y cambiantes situaciones.

Los juegos reglados motores, a su vez, proporcionan el marco para la exploración de los comportamientos de cooperación, oposición, comunicación y contra comunicación motrices, imprescindibles al desarrollo de la inteligencia táctica y estratégica o capacidad de anticipar y resolver situaciones.

En la categoría de juegos reglados se inscriben los juegos deportivos, o con base en los deportes, muy propios de nuestra sociedad y cultura, que los niños y las niñas se complacen en jugar y que especifican los comportamientos lúdicos, refiriéndolos a códigos reglamentarios institucionalizados.

Sin embargo, los deportes no constituyen formas motrices posibles en el Primer y Segundo Ciclo de la EGB, por lo que su consideración y tratamiento, en términos educativos, debe asimilarse a los de los juegos reglados. Se los diferencia en razón de que las alumnas y los alumnos muestran un gran interés por estos juegos, aunque, en función de su necesidad de identificación con los adultos, ellos hacen "como si"

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

practicaran fútbol, basquetbol, hand ball, flexibilizando y modificando las reglas según su gusto o sus necesidades. Es preciso respetar la saludable devolución de su origen lúdico que las niñas y los niños hacen a los deportes.

A cada uno su silla.

Material. Local chico, con sillas para todos, menos uno. O en lugar de sillas, círculos en el suelo.

Disposición. Las sillas están en el círculo a cierta distancia de las paredes, de modo que se pueda pasar cómodamente entre la pared y las sillas. No juntarlas mucho.

Reglas. Los niños empiezan a caminar alrededor de las sillas, cantando. Cuando el guía silba, todos tratan de sentarse, pero como falta una silla, uno se queda sin asiento y es eliminado.

En seguida se retira otra silla del círculo y el juego prosigue hasta que se quede un solo jugador con su silla. Este último gana.



LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Blanco y Negro.

Material. Cubo blanco y negro.

Instrucciones. Dos equipos iguales se alinean uno frente a otro con un metro de separación. Un equipo es designado como blanco, el otro como negro. Cada equipo tiene una meta, situada al menos a ocho metros detrás de ellos. El capitán tiene un gran cubo pintado de blanco en tres lados y de negro en los otros tres. El cubo se hace rodar entre los dos equipos. Si el cubo se detiene en un lado blanco arriba, el equipo blanco debe girar y correr hacia su meta, mientras el equipo negro lo persigue y agarra a tantos jugadores como pueda. Si queda arriba un lado negro, los negro corren hacia su base perseguidos por los blancos. En los primeros grados, los atrapados pasan al otro bando; en los grados superiores, permanecen en su bando, pero se anota un punto por cada jugador atrapado.



LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Bola en el túnel.

Lugar adecuado. El campo de recreo.

Material. Dos pelotas de futbol o de basquetbol.

Los niños se dividen en dos equipos iguales y forman dos filas paralelas con los pies separados y el cuerpo inclinado hacia adelante. En ésta posición, el primer jugador de cada equipo tira la bola al segundo, por debajo de sus piernas, éste la pasa al tercero, y así sucesivamente, hasta que llega al último. Éste toma la bola y corre a colocarse delante de la fila, en el primer puesto. Se repite el juego hasta que interviene el último de la fila. Gana el juego el equipo que termina antes.



Campo azul.

Material. Una pelota.

Terreno. Un patio muy grande.

Disposición. Los jugadores repartidos en dos equipos, están diseminados en el patio.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Reglas. Los jugadores de cada equipo tratan de hacer siete pases consecutivos sin que la pelota caiga al suelo o llegue a las manos del adversario.

El jefe lanza la pelota al centro del terreno. No se debe pasar la pelota de mano en mano, sino lanzarla; ni se debe devolver al que la tiró. No se debe arrancar la pelota de las manos del adversario, ni tocar a un jugador. Está permitido correr con la pelota.

Tal vez sea útil un distintivo, para evitar la confusión.

Valor educativo. Este juego ayuda a desarrollar la puntería, la perseverancia y el espíritu de equipo.



89

Cara a cara.

Lugar adecuado. El campo de recreo.

Número de participantes. Seis o más (se procura que sea un número par)

Los niños forman un círculo doble. Cada uno da la cara a su pareja. Un jugador que está solo en el centro del círculo ordena: ¡espalda con espalda! Entonces cada uno dará la espalda a su pareja. ¡cara a cara! Las parejas volverán a su posición anterior. Las órdenes se repetirán y serán obedecidas varias veces,

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

hasta que el dirigente dice: ¡cambiar parejas! Todos se mueven para cambiar de pareja y el dirigente aprovecha este momento para conseguir la suya. El jugador que resulta sin pareja, pasa al centro del círculo y el juego se repite bajo sus órdenes.



90

Carrera de las piedras preciosas.

Material. Piedras cuyos números varían según la cantidad de jugadores.

Organización. Se traza una línea en el suelo que será la salida, y perpendicular a ésta, pasadizos – uno por jugador -, de cinco metros y al final de cada pasadizo se colocan cinco o diez piedras.

Los competidores se colocan en la línea de salida, frente a su respectivo pasadizo.

Instrucciones. A la señal, todos salen corriendo y deben recoger la primera piedra y llevarla a la línea de salida, luego deben de ir por la segunda y llevarla a dicha línea y así hasta la última. Gana el que traslade las cinco o diez piedras.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Observaciones. Las piedras deben estar muy bien colocadas sobre la línea de salida.



Carrera de pelotas.

Material. Dos pelotas.

Los jugadores están colocados en un círculo a una pequeña distancia uno del otro y numerados. El número de participantes debe ser par. El director de juegos entrega una pelota al jugador número uno y otra al número dos. A una señal, las pelotas han de girar alrededor del círculo, de forma que la que está en poder del jugador “uno” circule entre los jugadores impares y la que posee el “dos”, entre los pares. Cada vez que las pelotas pasen por su correspondiente origen, se le cuenta un punto al equipo. El equipo que logra dar con menos tiempo diez vueltas a la pelota es el ganador.



LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Cuatro hombres se persiguen.

Jugadores. Diez a veinte.

Material: No se requerirá material.

Instrucciones. Los jugadores forman un círculo. Numérense de cuatro en cuatro. El director grita un número de uno a cuatro. Todos los jugadores que tienen el número enunciado dan paso hacia afuera del círculo y persiguen a todos los corredores que tienen el mismo número. Mientras el número uno está persiguiendo al número uno que le precede, debe correr con suficiente rapidez para evitar que el número uno que tiene detrás lo atrape.



Caza de fieras.

Lugar adecuado. Un lugar amplio.

Material: No se requerirá material.

Número de participantes. De 12 a 50.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Los jugadores divididos en grupos de cinco, se colocan en un extremo del campo del juego. Cada grupo adopta el nombre de alguna fiera: leones, tigres, osos, leopardos, panteras, toros bravos, etc. Dos de los niños, colocados en medio del campo, son los cazadores.

El dirigente del juego llama por su nombre a cualquier grupo de fieras. Entonces, éste debe atravesar el campo corriendo, desafiando a los cazadores hasta el otro extremo, y luego, volver a su guarida. Los cazadores aprovechan esta oportunidad para atraparlas. Las fieras capturadas permanecen en un recinto, lejos de la guarida. El dirigente va llamando a los otros grupos de fieras, hasta que todas han tenido oportunidad de cruzar el campo, exponiéndose a ser cazadas.

El juego se repite con otras parejas de cazadores. Al final, ganan el juego los cazadores que han capturado mayor número de fieras.



LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Duendes y hadas.

Material: No se requerirá material.

Instrucciones. Divídanse los jugadores en dos grupos de igual número: duendes y hadas. Cada equipo se colca detrás de una línea de meta y cada uno nombra a un jugador como vigía. Los duendes dan la espalda a las hadas y éstas caminan hacia ellos. Cuando el duende vigía ve que las hadas están bastante cerca para ser atrapadas, grita: “cuidado con las hadas”. Esta es la señal para que los duendes se den vuelta y persigan a las hadas hasta su meta, atrapando a tantas como puedan antes que la última cruce la línea de seguridad. Todas las hadas que han sido atrapadas antes de llegar a su meta deben irse con el grupo de los duendes hacía la línea de éstos. Lo mismo se hace con las hadas de espaldas y los duendes caminando hacia atrás. Al final del juego, ganada el grupo que tiene mayor número de jugadores.

Sugerencia. Niños contra niñas es más divertido.



LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

El bastón plantado

Material: tiza, paliacate, bastón puntiagudo.

Se traza un círculo. Un jugador con los ojos vendados debe intentar plantar un bastón puntiagudo en el centro de ese círculo. Se guiará por las voces de sus compañeros de grupo, que le irán indicando, caliente frío. Cada jugador quedará clasificado según el tiempo que haya invertido en la prueba.



95

El cazador

Número de jugadores. 10 a 20

Material: No se requerirá material.

Instrucciones. Un jugador es el cazador. Camina alrededor del círculo formado por los participantes y dice: “voy a cazar y te cazaré a ti, a ti y a ti” (tocando ligeramente la cabeza de los jugadores designados). Los jugadores que el cazador ha indicado le van siguiendo hasta que él dice: “¡pun!” entonces los jugadores designados corren hacia sus asientos o lugares en el círculo. El primero que llega a su lugar será el nuevo cazador. Si se juega en un área suficientemente

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

grande, todos saldrán para la cacería. Si la clase es muy numerosa, divídanse los jugadores en grupos y asígnense los nombres de animales; leones, tigres, osos.

Sugerencias. Cuando se juega en el aula se puede dar nombre especial a cada fila, para que ésta salga completa. El juego puede relacionarse con el tema de las lecciones.



96

El cazador, el gorrión y la abeja

Material: No se requerirá material.

Organización. Los jugadores, a excepción de tres, forman un círculo, dándose la mano. Los tres restantes separados por espacios iguales, hacen uno de cazador, otro de gorrión y otro de abeja.

Desarrollo. El cazador persigue al gorrión, pero debe liberarse de la abeja; el gorrión persigue a la abeja pero debe liberarse del cazador. Se persiguen corriendo dentro y fuera del círculo y cuando cada cual ha capturado a su presa,

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

tres nuevos jugadores vienen a reemplazarlos y siguen el juego. Serán retirados del juego los niños que dificulten la carrera de los otros tres.

Favorece la división de la atención enfocándola a diferentes objetos.



El cazador y el guardabosque

97

Edad. De seis a ocho años.

Material. Un pañuelo.

Número de jugadores. Diez o más.

Organización. Los jugadores agarrados de la mano forman un círculo, dejando entre ellos una distancia de un paso. El cazador se retira a su cabaña; que será un extremo del terreno, mientras que el animador designa a un jugador del círculo, que será el guardabosque.

En el centro del círculo se coloca un pañuelo o cualquier otro objeto que hará de conejo. El cazador ingresa al círculo por entre los jugadores que se sueltan de los brazos y tendrá que salir por ese mismo lugar. Cuidándose mucho,

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

se acerca al conejo y apenas lo agarra, se escapa. El guardabosque comienza a perseguirlo y si lo toca, el cazador pierde.

Si el cazador llega a su cabaña sin ser alcanzado por el guardabosque, ha ganado y se cambian los jugadores designándose nuevo cazador y otro guardabosque,



98

El oso

Material. Una cuerda de un metro.

Organización. Uno de los jugadores será el oso. Se encuentra en un círculo trazado en el suelo, de un metro de diámetro.

El oso escoge un guardián, éste ata la cuerda alrededor de un brazo del oso y agarra el otro extremo.

Reglas. Los jugadores deben tratar de tocar al oso sin que los agarre el guardián. El jugador que se deja tocar por el guardián o que por descuido le pega a éste, reemplaza al oso, quien a su vez, se vuelve guardián del nuevo oso.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

El zorro y el conejo.

Material. Dos bolas de diferente tamaño.

Los niños forman un amplio círculo separados unos de otros por un metro más. La bola mayor es el zorro y la pequeña el conejo. Se hace correr a las dos bolas hacia la derecha, de mano en mano. El conejo debe de llevar alguna ventaja inicial. El zorro “corre” a cazarlo. El niño que permite que el zorro toque al conejo entrega una prenda para cumplir después una pena que puede consistir en hacer de espejo o algo similar.



Juego de los cántaros

Material: No se requerirá material.

Colóquense en tres columnas (la fila de en medio, con un jugador menos que las filas laterales)... los de la fila central ponen sus manos en las caderas formando una “jarra” y los demás dan vueltas alrededor, cantando. A una señal, cada uno de los cantores procurará pasar su brazo derecho por el “asa” de una

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

“jarra”. Los dos jugadores que no han encontrado “asa” quedan eliminados o pagan prenda.

Granitos de arena

Jugadores. Más de diez.

Material. Arena, tres cucharitas, tres vasijas chicas.

Organización. Los jugadores se dividen en tres equipos iguales formando una fila india. A un metro delante del primero de cada equipo se coloca la arena, y detrás de cada último, un recipiente pequeño. Entre cada persona debe haber un metro de distancia.

Reglas. A la señal, los primeros llenan la cucharita con arena y la pasan al segundo de su equipo, éste al tercero y así hasta el último, quien echa la arena, en el recipiente y devuelve la cucharita al penúltimo. Así la pasan hasta el primero sin moverse de su sitio, y sigue la operación hasta llenar la vasija. El primero que termina gana.

Valor educativo. Desarrolla el espíritu de equipo y el equilibrio.



LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Alfombra mágica.

Material: No se requerirá material.

Instrucciones. Trácese en el suelo varios cuadros que representarán las alfombras. Los jugadores siguen al guía designado, quien salta o corre por encima de las alfombras mágicas procurando no pisarlas. A una señal del profesor, todos los jugadores deben detenerse donde se encuentran. Los que sean atrapados sobre las alfombras mágicas saldrán del juego hasta la vez siguiente o bien dirigirán un ejercicio de la clase, o se les permitirán tres faltas antes de ser eliminados. Las señales para detenerse pueden ser: la súbita interrupción de la música, palmoteo, silbido o cualquier otra.

Sugerencias. Haga las alfombras lo suficientemente grandes para que los jugadores no puedan atravesarlas de un solo paso. No elimine a la primera falta, imponga castigos menos severos.

101

Las ardillas

Material. Un silbato.

Organización. Los jugadores están en un círculo por grupitos de tres. Dos se agarran de las manos formando una jaula, y uno se coloca dentro de ésta: es la ardilla. En el centro del círculo hay una ardilla sin jaula.

Reglas. A la señal, todas las ardillas deben cambiar de jaula. El jugador del centro trata de entrar en una de ellas. El que no encuentra jaula se va al centro, y

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

sigue el juego. Después de un tiempo se cambian los papeles de los jugadores para que todos lleguen a ser ardillas.

Variantes.

1. Si son pocos jugadores se pueden reemplazar las jaulas por círculos trazados con tiza.
2. Dos ardillas están en casa. Una persigue a la otra para salvarse; la que es perseguida se mete a cualquier jaula y la dueña se escapa, perseguida a su vez. Si es alcanzada, ella persigue a la otra.

Los cangrejos.

Material: Tiza para marcar las líneas de salida.

Número de jugadores. Diez o más.

Organización. Trazar líneas con una separación de entre diez y 15 metros, según la edad de los jugadores.

Sobre una de las líneas, los jugadores se juntan por parejas y espaldas contra espaldas. Hay que ponerlos por edad, tamaño y peso, entrelazando sus brazos.

Reglas. Se trata de llegar a la otra línea que es la meta; uno caminando hacia adelante y el otro, hacia atrás. Una vez que han llegado a la meta, los jugadores vuelven hacia el punto de partida, sin cambiar de posición. El que

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

caminaba normalmente, ahora retrocede y el que retrocedía, ahora caminará en forma normal.

Los ciegos.

Material: No se necesitará material.

Disposición. Los jugadores se dividen en dos equipos. Los integrantes de cada uno se forman en fila. A cada participante se le asigna un número consecutivo.

Delante de cada equipo y a diez metros de la línea de salida, se traza un círculo de medio metro de diámetro. El jugador número dos de cada fila tiene dos pañuelos. A la señal, éste venda los ojos del número uno con un pañuelo y le da el otro para que lo coloque dentro del círculo y vuelva inmediatamente para tocar al número dos, a quien entrega el pañuelo que hace de venda y va al final de su fila.

El número dos, que ha sido vendado por el número tres, marcha a buscar, a ciegas, el pañuelo colocado dentro del círculo, para entregarlo al número tres, que con los ojos vendados por el número cuatro vuelve a colocarlo dentro del círculo, y así continúa el juego hasta que se acaba la fila. Únicamente el jugador que ha vendado los ojos del que precede, puede guiar al “ciego” en su ida o en su venida, gritando por ejemplo, “adelante”, “atrás”.



LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Los naipes

Material. Uno o dos juegos de cartas, separadas negras de rojas.

Terreno. Campo amplio.

Organización. Los jugadores se dividen en dos equipos – negros y rojos -. Se determinan dos bases de unos cinco metros por lado a cada extremo del campo de juego. El equipo rojo tiene que llevar un máximo de cartas rojas a la base negra.

Reglas. Un jugador de cada equipo sale corriendo de su base hacia la base contraria. Cuando los dos jugadores adversos se encuentren, muestran sus cartas y la carta mayor se lleva la otra. El jugador que ya no tiene carta, vuelve a su base a buscar otra. Después de unos 20 o 30 minutos se cuentan los puntos que ha juntado cada equipo, y gana el que tiene más. Para calcularlos se puede adoptar cualquier sistema. Por ejemplo, un punto por carta; pero un trío seguido del mismo color vale cinco; cuatro cartas seguidas valen diez y cinco cartas valen 15.

Nota. Sólo el dos mata al As.

Las cartas confiscadas no se vuelven a usar. Cuando se muestran dos números iguales, se saludan y regresan a sus bases.

Valor educativo. Espíritu de equipo, táctica, velocidad.



LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Padre Francisco

Juego para niños de seis a ocho años.

Material: No se necesita material.

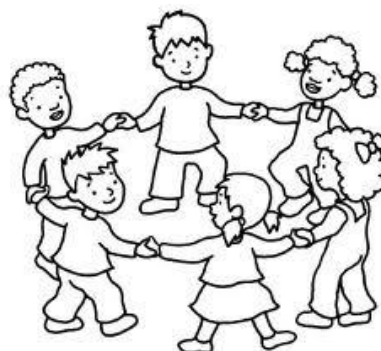
Organización. Todos los jugadores se encuentran en el patio, el padre Francisco está en el centro del mismo, de espaldas a los jugadores.

Reglas. El padre Francisco escoge un número del cero al diez. Los jugadores avanzan hasta quedar a unos cinco metros del padre y le preguntan:

- ¿cuántos pollos tiene, padre Francisco?
- Todos los que puedo alcanzar - responde él.

Entonces todos los niños empiezan a contar: uno, dos, tres, hasta que lleguen al número escogido por el padre; al escuchar el número que eligió (sólo él y el animador lo saben) el padre Francisco los persigue. Los niños empiezan a correr hacia la línea del fondo. Todos los jugadores tocados por el padre Francisco quedan fuera del juego, formando un círculo alrededor de él y en medio del patio.

El padre Francisco escoge otro número que sólo él y los “presos” conocerán, y tiene derecho a perseguir a los “pollos” restantes. El juego acaba cuando no queda nadie por atrapar.



LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Relevo bus

Material. Tantas sillas como jugadores. Carpetas.

Disposición. Se colocan las sillas en dos o tres columnas de igual número, en un extremo de la sala.

Reglas. A la señal del guía. El primer jugador de cada equipo, con una carpeta en la mano, corre hacia la pared opuesta, mientras tanto, todos los jugadores avanzan un asiento dejando el último libre. Después de tocar la pared, el jugador regresa a la última silla y entrega la carpeta al penúltimo, quien la hace pasar hasta el primero. Éste repite la operación, después el siguiente, y así sucesivamente, hasta que todos vuelvan al sitio inicial. Gana el equipo que termina primero.

Valor educativo. Desarrolla la atención, la velocidad, el espíritu de equipo y la alegría.

Nota. Este juego sale muy bien en un salón de clase, entregando un pedazo de tiza a cada equipo y trazando un círculo frente a cada columna en la pizarra. Cada niño marcará una raya en su círculo.



3.3 AUDITIVOS

Reconocer voces de personas.

Los niños participarán en juegos como “La gallina ciega”. En este juego tres o cuatro niños dicen una frase a otro niño, a quien le han vendado los ojos, y le piden que reconozca por la voz al niño que habla. Los niños repetirán dos o tres veces la misma frase, que puede ser un saludo, el nombre de un cuento, el título de una canción.

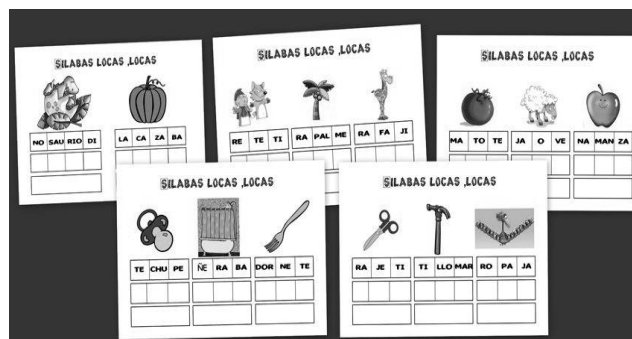


107

Descubrir palabras que empiezan con igual silaba.

Material: No se necesita material.

El profesor pedirá a los alumnos que digan palabras que empiezan, por ejemplo, por: **la: lana, lápiz, laguna.**



Descubrir palabras que terminan con la misma sílaba.

Material: No se necesita material.

El profesor pedirá a los alumnos que digan palabras que termina por ejemplo en **to**: pato, roto, rato, moto, auto.

Pato Roto
Moto Auto
Soto Gato

108

Identificar objetos cuyos nombres empiezan con igual sonido.

Recursos. Láminas con objetos.

Se presentan dibujos de objetos cuyos nombres empiecen con **a**:
Nombrará cada objeto e identificará el sonido de la letra **a**. en igual forma
procederá el docente para el reconocimiento de los sonidos de las otras vocales.

Descubrir palabras que empiecen con la misma vocal.

Material: No se ocupará material.

El profesor pedirá a los alumnos que digan palabras que empiezan, por ejemplo, con **i**: iglesia, isla, hilo, historia.

Iglesia isla
hilo historia

109

Listar palabras que terminan en igual vocal.

Material: No se ocupará el material.

El profesor pedirá a los alumnos que digan palabras que terminan, por ejemplo en **e**: café, Pepe, dulce, padre

Café Pepe
dulce padre

Distinguir palabras agudas.

Material: Láminas o el material que el profesor crea conveniente.

El profesor hace notar a sus alumnos que cada palabra se pronuncia de una manera especial, que por ejemplo se dice: **café** y no **cáfe**, **camión** y no **cámion**, **motor** y no **mótor**. Les pide luego que digan palabras que se pronuncian poniendo mayor fuerza de voz al final de la palabra, como por ejemplo: **papá**, **mamá** ají, **Perú**, **botón**, etc., marcando con una palmada la parte fuerte.

Papá mamá ají
Perú botón

JUEGOS DE MEMORIA AUDITIVA

Entre otros, consisten en hacer ejercicios que requieran de una mayor atención y que los participantes puedan desarrollar éste proceso cognoscitivo.

Repetir palabras escuchadas.

Material: No se necesita material.

El niño escucha una frase, que para iniciar el ejercicio será breve. El profesor pide al niño que repita la primera y última palabra. Ejemplos: mamá me quiere, mañana iré al cine, papá me compró una pelota.

Mamá me quiere

111

Repetir secuencias de palabras.

Material: No se necesita material.

El profesor inicia un juego diciendo, por ejemplo: un barco llegó cargado de telas, zapatos, vestidos, o mi madre compró dulces, pasteles, helados, etc. Cada niño deberá decir un nombre diferente. El niño que repita un nombre queda eliminado. Esto obligará a todos los alumnos a prestar atención para no repetir lo ya dicho o para detectar un error.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Recordar rimas, poesías y canciones.

Material: No se necesita material.

El profesor enseña rimas, poesías y canciones. Pedirá a los niños que cada semana o cada 15 días digan rimas, poesías y canciones aprendidas.

JUEGOS DE COORDINACIÓN AUDIO-MOTRIZ.

Dar y ejecutar órdenes.

Material: No se ocupa material.

El profesor dice a sus alumnos que les va a dar una serie de órdenes que sólo deberán cumplir cuando diga “dice Tula” (o cualquier otro nombre), pero que él siempre la cumplirá.

Pide entonces que se pongan de pie todos y da la primera orden:

- Dice Tula, las manos a la cabeza.

Y mientras pronuncia las palabras “dice Tula” {el pone sus manos en la cabeza, y los alumnos deben imitarlo, cumpliendo la orden con gran rapidez.

Continúa el juego con órdenes similares:

- Dice Tula, las manos atrás
- Dice Tula, arriba el pie derecho.
- Dice Tula, agárrate la nariz.
- Dice Tula, con la mano izquierda agárrate la oreja izquierda, etc.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

En todos estos casos, el profesor cumple la orden al decir rápidamente “dice Tula”. Pero cuando cambia el nombre, por ejemplo “dice Pedro”, “dice tu tía”, él cumple la orden pero no los alumnos. Pierde el niño que la cumple.

Cuando los alumnos han aprendido el juego, varios de ellos se encargan de dar las órdenes a sus compañeros, posteriormente se complica el juego. Por ejemplo, el profesor da la orden pero no agrega “dice Tula”, cumple él la orden, pero no los alumnos. Pierde quien se equivoca. Continúa complicando el juego al dar una orden con la frase mágica correcta, pero él se equivoca al cumplir la orden. Dice Tula, manos a la cabeza y él se agarra el cuello, por lo cual los alumnos no deberán cumplir la orden.

Este juego de órdenes exige gran velocidad, y debe realizarse preferentemente en el patio u otro lugar amplio, con los alumnos formados en círculo.

La mayor parte del tiempo, las órdenes estarán a cargo de los propios alumnos, debiéndose hacer rotar a todos los alumnos en esta función.

El ratoncito

Lugar adecuado. El campo de recreo o un salón.

Material. Una campanilla o dos pequeñas piedras.

Número de participantes. Diez a 20. Apropiado para niños y niñas.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Los niños forman un círculo cerrado, tomándose de las manos. En el centro de éste, un niño provisto de la campanilla o dos piedras pequeñas, hace de ratón; otro, con los ojos vendados hace de gato. Éste llama de tiempo en tiempo: ¡Ratoncito!, y el ratón le responde con la campanilla o golpeando las piedras y cambiando inmediatamente de posición. Cuando el gato logra cazar al ratón, otros dos niños reinician el juego.

Si el gato no consigue su objetivo en un tiempo razonable, los dos jugadores deben ser reemplazados a fin de evitar el aburrimiento de los demás.

La gallina ciega

Material. Un pañuelo para vendar.

Disposición. Todos forman un círculo tomándose de la mano. Uno de los jugadores se coloca en el centro con los ojos vendados.

Reglas. A una señal del guía, todo el grupo da vueltas cantando. A una nueva señal termina el canto, cada uno se queda inmóvil, en silencio. La gallina ciega avanza entonces hacia uno de los jugadores, lo toca y debe adivinar quién es; si acierta, éste se convierte en gallina ciega y el otro se libra; si se equivoca, la gallina sigue una vez más.

Valor educativo. Desarrolla la orientación y el oído. Emoción.



Ratas y ratones

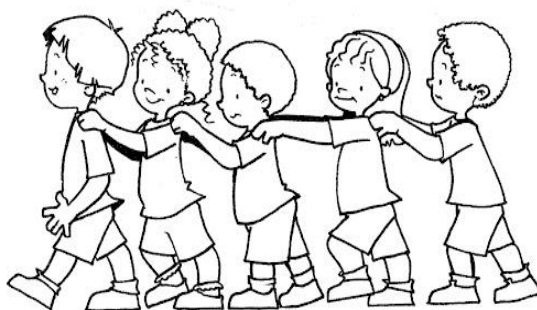
Material: No se necesitará material.

Terreno. Un patio, una pista.

Disposición. Los dos equipos, iguales en número y fuerza se colocan en líneas paralelas distantes dos pasos una de otra. Detrás de cada equipo, como a unos diez pasos, se traza otra línea de refugio: hay que limitar el terreno a lo ancho. Un equipo será de las ratas; el otro, de los ratones.

Reglas. El guía cuenta una historia en la cual intervienen las palabras ratas y ratones. Cuando habla de ratas, todas las “ratas” huyen y son perseguidas por los ratones. Las pueden capturar con sólo tocarlas, mientras no hayan llegado a superar la línea de refugio. Uno solo de los que persiguen pueden tocar a varios adversarios. Los presos se retiran del juego y los demás vuelven a su sitio.

Variantes. Si los jugadores son pocos, es mejor no eliminar, sino contar un punto por cada preso y que todos sigan jugando. El primer equipo que llegue a sumar 15 puntos, gana.



Juegos de silencio.

Las prácticas de silencio tienen por objetivo afinar la sensibilidad auditiva de los niños, haciéndoles notar sonidos que generalmente pasan inadvertidos si hay ruidos más intensos. Si se hace guardar absoluto silencio a los alumnos, al extremo de que “se escuchen volar las moscas” como se dice, los niños podrán escuchar sonidos diversos como: alguien que habla, grita o canta a lo lejos, un auto que pasa, un perro que ladra en la casa vecina, las hojas de un árbol agitado por el viento, el murmullo del agua de un arroyo cercano, el canto de los pájaros, alguien que corta una tabla o maneja un martillo, los gritos de niños jugando en un patio, el canto de los alumnos de un aula cercana.

Estas prácticas servirán para que los alumnos digan luego qué sonidos han escuchado, quiénes o qué los producían, a qué distancia y en qué dirección creen que se originaban, etc., e imaginar una situación en la que ocurrían; por ejemplo, que el ruido del martillo y el serrucho es del carpintero del barrio que probablemente está haciendo una silla, una mesa, una banca.

Una vez realizada esta actividad, se podrán crear actividades complementarias como las siguientes:

- 1) Dividir a los alumnos en dos grupos que dan las espaldas. Un alumno de uno de los grupos se pone de pie y tarda un momento, refiriéndose a los sonidos que se escucharon en la práctica del silencio. Luego, los alumnos del otro grupo tratan de identificarlo guiándose por su forma de hablar. Si logran reconocerlo, el alumno

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

pasa a formar parte del grupo que lo identificó. Después un alumno de este grupo habla y los del otro tratan de identificarlo. Si no lo logran, pierden un alumno que pasa a formar parte del primer grupo. Al final, pierde el juego el grupo que se quede sin alumnos o que se reduce.

- 2) Manteniendo los dos grupos, los integrantes de uno producen un ruido, por ejemplo golpeando el suelo con un palo, o un palo con una piedra. El otro grupo debe de adivinar que produce el sonido. Como en el caso anterior, el grupo que acierte gana un miembro y si no acierta pierde uno.

El juego silencioso.

117

Organización. Formación en círculo, tomados de las manos. Un alumno permanece de pie en el centro del círculo.

Desarrollo. El jugador que está al centro hace algunas señas a un compañero para que vaya hacia él. Él debe acercarse de puntillas y sin hacer ruido, y si no lo hace volverá a su sitio. El niño del centro llamará a otro, y así sucesivamente hasta que uno de ellos se aproxime al centro haciendo ruido o riéndose, en cuyo caso ocupará éste lugar, pasando el anterior a ocupar el puesto vacante. Se cometen infracciones cuando se habla o hace ruido de cualquier modo, sin haber sido llamado.

Educa la voluntad, la disciplina y forma el hábito del silencio, como preparación para las clases ordinarias.

La conquista de la bandera

Se coloca una bandera en medio de un campo cubierto de piedras, ramas y hojas secas; junto a ellas permanece un centinela con los ojos vendados. Los demás se retiran a unos veinte o treinta metros de distancia. El centinela da una señal y los demás jugadores se acercan silenciosamente; cada vez que oye ruido toca el silbato y señala el lugar por donde lo ha oído. Si es verdad que allí hay un jugador, éste queda eliminado. Si alguno puede llegar a la bandera sin ser descubierto, se proclama vencedor.

Éste capítulo nos recopiló muchos juegos los cuales son útiles para poder desarrollar las diferentes habilidades en los alumnos que nos interesan en éste caso, de seis a ocho años de edad, los cuales se encuentran en las etapas de desarrollo más importantes de su vida.

Los juegos que se mencionan para éste capítulo han sido tomados de los siguientes libros. “Educar jugando” de Mavilo Calero Pérez, “Juegos didácticos activos” de Bryant J. Cratty.

El siguiente apartado, nos hablará más acerca de una propuesta pedagógica la cual nos ayudará a incluir éstos juegos en los diferentes contenidos de los programas de estudio de primero, segundo y tercer año de primaria, que será basado en las competencias y éstas mismas basadas en el constructivismo.

Capítulo

Cuatro

Propuesta Pedagógica

3. PROPUESTA PEDAGÓGICA

En los tres anteriores capítulos se han observado diferentes contenidos los cuáles se han llevado a cabo mediante una investigación extensa acerca de algunos aspectos del juego, como su historia, como se puede llevar a cabo, así pues, en el capítulo dos, se dieron a conocer los diferentes procesos de aprendizaje que se deben de llevar a cabo en niños y niñas de seis, siete y ocho años, en el capítulo número tres se mencionan los diferentes tipos de juegos que existen, como lo son, los visuales, motores y auditivos.

En éste capítulo número cuatro se planteará una propuesta pedagógica que estará basada y sustentada en el constructivismo y a su vez relacionada con las competencias escolares que los niños y niñas deben desarrollar a lo largo de su trayectoria escolar, pero más específicamente en primero, segundo y tercer año de primaria.

Para poder dar comienzo a éste apartado, comenzaré por dar una breve mención acerca de lo que es el constructivismo y posterior como se aplica en el aula escolar.

“... la concepción constructivista no es un libro de recetas, sino un conjunto articulado de principios desde donde es posible diagnosticar, establecer juicios y tomar decisiones fundamentadas sobre la enseñanza”.³⁶ La presencia de esos pensamientos o teorías más o menos organizados ha sido fundamentada empíricamente en numerosas investigaciones. Más fácil es discernir con claridad el papel que desempeñan en la gestión del proceso de enseñanza-aprendizaje;

³⁶ COLL, César, El Constructivismo en el aula, Ed. Editorial GRAO, Biblioteca del aula, 2007, pág. 8

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

mientras algunos autores parecen abogar por especie de acuerdo casi perfecto entre teoría y acción en la ésta vendría a ser como un despliegue de un plan previamente trazado, otros consideran que dichas teorías funcionan como marco desde donde se identifican problemas y se articulan unas de solución para ellos, en una dimensión más dialéctica e interactiva que en el caso anterior.

Sin embargo, cabe resaltar que aquí es que sea cual sea el grado en que influyen y son influidos los profesores, como cualquier profesional cuyo desempeño debe contar con la reflexión sobre lo que se hace y porqué se hace, necesitan recurrir a determinados referentes que guíen, fundamenten y justifiquen su actuación.

Si como primera conclusión, desde luego muy poco original, afirmamos que los profesores, en cualquier nivel de la enseñanza, disponen de marcos explicativos, teorías, más o menos articulados y coherentes que aparecen como instrumentos útiles en el sentido de que le sirven para desarrollar su labor, podemos plantear, como primera pregunta, tal vez polémica, si lo importante no será éste hecho en si, es decir, el disponer de alguna teoría, más que el contenido mismo de la que se posea o que se posea una en concreto.

“Si aceptamos que la enseñanza es exclusiva o fundamentalmente una actividad rutinaria, estática y más bien estereotipada, no necesitaríamos teorías de esas características; en ese caso; las recetas e instrucciones serán lo más

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

adecuado. Pero ya sabemos que enseñar es otra cosa, y que los planes cerrados rara vez se adecuan a las necesidades de la situación”.³⁷

“La existencia de la institución escolar es algo tan inherente a nuestra sociedad y a nuestra forma de vivir que a veces o no nos preguntamos ¿por qué hay escuela? O bien, damos a esa pregunta respuestas un poco simples (“para guardar a los niños y distraerlos”, “para reproducir la cultura establecida”).³⁸

A la cita anterior la refiero ya que comúnmente hay personas que no conciben a la institución escolar más que como una guardería o algo parecido, debido a que por experiencia personal, cuando los alumnos de la misma no tienen labores académicas los padres de familia se molestan por que no saben que van a hacer con ellos en casa, y esto es una concepción totalmente errónea, debido a que la cultura que se está estableciendo actualmente es basada en las competencias y por lo tanto los padres de familia deben de desarrollar la competencia de colaborar con la educación de sus hijos o hijas en casa y tomar muy en cuenta a su vez, que la escuela solo es el medio articulador de la formación del ser humano.

Así también podemos decir que “en lo que refiere a la escuela, negar su carácter social y socializador parece bastante absurdo, en realidad, esa es una de las razones de su existencia”³⁹, pero aún así no sustituye en su totalidad la tarea que se tiene día a día como padres de familia o como profesores.

³⁷ COLL, César, El Constructivismo en el aula, Ed. Editorial GRAO, Biblioteca del aula, 2007, pág. 9

³⁸ Ibid. p. 14

³⁹ Ibid. P. 15

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

La educación escolar promueve el desarrollo en la medida en que promueve la actividad mental constructiva del alumno, responsable de que se haga una persona única, irrepetible en el contexto de un grupo social determinado. Los bebés aprenden muchas cosas en el seno de la familia, sus padres realizan esfuerzos notables para enseñarles determinados aspectos cruciales para su desarrollo. A nadie se le ocurre oponer la función educadora de los padres al papel activo del niño en su aprendizaje.

“La concepción constructivista del aprendizaje y de la enseñanza parte del hecho obvio de que la escuela hace accesible a sus alumnos aspectos de la cultura que son fundamentales para el desarrollo personal de inserción social, de relación interpersonal y motrices. Parte también de un consenso ya bastante asentado en relación al carácter activo del aprendizaje, lo que lleva a aceptar que éste fruto de una construcción personal, pero en la que no interviene sólo el sujeto que aprende; los otros significativos, los agentes culturales, sus piezas imprescindibles para esa construcción personal, para ese desarrollo al que hemos aludido”.⁴⁰

“Aprender es construir. El aprendizaje contribuye al desarrollo en la medida en que aprender no es copiar o reproducir la realidad”.⁴¹ El aprendizaje de cada ser humano es construido por si mismo, no hay manera alguna en la que los individuos aprendan de la misma forma, algunos aprenden de manera visual, otro auditivamente o también kinestésicamente, por lo cual hay que tomar en cuenta

⁴⁰ COLL, César, Op. Cit. p. 15

⁴¹ Ibid. p. 16

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

como docentes podamos ser, que cada uno de los educandos tienen una necesidad de aprendizaje específica y diferente a la del compañero de a lado.

“Para la concepción constructivista, aprendemos cuando somos capaces de elaborar una representación personal sobre un objeto de la realidad o contenido que pretendemos aprender”.⁴² Es decir, cuando somos capaces de interpretar las cosas a nuestro modo y darle un significado propio y aplicarlo a nuestra vida según lo creamos conveniente.

Los niños en cierta medida, cuando se encuentran en la etapa de infancia de la cual estamos hablando, de entre los seis y ocho años de edad, y empiezan a preguntar acerca de las cosas que les inquietan y nosotros como adultos les damos una respuesta que vaya de acuerdo a su edad, ellos lo aprenden de la manera en que nosotros de lo decimos, si un niño pregunta que cómo vino al mundo, y la mamá le dice que porqué lo trajo la cigüeña, el niño en automático quedará con esa explicación en mente y empezará a crear su propio entendimiento al respecto cuando empieza a ver o a relacionar con más cosas al respecto.

“Cuando se da éste proceso, decimos que estamos aprendiendo significativamente, construyendo un significado propio y personal para un objeto de conocimiento que objetivamente existe”.⁴³ Y es cómo en individuo va forjando su aprendizaje a lo largo de su vida.

⁴² COLL, César, Op. Cit. p. 16

⁴³ Ibid. p. 16

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

En síntesis, desde la concepción constructivista se asume que en la escuela los alumnos aprenden y se desarrollan en la medida en que pueden construir significados adecuados en torno a contenidos que configuran el currículum escolar. Ésta construcción incluye la aprobación activa y global del alumno, su disponibilidad y conocimientos previos en el marco de su situación interactiva, en la que el profesor actúa de guía y de mediador entre el niño y la cultura, y de esa mediación, que adopta formas muy diversas como lo exige la diversidad de circunstancias y de alumnos ante los que se encuentra, depende en gran parte el aprendizaje que se realiza. Éste por último, no limita su incidencia a las capacidades cognitivas, entre otras cosas porque los contenidos, afectan a todas las capacidades, sino que repercute en el desarrollo global del alumno.

“La concepción constructivista le ofrece al profesor un marco para analizar y fundamentar muchas de las decisiones que toma en la planificación y en el curso de la enseñanza. Paralelamente, aporta criterios para comprender lo que ocurre en el aula: por qué el alumno no aprende; por qué esa unidad cuidadosamente planificada no funcionó, por qué a veces el profesor no tiene indicadores que le permitan ayudar a sus alumnos”.⁴⁴ Si el mismo profesor, o quien se dice ser el mismo en una escuela, no tiene las herramientas necesarias para detectar éste tipo de necesidades en su clase, entonces podríamos decir que su base no está bien fundamentada y que tal vez, da clase solo por impartirla y no busca ningún objetivo en específico para poder lograr un aprendizaje en sus alumnos, tal y como

⁴⁴ COLL, César, Op. Cit. p. 20

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

está planteado en el programa de estudios de cualquier materia, a cualquier nivel escolar en el que se imparta una formación de personas.

“La concepción constructivista, es un referente útil para la reflexión y toma de decisiones compartida que supone el trabajo en equipo de un dicho centro; como referente, es tanto más útil cuanto dicho trabajo se articula en torno a las grandes decisiones que afectan a la enseñanza que se encuentran sistematizadas en los proyectos curriculares del centro”.⁴⁵ En el caso de la escuela o el centro educativo, el modo en que afecta el constructivismo es muy directo ya que aquí se trata de que cada quien construya su propio conocimiento y desarrolle sus capacidad a su ritmo.

Es por ello que ésta propuesta pedagógica se basa en el constructivismo y a su vez se adapta el mismo a las competencias que hoy en día son exigidas en los nuevos planes de estudio de educación primaria y más específicamente en los años en los que se pretende intervenir o dar propuesta para desarrollar una serie de juegos que ayuden a los alumnos a poder tener un aprendizaje más significativo y que por ende sea aun de mayor satisfacción para el profesor poder cumplir con los objetivos planteados en los mismos programas de estudio.

Así pues, comenzamos por dar a conocer las competencias que se piden, se lleven a cabo en el programa de primer año de primaria, que fue modificado en el año 2011 y que actualmente se encuentra activo en toda la República Mexicana y más específicamente en el Distrito Federal.

⁴⁵ COLL, César, Op. Cit. p. 20

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

En el actual programa de estudios, las competencias a desarrollar son ya manejadas por asignaturas, así que en ésta misma propuesta se darán a conocer las mismas por materia y posteriormente a las mismas se mencionaran los juegos que podrían llevarse a cabo e intercalar con los temas que se lleven a cabo para ayudar a que las competencias sean desarrolladas al cien por ciento en los educandos.

PRIMER GRADO DE PRIMARIA

ESPAÑOL

Competencias Comunicativas

Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender. Se busca que los alumnos empleen el lenguaje para interpretar, comprender y transformar el mundo, obteniendo nuevos conocimientos que les permitirán seguir aprendiendo durante toda la vida, así como para que logren una comunicación eficaz y afectiva en diferentes contextos y situaciones, lo que les permitirá expresar con claridad sus sentimientos, ideas y opiniones de manera informada y apoyándose en argumentos, y sean capaces de discutir con otros respetando sus puntos de vista.

Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas. Comprende el conocimiento de las características y significado de los textos, atendiendo su tipo, contexto en el que se emplean y destinatario al que se dirigen. Se refiere también al empleo de las diferentes modalidades de lectura, en función del propósito del texto, las características del mismo y particularidades del lector, para lograr una construcción de significado, así como a la producción de textos escritos que consideren el contexto, el destinatario y los propósitos que busca, empleando estrategias de producción diversas.

Analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones. Se pretende que los alumnos desarrollen su capacidad de análisis y juicio crítico de la información, proveniente de diferentes fuentes, para tomar decisiones de manera informada, razonada y referida a los intereses colectivos y las normas, en distintos contextos, sustentada en diferentes fuentes de información, escritas y orales.

Valorar la diversidad lingüística y cultural de México. Se pretende que los alumnos reconozcan y valoren la riqueza lingüística e intercultural de México y sus variedades, así como de otras lenguas, como formas de identidad. Asimismo, se busca que empleen el lenguaje oral y escrito para interpretar y explicar diversos procesos sociales, económicos, culturales y políticos como parte de la cultura democrática y del ejercicio ciudadano.

128

Juegos que favorecen el desarrollo de éstas competencias (juegos que se encuentran en el capítulo tres):

⇒ Reconocer voces de personas

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

- ⇒ Descubrir palabras que empiezan con igual sílaba
- ⇒ Descubrir palabras que terminan con la misma sílaba
- ⇒ Identificar objetos cuyos nombres empiezan con igual sonido.
- ⇒ Descubrir palabras que empiecen con la misma vocal.
- ⇒ Listar palabras que terminan en igual vocal.
- ⇒ Distinguir palabras agudas.
- ⇒ Repetir palabras escuchadas.
- ⇒ Repetir secuencias de palabras.
- ⇒ Recordar rimas, poesías y canciones.
- ⇒ Dar y ejecutar órdenes.
- ⇒ El ratoncito.
- ⇒ La gallina ciega.

MATEMÁTICAS

COMPETENCIAS MATEMÁTICAS

Resolver problemas de manera autónoma. Implica que los alumnos sepan identificar, plantear y resolver diferentes tipos de problemas o situaciones; por ejemplo, problemas con solución única, otros con varias soluciones o ninguna solución; problemas en los que sobren o falten datos; problemas o situaciones en los que sean los alumnos quienes planteen las preguntas. Se trata también de que los alumnos sean capaces de resolver un problema utilizando más de un procedimiento, reconociendo cuál o cuáles son más eficaces; o bien, que puedan probar la eficacia de un procedimiento al cambiar uno o más valores de las variables o el contexto del problema, para generalizar procedimientos de resolución.

Comunicar información matemática. Comprende la posibilidad de que los alumnos expresen, representen e interpreten información matemática contenida en una situación o en un fenómeno. Requiere que se comprendan y empleen diferentes formas de representar la información cualitativa y cuantitativa relacionada con la situación; se establezcan relaciones entre estas representaciones; se expongan con claridad las ideas matemáticas encontradas; se deduzca la información derivada de las representaciones, y se infieran propiedades, características o tendencias de la situación o del fenómeno representado.

Validar procedimientos y resultados. Consiste en que los alumnos adquieran la confianza suficiente para explicar y justificar los procedimientos y soluciones encontradas, mediante argumentos a su alcance que se orienten hacia el razonamiento deductivo y la demostración formal.

Manejar técnicas eficientemente. Se refiere al uso eficiente de procedimientos y formas de representación que hacen los alumnos al efectuar cálculos, con o sin apoyo de calculadora. Muchas veces el manejo eficiente o deficiente de técnicas establece la diferencia entre quienes resuelven los problemas de manera óptima y quienes alcanzan una solución incompleta o incorrecta. Esta competencia no se limita a usar mecánicamente las operaciones aritméticas; apunta principalmente al desarrollo del significado y uso de los números y de las operaciones, que se manifiesta en la capacidad de elegir adecuadamente la o las operaciones al resolver un problema; en la utilización del cálculo mental y la estimación, en el empleo de procedimientos abreviados o atajos a partir de las operaciones que se requieren en un problema, y en evaluar la pertinencia de los resultados. Para lograr el manejo eficiente de una técnica es necesario que los alumnos la sometan a prueba en muchos problemas distintos. Así adquirirán confianza en ella y la podrán adaptar a nuevos problemas.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Juegos que favorecen éstas competencias (juegos que se encuentran en el capítulo tres):

- ⇒ Colorear
- ⇒ Descubrir dibujos diferentes.
- ⇒ Identificación de propiedades.
- ⇒ Identificar dibujos iguales.
- ⇒ Observación de láminas.
- ⇒ Ordenar figuras y objetos según su tamaño.
- ⇒ Reconocer figuras geométricas en objetos.
- ⇒ Reconocer un objeto entre otros parecidos.
- ⇒ Observar varios objetos para reconocer uno de ellos.
- ⇒ Observar una figura y reconocerla entre otras parecidas.
- ⇒ Observar una lámina y enumerar sus elementos.
- ⇒ Detectar cambios en una figura.
- ⇒ El bastón mortal.
- ⇒ El cazador y los zorros.
- ⇒ El gallito ciego.
- ⇒ El toro en el corral.
- ⇒ Juntemos parejas.
- ⇒ Las esquinas.
- ⇒ Laberinto de zapatos.
- ⇒ Pelota a la pared.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

- ⇒ A cada uno su silla.
- ⇒ Bola en el túnel.
- ⇒ Campo azul.
- ⇒ Carrera de pelotas.
- ⇒ Caza de fieras.
- ⇒ El bastón plantado.
- ⇒ El cazador, el gorrión y la abeja.
- ⇒ El zorro y el conejo.
- ⇒ Alfombra mágica
- ⇒ Los cangrejos.

Exploración de la Naturaleza y la Sociedad.

COMPETENCIAS A DESARROLLAR EN LA ASIGNATURA

Relación entre la naturaleza y la sociedad en el tiempo. Implica que las niñas y los niños identifiquen las relaciones entre la naturaleza y la sociedad del lugar donde viven, y que ordenen cronológicamente los cambios en su vida personal, familiar y comunitaria. Asimismo, que localicen y representen lugares del espacio cercano en dibujos y croquis, y expresen sus puntos de vista sobre los cambios de sí mismos y del lugar donde viven a lo largo del tiempo.

Exploración de la naturaleza y la sociedad en fuentes de información. Implica que los alumnos obtengan información mediante la percepción y observación de seres vivos, fenómenos naturales, lugares, personas, actividades, costumbres y objetos de manera directa y a través de diversos recursos. Promueve la formulación de preguntas, la experimentación, búsqueda, selección y clasificación de información para dar explicaciones acerca del cuidado de su cuerpo y la naturaleza, y de los cambios en la vida cotidiana y del lugar donde viven a lo largo del tiempo.

Aprecio de sí mismo, de la naturaleza y de la sociedad. Favorece que las niñas y los niños se reconozcan como parte de los seres vivos, de la naturaleza, del lugar donde viven y de la historia para fortalecer su identidad personal y nacional. Promueve en los alumnos la participación en acciones que contribuyan al cuidado de sí mismos, de la naturaleza y del patrimonio cultural, así como saber actuar ante los riesgos del lugar donde viven para prevenir accidentes.

133

Juegos que favorecen éstas competencias (juegos que se encuentran en el capítulo tres):

- ⇒ Reconocer voces de personas.
- ⇒ Recordar rimas, poesías y canciones.
- ⇒ La gallina ciega.
- ⇒ El juego silencioso.
- ⇒ La conquista de la bandera.
- ⇒ Colorear
- ⇒ Descubrir dibujos diferentes.
- ⇒ Identificación de propiedades.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

- ⇒ Observar varios objetos para reconocer uno de ellos,
- ⇒ Detectar cambios en una figura.
- ⇒ Movimiento de hombro, brazo y mano.
- ⇒ El cóndor y las palomas.
- ⇒ El rescate.
- ⇒ Juntemos parejas.
- ⇒ Las ardillas.
- ⇒ Los cangrejos.

FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA

COMPETENCIAS CÍVICAS Y ÉTICAS

Conocimiento y cuidado de sí mismo. Esta competencia es un punto de referencia para todas las demás; consiste en la identificación de características físicas, emocionales y cognitivas que hacen a cada persona singular e irreplicable, reconociéndose con dignidad y valor, aptitudes y potencialidades para establecer relaciones afectivas para cuidar su salud, su integridad personal y el medio natural, así como para trazarse un proyecto de vida orientado hacia su realización personal. Se desarrolla a la par que el reconocimiento y la valoración de los otros, implicando el ejercicio de un pensamiento crítico y autónomo sobre su persona, puesto que un sujeto que reconoce los valores, la dignidad y los derechos propios puede asumir compromisos con los demás.

Autorregulación y ejercicio responsable de la libertad. En el ejercicio de la libertad se expresa la capacidad de las personas para discernir los intereses y motivaciones personales con respecto de los demás, así como el análisis de conflictos entre valores; consiste en la facultad de los sujetos de ejercer su libertad al tomar decisiones y regular su comportamiento de manera responsable y autónoma con base en el conocimiento de sí mismos, trazándose metas y esforzándose por alcanzarlas. Aprender a autorregularse implica reconocer que todas las personas pueden responder ante situaciones que despiertan sentimientos y emociones, pero también que poseen la facultad de regular su manifestación para no dañar la propia dignidad o la de otras personas.

Respeto y valoración de la diversidad. Se refiere a las facultades para reconocer la igualdad de las personas en dignidad y derechos, así como a respetar y valorar sus diferencias en su forma de ser, actuar, pensar, sentir, creer, vivir y convivir. La diversidad es una condición inherente a cualquier forma de vida y se expresa en aspectos como edad, sexo, religión, fisonomía, costumbres, tradiciones, formas de pensar, gustos, lengua y valores personales y culturales. También implica tener la posibilidad de colocarse en el lugar de los demás, de poner en segundo plano los intereses propios frente a los de personas en desventaja o de aplazarlos para el beneficio colectivo. Abarca la habilidad para dialogar con la disposición de trascender el propio punto de vista para conocer y valorar los de otras personas y culturas. A su vez implica equidad, lo cual demanda el desarrollo de la capacidad de empatía y solidaridad para comprender las circunstancias de otros, así como poder cuestionar y rechazar cualquier forma de discriminación, valorar y asumir comportamientos de respeto a la naturaleza y sus recursos.

Sentido de pertenencia a la comunidad, la nación y la humanidad. Esta competencia consiste en la posibilidad de que los alumnos se identifiquen y enorgullezcan de los vínculos de pertenencia a los diferentes grupos de los que forman parte, en los que se adquieren referencias y modelos que repercuten en la

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

significación de sus características personales y en la construcción de su identidad personal. El sentido de pertenencia se desarrolla desde los entornos social, cultural y ambiental inmediato en que las personas desarrollan lazos afectivos, se saben valoradas y comparten un conjunto de tradiciones, un pasado común, pautas de comportamiento, costumbres, valores y símbolos patrios que contribuyen al desarrollo de compromisos en proyectos comunes. Mediante el ejercicio de esta competencia se busca que los alumnos se reconozcan como integrantes responsables y activos de diversos grupos sociales generando disposiciones para participar constructivamente en el mejoramiento del ambiente social y natural, interesarse en la situación económica del país, cuestionar la indiferencia ante situaciones de injusticia y solidarizarse con las personas o grupos de diferentes latitudes y contextos, desde la familia, los grupos de amigos y la localidad, hasta ámbitos más extensos, como la entidad, la nación y la humanidad, de manera que se sientan involucrados, responsables y preparados para incidir en los acontecimientos de su entorno próximo y ante el impacto de los procesos de globalización económica, política y social, y sensibles con lo que les ocurre a otros seres humanos sin importar sus nacionalidades.

Manejo y resolución de conflictos. Esta competencia se refiere a la facultad para resolver conflictos cotidianos sin usar la violencia, privilegiando el diálogo, la cooperación, la negociación y la mediación en un marco de respeto a la legalidad. El conflicto se refiere a las situaciones en que se presentan diferencias de necesidades, intereses y valores entre dos o más perspectivas, y que afectan la relación entre individuos o grupos. El desarrollo de esta competencia involucra la disposición para vislumbrar soluciones pacíficas y respetuosas de los derechos humanos, de abrirse a la comprensión del otro para evitar desenlaces socialmente indeseables y aprovechar el potencial que contiene la divergencia de opiniones e intereses, privilegiando la pluralidad y las libertades de los individuos. Su ejercicio implica que los alumnos reconozcan los conflictos como componentes de la convivencia humana, y que su manejo y resolución demanda de la escucha activa, el diálogo, la empatía y el rechazo a todas las formas de violencia. Asimismo, plantea que analicen los factores que generan los conflictos, entre los que se encuentran diferentes maneras de ver el mundo y de jerarquizar valores, siendo una oportunidad para explorar y formular soluciones creativas a un problema.

Participación social y política. La participación se refiere a las acciones encaminadas a la búsqueda del bien común por medio de los mecanismos establecidos en las leyes para influir en las decisiones que afectan a todos los integrantes de la sociedad. Esta competencia consiste en la capacidad de tomar parte en decisiones y acciones de interés colectivo en distintos ámbitos de la convivencia social y política; para participar en el mejoramiento de la vida social es necesario que los alumnos desarrollen disposiciones para tomar acuerdos con los demás, participar en tareas colaborativas de manera responsable, comunicar con eficacia sus juicios y perspectivas sobre problemas que afectan a la colectividad, y formular propuestas y peticiones a personas o instituciones sociales y políticas, así como desarrollar su sentido de corresponsabilidad con representantes y autoridades de organizaciones sociales y políticas. También

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

propicia que se reconozcan como sujetos con derecho a intervenir e involucrarse en asuntos que les afectan directamente y en aquellos de interés colectivo, como la elección de representantes y el ejercicio del poder en las instituciones donde participan, mediante diferentes mecanismos democráticos, como el diálogo, la votación, la consulta, el consenso y el disenso. Asimismo, se considera tener en cuenta la situación de personas que viven en condiciones desfavorables, como un referente insoslayable para la organización y la acción colectiva.

Apego a la legalidad y sentido de justicia. El apego a la legalidad es un principio rector que implica la observancia irrestricta de la ley. La legalidad refiere al reconocimiento, respeto y cumplimiento de normas y leyes de carácter obligatorio para todos los integrantes de una colectividad, y se encuentra estrechamente vinculada con el valor de la justicia al considerar que ninguna persona se encuentra por encima de las leyes. Esta competencia alude a la capacidad del individuo de actuar con apego a las leyes e instituciones, siendo éstas producto del acuerdo entre los integrantes de la comunidad, estableciendo derechos y obligaciones para ciudadanos y responsabilidades para servidores públicos, y limitando el poder de los gobernantes en el ejercicio del poder público; constituyen la base para la solución de conflictos en una sociedad como mecanismos que regulan la convivencia democrática y protegen sus derechos. Se busca que los alumnos comprendan que las leyes y los acuerdos internacionales garantizan los derechos de las personas, promoviendo su aplicación siempre en un marco de respeto a los derechos humanos. Asimismo, plantea que reflexionen sobre la importancia de la justicia social como criterio para juzgar la condiciones de equidad entre personas y grupos.

Comprensión y aprecio por la democracia. La democracia alude, en el presente programa, tanto a una forma de gobierno como a una forma de actuar y relacionarse en la vida diaria, donde se garantiza el respeto y el trato digno a todas las personas. Así, esta competencia consiste en comprender, practicar, apreciar y defender la democracia como forma de vida y de organización política y social. Su ejercicio plantea que los alumnos participen en actividades de grupo, expresen sentimientos e ideas de manera respetuosa y consideren los puntos de vista de los demás, colaboren en acciones colectivas para mejorar la organización y el funcionamiento del grupo, lleven a cabo, de manera responsable y eficiente, las tareas asignadas, y participen en la resolución de conflictos, así como que valoren las ventajas de vivir en un régimen democrático, tomen parte en la construcción de una convivencia democrática en los espacios donde se relacionan, y se familiaricen con mecanismos y procesos democráticos para la deliberación, toma de decisiones y elección de representantes y autoridades, como la consulta, las votaciones, la iniciativa popular, el referéndum y el plebiscito; para ello es necesario que conozcan los fundamentos y la estructura del Estado y el gobierno en México, e identifiquen los mecanismos de que disponen los ciudadanos para influir en las decisiones públicas, acceder a información veraz, oportuna y transparente sobre la gestión en el manejo de recursos públicos y la rendición de cuentas del desempeño de servidores públicos.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

**Juegos que favorecen el desarrollo de éstas competencias (juegos
que se encuentran en el capítulo tres):**

En ésta unidad de conocimiento de los alumnos de primer año de primaria, los juegos que favorecen estas competencias son todos aquellos que los maestros crean convenientes y que se adecuen a las necesidades de su grupo.

EDUCACIÓN FÍSICA

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE EDUCACIÓN FÍSICA

Manifestación global de la corporeidad. Se busca formar un alumno competente en todas las actividades cotidianas dentro y fuera de la escuela; es decir, lograr una formación para la vida. La corporeidad como manifestación global de la persona se torna en una competencia esencial para que adquiera la conciencia sobre sí mismo y su realidad corporal. Entonces, es una realidad que se vive en todo momento; es el cuerpo vivido en sus manifestaciones más diversas: cuando juega, baila, corre, entrena, estudia o trabaja. Siempre hace acto de presencia en la vida cotidiana, en un espacio y un tiempo determinados, que es donde su construcción se lleva a cabo. Para establecer una relación con el otro, los seres humanos se comunican, y cuando lo hacen se implica la palabra y los movimientos del cuerpo. La corporeidad del alumno se edifica y recrea al interior de los procesos de socialización, por lo que la escuela es el espacio por excelencia para tan importante tarea.

La manifestación global de la corporeidad fomentará:

- Conocer el cuerpo: la finalidad de toda tarea educativa es conocer algo; por ejemplo, que el alumno se apropie de un contenido para que pueda dominarlo y utilizarlo en su beneficio. En Educación Física, el cuerpo (a partir del concepto de corporeidad) es considerado un contenido central, porque el alumno debe apropiarse de él (conocerlo), tener conciencia de sí y dar cuenta de su corporeidad.
- Sentir el cuerpo: las sensaciones juegan un papel importante para percibir la realidad corporal; por lo tanto, las sensaciones corporales proporcionan información sobre el mundo (de los objetos y los sujetos), y la más relevante es la información sobre sí mismo cuando el alumno toca, siente su cuerpo.
- Desarrollar el cuerpo: el desarrollo en los alumnos no se da de manera espontánea; se requiere la intervención del docente para aplicar nuevas estrategias que le permitan fomentar hábitos, habilidades y destrezas motrices que favorecerán las posibilidades de movimiento de los alumnos.
- Cuidar el cuerpo: todo alumno tiene derecho a un cuerpo saludable que le permita disfrutar de una vida plena, pero que le implica deberes para alcanzarlo; es conveniente considerar que la competencia debe articular ambos aspectos.
- Aceptar el cuerpo: esto se convierte en una tarea prioritaria y complicada, ya que es producto de la creciente insatisfacción corporal que en la actualidad manifiesta un gran número de personas.

Expresión y desarrollo de habilidades y destrezas motrices. Esta competencia enfatiza la expresión como forma de comunicación e interacción en el ser humano, el propósito central es que el alumno establezca relaciones comunicativas mediante las diversas posibilidades de la expresión motriz. La

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

corporeidad cobra sentido por medio de la expresión, en sus formas de manifestarse, ya sea escrita, oral o corporal. En la sesión de Educación Física el alumno puede utilizar esos medios, con el fin de que exteriorice sus percepciones, emociones y sentimientos, traducidas en movimientos gestuales, sean expresivos o actitudinales. Fomentar esta competencia en el niño implica hacerlo consciente de su manera particular de expresarse ante los demás, lo que le ayuda a ser aceptado y mejorar su autoestima; asimismo, su aprendizaje se construye mediante la investigación y toma de conciencia, producto de las sensaciones y percepciones inherentes a cada acción motriz; se consolida cuando el niño la integra como herramienta de uso común en su vida. El desarrollo de las habilidades y destrezas motrices se logra a partir de la puesta en práctica de los patrones básicos de movimiento: locomoción (reptar, gatear, caminar, trotar, correr y saltar), manipulación (lanzamientos, botar, rodar, jalar, empujar, mover objetos con ayuda de otros implementos, golpear, patear, atrapar, controlar objetos con diferentes partes del cuerpo) y estabilidad (giros, flexiones, balanceo, caídas y el control del centro de gravedad). En esta clasificación de movimientos se incluyen todos aquellos cuya combinación, producto de la práctica variable, permiten el enriquecimiento de la base motriz del alumno; en otro sentido, las habilidades motrices básicas nos llevan a las complejas y éstas, a su vez, a la iniciación deportiva y al deporte escolar.

Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa. El propósito central de esta competencia es que el alumno sea capaz de controlar su cuerpo, con el fin de que produzca respuestas motrices adecuadas para las distintas situaciones que se le presentan, tanto en la vida escolarizada como en los diversos contextos donde convive. Controlar la motricidad, como competencia educativa, implica apropiarse de una serie de elementos relacionados con el esquema corporal, la imagen corporal y la conciencia corporal, que buscan un equilibrio permanente entre tensión y relajación, para que el tono muscular adquiera cada vez mayores niveles de relajación, que son la base para desarrollar actividades cinéticas y posturales. Existe una gran relación entre la actividad tónica postural y cerebral, por lo que al atender el control de la motricidad se interviene sobre procesos de atención, manejo de emociones y desarrollo de la personalidad del alumno. El control que ejercen los niños sobre su cuerpo y sus movimientos se manifiesta en los mecanismos de decisión mediante estados de reposo o movimiento. Los procesos de índole perceptivo y el registro de las más diversas sensaciones alcanzan una mayor conciencia y profundidad. El equilibrio, la tensión muscular, la respiración-relajación y la coordinación resultan determinantes para el desarrollo y la valoración de la propia imagen corporal, y la adquisición de nuevos aprendizajes motores, que también implica el reconocimiento y control del ajuste postural, perceptivo y motriz, mejorando así la coordinación motriz en general. Por lo tanto, la imagen corporal, el esquema corporal y la conciencia corporal les permiten a los alumnos identificar sus posibilidades motrices y mejorar el conocimiento de sí mismos. El pensamiento está vinculado al conocimiento y es una facultad del individuo que le ayuda a interpretar su entorno. En esta competencia el alumno se pregunta: ¿qué debo hacer?, ¿para qué lo haré?, ¿cómo y de cuántas formas lo puedo lograr?,

¿qué resultados obtendré? La capacidad de analizar y sintetizar experiencias basadas en la memoria motriz, le permitirá crear nuevas situaciones con diversos resultados. La resolución de problemas motores a partir del control de la motricidad ayudará a los alumnos a comprender su propio cuerpo, sentirse bien con él, mejorar su autoestima, conocer sus posibilidades de movimiento y desarrollar habilidades motrices, accediendo a situaciones cada vez más complejas y en diferentes contextos, como el manejo de objetos, su orientación corporal en condiciones espaciales y temporales, y anticiparse a trayectorias y velocidades en diversas situaciones de juego. Al identificarse y valorarse a sí mismos, los alumnos incrementan su autoestima, su deseo de superación y confrontación en la medida que mejoran sus funciones de ajuste postural en distintas situaciones motrices; reconocen mejor sus capacidades físicas, habilidades motrices, su funcionamiento y la estructura de su cuerpo, y se adaptan con más facilidad al movimiento en las condiciones y circunstancias particulares de cada situación o momento. Además, regulan, dosifican y valoran su esfuerzo, accediendo a un nivel mayor de autoexigencia, de acuerdo con lo que estaban posibilitados para hacer y las exigencias propias de nuevas tareas a realizar, aceptan así su realidad corporal y la de sus compañeros. La corporeidad se expresa mediante la creatividad motriz, porque los alumnos ponen todo su potencial cognitivo, afectivo, social y motriz en busca de ideas innovadoras y valiosas que pueden estar dotadas de fluidez, flexibilidad y originalidad. En el ejercicio de la creatividad motriz, los alumnos desencadenan sus respuestas en el marco de las competencias y, con base en procesos de pensamiento divergente, producen un gran número de posibilidades de acción, seleccionando las más apropiadas a partir del problema o de la situación. En colectivo, las producciones creativas individuales promueven admiración y respeto a la imagen e identidad personales. Asimismo, el respeto a las diferencias equilibra las relaciones interpersonales y reivindica a la actividad física como una forma de construir un ambiente de seguridad.

Juegos que ayudan al desarrollo de éstas competencias (juegos que se encuentran en el capítulo tres):

En ésta asignatura, todos los juegos son aptos para desarrollar estas competencias, pero aquí es donde entra el criterio de selección del docente para determinar que juego es el que irá trabajando en cada una de sus clases.

EDUCACIÓN ARTÍSTICA

COMPETENCIA ARTÍSTICA Y CULTURAL

Que se conceptualiza como:

Una construcción de habilidades perceptivas y expresivas que dan apertura al conocimiento de los lenguajes artísticos y al fortalecimiento de las actitudes y los valores que favorecen el desarrollo del pensamiento artístico mediante experiencias estéticas para impulsar y fomentar el aprecio, la comprensión y la conservación del patrimonio cultural.

Estos componentes son concomitantes a las cinco competencias para la vida y a los rasgos del perfil de egreso de Educación Básica. La competencia permite que los alumnos integren a sus habilidades las herramientas necesarias para conocer y comprender el mundo desde una perspectiva estética, promoviendo el desarrollo del pensamiento artístico a partir de los lenguajes propios de esta asignatura que son considerados como el objeto de estudio, ya que ponen en práctica un conjunto de aspectos socioculturales, cognitivos y afectivos, que brindan la oportunidad de formular opiniones informadas, tomar decisiones, responder a retos y resolver problemas en forma creativa.

Por ello, la competencia artística y cultural implica la utilización de conocimientos (saberes), habilidades (saber hacer), valores y actitudes (estimar los resultados de ese hacer) que le otorgan al alumno diversas formas para considerar, comprender e interpretar críticamente las manifestaciones del arte y de la cultura en diferentes contextos, así como expresar ideas y sentimientos potencializando su propia capacidad estética y creadora por medio de los códigos presentes en los lenguajes de artes visuales, expresión corporal y danza, música y teatro.

142

Juegos que favorecen ésta competencia (capítulo tres):

⇒ Colorear

⇒ El juego del silencio

SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA

ESPAÑOL

COMPETENCIAS COMUNICATIVAS

Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender. Se busca que los alumnos empleen el lenguaje para interpretar, comprender y transformar el mundo, obteniendo nuevos conocimientos que les permitirán seguir aprendiendo durante toda la vida. Así como para que logren una comunicación eficaz y afectiva en diferentes contextos y situaciones, lo que les permitirá expresar con claridad sus sentimientos, ideas y opiniones de manera informada apoyándose en argumentos, y sean capaces de discutir con otros respetando sus puntos de vista.

Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas. Comprende el conocimiento de las características y significado de los textos, atendiendo a su tipo, contexto en el que se emplean y destinatario al que se dirigen. Se refiere también al empleo de las diferentes modalidades de lectura, en función del propósito del texto, las características del mismo y particularidades del lector, para lograr una construcción de significado, así como a la producción de textos escritos que consideren el contexto, el destinatario y los propósitos que busca, empleando estrategias de producción diversas.

Analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones. Se busca que los alumnos desarrollen su capacidad de análisis y juicio crítico de la información, proveniente de diferentes fuentes, para tomar decisiones de manera informada, razonada y referida a los intereses colectivos y las normas, en distintos contextos, sustentada en diversas fuentes de información, escritas y orales.

Valorar la diversidad lingüística y cultural de México. Se pretende que los alumnos reconozcan y valoren la riqueza lingüística e intercultural de México y sus variedades, así como de otras lenguas, como formas de identidad. Asimismo, se pretende que empleen el lenguaje oral y escrito para interpretar y explicar diversos procesos sociales, económicos, culturales y políticos como parte de la cultura democrática y del ejercicio ciudadano.

Juegos que favorecen estas competencias (capítulo tres):

- ⇒ Reconocer voces de personas
- ⇒ Descubrir palabras que empiezan con igual sílaba.
- ⇒ Descubrir palabras que terminan con la misma sílaba.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

- ⇒ Identificar objetos cuyos nombres empiezan con igual sonido.
- ⇒ Descubrir palabras que empiecen con la misma vocal
- ⇒ Listar palabras que terminan en igual vocal.
- ⇒ Distinguir palabras agudas.
- ⇒ Repetir palabras escuchadas
- ⇒ Repetir secuencias de palabras.
- ⇒ Recordar rimas, poesías y canciones.
- ⇒ Dar y ejecutar órdenes.
- ⇒ El ratoncito.
- ⇒ La gallina ciega.
- ⇒ Ratas y ratones.
- ⇒ Juegos de silencio.
- ⇒ El juego silencioso.
- ⇒ La conquista de la bandera.

MATEMÁTICAS

COMPETENCIAS MATEMÁTICAS

Resolver problemas de manera autónoma. Implica que los alumnos sepan identificar, plantear y resolver diferentes tipos de problemas o situaciones. Por ejemplo, problemas con solución única, otros con varias soluciones o ninguna solución; problemas en los que sobren o falten datos; problemas o situaciones en los que los alumnos planteen las preguntas. Se trata también de que los alumnos sean capaces de resolver un problema utilizando más de un procedimiento, reconociendo cuál o cuáles son más eficaces; o bien, que puedan probar la eficacia de un procedimiento al cambiar uno o más valores de las variables o el contexto del problema, para generalizar procedimientos de resolución.

Comunicar información matemática. Comprende la posibilidad de que los alumnos expresen, representen e interpreten información matemática contenida en una situación o un fenómeno. Requiere que se comprendan y empleen diferentes formas de representar la información cualitativa y cuantitativa relacionada con la situación; se establezcan relaciones entre estas representaciones; se expongan con claridad las ideas matemáticas encontradas; se deduzca la información derivada de las representaciones, y se infieran propiedades, características o tendencias de la situación o del fenómeno representado.

Validar procedimientos y resultados. Consiste en que los alumnos adquieran la confianza suficiente para explicar y justificar los procedimientos y soluciones encontradas, mediante argumentos a su alcance que se orienten hacia el razonamiento deductivo y la demostración formal.

Manejar técnicas eficientemente. Se refiere al uso eficiente de procedimientos y formas de representación que hacen los alumnos al efectuar cálculos, con o sin apoyo de calculadora. Muchas veces, el manejo eficiente o deficiente de técnicas establece la diferencia entre quienes resuelven los problemas de manera óptima y quienes alcanzan una solución incompleta o incorrecta. Esta competencia no se limita a usar mecánicamente las operaciones aritméticas; apunta principalmente al desarrollo del significado y uso de los números y las operaciones, que se manifiesta en la capacidad de elegir adecuadamente la o las operaciones al resolver un problema; en la utilización del cálculo mental y la estimación, en el empleo de procedimientos abreviados o atajos a partir de las operaciones que se requieren en un problema, y en evaluar la pertinencia de los resultados. Para lograr el manejo eficiente de una técnica es necesario que los alumnos la sometan a prueba en muchos problemas distintos. Así adquirirán confianza en ella y la podrán adaptar a nuevos problemas.

Juegos que favorecen éstas competencias (capítulo tres):

- ⇒ Colorear
- ⇒ Descubrir dibujos diferentes.
- ⇒ Identificación de propiedades.
- ⇒ Identificar dibujos iguales.
- ⇒ Observación de láminas.
- ⇒ Ordenar figuras y objetos según su tamaño.
- ⇒ Reconocer figuras geométricas en objetos.
- ⇒ Reconocer un objeto entre otros parecidos.
- ⇒ Observar varios objetos para reconocer uno de ellos.
- ⇒ Observar una figura y reconocerla entre otras parecidas.
- ⇒ Observar una lámina y enumerar sus elementos.
- ⇒ Detectar cambios en una figura.
- ⇒ El bastón mortal.
- ⇒ El cazador y los zorros.
- ⇒ El gallito ciego.
- ⇒ El toro en el corral.
- ⇒ Juntemos parejas.
- ⇒ Las esquinas.
- ⇒ Laberinto de zapatos.
- ⇒ Pelota a la pared.
- ⇒ A cada uno su silla.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

- ⇒ Bola en el túnel.
- ⇒ Campo azul.
- ⇒ Carrera de pelotas.
- ⇒ Caza de fieras.
- ⇒ El bastón plantado.
- ⇒ El cazador, el gorrión y la abeja.
- ⇒ El zorro y el conejo.
- ⇒ Alfombra mágica
- ⇒ Los cangrejos.

EXPLORACION DE LA NATURALEA Y LA SOCIEDAD

COMPETENCIAS A DESARROLLAR EN LA ASIGNATURA

Relación entre la naturaleza y la sociedad en el tiempo. Implica que las niñas y los niños identifiquen las relaciones entre la naturaleza y la sociedad del lugar donde viven, y que ordenen cronológicamente los cambios en su vida personal, familiar y comunitaria. Asimismo, que localicen y representen lugares del espacio cercano en dibujos y croquis, y expresen sus puntos de vista sobre los cambios de sí mismos y del lugar donde viven a lo largo del tiempo.

Exploración de la naturaleza y la sociedad en fuentes de información. Implica que los alumnos obtengan información mediante la percepción y observación de seres vivos, fenómenos naturales, lugares, personas, actividades, costumbres y objetos de manera directa y a través de diversos recursos. Promueve la formulación de preguntas, la experimentación, búsqueda, selección y clasificación de información para dar explicaciones acerca del cuidado de su cuerpo y la naturaleza, y de los cambios en la vida cotidiana y del lugar donde viven a lo largo del tiempo.

Aprecio de sí mismo, de la naturaleza y de la sociedad. Favorece que los alumnos se reconozcan como parte de los seres vivos, de la naturaleza, del lugar donde viven y de la historia para fortalecer su identidad personal y nacional. Promueve la participación en acciones que contribuyan al cuidado de sí mismos, de la naturaleza y del patrimonio cultural, así como saber actuar ante los riesgos del lugar donde viven para prevenir accidentes.

148

Juegos que favorecen éstas competencias (capítulo tres):

- ⇒ Reconocer voces de personas.
- ⇒ Recordar rimas, poesías y canciones.
- ⇒ La gallina ciega.
- ⇒ El juego silencioso.
- ⇒ La conquista de la bandera.
- ⇒ Colorear
- ⇒ Descubrir dibujos diferentes.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

- ⇒ Identificación de propiedades.
- ⇒ Observar varios objetos para reconocer uno de ellos,
- ⇒ Detectar cambios en una figura.
- ⇒ Movimiento de hombro, brazo y mano.
- ⇒ El cóndor y las palomas.
- ⇒ El rescate.
- ⇒ Juntemos parejas.
- ⇒ Las ardillas.
- ⇒ Los cangrejos.

EDUCACIÓN CÍVICA Y ÉTICA

COMPETENCIAS CÍVICAS Y ÉTICAS

Conocimiento y cuidado de sí mismo. Esta competencia es un punto de referencia para todas las demás; consiste en la identificación de características físicas, emocionales y cognitivas que hacen a cada persona singular e irreplicable, reconociéndose con dignidad y valor, aptitudes y potencialidades para establecer relaciones afectivas para cuidar su salud, su integridad personal y el medio natural, así como para trazarse un proyecto de vida orientado hacia su realización personal. Se desarrolla a la par que el reconocimiento y la valoración de los otros, implicando el ejercicio de un pensamiento crítico y autónomo sobre su persona, puesto que un sujeto que reconoce los valores, la dignidad y los derechos propios puede asumir compromisos con los demás.

Autorregulación y ejercicio responsable de la libertad. En el ejercicio de la libertad se expresa la capacidad de las personas para discernir los intereses y motivaciones personales con respecto de los demás, así como el análisis de conflictos entre valores; consiste en la facultad de los sujetos de ejercer su libertad al tomar decisiones y regular su comportamiento de manera responsable y autónoma con base en el conocimiento de sí mismos, trazándose metas y esforzándose por alcanzarlas. Aprender a autorregularse implica reconocer que todas las personas pueden responder ante situaciones que despiertan sentimientos y emociones, pero también que poseen la facultad de regular su manifestación para no dañar la propia dignidad o la de otras personas.

Respeto y valoración de la diversidad. Se refiere a las facultades para reconocer la igualdad de las personas en dignidad y derechos, así como a respetar y valorar sus diferencias en su forma de ser, actuar, pensar, sentir, creer, vivir y convivir. La diversidad es una condición inherente a cualquier forma de vida y se expresa en aspectos como edad, sexo, religión, fisonomía, costumbres, tradiciones, formas de pensar, gustos, lengua y valores personales y culturales. También implica tener la posibilidad de colocarse en el lugar de los demás, de poner en segundo plano los intereses propios frente a los de personas en desventaja o de aplazarlos para el beneficio colectivo. Abarca la habilidad para dialogar con la disposición de trascender el propio punto de vista para conocer y valorar los de otras personas y culturas. A su vez implica equidad, lo cual demanda el desarrollo de la capacidad de empatía y solidaridad para comprender las circunstancias de otros, así como poder cuestionar y rechazar cualquier forma de discriminación, valorar y asumir comportamientos de respeto a la naturaleza y sus recursos.

Sentido de pertenencia a la comunidad, la nación y la humanidad. Esta competencia consiste en la posibilidad de que los alumnos se identifiquen y enorgullezcan de los vínculos de pertenencia a los diferentes grupos de los que forman parte, en los que se adquieren referencias y modelos que repercuten en la significación de sus características personales y en la construcción de su

identidad personal. El sentido de pertenencia se desarrolla desde los entornos social, cultural y ambiental inmediato en que las personas desarrollan lazos afectivos, se saben valoradas y comparten un conjunto de tradiciones, un pasado común, pautas de comportamiento, costumbres, valores y símbolos patrios que contribuyen al desarrollo de compromisos en proyectos comunes. Mediante el ejercicio de esta competencia se busca que los alumnos se reconozcan como integrantes responsables y activos de diversos grupos sociales generando disposiciones para participar constructivamente en el mejoramiento del ambiente social y natural, interesarse en la situación económica del país, cuestionar la indiferencia ante situaciones de injusticia y solidarizarse con las personas o grupos de diferentes latitudes y contextos, desde la familia, los grupos de amigos y la localidad, hasta ámbitos más extensos, como la entidad, la nación y la humanidad, de manera que se sientan involucrados, responsables y preparados para incidir en los acontecimientos de su entorno próximo y ante el impacto de los procesos de globalización económica, política y social, y sensibles con lo que les ocurre a otros seres humanos sin importar sus nacionalidades.

Manejo y resolución de conflictos. Esta competencia se refiere a la facultad para resolver conflictos cotidianos sin usar la violencia, privilegiando el diálogo, la cooperación, la negociación y la mediación en un marco de respeto a la legalidad. El conflicto se refiere a las situaciones en que se presentan diferencias de necesidades, intereses y valores entre dos o más perspectivas, y que afectan la relación entre individuos o grupos. El desarrollo de esta competencia involucra la disposición para vislumbrar soluciones pacíficas y respetuosas de los derechos humanos, de abrirse a la comprensión del otro para evitar desenlaces socialmente indeseables y aprovechar el potencial que contiene la divergencia de opiniones e intereses, privilegiando la pluralidad y las libertades de los individuos. Su ejercicio implica que los alumnos reconozcan los conflictos como componentes de la convivencia humana, y que su manejo y resolución demanda de la escucha activa, el diálogo, la empatía y el rechazo a todas las formas de violencia. Asimismo, plantea que analicen los factores que generan los conflictos, entre los que se encuentran diferentes maneras de ver el mundo y de jerarquizar valores, siendo una oportunidad para explorar y formular soluciones creativas a un problema.

Participación social y política. La participación se refiere a las acciones encaminadas a la búsqueda del bien común por medio de los mecanismos establecidos en las leyes para influir en las decisiones que afectan a todos los integrantes de la sociedad. Esta competencia consiste en la capacidad de tomar parte en decisiones y acciones de interés colectivo en distintos ámbitos de la convivencia social y política; para participar en el mejoramiento de la vida social es necesario que los alumnos desarrollen disposiciones para tomar acuerdos con los demás, participar en tareas colaborativas de manera responsable, comunicar con eficacia sus juicios y perspectivas sobre problemas que afectan a la colectividad, y formular propuestas y peticiones a personas o instituciones sociales y políticas, así como desarrollar su sentido de corresponsabilidad con representantes y autoridades de organizaciones sociales y políticas. También propicia que se reconozcan como sujetos con derecho a intervenir e involucrarse

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

en asuntos que les afectan directamente y en aquellos de interés colectivo, como la elección de representantes y el ejercicio del poder en las instituciones donde participan, mediante diferentes mecanismos democráticos, como el diálogo, la votación, la consulta, el consenso y el disenso. Asimismo, se considera tener en cuenta la situación de personas que viven en condiciones desfavorables, como un referente insoslayable para la organización y la acción colectiva.

Apego a la legalidad y sentido de justicia. El apego a la legalidad es un principio rector que implica la observancia irrestricta de la ley. La legalidad refiere al reconocimiento, respeto y cumplimiento de normas y leyes de carácter obligatorio para todos los integrantes de una colectividad, y se encuentra estrechamente vinculada con el valor de la justicia al considerar que ninguna persona se encuentra por encima de las leyes. Esta competencia alude a la capacidad del individuo de actuar con apego a las leyes e instituciones, siendo éstas producto del acuerdo entre los integrantes de la comunidad, estableciendo derechos y obligaciones para ciudadanos y responsabilidades para servidores públicos, y limitando el poder de los gobernantes en el ejercicio del poder público; constituyen la base para la solución de conflictos en una sociedad como mecanismos que regulan la convivencia democrática y protegen sus derechos. Se busca que los alumnos comprendan que las leyes y los acuerdos internacionales garantizan los derechos de las personas, promoviendo su aplicación siempre en un marco de respeto a los derechos humanos. Asimismo, plantea que reflexionen sobre la importancia de la justicia social como criterio para juzgar la condiciones de equidad entre personas y grupos.

Comprensión y aprecio por la democracia. La democracia alude, en el presente programa, tanto a una forma de gobierno como a una forma de actuar y relacionarse en la vida diaria, donde se garantiza el respeto y el trato digno a todas las personas. Así, esta competencia consiste en comprender, practicar, apreciar y defender la democracia como forma de vida y de organización política y social. Su ejercicio plantea que los alumnos participen en actividades de grupo, expresen sentimientos e ideas de manera respetuosa y consideren los puntos de vista de los demás, colaboren en acciones colectivas para mejorar la organización y el funcionamiento del grupo, lleven a cabo, de manera responsable y eficiente, las tareas asignadas, y participen en la resolución de conflictos, así como que valoren las ventajas de vivir en un régimen democrático, tomen parte en la construcción de una convivencia democrática en los espacios donde se relacionan, y se familiaricen con mecanismos y procesos democráticos para la deliberación, toma de decisiones y elección de representantes y autoridades, como la consulta, las votaciones, la iniciativa popular, el referéndum y el plebiscito; para ello es necesario que conozcan los fundamentos y la estructura del Estado y el gobierno en México, e identifiquen los mecanismos de que disponen los ciudadanos para influir en las decisiones públicas, acceder a información veraz, oportuna y transparente sobre la gestión en el manejo de recursos públicos y la rendición de cuentas del desempeño de servidores públicos.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Juegos que favorecen el desarrollo de éstas competencias (capítulo tres):

En ésta unidad de conocimiento de los alumnos de primer año de primaria, los juegos que favorecen estas competencias son todos aquellos que los maestros crean convenientes y que se adecuen a las necesidades de su grupo.

EDUCACIÓN FÍSICA

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE EDUCACIÓN FÍSICA

Manifestación global de la corporeidad. Se busca formar un alumno competente en todas las actividades cotidianas dentro y fuera de la escuela; es decir, lograr una formación para la vida. La corporeidad como manifestación global de la persona se torna en una competencia esencial para que adquiera la conciencia sobre sí mismo y su realidad corporal. Entonces, es una realidad que se vive en todo momento; es el cuerpo vivido en sus manifestaciones más diversas: cuando juega, baila, corre, entrena, estudia o trabaja. Siempre hace acto de presencia en la vida cotidiana, en un espacio y un tiempo determinados, que es donde su construcción se lleva a cabo. Para establecer una relación con el otro, los seres humanos se comunican, y cuando lo hacen se implica la palabra y los movimientos del cuerpo. La corporeidad del alumno se edifica y recrea al interior de los procesos de socialización, por lo que la escuela es el espacio por excelencia para tan importante tarea.

La manifestación global de la corporeidad fomentará:

- Conocer el cuerpo: la finalidad de toda tarea educativa es conocer algo; por ejemplo, que el alumno se apropie de un contenido para que pueda dominarlo y utilizarlo en su beneficio. En Educación Física, el cuerpo (a partir del concepto de corporeidad) es considerado un contenido central, porque el alumno debe apropiarse de él (conocerlo), tener conciencia de sí y dar cuenta de su corporeidad.
- Sentir el cuerpo: las sensaciones juegan un papel importante para percibir la realidad corporal; por lo tanto, las sensaciones corporales proporcionan información sobre el mundo (de los objetos y los sujetos), y la más relevante es la información sobre sí mismo cuando el alumno toca, siente su cuerpo.
- Desarrollar el cuerpo: el desarrollo en los alumnos no se da de manera espontánea; se requiere la intervención del docente para aplicar nuevas estrategias que le permitan fomentar hábitos, habilidades y destrezas motrices que favorecerán las posibilidades de movimiento de los alumnos.
- Cuidar el cuerpo: todo alumno tiene derecho a un cuerpo saludable que le permita disfrutar de una vida plena, pero que le implica deberes para alcanzarlo; es conveniente considerar que la competencia debe articular ambos aspectos.
- Aceptar el cuerpo: esto se convierte en una tarea prioritaria y complicada, ya que es producto de la creciente insatisfacción corporal que en la actualidad manifiesta un gran número de personas.

Expresión y desarrollo de habilidades y destrezas motrices. Esta competencia enfatiza la expresión como forma de comunicación e interacción en el ser humano, el propósito central es que el alumno establezca relaciones comunicativas mediante las diversas posibilidades de la expresión motriz. La corporeidad cobra sentido por medio de la expresión, en sus formas de

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

manifestarse, ya sea escrita, oral o corporal. En la sesión de Educación Física el alumno puede utilizar esos medios, con el fin de que exteriorice sus percepciones, emociones y sentimientos, traducidas en movimientos gestuales, sean expresivos o actitudinales. Fomentar esta competencia en el niño implica hacerlo consciente de su manera particular de expresarse ante los demás, lo que le ayuda a ser aceptado y mejorar su autoestima; asimismo, su aprendizaje se construye mediante la investigación y toma de conciencia, producto de las sensaciones y percepciones inherentes a cada acción motriz; se consolida cuando el niño la integra como herramienta de uso común en su vida. El desarrollo de las habilidades y destrezas motrices se logra a partir de la puesta en práctica de los patrones básicos de movimiento: locomoción (reptar, gatear, caminar, trotar, correr y saltar), manipulación (lanzamientos, botar, rodar, jalar, empujar, mover objetos con ayuda de otros implementos, golpear, patear, atrapar, controlar objetos con diferentes partes del cuerpo) y estabilidad (giros, flexiones, balanceo, caídas y el control del centro de gravedad). En esta clasificación de movimientos se incluyen todos aquellos cuya combinación, producto de la práctica variable, permiten el enriquecimiento de la base motriz del alumno; en otro sentido, las habilidades motrices básicas nos llevan a las complejas y éstas, a su vez, a la iniciación deportiva y al deporte escolar.

Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa. El propósito central de esta competencia es que el alumno sea capaz de controlar su cuerpo, con el fin de que produzca respuestas motrices adecuadas para las distintas situaciones que se le presentan, tanto en la vida escolarizada como en los diversos contextos donde convive. Controlar la motricidad, como competencia educativa, implica apropiarse de una serie de elementos relacionados con el esquema corporal, la imagen corporal y la conciencia corporal, que buscan un equilibrio permanente entre tensión y relajación, para que el tono muscular adquiera cada vez mayores niveles de relajación, que son la base para desarrollar actividades cinéticas y posturales. Existe una gran relación entre la actividad tónica postural y cerebral, por lo que al atender el control de la motricidad se interviene sobre procesos de atención, manejo de emociones y desarrollo de la personalidad del alumno. El control que ejercen los niños sobre su cuerpo y sus movimientos se manifiesta en los mecanismos de decisión mediante estados de reposo o movimiento. Los procesos de índole perceptivo y el registro de las más diversas sensaciones alcanzan una mayor conciencia y profundidad. El equilibrio, la tensión muscular, la respiración-relajación y la coordinación resultan determinantes para el desarrollo y la valoración de la propia imagen corporal, y la adquisición de nuevos aprendizajes motores, que también implica el reconocimiento y control del ajuste postural, perceptivo y motriz, mejorando así la coordinación motriz en general. Por lo tanto, la imagen corporal, el esquema corporal y la conciencia corporal les permiten a los alumnos identificar sus posibilidades motrices y mejorar el conocimiento de sí mismos. El pensamiento está vinculado al conocimiento y es una facultad del individuo que le ayuda a interpretar su entorno. En esta competencia el alumno se pregunta: ¿qué debo hacer?, ¿para qué lo haré?, ¿cómo y de cuántas formas lo puedo lograr?, ¿qué resultados obtendré? La capacidad de analizar y sintetizar experiencias

basadas en la memoria motriz, le permitirá crear nuevas situaciones con diversos resultados. La resolución de problemas motores a partir del control de la motricidad ayudará a los alumnos a comprender su propio cuerpo, sentirse bien con él, mejorar su autoestima, conocer sus posibilidades de movimiento y desarrollar habilidades motrices, accediendo a situaciones cada vez más complejas y en diferentes contextos, como el manejo de objetos, su orientación corporal en condiciones espaciales y temporales, y anticiparse a trayectorias y velocidades en diversas situaciones de juego. Al identificarse y valorarse a sí mismos, los alumnos incrementan su autoestima, su deseo de superación y confrontación en la medida que mejoran sus funciones de ajuste postural en distintas situaciones motrices; reconocen mejor sus capacidades físicas, habilidades motrices, su funcionamiento y la estructura de su cuerpo, y se adaptan con más facilidad al movimiento en las condiciones y circunstancias particulares de cada situación o momento. Además, regulan, dosifican y valoran su esfuerzo, accediendo a un nivel mayor de autoexigencia, de acuerdo con lo que estaban posibilitados para hacer y las exigencias propias de nuevas tareas a realizar, aceptan así su realidad corporal y la de sus compañeros. La corporeidad se expresa mediante la creatividad motriz, porque los alumnos ponen todo su potencial cognitivo, afectivo, social y motriz en busca de ideas innovadoras y valiosas que pueden estar dotadas de fluidez, flexibilidad y originalidad. En el ejercicio de la creatividad motriz, los alumnos desencadenan sus respuestas en el marco de las competencias y, con base en procesos de pensamiento divergente, producen un gran número de posibilidades de acción, seleccionando las más apropiadas a partir del problema o de la situación. En colectivo, las producciones creativas individuales promueven admiración y respeto a la imagen e identidad personales. Asimismo, el respeto a las diferencias equilibra las relaciones interpersonales y reivindica a la actividad física como una forma de construir un ambiente de seguridad.

Juegos que ayudan al desarrollo de éstas competencias (capítulo tres).

En ésta asignatura, todos los juegos son aptos para desarrollar estas competencias, pero aquí es donde entra el criterio de selección del docente para determinar que juego es el que irá trabajando en cada una de sus clases.

EDUCACIÓN ARTÍSTICA

COMPETENCIA ARTÍSTICA Y CULTURAL

Que se conceptualiza como:

Una construcción de habilidades perceptivas y expresivas que dan apertura al conocimiento de los lenguajes artísticos y al fortalecimiento de las actitudes y los valores que favorecen el desarrollo del pensamiento artístico mediante experiencias estéticas para impulsar y fomentar el aprecio, la comprensión y la conservación del patrimonio cultural.

Estos componentes son concomitantes a las cinco competencias para la vida y a los rasgos del perfil de egreso de Educación Básica. La competencia permite que los alumnos integren a sus habilidades las herramientas necesarias para conocer y comprender el mundo desde una perspectiva estética, promoviendo el desarrollo del pensamiento artístico a partir de los lenguajes propios de esta asignatura que son considerados como el objeto de estudio, ya que ponen en práctica un conjunto de aspectos socioculturales, cognitivos y afectivos, que brindan la oportunidad de formular opiniones informadas, tomar decisiones, responder a retos y resolver problemas en forma creativa.

Por ello, la competencia artística y cultural implica la utilización de conocimientos (saberes), habilidades (saber hacer), valores y actitudes (estimar los resultados de ese hacer) que le otorgan al alumno diversas formas para considerar, comprender e interpretar críticamente las manifestaciones del arte y de la cultura en diferentes contextos, así como expresar ideas y sentimientos potencializando su propia capacidad estética y creadora por medio de los códigos presentes en los lenguajes de artes visuales, expresión corporal y danza, música y teatro.

157

Juegos que favorecen ésta competencia (capítulo tres):

- ⇒ Colorear
- ⇒ El juego del silencio.

TERCER GRADO DE PRIMARIA

ESPAÑOL

COMPETENCIAS COMUNICATIVAS

Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender. Se busca que los alumnos empleen el lenguaje para interpretar, comprender y transformar el mundo, obteniendo nuevos conocimientos que les permitirán seguir aprendiendo durante toda la vida. Así como para que logren una comunicación eficaz y afectiva en diferentes contextos y situaciones, lo que les permitirá expresar con claridad sus sentimientos, ideas y opiniones de manera informada apoyándose en argumentos, y sean capaces de discutir con otros respetando sus puntos de vista.

Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas. Comprende el conocimiento de las características y significado de los textos, atendiendo a su tipo, contexto en el que se emplean y destinatario al que se dirigen. Se refiere también al empleo de las diferentes modalidades de lectura, en función del propósito del texto, las características del mismo y particularidades del lector, para lograr una construcción de significado, así como a la producción de textos escritos que consideren el contexto, el destinatario y los propósitos que busca, empleando estrategias de producción diversas.

Analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones. Se busca que los alumnos desarrollen su capacidad de análisis y juicio crítico de la información, proveniente de diferentes fuentes, para tomar decisiones de manera informada, razonada y referida a los intereses colectivos y las normas, en distintos contextos, sustentada en diversas fuentes de información, escritas y orales.

Valorar la diversidad lingüística y cultural de México. Se pretende que los alumnos reconozcan y valoren la riqueza lingüística e intercultural de México y sus variedades, así como de otras lenguas, como formas de identidad. Asimismo, se pretende que empleen el lenguaje oral y escrito para interpretar y explicar diversos procesos sociales, económicos, culturales y políticos como parte de la cultura democrática y del ejercicio ciudadano.

158

Juegos que favorecen estas competencias (capítulo tres):

- ⇒ Reconocer voces de personas
- ⇒ Descubrir palabras que empiezan con igual sílaba.
- ⇒ Descubrir palabras que terminan con la misma sílaba.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

- ⇒ Identificar objetos cuyos nombres empiezan con igual sonido.
- ⇒ Descubrir palabras que empiecen con la misma vocal
- ⇒ Listar palabras que terminan en igual vocal.
- ⇒ Distinguir palabras agudas.
- ⇒ Repetir palabras escuchadas
- ⇒ Repetir secuencias de palabras.
- ⇒ Recordar rimas, poesías y canciones.
- ⇒ Dar y ejecutar órdenes.
- ⇒ El ratoncito.
- ⇒ La gallina ciega.
- ⇒ Ratas y ratones.
- ⇒ Juegos de silencio.
- ⇒ El juego silencioso.
- ⇒ La conquista de la bandera.

MATEMÁTICAS

COMPETENCIAS MATEMÁTICAS

Resolver problemas de manera autónoma. Implica que los alumnos sepan identificar, plantear y resolver diferentes tipos de problemas o situaciones. Por ejemplo, problemas con solución única, otros con varias soluciones o ninguna solución; problemas en los que sobren o falten datos; problemas o situaciones en los que los alumnos planteen las preguntas. Se trata también de que los alumnos sean capaces de resolver un problema utilizando más de un procedimiento, reconociendo cuál o cuáles son más eficaces; o bien, que puedan probar la eficacia de un procedimiento al cambiar uno o más valores de las variables o el contexto del problema, para generalizar procedimientos de resolución.

Comunicar información matemática. Comprende la posibilidad de que los alumnos expresen, representen e interpreten información matemática contenida en una situación o un fenómeno. Requiere que se comprendan y empleen diferentes formas de representar la información cualitativa y cuantitativa relacionada con la situación; se establezcan relaciones entre estas representaciones; se expongan con claridad las ideas matemáticas encontradas; se deduzca la información derivada de las representaciones, y se infieran propiedades, características o tendencias de la situación o del fenómeno representado.

Validar procedimientos y resultados. Consiste en que los alumnos adquieran la confianza suficiente para explicar y justificar los procedimientos y soluciones encontradas, mediante argumentos a su alcance que se orienten hacia el razonamiento deductivo y la demostración formal.

Manejar técnicas eficientemente. Se refiere al uso eficiente de procedimientos y formas de representación que hacen los alumnos al efectuar cálculos, con o sin apoyo de calculadora. Muchas veces, el manejo eficiente o deficiente de técnicas establece la diferencia entre quienes resuelven los problemas de manera óptima y quienes alcanzan una solución incompleta o incorrecta. Esta competencia no se limita a usar mecánicamente las operaciones aritméticas; apunta principalmente al desarrollo del significado y uso de los números y las operaciones, que se manifiesta en la capacidad de elegir adecuadamente la o las operaciones al resolver un problema; en la utilización del cálculo mental y la estimación, en el empleo de procedimientos abreviados o atajos a partir de las operaciones que se requieren en un problema, y en evaluar la pertinencia de los resultados. Para lograr el manejo eficiente de una técnica es necesario que los alumnos la sometan a prueba en muchos problemas distintos. Así adquirirán confianza en ella y la podrán adaptar a nuevos problemas.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Juegos que favorecen éstas competencias (capítulo tres):

- ⇒ Colorear
- ⇒ Descubrir dibujos diferentes.
- ⇒ Identificación de propiedades.
- ⇒ Identificar dibujos iguales.
- ⇒ Observación de láminas.
- ⇒ Ordenar figuras y objetos según su tamaño.
- ⇒ Reconocer figuras geométricas en objetos.
- ⇒ Reconocer un objeto entre otros parecidos.
- ⇒ Observar varios objetos para reconocer uno de ellos.
- ⇒ Observar una figura y reconocerla entre otras parecidas.
- ⇒ Observar una lámina y enumerar sus elementos.
- ⇒ Detectar cambios en una figura.
- ⇒ El bastón mortal.
- ⇒ El cazador y los zorros.
- ⇒ El gallito ciego.
- ⇒ El toro en el corral.
- ⇒ Juntemos parejas.
- ⇒ Las esquinas.
- ⇒ Laberinto de zapatos.
- ⇒ Pelota a la pared.
- ⇒ A cada uno su silla.
- ⇒ Bola en el túnel.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

- ⇒ Campo azul.
- ⇒ Carrera de pelotas.
- ⇒ Caza de fieras.
- ⇒ El bastón plantado.
- ⇒ El cazador, el gorrión y la abeja.
- ⇒ El zorro y el conejo.
- ⇒ Alfombra mágica
- ⇒ Los cangrejos.

CIENCIAS NATURALES

COMPETENCIAS PARA LA FORMACIÓN CIENTÍFICA BÁSICA

Comprensión de fenómenos y procesos naturales desde la perspectiva científica. Implica que los alumnos adquieran conocimientos, habilidades y actitudes que les permitan comprender mejor los fenómenos naturales, y relacionar estos aprendizajes con la vida cotidiana, de manera que entiendan que la ciencia es capaz de responder sus preguntas y explicar fenómenos naturales cotidianos relacionados con la vida, los materiales, las interacciones, el ambiente y la salud.

En este proceso los alumnos plantean preguntas y buscan respuestas sobre diversos fenómenos y procesos naturales para fortalecer su comprensión del mundo. A partir del análisis, desde una perspectiva sistémica, los alumnos también podrán desarrollar sus niveles de representación e interpretación acerca de los fenómenos y procesos naturales. Igualmente, podrán diseñar y realizar proyectos, experimentos e investigaciones, así como argumentar utilizando términos científicos de manera adecuada y fuentes de información confiables, en diversos contextos y situaciones, para desarrollar nuevos conocimientos.

Toma de decisiones informadas para el cuidado del ambiente y la promoción de la salud orientadas a la cultura de la prevención. Supone que los alumnos participen en acciones que promuevan el consumo responsable de los componentes naturales del ambiente y colaboren de manera informada en la promoción de la salud, con base en la autoestima y el conocimiento del funcionamiento integral del cuerpo humano. Se pretende que los alumnos analicen, evalúen y argumenten respecto a las alternativas planteadas sobre situaciones problemáticas socialmente relevantes y desafiantes desde el punto de vista cognitivo. Asimismo, que actúen en beneficio de su salud personal y colectiva aplicando sus conocimientos científicos y tecnológicos, sus habilidades, valores y actitudes; que tomen decisiones y realicen acciones para el mejoramiento de su calidad de vida, con base en la promoción de la cultura de la prevención, para favorecer la conformación de una ciudadanía respetuosa, participativa y solidaria.

Comprensión de los alcances y limitaciones de la ciencia y del desarrollo tecnológico en diversos contextos. Implica que los alumnos reconozcan y valoren la construcción y el desarrollo de la ciencia y, de esta manera, se apropien de su visión contemporánea, entendida como un proceso social en constante actualización, con impactos positivos y negativos, que toma como punto de contraste otras perspectivas explicativas, y cuyos resultados son aprovechados según la cultura y las necesidades de la sociedad.

Implica estimular en los alumnos la valoración crítica de las repercusiones de la ciencia y la tecnología en el ambiente natural, social y cultural; asimismo, que relacionen los conocimientos científicos con los de otras disciplinas para explicar los fenómenos y procesos naturales, y aplicarlos en contextos y situaciones de relevancia social y ambiental.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Juegos que favorecen éstas competencias (capítulo tres):

- ⇒ Colorear
- ⇒ Descubrir dibujos diferentes.
- ⇒ Identificación de propiedades.
- ⇒ Identificar dibujos iguales.
- ⇒ Observación de láminas.
- ⇒ Observar varios objetos para reconocer uno de ellos.
- ⇒ Detectar cambios en una figura.
- ⇒ El juego silencioso.

LA ENTIDAD DONDE VIVO

COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN EN LA ASIGNATURA

Relación del espacio geográfico y tiempo histórico. Permite a los alumnos localizar lugares y reconocer relaciones entre la naturaleza, la sociedad, las condiciones económicas, las manifestaciones culturales y las tradiciones, así como el ordenamiento temporal, los cambios, las causas de los acontecimientos y procesos históricos en la escala estatal. Con ello, se promueve que los alumnos expresen sus puntos de vista sobre los cambios en el espacio de manera integral con los acontecimientos del pasado, el presente y el futuro de la entidad donde viven.

Manejo de información geográfica e histórica. Implica la percepción y observación de lugares, actividades, costumbres, objetos y construcciones, así como de las condiciones naturales y sociales de la entidad, de manera directa y por medio de diversos recursos, para buscar, seleccionar, clasificar, comparar, analizar y sintetizar información relevante en escritos, dibujos, imágenes, fotografías, mapas, esquemas, crónicas y entrevistas. Se promueve que los alumnos formulen interrogantes y explicaciones para interpretar y representar la vida cotidiana y las características del territorio de la entidad a lo largo del tiempo.

Aprecio de la diversidad natural y cultural. Favorece en los alumnos la valoración de la diversidad que caracteriza a la entidad para desarrollar empatía con las sociedades de otros tiempos, un sentido de pertenencia e identidad a partir de reconocer el legado del pasado y contar con una actitud crítica sobre el presente y el devenir de los grupos humanos. Los alumnos podrán aplicar sus aprendizajes sobre el pasado y el presente para que participen de manera informada y activa en el cuidado y conservación del ambiente y del patrimonio cultural, así como saber actuar ante los riesgos.

165

Juegos que favorecen el desarrollo de éstas competencias (capítulo tres):

- ⇒ El juego silencioso.
- ⇒ Recordar rimas, poesías y canciones.

FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA

COMPETENCIAS CÍVICAS Y ÉTICAS

Conocimiento y cuidado de sí mismo. Esta competencia es un punto de referencia para todas las demás; consiste en la identificación de características físicas, emocionales y cognitivas que hacen a cada persona singular e irreplicable, reconociéndose con dignidad y valor, aptitudes y potencialidades para establecer relaciones afectivas para cuidar su salud, su integridad personal y el medio natural, así como para trazarse un proyecto de vida orientado hacia su realización personal. Se desarrolla a la par que el reconocimiento y la valoración de los otros, implicando el ejercicio de un pensamiento crítico y autónomo sobre su persona, puesto que un sujeto que reconoce los valores, la dignidad y los derechos propios puede asumir compromisos con los demás.

Autorregulación y ejercicio responsable de la libertad. En el ejercicio de la libertad se expresa la capacidad de las personas para discernir los intereses y motivaciones personales respecto de los demás, así como el análisis de conflictos entre valores; consiste en la facultad de los sujetos de ejercer su libertad al tomar decisiones y regular su comportamiento de manera responsable y autónoma con base en el conocimiento de sí mismos, trazándose metas y esforzándose por alcanzarlas. Aprender a autorregularse implica reconocer que todas las personas pueden responder ante situaciones que despiertan sentimientos y emociones, pero también que poseen la facultad de regular su manifestación para no dañar la propia dignidad o la de otras personas.

Respeto y valoración de la diversidad. Se refiere a las facultades para reconocer la igualdad de las personas en dignidad y derechos, así como a respetar y valorar sus diferencias en su forma de ser, actuar, pensar, sentir, creer, vivir y convivir. La diversidad es una condición inherente a cualquier forma de vida y se expresa en aspectos como edad, sexo, religión, fisonomía, costumbres, tradiciones, formas de pensar, gustos, lengua y valores personales y culturales. También implica tener la posibilidad de colocarse en el lugar de los demás, de poner en segundo plano los intereses propios frente a los de personas en desventaja o de aplazarlos para el beneficio colectivo. Abarca la habilidad para dialogar con la disposición de trascender el propio punto de vista para conocer y valorar los de otras personas y culturas. A su vez implica equidad, lo cual demanda el desarrollo de la capacidad de empatía y solidaridad para comprender las circunstancias de otros, así como poder cuestionar y rechazar cualquier forma de discriminación, valorar y asumir comportamientos de respeto a la naturaleza y sus recursos.

Sentido de pertenencia a la comunidad, la nación y la humanidad. Esta competencia consiste en la posibilidad de que los alumnos se identifiquen y enorgullecen de los vínculos de pertenencia a los diferentes grupos de los que forman parte, en los que se adquieren referencias y modelos que repercuten en la significación de sus características personales y en la construcción de su identidad personal. El sentido de pertenencia se desarrolla desde los entornos social, cultural y ambiental inmediato en que las personas desarrollan lazos afectivos, se saben valoradas y comparten un conjunto de tradiciones, un pasado

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

común, pautas de comportamiento, costumbres, valores y símbolos patrios que contribuyen al desarrollo de compromisos en proyectos comunes.

Mediante el ejercicio de esta competencia se busca que los alumnos se reconozcan como integrantes responsables y activos de diversos grupos sociales generando disposiciones para participar constructivamente en el mejoramiento del ambiente social y natural, interesarse en la situación económica del país, cuestionar la indiferencia ante situaciones de injusticia y solidarizarse con las personas o grupos de diferentes latitudes y contextos, desde la familia, los grupos de amigos y la localidad, hasta ámbitos más extensos, como la entidad, la nación y la humanidad, de manera que se sientan involucrados, responsables y preparados para incidir en los acontecimientos de su entorno próximo y ante el impacto de los procesos de globalización económica, política y social, y sensibles con lo que les ocurre a otros seres humanos sin importar sus nacionalidades.

Manejo y resolución de conflictos. Esta competencia se refiere a la facultad para resolver conflictos cotidianos sin usar la violencia, privilegiando el diálogo, la cooperación, la negociación y la mediación en un marco de respeto a la legalidad. El conflicto se refiere a las situaciones en que se presentan diferencias de necesidades, intereses y valores entre dos o más perspectivas, y que afectan la relación entre individuos o grupos. El desarrollo de esta competencia involucra la disposición para vislumbrar soluciones pacíficas y respetuosas de los derechos humanos, de abrirse a la comprensión del otro para evitar desenlaces socialmente indeseables y aprovechar el potencial que contiene la divergencia de opiniones e intereses, privilegiando la pluralidad y las libertades de los individuos. Su ejercicio implica que los alumnos reconozcan los conflictos como componentes de la convivencia humana, y que su manejo y resolución demanda de la escucha activa, el diálogo, la empatía y el rechazo a todas las formas de violencia. Asimismo, plantea que analicen los factores que generan los conflictos, entre los que se encuentran diferentes maneras de ver el mundo y de jerarquizar valores, siendo una oportunidad para explorar y formular soluciones creativas a un problema.

Participación social y política. La participación se refiere a las acciones encaminadas a la búsqueda del bien común por medio de los mecanismos establecidos en las leyes para influir en las decisiones que afectan a todos los miembros de la sociedad. Esta competencia consiste en la capacidad de tomar parte en decisiones y acciones de interés colectivo en distintos ámbitos de la convivencia social y política; para participar en el mejoramiento de la vida social es necesario que los alumnos desarrollen disposiciones para tomar acuerdos con los demás, participar en tareas colaborativas de manera responsable, comunicar con eficacia sus juicios y perspectivas sobre problemas que afectan a la colectividad, y formular propuestas y peticiones a personas o instituciones sociales y políticas, así como desarrollar su sentido de corresponsabilidad con representantes y autoridades de organizaciones sociales y políticas. También propicia que se reconozcan como sujetos con derecho a intervenir e involucrarse en asuntos que les afectan directamente y en aquellos de interés colectivo, como la elección de representantes y el ejercicio del poder en las instituciones donde participan, mediante diferentes mecanismos democráticos, como el diálogo, la

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

votación, la consulta, el consenso y el disenso. Asimismo, se considera tener en cuenta la situación de personas que viven en condiciones desfavorables, como un referente insoslayable para la organización y la acción colectiva.

Apego a la legalidad y sentido de justicia. El apego a la legalidad es un principio rector que implica la observancia irrestricta de la ley. La legalidad refiere al reconocimiento, respeto y cumplimiento de normas y leyes de carácter obligatorio para todos los miembros de una colectividad, y se encuentra estrechamente vinculada con el valor de la justicia al considerar que ninguna persona se encuentra por encima de las leyes. Esta competencia alude a la capacidad del individuo de actuar con apego a las leyes e instituciones, siendo éstas producto

del acuerdo entre los miembros de la comunidad, estableciendo derechos y obligaciones para ciudadanos y responsabilidades para servidores públicos, y limitando el poder de los gobernantes en el ejercicio del poder público; constituyen la base para la solución de conflictos en una sociedad como mecanismos que regulan la convivencia democrática y protegen sus derechos. Se busca que los alumnos comprendan que las leyes y los acuerdos internacionales garantizan los derechos de las personas, promoviendo su aplicación siempre en un marco de respeto a los derechos humanos. Asimismo, plantea que reflexionen sobre la importancia de la justicia social como criterio para juzgar las condiciones de equidad entre personas y grupos.

Comprensión y aprecio por la democracia. La democracia alude, en el presente programa, tanto a una forma de gobierno como a una forma de actuar y relacionarse en la vida diaria, donde se garantiza el respeto y el trato digno a todas las personas. Así, esta competencia consiste en comprender, practicar, apreciar y defender la democracia como forma de vida y de organización política y social. Su ejercicio plantea que los alumnos participen en actividades de grupo, expresen sentimientos e ideas de manera respetuosa y consideren los puntos de vista de los demás, colaboren en acciones colectivas para mejorar la organización y el funcionamiento del grupo, lleven a cabo, de manera responsable y eficiente, las tareas asignadas, y participen en la resolución de conflictos, así como que valoren las ventajas de vivir en un régimen democrático, tomen parte en la construcción de una convivencia democrática en los espacios donde se relacionan, y se familiaricen con mecanismos y procesos democráticos para la deliberación, toma de decisiones y elección de representantes y autoridades, como la consulta, las votaciones, la iniciativa popular, el referéndum y el plebiscito; para ello es necesario que conozcan los fundamentos y la estructura del Estado y el gobierno en México, e identifiquen los mecanismos de que disponen los ciudadanos para influir en las decisiones públicas, acceder a información veraz, oportuna y transparente sobre la gestión en el manejo de recursos públicos y la rendición de cuentas del desempeño de servidores públicos.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Juegos que favorecen el desarrollo de éstas competencias (capítulo tres):

En ésta unidad de conocimiento de los alumnos de primer año de primaria, los juegos que favorecen estas competencias son todos aquellos que los maestros crean convenientes y que se adecuen a las necesidades de su grupo.

EDUCACIÓN FÍSICA

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE EDUCACIÓN FÍSICA

Manifestación global de la corporeidad. Se busca formar un alumno competente en todas las actividades cotidianas dentro y fuera de la escuela; es decir, lograr una formación para la vida. La corporeidad como manifestación global de la persona se torna en una competencia esencial para que adquiera la conciencia sobre sí mismo y su realidad corporal. Entonces, es una realidad que se vive en todo momento; es el cuerpo vivido en sus manifestaciones más diversas: cuando juega, baila, corre, entrena, estudia o trabaja. Siempre hace acto de presencia en la vida cotidiana, en un espacio y un tiempo determinados, que es donde su construcción se lleva a cabo. Para establecer una relación con el otro, los seres humanos se comunican, y cuando lo hacen se implica la palabra y los movimientos del cuerpo. La corporeidad del alumno se edifica y recrea al interior de los procesos de socialización, por lo que la escuela es el espacio por excelencia para tan importante tarea.

La manifestación global de la corporeidad fomentará:

- Conocer el cuerpo: la finalidad de toda tarea educativa es conocer algo; por ejemplo, que el alumno se apropie de un contenido para que pueda dominarlo y utilizarlo en su beneficio. En Educación Física, el cuerpo (a partir del concepto de corporeidad) es considerado un contenido central, porque el alumno debe apropiarse de él (conocerlo), tener conciencia de sí y dar cuenta de su corporeidad.
- Sentir el cuerpo: las sensaciones juegan un papel importante para percibir la realidad corporal; por lo tanto, las sensaciones corporales proporcionan información sobre el mundo (de los objetos y los sujetos), y la más relevante es la información sobre sí mismo cuando el alumno toca, siente su cuerpo.
- Desarrollar el cuerpo: el desarrollo en los alumnos no se da de manera espontánea; se requiere la intervención del docente para aplicar nuevas estrategias que le permitan fomentar hábitos, habilidades y destrezas motrices que favorecerán las posibilidades de movimiento de los alumnos.
- Cuidar el cuerpo: todo alumno tiene derecho a un cuerpo saludable que le permita disfrutar de una vida plena, pero que le implica deberes para alcanzarlo; es conveniente considerar que la competencia debe articular ambos aspectos.
- Aceptar el cuerpo: esto se convierte en una tarea prioritaria y complicada, ya que es producto de la creciente insatisfacción corporal que en la actualidad manifiesta un gran número de personas.

Expresión y desarrollo de habilidades y destrezas motrices. Esta competencia enfatiza la expresión como forma de comunicación e interacción en el ser humano, el propósito central es que el alumno establezca relaciones comunicativas mediante las diversas posibilidades de la expresión motriz. La corporeidad cobra sentido por medio de la expresión, en sus formas de manifestarse, ya sea escrita, oral o corporal. En la sesión de Educación Física el alumno puede utilizar esos medios, con el fin de que exteriorice sus

percepciones, emociones y sentimientos, traducidas en movimientos gestuales, sean expresivos o actitudinales. Fomentar esta competencia en el niño implica hacerlo consciente de su manera particular de expresarse ante los demás, lo que le ayuda a ser aceptado y mejorar su autoestima; asimismo, su aprendizaje se construye mediante la investigación y toma de conciencia, producto de las sensaciones y percepciones inherentes a cada acción motriz; se consolida cuando el niño la integra como herramienta de uso común en su vida. El desarrollo de las habilidades y destrezas motrices se logra a partir de la puesta en práctica de los patrones básicos de movimiento: locomoción (reptar, gatear, caminar, trotar, correr y saltar), manipulación (lanzamientos, botar, rodar, jalar, empujar, mover objetos con ayuda de otros implementos, golpear, patear, atrapar, controlar objetos con diferentes partes del cuerpo) y estabilidad (giros, flexiones, balanceo, caídas y el control del centro de gravedad). En esta clasificación de movimientos se incluyen todos aquellos cuya combinación, producto de la práctica variable, permiten el enriquecimiento de la base motriz del alumno; en otro sentido, las habilidades motrices básicas nos llevan a las complejas y éstas, a su vez, a la iniciación deportiva y al deporte escolar.

Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa. El propósito central de esta competencia es que el alumno sea capaz de controlar su cuerpo, con el fin de que produzca respuestas motrices adecuadas para las distintas situaciones que se le presentan, tanto en la vida escolarizada como en los diversos contextos donde convive. Controlar la motricidad, como competencia educativa, implica apropiarse de una serie de elementos relacionados con el esquema corporal, la imagen corporal y la conciencia corporal, que buscan un equilibrio permanente entre tensión y relajación, para que el tono muscular adquiera cada vez mayores niveles de relajación, que son la base para desarrollar actividades cinéticas y posturales. Existe una gran relación entre la actividad tónica postural y cerebral, por lo que al atender el control de la motricidad se interviene sobre procesos de atención, manejo de emociones y desarrollo de la personalidad del alumno. El control que ejercen los niños sobre su cuerpo y sus movimientos se manifiesta en los mecanismos de decisión mediante estados de reposo o movimiento. Los procesos de índole perceptivo y el registro de las más diversas sensaciones alcanzan una mayor conciencia y profundidad. El equilibrio, la tensión muscular, la respiración-relajación y la coordinación resultan determinantes para el desarrollo y la valoración de la propia imagen corporal, y la adquisición de nuevos aprendizajes motores, que también implica el reconocimiento y control del ajuste postural, perceptivo y motriz, mejorando así la coordinación motriz en general. Por lo tanto, la imagen corporal, el esquema corporal y la conciencia corporal les permiten a los alumnos identificar sus posibilidades motrices y mejorar el conocimiento de sí mismos. El pensamiento está vinculado al conocimiento y es una facultad del individuo que le ayuda a interpretar su entorno. En esta competencia el alumno se pregunta: ¿qué debo hacer?, ¿para qué lo haré?, ¿cómo y de cuántas formas lo puedo lograr?, ¿qué resultados obtendré? La capacidad de analizar y sintetizar experiencias basadas en la memoria motriz, le permitirá crear nuevas situaciones con diversos resultados. La resolución de problemas motores a partir del control de la

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

motricidad ayudará a los alumnos a comprender su propio cuerpo, sentirse bien con él, mejorar su autoestima, conocer sus posibilidades de movimiento y desarrollar habilidades motrices, accediendo a situaciones cada vez más complejas y en diferentes contextos, como el manejo de objetos, su orientación corporal en condiciones espaciales y temporales, y anticiparse a trayectorias y velocidades en diversas situaciones de juego. Al identificarse y valorarse a sí mismos, los alumnos incrementan su autoestima, su deseo de superación y confrontación en la medida que mejoran sus funciones de ajuste postural en distintas situaciones motrices; reconocen mejor sus capacidades físicas, habilidades motrices, su funcionamiento y la estructura de su cuerpo, y se adaptan con más facilidad al movimiento en las condiciones y circunstancias particulares de cada situación o momento. Además, regulan, dosifican y valoran su esfuerzo, accediendo a un nivel mayor de autoexigencia, de acuerdo con lo que estaban posibilitados para hacer y las exigencias propias de nuevas tareas a realizar, aceptan así su realidad corporal y la de sus compañeros. La corporeidad se expresa mediante la creatividad motriz, porque los alumnos ponen todo su potencial cognitivo, afectivo, social y motriz en busca de ideas innovadoras y valiosas que pueden estar dotadas de fluidez, flexibilidad y originalidad. En el ejercicio de la creatividad motriz, los alumnos desencadenan sus respuestas en el marco de las competencias y, con base en procesos de pensamiento divergente, producen un gran número de posibilidades de acción, seleccionando las más apropiadas a partir del problema o de la situación. En colectivo, las producciones creativas individuales promueven admiración y respeto a la imagen e identidad personales. Asimismo, el respeto a las diferencias equilibra las relaciones interpersonales y reivindica a la actividad física como una forma de construir un ambiente de seguridad.

172

Juegos que ayudan al desarrollo de éstas competencias.

En ésta asignatura, todos los juegos son aptos para desarrollar estas competencias, pero aquí es donde entra el criterio de selección del docente para determinar que juego es el que irá trabajando en cada una de sus clases.

EDUCACIÓN ARTÍSTICA

COMPETENCIA ARTÍSTICA Y CULTURAL

Que se conceptualiza como:

Una construcción de habilidades perceptivas y expresivas que dan apertura al conocimiento de los lenguajes artísticos y al fortalecimiento de las actitudes y los valores que favorecen el desarrollo del pensamiento artístico mediante experiencias estéticas para impulsar y fomentar el aprecio, la comprensión y la conservación del patrimonio cultural.

Estos componentes son concomitantes a las cinco competencias para la vida y a los rasgos del perfil de egreso de Educación Básica. La competencia permite que los alumnos integren a sus habilidades las herramientas necesarias para conocer y comprender el mundo desde una perspectiva estética, promoviendo el desarrollo del pensamiento artístico a partir de los lenguajes propios de esta asignatura que son considerados como el objeto de estudio, ya que ponen en práctica un conjunto de aspectos socioculturales, cognitivos y afectivos, que brindan la oportunidad de formular opiniones informadas, tomar decisiones, responder a retos y resolver problemas en forma creativa.

Por ello, la competencia artística y cultural implica la utilización de conocimientos (saberes), habilidades (saber hacer), valores y actitudes (estimar los resultados de ese hacer) que le otorgan al alumno diversas formas para considerar, comprender e interpretar críticamente las manifestaciones del arte y de la cultura en diferentes contextos, así como expresar ideas y sentimientos potencializando su propia capacidad estética y creadora por medio de los códigos presentes en los lenguajes de artes visuales, expresión corporal y danza, música y teatro.

173

Juegos que favorecen ésta competencia (capítulo tres):

- ⇒ Colorear
- ⇒ El juego del silencio.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

La presente propuesta pedagógica se plantea con el fin de que se lleve a cabo dentro de un salón de clase, sea de manera oficial o dentro de una práctica escolar.

Se marco desde una nueva perspectiva del constructivismo, que como se sabe se basa en la construcción del propio conocimiento y el juego ayuda a construir el mismo.

Si bien se pudo constatar, la mayoría de las competencias que se manejan en cada una de las materias son idénticas en los tres años que presentamos, como lo fueron, Español, Matemáticas, Formación Cívica y Ética, Educación Física y Educación Artística, pero en todas éstas materias o asignaturas se puso constatar un nivel de dificultad más grande que el de un año anterior, por lo cual se marcan las mismas opciones de juego para que se desarrollen y así a los educandos no se les haga de cierta forma difícil el aprendizaje en su labor cotidiana de asistencia a la escuela,

Por lo cual se marcan al principio las pautas que considera necesarias el constructivismo que se deben de atacar para que la escuela empiece a ser una escuela de mayor calidad educativa y no solo se considere como una simple guardería o un lugar de reproducción de contenidos o de cultura, porque como se mencionó anteriormente la educación viene marcada desde casa.

CONCLUSIONES

Durante toda a investigación realizada sobre éste tema, se dio a conocer el hecho de que el juego en la vida del ser humano ha sido fundamental debido a que el niño juega a las profesiones o a la vida, imita las acciones que ve en los adultos.

¿Pero qué pasa cuando el juego se presenta en la escuela?, para muchos de los padres de familia, la escuela es tan solo una reproducción de contenidos o tal vez una guardería y en muchas ocasiones los papás no saben que hacer con los niños en casa cuando hay vacaciones o no tienen clases, pero los docentes o la misma sociedad deben de desmitificar esta situación, ya que en los últimos años la educación ha cambiado en muchos sentidos, y se debe de crear una conciencia de que la verdadera educación viene desde casa.

Respecto al juego, hay diferentes teorías psicológicas, biológicas, físicas y demás, pero estas teorías son tan solo una acercamiento a lo que es realmente el mismo.

A lo largo de ésta investigación se tocaron también los procesos de aprendizaje por los cuáles deben de pasar los niños y niñas de seis, siete y ocho años de edad que respectivamente cursan primero, segundo y tercero de primaria. Los procesos que se han dado a conocer son los que deben de ser desarrollados para que los niños y niñas tengan un óptimo desempeño escolar.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

En el tercer capítulo se dieron a conocer los juegos existentes que pudiesen ayudar a los estudiantes para desarrollar de una manera más óptima las competencias que se han implementado en los nuevos programas de estudio que se actualizaron en el año 2011, y que ya estando en el capítulo cuatro en el que se hizo una propuesta pedagógica basada en el constructivismo y a su vez en las competencias a desarrollar en cada año escolar, queda muy claro que en los dos primeros años de primaria, las competencias a llevar a cabo o a desarrollar en los educandos, son exactamente las mismas en todas las materias, pero revisando más minuciosamente el programa, se marca un grado de dificultad por año, en los que el alumno debe de desarrollar de una manera mas compleja estas competencias, pero el apoyo de los juegos debe ser el mismo, ya que cada uno de los juegos esta diseñado para desarrollar las mismas, ya que los educandos verán los juegos de una manera muy divertida pero no sabrán que estos les están ayudando a desarrollar de una mejor manera las aptitudes que se necesitan para que en un futuro sean personas con un mayor coeficiente intelectual y que no se vean atorados en situaciones que no puedan controlar

El trabajo se desarrollo bajo la motivación de una observación hecha en una primaria, en la cual los alumnos respondieron de una manera favorable en el transcurso de la practica realizada, es por ello que esta investigación se llevo cabo en términos más oficiales debido a la respuesta generada.

El juego puede ayudar en sobre manera a los educandos y los estimula muy bien ya que como se sabe, cuando se es un niño, en lo único en que se piensa es en jugar y en ocasiones se detesta la escuela por no poder hacerlo.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Se espera que éste material sea de mucho apoyo para los docentes que lo consultan o en su defecto a los estudiantes, ya que se hace con la firme convicción de que en algún momento se tome en cuenta para realizar los juegos o tomarlos en cuenta dentro de un salón de clases.

BIBLIOGRAFÍA

Calero Pérez, Mavilo, Educación Jugando, Ed. Alfaomega, Lima, Perú.

Causi, Teodoro, Bosquejo de una teoría biológica del juego infantil, Ensayos Pedagógicos. Calpe, 1924.

Chateau, Jean. Psicología de los juegos infantiles. Ed. Kapelusz. Buenos Aires. 1958.

De Zubiría, M. Fundamentos de Pedagogía Conceptual. Bogotá.: Plaza & Janes, 1989

De Zubiría, M. Pedagogía Conceptual: Desarrollos filosóficos, pedagógicos y psicológicos. Bogotá.: Fondo de publicaciones Bernardo Herrera Merino, 1999.

Feldman, R.S. Psicología: con aplicaciones en países de habla hispana. Sexta Edición. México, 2005 McGrawHill.

Fernández Martínez, Técnica de la educación física. Perú. Tomo 2

Forgione, Antología pedagógica universal, México, 1986, tomo 2

Huizinga, Johan, Homo Ludens, Emecé Editores Buenos Aires, Argentina.

Leo'n Sa'enz, Desarrollo y atención del niño de 0 a 6 años, primera parte. 1984

Manual de prueba psicológica de inteligencia. Beta III

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA:
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA.

PAGINAS WEB

Es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje

<http://es.wikipedia.org/wiki/Proceso>

DOCUMENTOS ADICIONALES

Pograma de estudios 2011, Educación primaria, primer grado.

Programa de estudios 2011, Educación primaria, segundo grado.

Programa de estudios 2011, Educación primaria, tercer grado.