



**UNIVERSIDAD DE  
SOTAVENTO A. C.**



ESTUDIOS INCORPORADOS A LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

**FACULTAD DE PEDAGOGÍA**

“El juego como herramienta en el aula para lograr un alto nivel de aprendizaje en los niños de primer grado de nivel primaria de la escuela Benito Juárez”

**TESIS PROFESIONAL**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

**LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**

PRESENTA:

**KARINA ELIZABETH NAVARRO PACHECO**

ASESOR DE TESIS:

**LIC. MÓNICA PAOLA GARCÍA PEDRAZA**



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.

## AGRADECIMIENTOS

### A DIOS

*Por haberme creado y dado una nueva oportunidad de vida, ya que si no hubiera sido por su maravillosa misericordia no estaría viva; gracias Señor porque dos años atrás pensé que era muerta, pero ahora por el poder de tu amor he alcanzado este éxito. Con la guía de tu Espíritu Santo dirigiste cada una de las actividades que llevé a cabo para lograr esta meta en mi vida. Te dedico este triunfo, porque sé que para algo me dejaste viva, y con tu ayuda seré una luz para aquellos que necesitan una educación diferente. Señor, a ti te debo todo lo que soy y todo lo que espero ser. Toda la gloria y la dedicación de este gran logro sean para ti, Señor Jesucristo, el Todopoderoso.*

### A MI PADRE

*Infinitas gracias a mi padre, porque siempre tuvo una solución para los obstáculos que se presentaron, nunca olvidaré todas sus palabras, sus exhortaciones a seguir adelante y no descansar hasta ver este logro alcanzado; siempre ha sido y será un ejemplo de entrega, esfuerzo y responsabilidad. ¡Te amo papá!*

### A MI MADRE

*Todos los días de mi vida estaré agradecida con el Señor por mi madre, sin esperar mi agradecimiento siempre estuvo como esa amiga incondicional, apoyando mis decisiones y aconsejándome a dirigirme por el camino del bien. Gracias por todas las noches de desvelos, por todo el amor que la caracteriza como una madre incomparable. ¡Te amo mamá!*

### A MI HERMANO

*Le estaré siempre agradecida, porque a pesar de su corta edad fue un ejemplo de madurez para seguir luchando por este objetivo, cada día llevaré en mi corazón sus sabias palabras: Confía, Dios está contigo, no dejes de luchar. ¡Te adoro hermanito!*

## **A MIS ABUELITAS**

*Les agradezco enormemente a mis abuelitas sus consejos, oraciones y experiencias, ya que cada anécdota me animó a entender que en la vida nada es fácil y que sin importar los obstáculos debo seguir adelante.*

## **A LA LIC. MÓNICA PAOLA GARCÍA PEDRAZA**

*Por su atenta y amable orientación, ya que en cada sesión siempre estuvo dispuesta a asesorarme sin esperar nada a cambio, por sus consejos y ánimos para poder lograr este proyecto; sus experiencias profesionales y personales significaron una gran lección de vida.*

## **A LA LIC. LAURA LETICIA JIMÉNEZ RAZO**

*Por sus recomendaciones y exhortaciones a no desistir para lograr este objetivo, le agradezco cada corrección y consejo, por esto y más ¡Gracias!*

## **A MIS MAESTROS**

*Cada uno de mis maestros dejó una semilla en mi corazón, gracias a los docentes: Irma Cristina García Zamudio, Oralia Lara Zamora, Alejandro Alberto Domínguez Butrón, Pablo Alberto Morales Muñoz, Juan Antonio Haaz Zetina, Laura Leticia Jiménez Razo, José Juan Pérez Ramos, Emma Torres Cruz, Graciela Pineda Ornelas, Mónica Paola García Pedraza, Guillermo Ramírez Armas, Karen Selene García Cifuentes, Nereyda Carrasco Castellanos y Beatriz Méndez Coello.*

## **A LA IGLESIA**

*A todos mis hermanos les agradezco por sus oraciones y muestras de amor, ya que cada petición la llevaron delante de Dios y sus ruegos fueron escuchados porque en cada obstáculo vi la mano de Dios.*

**“EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EN EL AULA PARA LOGRAR UN  
ALTO NIVEL DE APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE PRIMER GRADO  
DE NIVEL PRIMARIA DE LA ESCUELA BENITO JUÁREZ”**

# ÍNDICE

## Capítulo I Metodología de la investigación

### Introducción

1.1 Planteamiento del problema.....	11
1.2 Enunciación del problema.....	13
1.3 Formulación del problema.....	13
<b>1.4 Delimitación de objetivos.....</b>	<b>13</b>
14.1 Objetivo general.....	13
1.4.2 Objetivos particulares.....	13
1.4.3 Objetivos específicos.....	13
<b>1.5 Formulación de la hipótesis.....</b>	<b>14</b>
1.5.1 Hipótesis.....	14
<b>1.6 Delimitación de variables.....</b>	<b>14</b>
1.6.1 Variable independiente.....	14
1.6.1.1 Indicadores de la variable independiente.....	15
1.6.2 Variable dependiente.....	15
1.6.2.1 Indicadores de la variable dependiente.....	16
<b>1.7 Diseño metodológico.....</b>	<b>16</b>
1.7.1 Investigación cuantitativa.....	16
1.7.2 Investigación de campo.....	17
1.7.3 Población.....	17
1.7.4 Selección de la muestra.....	17
1.7.5 Instrumentos de prueba.....	18
1.7.6 Delimitación del tema.....	19

## Capítulo II Marco teórico

2.1 El juego como herramienta en el aula.....	21
2.1.1 Antecedentes del juego.....	21
2.1.2 Concepto de juego.....	22
2.1.3 Teoría Psicogenética de Jean Piaget.....	23
2.1.4 Propósito del juego.....	25
2.1.5 El niño y el juego.....	25
2.1.5.1 Estadios del desarrollo.....	26
2.1.6 Clases de juego.....	27
2.1.6.1 El juego de ejercicios.....	27
2.1.6.2 EL juego simbólico.....	28
2.1.6.3 El juego reglado.....	28
2.1.7 Características del juego.....	29
2.1.7.1 Actividad espontánea y libre.....	29
2.1.7.2 No tiene interés material.....	30
2.1.7.3 Se desarrolla con orden.....	31
2.1.7.4 Manifiesta regularidad y consistencia.....	32

2.1.7.5 Tiene límites que la propia trama establece.....	32
2.1.7.6 Se autopromueve.....	33
2.1.7.7 Es un espacio liberador.....	34
2.1.7.8 No aburre.....	34
2.1.7.9 Es una fantasía hecha realidad.....	35
2.1.7.10 Se expresa en un tiempo y un espacio.....	35
2.1.7.11 Todo juego es aprendizaje.....	36
2.1.7.12 Es una forma de comunicación.....	37
2.1.7.13 Es original.....	38
2.1.8 Factores que determinan el juego.....	38
2.1.8.1 Sexo.....	38
2.1.8.2 Edad cronológica y mental.....	39
2.1.8.3 Influencia familiar.....	39
2.1.8.4 Condiciones de vida (nivel económico).....	40
2.1.8.5 Valores culturales.....	41
2.1.9 Condiciones del juego en la escuela.....	41
2.1.9.1 Tiempo.....	41
2.1.9.2 Espacio y seguridad.....	42
2.1.9.3 Juguetes.....	43
2.1.9.4 Límites, reglas y libertad.....	43
2.1.9.5 Equidad de género.....	44
2.1.10 Todo juego es conducta.....	45
2.1.11 El juego es vital para el desarrollo infantil.....	46
2.1.12 Todo juego es aprendizaje.....	47
2.1.13 El juego estimula el pensamiento y la creatividad.....	48
2.1.13.1 Conexiones entre el juego y el desarrollo intelectual.....	49
2.1.14 El papel del profesor en el fomento del juego.....	51
2.2 Alto nivel de aprendizaje.....	52
2.2.1 Antecedentes del aprendizaje.....	52
2.2.1.1 Teoría estímulo-respuesta.....	52
2.2.1.1.1 Evolución de la teoría estímulo-respuesta.....	53
2.2.1.2 Condicionamiento clásico.....	54
2.2.1.3 Condicionamiento operante.....	55
2.2.1.3.1 Reforzadores positivos y negativos.....	55
2.2.2 Concepto de aprendizaje.....	56
2.2.3 Teorías cognitivas del aprendizaje.....	57
2.2.4 El aprendizaje en la teoría Piagetiana.....	58
2.2.5 Enfoque constructivista del aprendizaje.....	59
2.2.5.1 Teoría sociocultural de Vigotsky.....	60
2.2.6 David Ausubel y el aprendizaje significativo.....	61
2.2.7 Tipos de aprendizaje.....	62
2.2.7.1 Aprendizaje verbal.....	62
2.2.7.2 Aprendizaje de conceptos.....	63
2.2.7.3 Aprendizaje de principios.....	63
2.2.7.4 Aprendizaje de habilidades motoras.....	64
2.2.8 Canales de aprendizaje.....	65
2.2.8.1 Aprendizaje visual.....	65

2.2.8.2 Aprendizaje auditivo.....	65
2.2.8.3 Aprendizaje kinestésico.....	66
2.2.9 Memoria.....	67
2.2.9.1 Concepto de memoria.....	67
2.2.9.2 Tipos de memoria.....	67
2.2.9.2.1 Memoria sensorial.....	67
2.2.9.2.2 Memoria a corto plazo.....	68
2.2.9.2.3 Memoria a largo plazo.....	69
2.2.10 Inteligencia.....	70
2.2.10.1 Concepto.....	70
2.2.10.2 Hemisferios cerebrales.....	70
2.2.10.3 La teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner.....	70
2.2.11 Las competencias en educación primaria.....	72

### **Capítulo III Análisis e interpretación de la investigación de campo**

Registro de observaciones.....	79
Entrevistas.....	80
Gráficas.....	84
<b>Conclusión.....</b>	<b>108</b>
<b>Recomendaciones.....</b>	<b>109</b>
<b>Bibliografía</b>	
<b>Anexos</b>	

**CAPÍTULO I**

**METODOLOGÍA DE LA**

**INVESTIGACIÓN**

## INTRODUCCIÓN

Aplicar técnicas y métodos dentro del aula es de gran beneficio para el aprendizaje del alumno, sin embargo, la sociedad y por ende la población estudiantil están en un constante cambio, por lo tanto se requiere modificar y actualizar dichas técnicas.

Con lo antes mencionado el juego se convierte en una vía segura para lograr un aprendizaje eficiente. En pleno siglo XXI, algunos docentes se siguen limitando a llenar de conocimientos al alumno, y al transmitir dichos conocimientos emplean los mismos mecanismos rutinarios, lo que provoca que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea tradicional sin abrir el camino a la innovación.

Es a través de esta actividad lúdica que el alumno puede vincularse con la realidad, interactuando con otros seres humanos, explorando, adquiriendo roles de los adultos, lo cual le abre una amplia gama de experiencias que favorecerán su capacidad de reflexión y observación necesaria para un buen aprendizaje.

El presente trabajo de investigación está dirigido a todos aquellos profesionales inmersos en el campo educativo, específicamente a los que ejercen en primer grado de nivel primaria y que día a día se enfrentan a los nuevos retos y necesidades de los alumnos.

El **capítulo I** concierne a la Metodología de la investigación, conformado éste a su vez por el planteamiento del problema, la enunciación de problema, la formulación del problema, la delimitación de objetivos, la formulación de hipótesis, la delimitación de variables y el diseño metodológico. En este capítulo se da a conocer la importancia del tema, indicando la proyección del trabajo de investigación.

El **capítulo II** corresponde al Marco teórico, que comprende todos los argumentos teóricos de la investigación documental obtenidos de diversas fuentes bibliográficas, en relación a las dos variables del proyecto de investigación que son “El juego como herramienta en el aula” y “Alto nivel de aprendizaje”.

El **capítulo III** incumbe al Análisis e interpretación de la investigación de campo, en el cual se describe a detalle los resultados obtenidos de la aplicación de los diversos instrumentos, para la comprobación de la hipótesis planteada en el capítulo I; a través de este capítulo, también se busca corroborar y afirmar las bases teóricas mencionadas en el capítulo II.

El presente proyecto es de carácter documental y de campo, de carácter cuantitativo. Es documental puesto que se han consultado diversas fuentes bibliográficas acerca del tema de investigación; es de campo, ya que se elaboraron diversos instrumentos para comprobar la hipótesis planteada; y es de carácter cuantitativo, puesto que se registraron todos aquellos resultados numéricos, medibles y alcanzables, respecto a los instrumentos aplicados.

Por lo tanto el presente trabajo de investigación tendrá como tema fundamental:

**“EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EN EL AULA PARA LOGRAR UN ALTO NIVEL DE APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE PRIMER GRADO DE NIVEL PRIMARIA DE LA ESCUELA BENITO JUÁREZ”**

## 1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A lo largo de los años el aprendizaje ha sido un tema de sumo interés, muchas teorías han surgido al respecto y reconocidos psicoanalistas, psicólogos y especialistas en la conducta humana han dedicado gran parte de su vida para analizar este proceso fundamental en el ciclo de vida del ser humano, haciendo grandes aportaciones para comprender más claramente como dicho proceso puede ser de gran beneficio para el individuo.

Es la teoría Estímulo – Respuesta la pionera en abordar el aprendizaje, Pavlov quien es uno de los principales representantes de dicha teoría, presentó un panorama amplio con respecto a este proceso, planteando que el aprendizaje puede ser manejado y modificado de acuerdo a los diferentes estímulos que se le presenten al individuo.

Si el individuo recibe estímulos negativos se obtendrá un aprendizaje desfavorable, pero si recibe estímulos eficientes se obtiene entonces un aprendizaje favorable, por lo tanto, el aprendizaje resulta un problema dentro de las sociedades, ya que no siempre se ven resultados eficientes.

Dicho problema se ve reflejado en las diversas instituciones educativas, millones de habitantes a nivel mundial que asisten actualmente a las diversas escuelas no adquieren adecuadamente los conocimientos, ello se puede observar en aquellos países subdesarrollados, ya que sus habitantes están carentes de conocimientos y estrategias para sobresalir y buscar soluciones a los problemas de sus sociedades.

México no está exento de dicha problemática, debido a que la calidad de la educación y por consiguiente el aprendizaje que reciben los niños en edad escolar ha sido y es un problema por el que atraviesa generación tras generación.

Es impresionante observar que en México el nivel educativo no ha progresado como se ha esperado, las malas calificaciones, la repetición de curso, la fragilidad de los conocimientos o el no alcanzar las metas dentro del aula son claros ejemplos.

De acuerdo a cifras del INEA, México registra un rezago en enseñanza básica de 43.2% de su población de 15 años y más, dicho porcentaje representa 33.4 millones de personas. Así, de los 77.2 millones de mexicanos ubicados en este rango de edad, 7.6% correspondiente a los 5.8 millones de habitantes, son analfabetas; 12.9% que corresponde a 9.9 millones de habitantes no terminaron la educación primaria, y 22.7% es decir, 17.5 millones de habitantes no han concluido la secundaria.

Si la enseñanza en el aula es favorable, quiere decir que los alumnos obtienen aprendizajes productivos que los ayudarán a sobrepasar a los futuros obstáculos a los que se enfrentarán en la sociedad; y no sólo tendrán los conocimientos, sino que sabrán aplicarlos para mejores resultados.

Con lo antes mencionado, se puede retomar que el problema inicia en el aula de clases, puesto que es en este espacio que el individuo adquiere los conocimientos que después empleará ante la sociedad; esto deja ver que en algunas escuelas no se están transmitiendo aprendizajes eficaces, permanentes y sobre todo útiles para la solución de problemas.

En algunas instituciones educativas se emplean programas y métodos, como la educación basada en competencias y las inteligencias múltiples, sin embargo muchos docentes no lo llevan a cabo.

Se está careciendo de nuevas alternativas que sirvan de apoyo para el proceso de enseñanza-aprendizaje y que por ende fomenten aprendizajes productivos; algunos docentes se están limitando solamente a transmitir verbalmente conocimientos, de manera rutinaria lo cual produce como consecuencia estudiantes con conocimientos y saberes memorizados que al paso del tiempo se olvidan y que por lo tanto quedan empolvados en los libros.

El juego es una técnica que el docente puede emplear dentro del aula como una herramienta práctica y de fácil aplicación, con el objetivo de fortalecer y promover nuevos aprendizajes.

## **1.2 ENUNCIACIÓN DEL PROBLEMA**

“El juego como herramienta en el aula para lograr un alto nivel de aprendizaje en los niños de primer grado de nivel primaria de la escuela Benito Juárez”

## **1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

“¿Será que el juego es una herramienta educativa que emplean los docentes dentro del aula para lograr un alto nivel de aprendizaje en los niños de primer grado de nivel primaria en la escuela Benito Juárez?”

## **1.4 DELIMITACIÓN DE OBJETIVOS**

### **1.4.1 OBJETIVO GENERAL**

Demostrar la importancia de emplear el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje empleando las herramientas necesarias para elevar el nivel de aprendizaje.

### **1.4.2 OBJETIVOS PARTICULARES**

- Determinar que el juego permite acercar al alumno a la realidad empleando diversas formas de lenguaje para beneficiar su capacidad de observación.
- Comprobar la eficacia del juego en contraste con las técnicas tradicionales de aprendizaje para mejores resultados en el aula de clase.

### **1.4.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Identificar los diferentes utensilios y accesorios que el alumno requiere emplear dentro del juego para explotar su imaginación.
- Emplear dinámicas de exploración cultural para que el alumno obtenga nuevos conocimientos.

- Aplicar actividades de investigación para la solución de problemáticas de la vida diaria.
- Aplicar ejercicios prácticos que al alumno le permita emplear su creatividad e imaginación.
- Programar concursos de reflexión escrita para motivar al alumno y lograr un eficiente rendimiento académico en clase.
- Dramatizar cuentos, para que el alumno posteriormente redacte la secuencia del mismo.

## 1.5 FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS

### 1.5.1 ENUNCIACIÓN DE HIPÓTESIS

“Si se emplea el juego como una herramienta en el aula entonces se logra un alto nivel de aprendizaje en los niños de primer grado de nivel primaria”

## 1.6. DELIMITACIÓN DE VARIABLES

### 1.6.1 V.I. JUEGO COMO HERRAMIENTA EN EL AULA

**Juego:** “Actividad recreativa que se realiza con el fin de divertirse generalmente siguiendo determinadas reglas”.

**Herramienta:** “Instrumento de trabajo manual que se emplea para realizar una actividad”.

**Aula:** “Sala en la que se imparte clases en un centro de enseñanza”.

**Juego como herramienta en el aula:** “Actividad que se realiza para el esparcimiento del individuo, el cual el docente emplea como un instrumento de apoyo durante el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del salón de clases”.

### 1.6.1.1 INDICADORES DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

- Nivel elevado de autoestima
- Relaciones interpersonales
- Independencia
- Creatividad
- Integración social
- Integración grupal
- Solución de problemas
- Cooperación
- Conexión con la realidad
- Exploración
- Adquisición de roles
- Imaginación
- Madurez
- Formación de valores

### 1.6.2 VD. ALTO NIVEL DE APRENDIZAJE

**Alto:** “Que está elevado sobre un punto tomado como referencia, que tiene una estatura superior a lo que se considera normal; de superior categoría o condición.”

**Aprendizaje:** “Adquirir conocimientos. Conjunto de métodos que permiten establecer relaciones estímulo-respuesta en los seres humanos.”

**Alto nivel de aprendizaje:** “Corresponde a aquellos saberes, conocimientos y toda la gama de conocimientos que el individuo adquiere y conserva durante su vida, además sabe aplicarlos para solucionar problemas de forma eficaz y en una escala elevada.”

### **1.6.2.1 INDICADORES DE LA VARIABLE DEPENDIENTE**

- Imagen mental
- Buenas calificaciones
- Mayor participación en clase
- Observación
- Mejor comunicación
- Capacidad de reflexión
- Dinamismo lingüístico
- Mayor concentración
- Iniciativa para nuevos aprendizajes
- Disposición en el aula
- Desarrollo de la inteligencia
- Mayor rendimiento académico
- Menor dificultad en el proceso de enseñanza-aprendizaje
- Desarrollo de potencial humano
- Alumnos competentes

## **1.7 DISEÑO METODOLÓGICO**

### **1.7.1 INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA**

El presente trabajo de investigación pretende demostrar que cuando el docente aplica el juego como una herramienta en el aula, los niños adquieren y refuerzan el aprendizaje efectivamente; es decir, no solo se emplea como una herramienta para reforzar, sino también para introducir o explicar un tema completo.

Se requiere considerar varios aspectos sociales para valorar el aprendizaje, esto para obtener resultados más precisos que permiten una evaluación más exacta y con menos rango de errores.

Para ello, fue necesario implementar una investigación cuantitativa, registrando resultados numéricos (aunque también se acompaña de mínimos

resultados cualitativos), que permiten observar detalladamente el progreso del aprendizaje del alumno en cuanto se refiere al juego aplicado en clases.

### **1.7.2 INVESTIGACIÓN DE CAMPO**

Para lograr el objetivo del presente trabajo de investigación fue necesario recurrir a una escuela primaria, para así, poder comprobar la eficacia del juego como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje; por lo antes mencionado, se determina como una investigación de campo.

En cuanto a la aplicación de todos los instrumentos e investigaciones generales del presente trabajo, se acudió a la escuela primaria “Benito Juárez García” ubicada en el andador Río Lerma sin número, colonia “El Tesoro”, en el puerto de Coatzacoalcos Veracruz.

### **1.7.3 POBLACIÓN**

La escuela primaria “Benito Juárez García”, donde se implementó los instrumentos para la documentación del presente trabajo, cuenta con una población de 78 alumnos de primer grado, 40 alumnos corresponden al grupo 1º A, mientras que 38 alumnos al grupo 1º B.

El aula del grupo 1º B, está climatizada, con un espacio regular respecto a la cantidad de alumnos; asimismo, tiene un área para colocar los desayunos para que éstos no causen controversias y se puedan prevenir incidentes con los vasos de agua del alumnado. Se cuenta con un pizarrón acrílico, y un librero para resguardar cuadernos y libretas, así como el material didáctico del docente.

### **1.7.4 SELECCIÓN DE LA MUESTRA**

Para comprobar los resultados esperados, acerca del tema que se plantea en el presente trabajo de investigación, se eligió al grupo 1º B de la escuela primaria antes mencionada; de los 38 alumnos se seleccionó al 50%, que corresponden a 19 alumnos del total de la población; asimismo, se encuestó a 19 padres de familia, para afirmar los resultados obtenidos en el aula.

### 1.7.5 INSTRUMENTOS DE PRUEBA

Para dar validez a las investigaciones sobre el juego como herramienta en el aula y para comprobar las hipótesis planteadas, se requirió emplear diversos instrumentos y mecanismos, los cuales dieron eficacia a los resultados obtenidos.

En primer plano, se planeó clases modelo a aplicar en un lapso de 9 días, con 3 a 4 horas diarias, dichas clases fueron diseñadas de acuerdo a las necesidades y características de los niños, aplicándose diversos juegos, para poner a prueba la herramienta ya mencionada.

El primer día de clases, se les aplicó un examen diagnóstico a la muestra de alumnos, para determinar qué conocimientos previos poseen, y de acuerdo a dichos resultados, poder trabajar con las oportunidades y posibles amenazas. El último día de clases se les aplicó una evaluación final, a través de la cual, se valoró aquellos aprendizajes significativos del alumno, y poder determinar la importancia del juego en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Asimismo, se empleó una escala de rango, la cual permite evaluar el grado de habilidades y aptitudes que el alumno ha desarrollado durante las clases, observando el progreso del estudiante desde la primera hasta la última clase, para documentar numéricamente los resultados obtenidos.

Se entrevistó a tres maestras y dos alumnas; a dos Lic. Educación Primaria y a una Lic. Educación Preescolar, para comparar puntos de vista acerca de la eficacia del juego en el salón de clase; a una alumna que cursa el segundo semestre de la Lic. Educación Primaria y a una alumna que cursa el sexto semestre de la Lic. Educación Preescolar; para que de esta manera, se pueda contrastar las opiniones y obtener una conclusión más precisa y confiable.

Asimismo, se encuestó a los padres de familia, la información que proporcionan a través de sus opiniones son de vital importancia, puesto que son ellos quienes ven el progreso educativo de sus hijos, y los que determinan la calidad de enseñanza que reciben los infantes.

### 1.7.6 DELIMITACIÓN DEL TEMA

El hecho de emplear el juego como una herramienta en la labor docente, no excluye otros mecanismos y sistemas que se pueden ejecutar en el aula; es decir, se trata del complemento esencial para el aprendizaje de los niños de primer grado de primaria, ya que, como ya se ha mencionado, el ser humano (especialmente en esta etapa de la vida) necesita técnicas y métodos pedagógicos para obtener un aprendizaje significativo.

Cabe mencionar, que el problema educativo en México tiene muchas raíces o causas, sin embargo, parte de la problemática educativa por la que atraviesa el país, puede solucionarse empleando esta valiosa herramienta en las aulas; puesto que, el salón de clases necesita visión y variedad de procesos educativos para proporcionar en parte una educación de calidad a los infantes.

Con la aparición de las competencias, se ha abierto la puerta a nuevos sistemas de aprendizaje, pero no todas las escuelas primarias dan la oportunidad de implementar toda la galería de estrategias que promueven una educación eficiente, como lo es la criticada y rechazada herramienta ya mencionada: “El juego”.

Las clases modelo que se realizaron, fueron llevadas a cabo en un lapso de 9 días, de lunes a viernes de 8:30 am a las 12:00 pm. Cabe mencionar que la maestra del grupo fue muy accesible, pues desde que el director del plantel le pidió su colaboración para que se llevaran a cabo las actividades, accedió con ánimo y disposición.

Como ya se dio a saber, la docente fue muy accesible, sin embargo intervino demasiado en las decisiones al momento de hacer las actividades, ya que en ocasiones no estaba de acuerdo en lo que los alumnos realizarían; prefería el dictado, e insistía mucho en el tiempo, es decir, que se vieran los temas rápidamente, para que los alumnos resolvieran las actividades del libro y de la guía de apoyo.

**CAPÍTULO II**

**MARCO TEÓRICO**

## **2.1 EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EN EL AULA**

### **2.1.1 ANTECEDENTES DEL JUEGO**

La historia del juego es antigua como la humanidad, desde su aparición el hombre ha practicado esta actividad, sin embargo, ha ido evolucionando a lo largo de los años.

Los primeros humanos que existieron en la Tierra jugaban sin darse cuenta que lo hacían, los hijos estaban inmersos en actividades como la caza, la recolección y construcción de las tiendas donde habitaban, en cambio las hijas se dedicaban a las labores del hogar.

Los niños realizaban estas actividades bajo la dirección del padre de familia en el caso de los varones, y las niñas bajo la dirección de la madre, de esta forma, cuando los infantes crecían se convertían en adultos maduros y responsables, capaces de solucionar problemas de la vida cotidiana, o dicho en otros términos, adquirirían un aprendizaje para toda su vida.

Desde la época de los filósofos ya se abordaba la importancia del juego, Platón es de los primeros en reconocer el valor del juego para favorecer el aprendizaje de los niños, mencionó que un alumno podría aprender mejor las matemáticas si se empleaban manzanas, y que los futuros constructores tendrían que experimentar con utensilios de menor tamaño.

Otros grandes pedagogos como Juan Amós Comenio, Juan Jacobo Rousseau y Giovanni Pestalozzi afirmaron que la enseñanza enfocada en las necesidades del infante sería eficaz, y por ello es importante emplear el juego como una herramienta educativa.

Friedrich Fröebel es quien reconoció abiertamente lo esencial que es el juego para un mejor aprendizaje. Se enfoca al papel del educador, quien debe observar el desarrollo natural y ofrecer diversas actividades que le permitan al niño aprender aquello para lo que ya está listo, es decir, el maestro es el diseñador de experiencias

y actividades que favorecerán la formación de los infantes, considerando que dichas experiencias quedarán grabadas de por vida en la mente de los pequeños.

Plantea que los niños manifiestan su manera de ser a través del juego, según Froebel, dicha actividad es la más pura y espiritual del hombre, puesto que le brinda libertad, alegría, descanso, placer, paz interior y exterior con el mundo.

El juego será el que desarrolle la personalidad del ser humano, puesto que están inmersos factores internos y externos al individuo, sin embargo, el maestro es quien debe guiar esta actividad, teniendo un juego estructurado evitando el libre albedrío, para que se cumplan los fines y propósitos y no caer en el libertinaje.

### **2.1.2 CONCEPTO DE JUEGO**

El juego es de gran importancia, no sólo por el enorme tiempo que los niños le dedican, sino por todo lo que implica en la vida del ser humano y la influencia que ejerce en el comportamiento del mismo.

A través de los tiempos, se han dado a conocer diferentes concepciones del juego, además, se han reformulado puesto que es un tema que ha estado bajo estudios y análisis. Algunos autores definen el juego de la siguiente manera:

- Spencer: Actividad que se desarrolla por aquellas satisfacciones inmediatas sin prestar atención a los beneficios que a futuro se pueden obtener.
- Dewey: Todas aquellas actividades desarrolladas inconscientemente no importando los resultados que se obtengan.
- Huizinga: El juego son acciones libres que se llevan a cabo dentro de unos límites temporales y con reglas obligatorias expresadas libremente, van acompañadas de sentimientos de alegría o tensión, dando como resultado actitudes diferentes a las que se efectúan en la vida diaria.
- Patrick: Actividades libres y espontáneas planteadas por el individuo que las ejerce, en las cuales no existe ninguna presión interna o externa por realizarlas.

Al respecto, el diccionario Akal de psicología define el juego como: “Actividad donde ensayan y consolidan conductas fundamentales para el trabajo. Es la vía de acceso para el niño a la creatividad y a la vida cultural; el juego mantiene relaciones estrechas con la pedagogía y la psicoterapia”.<sup>1</sup>

Se trata de una actividad espontánea propia del individuo, sin embargo, dicha actividad también puede ser motivada o provocada por agentes externos al sujeto. El juego tiene la función de desarrollar el YO del individuo, su personalidad siguiendo momentáneamente la línea de mayor interés, ya que cuando el niño juega, busca satisfacer sus necesidades requeridas en el momento.

Así, el juego se puede considerar como una actividad espontánea del infante que le permite explorar y desarrollar sus capacidades, que pueden ser físico-motoras, cognoscitivas o socioafectivas.

### **2.1.3 TEORÍA PSICOGENÉTICA DE JEAN PIAGET**

“Jean Piaget (1896-1980) entendía la inteligencia como un proceso, no como un estado. A lo largo de la evolución del niño va transformándose su forma de percibir, de organizar y de adaptarse a la realidad; su repertorio de respuestas se amplía a la vez que estas se hacen cada vez más complejas, desde un punto de vista cognitivo”.<sup>2</sup>

La teoría Psicogenética fue creada por el psicólogo suizo Jean Piaget, quien en primer lugar aborda el término epistemología como la ciencia que se encarga de investigar las capacidades cognitivas, este epistemólogo, se ocupa por estudiar el pensamiento infantil. A través de diversas observaciones realizadas en niños, afirma que el desarrollo intelectual es un proceso en el cual las ideas son reestructuradas y mejoradas como resultado de la interacción que ejerce el individuo con el medio.

<sup>1</sup> R. Dorón y otros; “Diccionario Akal de Psicología” pp. 330

<sup>2</sup> ANTORANZ, Elena y José Villalba; “Desarrollo cognitivo y motor” pp. 180

Según Jean Piaget, el conocimiento se construye como consecuencia de dos procesos esenciales que son la asimilación y la acomodación, esto significa que la información que ha adquirido el individuo anteriormente se ajusta o asimila a los nuevos procesos y dichos procesos se acomodan para modificar lo asimilado.

Afirma Piaget que la inteligencia es el resultado de un equilibrio entre la asimilación y la acomodación, donde la asimilación es un proceso en el cual se incorporan saberes, cosas, experiencias o personas, es decir, incorporar los agentes externos a las estructuras que ya están construidas; mientras que la acomodación es la modificación de esos saberes, cosas, experiencias o personas que se incorporaron a dichas estructuras actuales.

Sin embargo, para poder llevar a cabo el proceso de construcción de conocimientos, el ser humano necesita pasar por 4 lapsos a los que Jean Piaget les llama etapas o estadios de desarrollo cognitivo, dichos estadios son los siguientes:

- Estadio Sensomotor: Abarca de los 0 a los 2 años, durante esta etapa el comportamiento del niño es totalmente motriz, es a través de los sentidos y los movimientos motores que explora y conoce el ambiente apoyándose de sus reflejos.
- Estadio Preoperacional: Corresponde a la etapa de los 2 a los 7 años en la que predomina el pensamiento y el lenguaje, dibujos e imágenes mentales, se caracteriza por el egocentrismo, la inadecuación, la vaguedad correspondientes al juego simbólico donde se percibe la inhabilidad para conservar las propiedades.
- Estadio de las Operaciones Concretas: Etapa de los 7 a los 12 años en la cual el niño puede resolver problemas reales ya que emplea el razonamiento lógico, dicha etapa se caracteriza por la capacidad de seriación, ordenamiento mental, clasificación de conceptos, espacio, tiempo y velocidad; el infante se convierte en un ser totalmente social prefiriendo las relaciones interpersonales.
- Estadio de las Operaciones Formales: Es la última etapa que comprende de los 12 años en adelante, en ella el adolescente es capaz de emplear el

razonamiento lógico, la solución de problemas y desarrolla sus ideales para la formación de su personalidad, destaca el desarrollo de los conceptos morales y la diferenciación entre lo bueno y lo malo.

Jean Piaget en su teoría Psicogenética considera que el juego es esencial para el desarrollo del niño, contribuye a la inteligencia, puesto que cada etapa evolutiva se encuentra ligada a las manifestaciones lúdicas.

### **2.1.4 PROPÓSITO DEL JUEGO**

Emplear el juego como una herramienta educativa es introducirse al mundo del aprendizaje, puesto que a través de esta actividad se eleva el nivel de conocimientos del alumno, mejorando su integración al medio social y permitiendo que el niño resuelva las diversas problemáticas que se le presentan en la vida.

Por medio del juego el niño aprende a compartir, a cooperar, a ser participativo, a relacionarse con sus semejantes, a preocuparse por los demás, lo cual le permitirá ser más humano y emplear una mentalidad creativa en sus actividades.

A través de esta actividad lúdica, se conecta al niño con la realidad, ya que interactúa con su medio, explora y experimenta con diversos objetos, además representa e imita los diversos roles de los adultos, lo cual más adelante le permitirán incorporarse eficazmente a la sociedad.

### **2.1.5 EL NIÑO Y EL JUEGO**

El juego está estrechamente relacionado con el desarrollo del niño, dicha actividad significa función, estímulo y desarrollo infantil, ya que es un instrumento que permite desarrollar sus capacidades intelectuales y físicas, además de ofrecerle formas para resolver problemas cotidianos de convivencia.

Esta actividad lúdica forma parte de un proyecto, puesto que no se puede llevar a cabo sin antes haber planteado un objetivo, todo juego busca llegar a una meta, ser el ganador y al mismo tiempo satisfacer las necesidades de recreación y diversión; además, se requiere emplear reglas para ejecutarse, inclusive cuando se dice: “vale todo en este juego”, se está marcando una regla a seguir.

El juego se convierte en un conducto para transformar imágenes, al ejecutar dicha actividad, el niño emplea instrumentos, objetos, accesorios, juguetes a los que les dará diferentes utilidades, y por ende, está explotando toda la imaginación, fortaleciendo así la creatividad; está aprendiendo a resolver un problema con diversos objetos y de diferentes maneras, convirtiéndolo en un niño con un nivel elevado de observación.

### **2.1.5.1 ESTADIOS DE DESARROLLO**

Es importante dar a conocer el punto de vista de la teoría psicogenética respecto a los estadios:

- Los estadios son todas aquellas etapas que el ser humano pasa a lo largo de su vida, en el transcurso de estas etapas va adquiriendo constantemente logros, los cuales pueden ser significativos o no, esto depende al ambiente en el que se está desarrollando el individuo.
- Los estadios son integrativos, de modo que los logros que se alcancen en los estadios anteriores no se borran, sino que se incorporan a los logros del estadio presente, de tal manera que se va formando una serie de vivencias en el sujeto que estarán presentes durante toda su vida.
- En cada estadio se pasa por un proceso de preparación o por un proceso de acabamiento, ya que en el primero se van construyendo las estructuras de las experiencias vividas y en el otro se consolidan dichas estructuras.

Jean Piaget expresa que la inteligencia finaliza en un equilibrio entre la asimilación y la acomodación, el juego consiste esencialmente en asimilación o, por lo menos, es más asimilación que acomodación.

Piaget aborda dentro de la inteligencia los términos: asimilación y acomodación, siendo la asimilación la forma en que un sujeto percibe los estímulos que recibe del exterior, mientras que la acomodación es la modificación de los estímulos recibidos del medio. La asimilación y la acomodación participan en un proceso de equilibrio en el sujeto, por medio del cual construye su propio aprendizaje a través de la experiencia.

## **2.1.6 CLASES DE JUEGO**

### **2.1.6.1 EL JUEGO DE EJERCICIOS**

Este tipo de juego es el primero que aparece en el niño, se practica mayormente en la edad de 0 a 2 años, está relacionado con el ejercicio sensomotor e influye significativamente en el desarrollo motriz del sujeto.

Repetir actos como apretar muñecos, mover sonajeros, aventar objetos, meter y sacar los juguetes de un lugar tiene como función producir movimientos placenteros y cubrir sus necesidades de experimentación; esto se puede comprobar cuando observamos la cara de alegría y satisfacción de un niño al ver que sus respuestas fueron acertadas y lo que esperaba cumplir.

Durante esta etapa es crucial el juego de ejercicio, debido a que el niño necesita conocer su cuerpo, y reconocer sus capacidades, esto lo logrará a través de acciones repetidas y explorando su medio, por lo tanto es de suma importancia estimular los sentidos para que el niño pueda experimentar situaciones que lo hagan observar su medio, logrando más adelante un control de sus movimientos; por lo tanto, los juguetes deben ser de colores atractivos, moldeables, con sonidos que capten su atención y aptos para que el niño pueda morderlos.

### **2.1.6.2 EL JUEGO SIMBÓLICO**

El juego simbólico se presenta de los 2 a los 6 años, durante esta etapa el niño combina aquellos movimientos motores que ha adquirido en la etapa del juego de ejercicios, combinándolo con imágenes y figuras mentales, de esta forma, el proceso de asimilación adquiere gran importancia, ya que todo lo que el niño percibe de su exterior lo adapta de acuerdo a sus necesidades.

En mención al juego simbólico José Luis Díaz Vega menciona que es la capacidad de evocar objetos ausentes en el elemento fundamental que caracteriza este tipo de juego; en él se transforman las cosas de acuerdo con las necesidades del niño, de tal manera que una caja puede convertirse en un coche, un palo en una serpiente o en una espada, así como un envoltorio de tela se vuelve una muñeca.

Cabe mencionar que en este tipo de juego toma gran importancia la representación del medio, debido a que el individuo adapta lo real a sus propias necesidades y a lo que imagina, esto se observa con frecuencia cuando un niño convierte una caja de cartón en un carro, o una escoba en un caballo, modificando así los objetos de acuerdo a su imaginación.

Durante la etapa del juego simbólico, el individuo adquiere un mejor aprendizaje a través del juego, puesto que necesita explorar y experimentar con diversos objetos, modificarlos, combinando los ejercicios motores con sus sueños e imaginación, tomando la experiencia como el conducto perfecto para lograr sus metas.

### **2.1.6.3 EL JUEGO REGLADO**

Esta clase de juego se manifiesta a partir de los 6 años de edad, las actividades lúdicas se ejecutan bajo la combinación de espontaneidad y reglas o normas, las necesidades del niño han cambiado notablemente, ahora requieren correr, manifestar a otros sus ideales, dirigir a un grupo de personas, etc., lo cual apela a introducir reglas, normas y pautas a seguir para que se puedan cumplir satisfactoriamente las metas y objetivos de cada juego.

El principal objetivo del juego reglado es introducir al individuo en un proceso de socialización, es a través de la convivencia con sus semejantes que el niño aprenderá a compartir sus ideologías, a respetar la de otros y reconocer que no sólo lo que él piensa es lo mejor.

Cabe destacar que el niño ha pasado por la etapa del egocentrismo, en la cual sólo le importan sus intereses y necesidades, no considerando los de sus semejantes, y por ello es esencial que a través del juego reglado el individuo sea conducido a la interacción y a la vida social.

Otro aspecto importante del juego reglado es que busca integrar al sujeto con los grupos sociales, puesto que demanda trabajar en equipo, organizarse con las demás personas, competir, y para ello tiene que relacionarse con otros individuos.

## **2.1.7 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO**

### **2.1.7.1 ACTIVIDAD ESPONTÁNEA Y LIBRE**

El juego es una manifestación espontánea y libre, en la cual el infante desarrolla sus capacidades, cualidades y destrezas, es a través de esta actividad que el individuo construye su propia vida, por medio de los grandes momentos que ha experimentado.

Díaz Vega afirma que el juego es la mejor manera de vivir del niño, es un camino que ha elegido para construirse a sí mismo espontánea y libremente, sin tapujos en su imaginación y espíritu creador.

Cuando el niño juega, está dando libertad a su imaginación, a sus anhelos y sueños, los cuales traslada a una realidad no limitada, en cuestión de minutos es capaz de representar aquella situación que desea vivir o la que lo ha impactado emocionalmente; así como transformar objetos de su medio para satisfacer las necesidades de ese instante.

Además, el juego es una actividad personal e individual puesto que nace de cada niño, es importante mencionar que en los juegos grupales se dan a conocer ideas y anhelos personales, o dicho en otros términos, cada individuo manifiesta lo que desea vivir o “jugar”, sin embargo, los miembros del grupo tienen que unificar esos ideales para llegar a un acuerdo sobre lo que harán, de esta manera, viven una experiencia que dejará satisfechos a todos los miembros.

La espontaneidad en las actividades lúdicas es palpable ya que el individuo no requiere de grandes motivos, pretextos e ideas para efectuarlas, basta con tener el deseo y querer explorar, o bien satisfacer sus necesidades.

### **2.1.7.2 NO TIENE INTERÉS MATERIAL**

El juego se lleva a cabo de una manera natural, implica solamente “jugar por jugar”, el niño busca transportar sus pequeñas ideologías para hacerlas realidad y hacer de esas pequeñas ideas grandes experiencias que marcarán su vida y que además quedarán impresas en su mente, pero ello no significa que al jugar haya desinterés o que no exista un objetivo específico, puesto que desde el momento en que el niño busca satisfacer sus necesidades de recreación está cumpliendo una meta.

Esta actividad invita a la competencia, frecuentemente los juegos culminarán con un ganador o ganadores, esto permite que cada niño luche y sea persistente durante dichas actividades, por lo tanto, el individuo aprende que el esfuerzo es sinónimo de triunfo y que, además, no siempre irá encaminado a una victoria material.

Vigotsky considera que se requiere un aspecto muy importante dentro del juego, la condición necesaria para que un determinado comportamiento pueda ser interpretado como lúdico, estriba en su componente de ficción.

Un aspecto esencial en el juego es la ficción, sin este aspecto el sujeto no podría convertir lo imaginario en realidad, el niño ya ha pasado diversas vivencias,

tiene anhelos, sueños, su mente está llena de imágenes y personajes imaginarios que le encauzarán a representarlos, esto lo podemos observar en aquellos infantes que disfrutan el imitar a su caricatura favorita, dramatizar ciertas situaciones ficticias o las actitudes y comportamientos de los adultos.

La transformación está íntimamente ligada a lo anterior, puesto que si una niña quiere representar el comportamiento de su mamá tendrá que emplear objetos para que sea una experiencia completa, un ejemplo de ello es cuando juega a la mamá, para ello tendrá que buscar accesorios y vestimenta que la hagan sentir una persona adulta y madura dando como resultado una increíble escenificación de diversas actitudes propias de una madre.

### **2.1.7.3 SE DESARROLLA CON ORDEN**

Oscar A. Zapata menciona que: “Todo juego es conducta, por lo tanto, actúan tres áreas: el cuerpo, la mente y el mundo externo. La conducta es el conjunto de operaciones (fisiológicas, motrices, verbales y mentales) por las cuales un organismo en situación, reduce las tensiones que lo motivan y realiza sus posibilidades”.<sup>3</sup>

A simple vista pareciera que el juego se trata de un dinamismo donde intervienen el alboroto, los gritos, las risas, en pocas palabras muchos lo definen como una actividad donde predomina el desorden, inclusive se atreven a decir que cuando el niño juega no persigue un fin específico sino todo lo contrario; una oportunidad para desahogar las energías y se convierte entonces en un espacio para la recreación.

Sin embargo, no se puede descartar que detrás de ese ambiente de “desorden” está inmerso un proceso de acuerdos para efectuar todas las actividades, dichos acuerdos se llevan a cabo en lineamientos ordenados donde se plantean las pautas a seguir.

<sup>3</sup> A. Zapata, Oscar; “Juego y aprendizaje escolar, perspectiva psicogenética” pp. 47

Los niños unifican sus pensamientos para efectuar un juego en específico; también dan a conocer las reglas del juego y quien no las cumple queda fuera de la actividad, asimismo, determinan los pasos y la forma en que desarrollarán dicho juego, lo cual tiene que efectuarse sin desviarse del objetivo.

#### **2.1.7.4 MANIFIESTA REGULARIDAD Y CONSISTENCIA**

La frecuencia y persistencia de las actividades lúdicas se presentan de acuerdo a las necesidades personales del infante, es decir, la perseverancia de un juego depende de la magnitud de los requerimientos individuales, y de ello estriba que aumente o disminuya el tiempo que el niño designe al juego. Cabe recalcar que dicha perseverancia y el tiempo que se dedique a estas actividades no serán limitados por la cantidad de imaginación, puesto que la frecuencia no depende de la fantasía.

Es a través de la consistencia que el niño va construyendo la realidad, combina lo imaginario con lo que vive diariamente, lo cual le permite poco a poco aterrizar en lo real dejando a un lado la ficción, se percata de que las experiencias son parte de su formación y de que aquellos personajes y las fantasías son parte de un mundo irreal.

#### **2.1.7.5 TIENE LÍMITES QUE LA PROPIA TRAMA ESTABLECE**

Toda la gama de imágenes mentales que el niño crea no son eternas puesto que llegará el tiempo en el que perderán valor, se dará cuenta que corresponden a ideologías fantásticas, reflejo de sus sueños, de lo que desea explorar, o bien, a una serie de experiencias vividas que le han impactado emocionalmente y, por ello, se reflejan en actitudes y comportamientos repetitivos a través de sus juegos.

Lo mismo ocurre con aquellos personajes imaginarios, en su momento son poderosos e, incluso, se convierten en vías de destrucción sobre sus enemigos, pero

descubrirá que dichos personajes son solamente caricaturas animadas que tienen poder a nivel mental y que al transferirlos a la realidad se transforman en seres inanimados.

La edad en la que desaparecerán dichas fantasías depende del desarrollo psicológico del niño, así como del ambiente en el que se desenvuelve, puesto que cada individuo evoluciona a su propio ritmo.

### **2.1.7.6 SE AUTOPROMUEVE**

El juego es una actividad que se autopromueve puesto que cuando el niño la lleva a cabo le produce una gran satisfacción, lo cual provoca que dicha actividad se siga realizando, es decir, el juego no requiere ser motivado por agentes externos para que sea duradero ya que por sus consecuencias origina placer en el individuo y como resultado una práctica constante.

Por lo tanto, los juegos que producen alto grado de placer y satisfacción nunca tendrán conclusión, sino que serán transformados, dicho en otras palabras, si se obtiene un resultado satisfactorio durante el desenvolvimiento del juego, provocará que no finalice, sino que sea modificado y enlace nuevas situaciones y nuevos retos; esto se puede observar en aquel típico juego de las escondidas, en el cual es aceptable que los niños se oculten solamente en lugares cercanos al área de la actividad lúdica, pero al pasar las horas transformarán las reglas y ahora es permitido salir a lugares más alejados para causar más emoción y nuevos retos.

Otro aspecto característico de la transformación es la dificultad, después de haber jugado por un largo tiempo, los niños han adquirido nuevas destrezas y habilidades para realizar la actividad, por lo tanto, establecerán metas con mayor grado de dificultad. Retomando el ejemplo del juego de las escondidas, ahora ya no se cuenta hasta 100 para correr al lugar de atajo, sino que se reduce el tiempo a 50 tratándose de un conteo rápido para esconderse en el mejor lugar y en el menor tiempo posible.

### **2.1.7.7 ES UN ESPACIO LIBERADOR**

Por medio de las actividades lúdicas el individuo logra descargar todas aquellas energías que reserva en su interior, convirtiéndose el juego en un espacio liberador de tensiones, en el cual el niño puede olvidarse de todas aquellas situaciones que le preocupan y que le causan angustia, al mismo tiempo que disminuye el nivel de ansiedad.

La sociedad actual vive en un ambiente lleno de presiones y constante estrés, estas circunstancias no son ajenas a los menores del hogar, ya que diariamente viven experiencias llenas de incertidumbres, principalmente en las escuelas, por lo que es esencial que tengan un momento de esparcimiento y aún mejor si dentro del aula tienen ese tiempo de recreación.

Estos momentos de esparcimiento son el resultado de una búsqueda de relajación en el cual el individuo haya ese descanso mental que necesita después de un largo día lleno de actividades y responsabilidades, no se debe perder de vista que no se trata solamente de un ambiente de desorden y gritos, sino que se persiguen diversos objetivos y fines por cumplir.

### **2.1.7.8 NO ABURRE**

El juego será considerado como tal mientras no se vuelva tedioso o haya desinterés por parte de los participantes, puesto que se caracteriza por la constante alegría manifestada durante su desarrollo, así como por la constancia y perseverancia al realizarlo, además siempre causará interés en los involucrados ya que resulta altamente satisfactorio.

Un aspecto a mencionar es que al niño no se le puede obligar a jugar, ya que si se le presiona, entonces se convertirá en algo monótono y sin sentido, por lo que no es recomendable forzarlo para que juegue, lo cual siempre resulta innecesario puesto que en la etapa de la niñez es parte de su desarrollo y todo individuo estará dispuesto para llevarlo a cabo.

Cualquier niño que ha encontrado un motivo para jugar será el primero en integrarse, buscará la forma de satisfacer sus deseos e intereses que en el momento se le han presentado y, por lo tanto, no habrá necesidad de motivarlo ni forzarlo para que lleve a cabo la manifestación lúdica.

### **2.1.7.9 ES UNA FANTASÍA HECHA REALIDAD**

Durante el transcurso de la niñez, los infantes experimentan cada día un mundo lleno de fantasías, en su mente predominan aquellas figuras y amigos irreales que más adelante procurarán representar, cada minuto significa entonces una oportunidad para vivir esas escenas, no perderán los minutos en otras actividades, ni buscarán realizar otras cosas sino cubrir sus necesidades recreativas.

Los niños son expertos en hacer de lo ficticio algo real, ya que no conocen límites para escenificar algún suceso que desean vivir, o aquel sueño que anhelan cumplir y, por lo tanto, es a través del juego que pueden hacerlo real.

Es común ver entre los niños el deseo de representar aquello que imaginan, esto se puede percibir en aquella niña que juega a la mamá, dará de comer a su “bebé” con alimentos imaginarios, actuará como ama de hogar, limpiará su casita, lavará la ropa y se preocupará porque la comida esté lista cuando el “papá” llegue de trabajar.

### **2.1.7.10 SE EXPRESA EN UN TIEMPO Y UN ESPACIO**

El juego infantil rara vez será producto del presente, es el resultado de experiencias que han quedado en la mente del niño, de acuerdo a lo que vive día con día, traslada su pasado y lo escenifica en su presente; aquella caricatura o suceso que le causó gran impacto al paso del tiempo tendrá que personificarlo, puesto que queda el deseo de vivir dicha experiencia; *v. gr.*, cuando el infante recuerda aquella caricatura que tanto le gustó, transformará lo que tiene a su alcance y enseguida esa

gran cantidad de imágenes y objetos serán parte de su presente, no importando que en el momento no cuente con todos los elementos del suceso, para ello, la imaginación tendrá que ser la encargada de trasladar esas escenas al espacio donde se encuentra.

Díaz Vega opina que tal pareciera que el juego se encontrara envuelto de un halo que proporciona seguridad al niño. La actividad lúdica se desenvuelve en el espacio físico, psicológico y temporal que el infante determina, por lo que éste sabe qué zona se constituye como el dominio en donde él se permite ser y hacer.

El infante es quien determina y designa el espacio para llevar a cabo sus juegos, lo que significa que en ese momento el niño es el dueño del área lúdica y que sólo él puede disponer de ella.

Es totalmente ofensivo que los adultos invadan aquel sitio que el pequeño ha reservado, puesto que en ese instante el niño se convierte en el héroe de juego, con grandes poderes que nadie puede arrebatarse, por lo tanto, dicho juego le proporciona una inmensa seguridad la cual se manifiesta por medio de sus actitudes y comportamientos.

### **2.1.7.11 TODO JUEGO ES APRENDIZAJE**

Oscar A. Zapata, afirma que: “Por medio de la acción del juego, el niño conoce y descubre los objetos del mundo externo, este aprendizaje compromete todos los aspectos de su personalidad porque se descubre y toma conciencia de sí mismo; conoce y acepta a los otros; y cognoscitivamente organiza las percepciones y las relaciones de los objetos. Por lo que, al asimilar los objetos modifica su conducta anterior y así transfiere su propia síntesis objetal a nuevas situaciones vitales”.<sup>4</sup>

<sup>4</sup> A. Zapata, Oscar; “Juego y aprendizaje escolar, perspectiva psicogenética” pp. 47

Lo antes mencionado, deja en claro que el ser humano necesita comenzar por conocerse a sí mismo, para que posteriormente, pueda obtener nuevos aprendizajes, los cuales va adquiriendo al relacionarse con su entorno, vinculando situaciones internas y externas que le permitan un amplio conocimiento de los procesos cognitivos.

### **2.1.7.12 ES UNA FORMA DE COMUNICACIÓN**

Es a través de los diversos juegos que el infante se conoce a sí mismo, va descubriendo el conjunto de habilidades y destrezas que posee, ya sea de manera innata o que ha adquirido en su vida. Además, interactúa con su ambiente significando el juego una vía para explorar lo que le rodea dando como resultado un conocimiento del mundo en el que ha estado desde su nacimiento.

Díaz Vega declara que el niño emplea el juego como una forma de comunicación porque es la que mejor conoce, razón por la que constantemente la pone en práctica, pues su deseo de conocer, entender y dominar su realidad es un impulso natural.

El lenguaje favorito del individuo durante la niñez es el juego, le fascina emplear este recurso para dar a conocer sus sentimientos, ideas e inclusive su estado de ánimo, las maestras pueden percatarse si el niño está triste, alegre, enojado o si está pasando algún problema con otras personas, basta con que el adulto observe las actitudes que el infante manifiesta durante el juego.

No se puede descartar que el sujeto puede recurrir a los juegos para llamar la atención de sus superiores o para expresar que algo le está haciendo falta, ya sea material o afectivo; *v. gr.*, el niño que siempre se inclina por juegos agresivos y que además es exagerado en sus ademanes y palabras, está indicando que necesita atención, amor u otro aspecto emocional.

### **2.1.7.13 ES ORIGINAL**

Aunque existen pautas predeterminadas para efectuar un juego, no significa que todos sean iguales, la originalidad es un aspecto que lo caracteriza, a través del tiempo se modifican las formas y dichos lineamientos debido a que la sociedad siempre está en constante cambio, por consiguiente, ese dinamismo en la sociedad provoca que al paso de los años las generaciones modifiquen sus ideologías y la manera de percibir las circunstancias de la vida.

Cada niño transforma las reglas ya establecidas, todos los infantes son seres individuales y como tales, tienen diferentes personalidades, anhelos, ansiedades; ello causará que cada sujeto moldee el juego de acuerdo a sus necesidades y, como consecuencia el juego original será reemplazado por uno nuevo que el niño ha creado.

## **2.1.8 FACTORES QUE DETERMINAN EL JUEGO**

### **2.1.8.1 SEXO**

EL primer aspecto que va a determinar el tipo de diversión en los infantes es el sexo, debido a que tanto los niños como las niñas piensan diferente, sus gustos se inclinan a polos distintos, esto se debe a que el desarrollo físico y mental en los pequeños no es al mismo ritmo, es decir, los procesos mentales en las mujeres son más rápidos que en el caso de los varones, y en ello radica la inclinación por determinados juegos.

Como ya se mencionó, el juego en los infantes varía de acuerdo a su género, frecuentemente se observa que el niño gusta por los juegos alborotados, donde predomina el dominio, el poder y el constante movimiento como correr, saltar, trepar; en cambio, las niñas prefieren jugar en espacios más cerrados e íntimos, con mayor tranquilidad, optan por el diálogo y se apegan con frecuencia a reglas determinadas.

Las actitudes y comportamientos del sujeto se moldean desde la etapa de la infancia, esto de acuerdo al papel y al rol que desempeñarán en la sociedad, ya sea como padre o madre de familia, para ello, los adultos serán los encargados de vigilar sus juegos que serán la pauta para formar el carácter y la personalidad del individuo.

### **2.1.8.2 EDAD CRONOLÓGICA Y MENTAL**

La edad cronológica y mental también influyen en la práctica lúdica, son estas dos variables las que determinarán el gusto y preferencia por los juegos. Cada etapa del ser humano trae consigo una serie de necesidades, siendo diferentes de acuerdo al progreso emocional y físico del individuo, ya que no son las mismas las de un niño de 3 años a las de un niño de 6 ó 7 años, esto se debe al desarrollo mental y a la madurez del sujeto.

Los intereses y las capacidades del niño varían de acuerdo a la edad, puesto que en cada etapa logra desarrollar nuevas capacidades, destrezas y habilidades, por lo tanto, cuando transcurre un determinado tiempo se presenta la necesidad de enfrentar nuevos retos, por lo que aquellos juegos que eran de sumo interés para el niño han perdido valor, ahora requiere explotar y vivir nuevas experiencias con un mayor grado de dificultad.

Las manifestaciones lúdicas se ejercen de acuerdo a la capacidad mental del infante, *v. gr.*, un pequeño de 5 años no podría participar en juegos que requieren emplear la destreza, el razonamiento lógico y la solución de problemas, como son los juegos de mesa.

### **2.1.8.3 INFLUENCIA FAMILIAR**

La familia interviene significativamente en los juegos del infante, puesto que le prohibirán aquellas actividades que consideren inapropiadas o inadecuadas con respecto a su sexo o a su edad, un ejemplo es cuando a las niñas les impiden participar en juegos bruscos, en los que intervienen los empujones, la agresividad,

etc., en cambio, evitarán que los niños participen en actividades que requieren delicadeza o actitudes femeninas.

Durante la niñez, el individuo observa detalladamente los comportamientos y las actitudes de los adultos, si la madre colecciona las muñecas de su infancia, favorecerá a que su hija guste por éstas, asimismo, aquel padre que le fascina coleccionar los carritos antiguos predispone para que su hijo opte por los mismos gustos, ya que tanto el niño como la niña seguirán el ejemplo de sus padres y querrán seguir sus pasos en todo, incluyendo los juegos.

#### **2.1.8.4 CONDICIONES DE VIDA (NIVEL ECONÓMICO)**

Un conocido refrán dice: “Dime cuánto tienes y te diré con qué juegas”. Es acertado el refrán, puesto que el nivel socioeconómico determina los juguetes que empleará el infante en su recreación, asimismo está comprobado que los niños con una posición económica elevada son más dependientes a sus juguetes que los que poseen menos recursos, debido a que un niño con una buena solvencia económica sueña siempre con ser aquel muñeco rico, o poseer ese carrito elegante con el que juega en sus ratos libres, esto lo lleva a depender de dichos objetos.

El caso opuesto es el de un niño campesino, él no puede jugar con patines, bicicleta, videojuegos u otros objetos que requieren la pavimentación de las calles o luz eléctrica, por lo tanto, sus juguetes son totalmente rústicos, apegados a su realidad, lo cual le permite desarrollarse sin depender de un objeto.

Esta diferencia en el nivel económico, conlleva dos variantes en cuanto al razonamiento de los infantes, ya que un pequeño que habita en las comunidades emplea más su imaginación y su capacidad para resolver problemas, puesto que al no contar con todos los objetos para jugar, tiene que moldear lo que tiene a su alcance, en cambio, un niño que posee todas las comodidades y los juguetes de acuerdo a cada necesidad, no se ve obligado a emplear con frecuencia la imaginación, ya que cuenta con todos los instrumentos requeridos cuando se le presentan los obstáculos.

## **2.1.8.5 VALORES CULTURALES**

Las diferencias culturales son un patrón que determinan qué juegos ejercer en cada sociedad. Al respecto Jerome Bruner menciona que existe una estrecha relación entre el juego y la cultura humana, entonces, el juego refleja la cultura, la condición subcultural o de pobreza en que se encuentra.

Es importante comprender este aspecto ya que en el mundo existen diversas culturas y, como lo menciona Bruner, serán las ideologías y las costumbres de cada región las que regirán los juegos dentro de una sociedad. Los niños que se rigen por sociedades campesinas, se divierten con juguetes artesanales, donde el material con el que se elaboran refleja su entorno físico, por otro lado, los niños de zonas urbanas están habituados a instrumentos tecnológicos que les van formando una ideología sin permitirles que sean ellos quienes exploren su mundo. La televisión, el plástico, la moda, el consumismo, son patrones que marcan qué condiciones de vida debe llevar el infante, y lo invitan a satisfacer necesidades materiales y superficiales.

## **2.1.9 CONDICIONES DEL JUEGO EN LA ESCUELA**

### **2.1.9.1 TIEMPO**

Para que el juego sea útil en la escuela requiere de un elemento esencial que es el tiempo, éste debe ser en primer lugar abierto, es decir, el docente debe poner a disposición de los alumnos un tiempo considerable para la enseñanza lúdica y no limitarlo, cuando se incorpora el juego dentro de las actividades escolares, el docente está descartando las tareas tradicionales, las cuales son comunes dentro del aula, pero sólo se enfocan a una vía de aprendizaje y no se consideran las necesidades de los alumnos, al descartar que éstos requieren de un aprendizaje más práctico que teórico.

Un tiempo seguro tiene como característica el estar garantizado, el no ser desapropiado. Una vez que a un grupo de escolares se les ofrecen momentos para el juego, nadie puede quitárselos.

Es importante brindar a los pequeños un tiempo seguro para el juego, ya que es la manera en que pueden indagar su exterior, se convierte en la oportunidad para que diseñen sus propios planes en tiempo y forma, pero cuando el docente les restringe el tiempo o los abstiene del juego emplea su autoridad para impedirles un adecuado desarrollo personal y social.

### **2.1.9.2 ESPACIO Y SEGURIDAD**

El espacio es otro componente que está apegado al juego y que además le brinda originalidad, sin un espacio lúdico el juego pierde sentido y libertad, cuando los infantes se disponen a jugar, frecuentemente determinan las fronteras y nadie puede entrar ni salir del espacio.

Imaginariamente quien entra al área de juego no puede ir a otro lugar y quien sale no puede regresar, puesto que desde el momento en el que entran son parte de la gran aventura y cuando deciden salir se convierten en agentes extraños, en los enemigos del cuento, y que ahora se incorporan en dicho juego pero como escenografía o personajes secundarios como monstruos, tiburones, invasores del mal, ladrones, etc.

El docente debe facilitar y propiciar un espacio para el juego, pero tiene que considerar otro aspecto: la seguridad, esto para cuidar la integridad de los participantes. Constantemente los docentes deciden descartar el juego porque consideran que perderán el control de sus alumnos, dicha actitud deja ver que hace falta compromiso por parte de los maestros y que no quieren trabajar de acuerdo a sus intereses; la solución no es hacer a un lado este recurso sino brindar seguridad, anticiparse e imaginar los riesgos posibles para prevenirlos, de esta forma el niño disfruta de la actividad y al mismo tiempo adquiere nuevos aprendizajes.

### **2.1.9.3 JUGUETES**

En estricto sentido, los aparatos que dicen a los niños, v. gr., aprieta este botón, cambia de pantalla, no son juguetes. Cuando decimos juguete nos referimos a cualquier objeto seguro, manipulable, con la posibilidad de convertirse en cualquier cosa, en lo que sea que los jugadores necesiten, con la posibilidad de transformarse.

Para que un objeto sea considerado como un “juguete” es necesario que cumpla ciertas características, un juguete tiene que ser un instrumento que permita al infante innovar, emplear la imaginación para darle otros atributos, en las culturas del maíz, el olote es un juguete muy valioso, ya que tiene múltiples usos, puede ser una muñeca, un carro, una pelota, un pájaro que al lanzarlo vuela grandes kilómetros, ello permite al niño ser creativo y buscar nuevas formas para utilizar dicho objeto, lo cual favorecerá su aprendizaje ya que emplea su razonamiento.

### **2.1.9.4 LÍMITES, REGLAS Y LIBERTAD**

Los infantes gozan jugar con libertad, que nadie y específicamente los adultos sean los que determinen las normas del juego, ya que en su pequeña mente, ellos se consideran los dueños del juego y los únicos que tienen la potestad de aprobar o no dichas normas.

Oscar A. Zapata aborda las reglas del juego de la siguiente manera: “En razón de ser una actividad libre, el juego se perdería rápidamente en reiteraciones que lo volverían monótono y aburrido; la superación de estos bloqueos es posible gracias a las reglas a las que se tiene que sujetar. Dichas reglas sirven de guía para resolver las dificultades y permiten al niño probarse”.<sup>5</sup>

Casi todos los juegos tienen reglas ideales que se van obedeciendo paso a paso a medida que el grupo de jugadores cobra competencia. Pero en todos los casos, los jugadores tienen el privilegio de adaptar las reglas a sus gustos y capacidades, lo cual quiere decir que pueden disminuir las exigencias.

<sup>5</sup> A. Zapata, Oscar; “Juego y aprendizaje escolar, perspectiva psicogenética” pp. 20

Sin embargo, los niños no pueden participar en alguna manifestación lúdica sin reglas que regulen los comportamientos y lo permitido dentro del juego, ya que toda sociedad se rige por dichas reglas, sin éstas la convivencia humana resulta ineficaz, puesto que cada quien hace lo que prefiere y los juegos sin reglas pierden su objetivo, pero las normas de un juego pueden ser modificadas en torno a las necesidades de los participantes.

El motivo por el cual se debe asignar reglas y límites en los juegos es para que los participantes adquieran consciencia del trabajo en equipo y valoren sus derechos y el de los demás, asimismo, los prepara para su participación social, ya que aprenderán que en un ambiente escolar o laboral, siempre habrá reglas que cumplir las cuales serán para su propio beneficio; para ello, el docente es el encargado de mostrar a los alumnos dichos beneficios cuando ejerza el juego dentro del aula.

### **2.1.9.5 EQUIDAD DE GÉNERO**

La equidad de género significa permitir que todos los miembros de una sociedad participen en las mismas actividades, esto es, que tanto hombres como mujeres tengan la misma oportunidad de desarrollar los diversos papeles dentro de una sociedad, que no se clasifiquen dichos roles para cada género, sino que al contrario, se alcancen nuevas metas a través del trabajo en equipo, ello es evidente cuando ambos sexos se involucran en cualquier tipo de trabajo, en la participación ciudadana, el estudio, desplazarse libremente dentro y fuera del hogar y de los territorios nacionales.

El juego se convierte en una herramienta dentro del aula para fomentar la equidad de género, la sociedad actual necesita avanzar en términos de desarrollo humano, en pleno siglo XXI se observa discriminación, esclavitud y frecuentemente es hacia las mujeres, por lo tanto, es en el aula que se tiene que moldear las ideologías para que así, los niños hagan consciencia de que todos tienen las mismas oportunidades y que nadie puede ser excluido por su género.

Para ello, el docente tiene que comenzar haciendo a un lado esas ideas discriminatorias, además debe confiar plenamente en sus alumnos, y demostrarles que como docente está plenamente convencido que tanto las niñas como los niños tienen las mismas capacidades y habilidades para realizar cualquier trabajo, asimismo, tiene que darse a la tarea de transmitir seguridad en sus dicentes, para que confíen en sí mismos y en el potencial de sus semejantes.

### **2.1.10 TODO JUEGO ES CONDUCTA**

Lagache percibe la conducta como: “El conjunto de operaciones (fisiológicas, motrices, verbales y mentales) por las cuales un organismo en situación reduce las tensiones que lo motivan y realiza sus posibilidades”.<sup>6</sup>

Para abordar el juego como una manifestación de conductas, es necesario partir de la definición, se entiende por conducta a todos aquellos comportamientos y actitudes observables en el niño, es decir, lo que siente, piensa y realiza ante los demás.

La conducta abarca tres áreas, las cuales están enlazadas y se relacionan entre sí, dichas áreas son:

- Área mental
- Área del cuerpo
- Área del mundo exterior

Bleger señala: “Siempre la conducta implica manifestaciones coexistentes en las tres áreas, es una manifestación unitaria del ser y, por lo tanto, toda modificación de una de las áreas produce un fenómeno similar en las otras dos”.<sup>7</sup>

A través del juego, el docente puede trabajar con una de las tres áreas y como consecuencia, las otras dos son modificadas.

<sup>6</sup> A., Zapata Oscar; “Aprender jugando en la escuela primaria” pp. 54

<sup>7</sup> A., Zapata Oscar; “Aprender jugando en la escuela primaria” pp. 54

Si el maestro decide ocuparse del área corporal, propicia un cambio en el área mental y en el área externa, ello se puede observar en las rondas infantiles, ya que se ejercita el cuerpo pero también se trabaja en el desarrollo cognoscitivo y se influye de manera positiva en las relaciones interpersonales del grupo de infantes.

### **2.1.11 EL JUEGO ES VITAL PARA EL DESARROLLO INFANTIL**

Según la teoría psicogenética, el ser humano tiene que pasar por diversas etapas a lo largo de su vida, por lo que es totalmente imposible no pasar por alguna fase, a través de estos períodos va desarrollando estructuras motrices, la inteligencia, el carácter y amplía los conocimientos, sin embargo, para que esto sea posible tiene que interactuar con su medio.

En su teoría psicogenética, Jean Piaget aborda la adaptación y afirma que es un estado de equilibrio entre la asimilación y la acomodación; por lo que la adaptación se compone de esta dupla interrelacionada: asimilación-acomodación.

Piaget hablaba de un proceso de adaptación, el cual era esencial para adquirir nuevos aprendizajes, dicho proceso estaba formado en primer lugar por la asimilación, la cual consiste en incorporar a la mente nuevas vivencias, experiencias y objetos, mientras que el segundo aspecto que conforma el proceso de adaptación, la acomodación, corresponde a las actividades cognitivas por medio de la modificación de los aspectos mentales de acuerdo a los objetos que interactúan en la realidad.

El juego es un medio que se debe emplear para obtener aprendizajes al cumplir con los requerimientos de la asimilación, puesto que a través de esta manifestación se adquieren nuevas experiencias, asimismo es parte de la acomodación debido a que modifica a nivel mental todos los estímulos que recibe interactuando con su exterior.

De acuerdo con el planteamiento de Piaget, el aprendizaje depende del desarrollo, ya que lo percibe como un proceso evolutivo, en el cual tiene que adquirir destrezas, hábitos, conocimientos, habilidades motrices, etc., y esto lo logra a través de su madurez mental, por lo tanto la experiencia y por ende el juego, entran en acción para contribuir en dicho proceso.

Haciendo mención a la adquisición de conocimientos, ello implica una asimilación de toda la información que percibe de su exterior, y posteriormente comprende la modificación de esa información a sus esquemas mentales, esto involucra un proceso de desarrollo, es decir, el niño va a obtener el conocimiento de acuerdo a la edad cronológica y mental, cada aprendizaje está condicionado de acuerdo a los contenidos de enseñanza que el alumno puede percibir y, por tal motivo, el juego tiene que ejecutarse también acorde a la edad del individuo.

El conocimiento es un proceso puesto que se logra en la medida que el sujeto comprende la realidad y para que pueda alcanzar tal comprensión tiene que superar cada una de las etapas de desarrollo, así el juego es un elemento para que el alumno asimile la realidad.

### **2.1.12 TODO JUEGO ES APRENDIZAJE**

La adquisición de conocimientos es el producto de la interacción del organismo con su medio, es un proceso que conlleva dos aspectos: la construcción de los instrumentos de conocimiento y una estructuración o interpretación de la realidad y del mundo exterior, cuando el sujeto interpreta el mundo, no actúa como un receptor pasivo, al contrario, interpreta y capta su medio, lo cual le permite ser el dueño de la información que está percibiendo.

Los maestros deben considerar que la eficacia del aprendizaje va a depender de la enseñanza, si ésta se efectúa de acuerdo al nivel de desarrollo, ya que cada una de las etapas cuenta con procesos determinados, y el razonamiento varía en cada una de ellas.

Otro aspecto a considerar es que cuando un alumno ingresa al ambiente escolar, no llega en blanco, es decir, trae consigo una serie de conocimientos previos y experiencias pasadas que el docente tiene que valorar, dichos conocimientos van a condicionar la enseñanza, puesto que le han dejado una huella al alumno.

Ausubel señala que la esencia del proceso de aprendizaje significativo reside en que ideas expresadas simbólicamente son relacionadas de modo no arbitrario, sino sustancial con lo que el alumno ya sabe, señaladamente algún aspecto esencial de su estructura de conocimiento.

Ausubel desarrolló una teoría del aprendizaje escolar, en la cual afirma que es fundamental proporcionar a los alumnos un aprendizaje significativo, esto es, que haya una relación entre los contenidos aprendidos o nuevos y los conocimientos anteriores del sujeto. Es importante mencionar que el docente puede lograr esta relación entre los conocimientos previos y los nuevos de una manera sencilla y natural a través de los juegos educativos.

Es a través de la experiencia que los niños obtienen nuevos conocimientos de forma espontánea y, por ende, es el juego quien da las pautas para la exploración, de esta manera, el juego resulta una herramienta ideal para que el docente les proporcione aprendizajes significativos a sus alumnos.

El juego es una actividad placentera, lo cual no significa que no sea de utilidad para el trabajo o para resolver los problemas de la vida diaria, ya que son actividades que buscan un fin y dan la pauta para ingresar al niño en los diversos trabajos, a los pequeños les agrada colaborar en los trabajos de los adultos siempre y cuando vean una utilidad y sea divertido, el docente tiene la tarea de vincular el juego con los procesos cognitivos de las labores cotidianas.

### **2.1.13 EL JUEGO ESTIMULA EL PENSAMIENTO Y LA CREATIVIDAD**

El juego es un medio para favorecer el desarrollo intelectual, ya que por medio de él los niños aprenden, obteniendo cada día nuevas experiencias, la exploración

permite que el alumno descubra nuevas formas de enfrentar los obstáculos que se le presentan, asimismo, fortalece su inteligencia y tiene a su alcance la oportunidad de cometer aciertos y errores lo cual contribuye para que busque nuevas estrategias, que emplee su creatividad y sus conocimientos para la solución de problemas.

Es a través del juego que el alumno crea y desarrolla estructuras de pensamiento, va construyendo con ayuda de la experiencia su propio conocimiento, por lo que el docente tiene la tarea de conducir dichos conocimientos, también la actividad lúdica favorece la creatividad del infante, esto le permite buscar nuevas formas para enfrentar la vida, puesto que la escuela debe preparar al alumno para la vida.

Domenec Bañeres afirma lo siguiente: “Los trabajos que han evaluado los efectos de programas de juego aplicados de forma sistemática han confirmado que los niños que han disfrutado de estas experiencias de juego han tenido incrementos en la inteligencia”.<sup>8</sup>

Estudios han comprobado que aquellos niños que se les enseña a través del juego son beneficiados ya que incrementa su nivel de inteligencia, obtienen mejoras en el coeficiente intelectual, así como en las aptitudes de madurez en cuanto al aprendizaje, incluido el lenguaje, como la facilidad para el diálogo y contar historias, así como las matemáticas, que corresponde a las habilidades numéricas y el razonamiento lógico.

### **2.1.13.1 CONEXIONES ENTRE EL JUEGO Y EL DESARROLLO INTELLECTUAL**

Ruth Harf presenta la problemática del juego en las escuelas: “El juego y el aprendizaje han estado siempre en la esencia de todos los debates, discusiones y propuestas que giran alrededor de la educación infantil. A veces como antagónicos y otras como complementarios, jugar y aprender se han relacionado de diversas maneras”.<sup>9</sup>

<sup>8</sup> BAÑERES, Domenec et al., “El juego como estrategia didáctica” pp. 14

<sup>9</sup> HARF, Ruth; “El juego en la educación infantil, crecer jugando y aprendiendo” pp. 5

El juego y el aprendizaje se perciben como dos mundos diferentes, muchos docentes consideran que el niño asiste a la escuela a estudiar, apelando a la rutina y que, para jugar sólo durante el recreo o en los parques, pero ignoran que las manifestaciones lúdicas son la vía para entrar a un mundo lleno de conocimientos. A continuación se menciona la importancia de emplear el juego como un recurso para la enseñanza:

- El juego es un instrumento que desarrolla las capacidades cognitivas, primero se encarga de las habilidades motrices, posteriormente del pensamiento simbólico y por último del pensamiento reflexivo, contribuyendo a la capacidad para razonar.
- Cuando los niños juegan, desempeñan diversos roles y al mismo tiempo regresan al mundo real, por lo tanto, son capaces de coordinar las actitudes en cada juego y organizarse para ejecutarlo de la mejor manera.
- Por medio del juego se desarrolla la imaginación y la creatividad, construye y crea para imitar la realidad, así, están combinando diversas formas de lenguaje, pensamientos y fantasías.
- El juego permite que el individuo aprenda a discriminar la fantasía y la realidad, ya que por medio de la representación experimenta las diversas consecuencias que obtiene del mundo real, de esta forma existe un contraste entre lo imaginario y lo real.
- El juego es una herramienta que fortalece el desarrollo del lenguaje, puesto que para jugar el niño necesita expresar sus ideas y comprender el lenguaje de sus semejantes, como consecuencia surge un dinamismo lingüístico en el que todos los participantes se convierten en agentes que influyen en el aprendizaje del sujeto.
- Al momento de jugar los pequeños emplean la imaginación, lo cual les permite desarrollar sus capacidades de representación, por medio de la ficción el individuo es capaz de transformar y moldear objetos y situaciones del mundo fantástico al real y para ello necesita emplear la razón y la solución de problemas.

## 2.1.14 EL PAPEL DEL PROFESOR EN EL FOMENTO DEL JUEGO

George Morrison plantea lo siguiente: “Los maestros son la clave para fomentar el juego significativo, impulsando la base para el aprendizaje. Las actitudes tienen como juego determinar la calidad de las situaciones que se producen en la escuela infantil y los eventos que ocurren allí”.<sup>10</sup>

Los docentes son los responsables de fomentar el juego dentro del aula, las actitudes intervienen en la calidad de la enseñanza, por tal motivo el maestro debe reflejar buena disposición en el aula y apegarse a las necesidades de los alumnos, si incluyen este recurso en sus clases están abriendo la puerta para nuevos y mejores aprendizajes, sin embargo no sólo se trata de jugar por jugar, esta herramienta demanda una planeación, estrategias, por lo tanto se tienen que considerar los siguientes aspectos:

- Es importante que al incluir el juego dentro de las actividades escolares se determine de manera específica los objetivos que se quieren lograr a través de dichas actividades.
- Los juegos deben satisfacer todas las necesidades de los niños, tanto físicas, emocionales y de aprendizaje, sin hacer distinción de sexo, cultura y creencias, cada pequeño debe sentirse parte del grupo.
- Asignar un tiempo considerable para la enseñanza por medio de los juegos y programar las actividades que se llevarán a cabo, esto no significa que se cubrirá toda la clase con los juegos.
- Es recomendable que en las actividades lúdicas se incluyan objetos, instrumentos, imágenes, audio, etc., con el objetivo de captar la atención de los alumnos, además contribuye a un mejor aprendizaje, ya que en el aula no sólo existen niños kinestésicos, sino también visuales y auditivos.
- Se debe cuidar que al incluir dichos materiales dentro del juego, sean adecuados al nivel de desarrollo de los niños, esto para que vaya acorde a las capacidades de los alumnos y se propicie un buen aprendizaje, conforme a su edad cronológica y mental.

<sup>10</sup> S., Morrison George; “Educación infantil” pp. 247

- El docente debe participar en los juegos que se realicen y supervisar las actividades, es totalmente erróneo que el maestro descuide a los niños y deje que hagan lo que quieran, si eso sucede, entonces el juego pierde el objetivo primordial: elevar el nivel del aprendizaje.
- Es esencial que el maestro observe cuáles son los juegos favoritos de los niños, y tome en cuenta sus preferencias al planear sus actividades, de esta forma la enseñanza será más eficaz puesto que dichas actividades son de acuerdo a los gustos e intereses de los alumnos.
- Un aspecto que es muy importante resaltar es que cada vez que finaliza un juego, se le debe preguntar al alumno acerca de lo que aprendió, si fue una experiencia grata o no, como se mencionó anteriormente, el juego no es para perder el tiempo sino para adquirir nuevos conocimientos, por lo tanto, la retroalimentación por parte del docente es esencial.

## **2.2 ALTO NIVEL DE APRENDIZAJE**

### **2.2.1 ANTECEDENTES DEL APRENDIZAJE**

#### **2.2.1.1 TEORÍA ESTÍMULO-RESPUESTA**

Muchas teorías han estudiado el aprendizaje, sin embargo, la primera que lo aborda es la teoría estímulo-respuesta, Carlos Gispert define un estímulo como un acontecimiento u objeto que puede percibirse o experimentarse mediante el uso de alguno o varios de los cinco sentidos.

Todos aquellos acontecimientos que transcurre el ser humano y los objetos que interactúan con éste, se denominan en plural, estímulos, *v. gr.*, un libro, el color de las paredes, la temperatura de la habitación, la música, el vaivén de las personas.

Los psicólogos han sido los encargados de investigar los fenómenos del aprendizaje y han elaborado teorías de estímulo-respuesta, en las cuales explican el

nivel del aprendizaje del individuo con respecto a las respuestas en función de los estímulos.

Consideran que el resultado de las respuestas por medio de los estímulos se efectúan a través de dos procesos: el condicionamiento clásico y el condicionamiento operante. Antes de abordar estos procesos se mencionará brevemente la evolución de la teoría estímulo-respuesta.

### **2.2.1.1.1 EVOLUCIÓN DE LA TEORÍA ESTÍMULO-RESPUESTA**

La explicación del aprendizaje es de años atrás, en el año de 1927 el psicólogo ruso Pavlov publica un libro en el cual da a conocer detalladamente que al emplear un estímulo como una campana o un ruido se logra que un grupo de perros manifestaran respuestas poco comunes como es la salivación.

En 1930 los psicólogos experimentales colocaron ratas en laberintos y observaron las condiciones por las que aprendían o no al recorrer determinados tramos.

A principios de los años 60, psicólogos clínicos y escolares empezaron a emplear en centros de salud mental, en clínicas y en aulas de educación especial técnicas de estímulo-respuesta con el objetivo de modificar las conductas no deseadas.

Durante los años 70 se pudo comprobar que estas técnicas eran efectivas para el tratamiento y corrección de los problemas conductuales, así, las empresas, las escuelas y los centros de atención social, incluyeron dichas técnicas para lograr objetivos y metas como el incremento de la productividad, mejorar el rendimiento académico, etc. En esos años, se emplearon anuncios como estímulos para la prevención de los incendios forestales, de esta manera, se demostró que aquellos estudios que se realizaban con animales resultan productivos para la conducta humana.

## 2.2.1.2 CONDICIONAMIENTO CLÁSICO

Carlos Gispert cita el condicionamiento clásico y lo define como: “El proceso en el que se logra que una conducta, que originalmente se producía a continuación de un acontecimiento, se produzca a continuación de un acontecimiento diferente”.<sup>11</sup>

En un sentido más sencillo, consiste en modificar la conducta a través de un estímulo que inicialmente no es diseñado para causar tal modificación, *v. gr.*, un objeto que destella frente a los ojos de una persona, produce como consecuencia el parpadeo, pero en el condicionamiento clásico, esta respuesta puede efectuarse por medio de otro estímulo, como un zumbador, dicho zumbador no produce una respuesta de parpadeo, sin embargo, se puede lograr la respuesta de parpadeo cuando a la persona se le hace sonar repetidas veces el zumbador antes de mostrarle el objeto destellante, al término de varios ensayos, la persona parpadea mostrándole solamente el zumbador.

El parpadear ante el sonido de un zumbador es una respuesta que se ha aprendido a través del condicionamiento, mientras que el parpadear frente a un objeto destellante no es una respuesta condicionada o aprendida. Así, el objeto destellante corresponde a un estímulo incondicionado y el zumbador a un estímulo condicionado, puesto que en el primero se logra una respuesta de parpadeo automáticamente, pero en el segundo se logra una respuesta de parpadeo después de practicar varias veces.

Con lo antes mencionado, hay una segunda definición de condicionamiento clásico, por lo tanto, es el proceso de sustituir un estímulo incondicionado por un estímulo condicionado para producir como respuesta la modificación de la conducta humana.

Dentro del aula se puede emplear el condicionamiento clásico. El maestro de primer grado de nivel primaria le muestra al alumno una hoja de papel azul y le pregunta: “¿Qué color es este?”, el niño responderá: “azul”, cuando el alumno haya identificado correctamente el papel azul, el docente puede enseñarle la palabra del color que le ha estado mostrando.

<sup>11</sup> GISPERT, Carlos; “Enciclopedia de la psicopedagogía, pedagogía y psicología” pp. 251

Así, puede mostrarle una tarjeta con la palabra azul y preguntar: “¿Qué palabra es esta?”, si el alumno no responde a la pregunta, el docente le enseña la hoja de color, de esta forma el alumno contestará: “azul”, después de diversos ensayos, juegos y ejercicios con la hoja y la tarjeta, el profesor sólo podrá mostrarle la palabra y el niño podrá responderle qué dice en ella.

### **2.2.1.3 CONDICIONAMIENTO OPERANTE**

La segunda teoría estímulo-respuesta que explica cómo se modifican las conductas es el condicionamiento operante o instrumental. Es el proceso por medio del cual la conducta se efectúa al presentar un estímulo reforzador, por lo que aumenta la probabilidad de que dicha conducta se repita. El reforzamiento consiste en proporcionar al sujeto diversos refuerzos que causarán una respuesta en él.

Cabe mencionar que tanto el condicionamiento clásico como el condicionamiento operante, se basan en acciones de estímulo-respuesta para explicar el aprendizaje, sin embargo, son diferentes en su proceder.

A diferencia del condicionamiento clásico, en el condicionamiento operante después de observar una respuesta, se presenta un estímulo o reforzador, provocando que la conducta se repita o desaparezca, por lo tanto, la diferencia entre estos dos procesos es que, en el primero, el estímulo se presenta antes de la respuesta y, en el segundo, se emplea un reforzador como estímulo pero después de la respuesta.

#### **2.2.1.3.1 REFORZADORES POSITIVOS Y NEGATIVOS**

Como ya se mencionó, los reforzadores corresponden a los estímulos en el condicionamiento operante, existen dos tipos de refuerzo: el positivo y el negativo, un refuerzo positivo es una recompensa, el reforzamiento positivo es el proceso mediante el cual se proporciona un premio después de la conducta, aumentando la probabilidad de que dicha conducta sea repetida; un refuerzo negativo es un

acontecimiento no deseado, el reforzamiento negativo es el proceso de suprimir algo desagradable para elevar la probabilidad de que se repita una acción, es decir, omitir un estímulo para aumentar una conducta.

El reforzamiento positivo se observa cuando, un alumno al escribir correctamente su nombre por primera vez, el docente le obsequia un dulce o un premio. El reforzamiento negativo se lleva a cabo cuando a un grupo escolar que no le gusta participar el docente le dice: quien no participe queda sin derecho al examen parcial.

El condicionamiento operante se puede emplear también para eliminar conductas consideradas como obstáculos para el aprendizaje, ya sea que el docente quiera erradicar en sus alumnos interrupciones durante la clase, la burla, el utilizar la calculadora para realizar operaciones sencillas, etc., para lograrlo, el maestro proporciona un refuerzo ya sea positivo o negativo, cuando observa que dicha conducta desfavorable ya no es manifiesta en el alumno.

### **2.2.2 CONCEPTO DE APRENDIZAJE**

El aprendizaje ha sido abordado por diversos autores, quienes han aportado sus teorías e ideas acerca de este tema. En primer lugar se puede definir el aprendizaje como un cambio constante y permanente en la conducta del individuo por medio de la experiencia o “práctica”.

Aquellos cambios conductuales producidos por estímulos o agentes como las drogas y la fatiga no son considerados como aprendizaje, ya que dichos cambios son temporales y son causados por factores diferentes a la experiencia.

El aprendizaje incluye todas las conductas que son manifiestas o evidentes, como tocar un instrumento, y las conductas encubiertas como el recordar las capitales de los estados de un país. El estudiante que aprende a leer, escribir, sumar, restar, dividir, etc., lo hace por medio de la experiencia, por lo tanto, el aprendizaje está íntimamente vinculado a la experiencia.

En cuanto al aprendizaje, el diccionario Akal de psicología lo define como: “Cambio en el comportamiento de un organismo que resulta de una interacción con el medio y que se traduce por un aumento de su repertorio”.<sup>12</sup>

Lo anterior hace énfasis en tres aspectos: la modificación, la experiencia y la adquisición de conocimientos, estos tres elementos se relacionan entre sí y juegan un papel importante en el proceso de aprendizaje. Esto se puede observar en el alumno que aprende a sumar por medio de la experiencia y la práctica, donde los aspectos que son parte de dicha experiencia corresponden a que el alumno preste atención a la explicación sobre el modo de sumar, que trabaje con ejemplos y por último que resuelva una serie de sumas.

### **2.2.3 TEORÍAS COGNITIVAS DEL APRENDIZAJE**

Las teorías cognitivas del aprendizaje explican la conducta respecto a las experiencias, información, ideas y percepciones de una persona y la forma en que las integra y reorganiza en su mente. Según estas teorías, el aprendizaje es un cambio permanente de los conocimientos, esto se debe a la reorganización de las experiencias pasadas o de la información.

Los psicólogos de las teorías cognitivas no niegan la existencia de estímulos a los que está expuesta una persona interviniendo significativamente en el aprendizaje, sin embargo, consideran que dichos estímulos son parte del proceso de aprendizaje, sólo influyen en dicho proceso pero, se requiere de otros elementos como la experiencia y la información.

Las teorías cognitivas afirman que cuando un alumno recibe una información verbal, la asocia con acontecimientos pasados, de esta forma, a los nuevos conocimientos que ha adquirido, les da un nuevo significado, los reestructura.

Sin embargo, la rapidez para asimilar dichos conocimientos depende en primer lugar, del grado de relación de los nuevos saberes con los pasados, y también depende de la naturaleza de la relación de información nueva y la antigua, cuando dicha relación es artificial se corre el riesgo de olvidar la nueva información.

<sup>12</sup> R. Dorón y otros; “Diccionario Akal de Psicología” pp. 55

Otro aspecto importante en estas teorías es la experiencia, puesto que consideran que las vivencias del sujeto intervienen significativamente en el aprendizaje, la interacción del individuo con el medio es un factor influyente para la adquisición de conocimientos y, por ende, el ambiente es otro aspecto relevante para las teorías cognitivas, a medida que el niño esté en contacto con su medio, será la intensidad de su aprendizaje.

## **2.2.4 EL APRENDIZAJE EN LA TEORÍA PIAGETIANA**

La teoría psicogenética concibe al aprendizaje como un proceso o desarrollo donde la acción interviene para la adquisición de conocimientos. Según Jean Piaget el conocimiento se presenta de dos formas: en aspectos figurativos y operativos.

El aspecto figurativo corresponde a todos aquellos conocimientos o datos que se perciben de la realidad exterior. En este aspecto destacan cuatro elementos característicos que son los siguientes:

- **Percepción.-** Corresponde a las acciones que se efectúan sólo en presencia del fenómeno u objeto, y opera a través de los analizadores sensoriales.
- **Imagen mental.-** Este aspecto se refiere a la reproducción de objetos en el interior del individuo aunque dichos objetos estén ausentes.
- **Imitación.-** Es la reproducción que puede ejecutarse en presencia del objeto o en ausencia de éste a través de verbalizaciones, dibujos, gestos, etc.
- **Memoria.-** Son todos los conocimientos pasados que están de manera activa, por lo que la memoria comprende al aspecto figurativo en general.

El otro aspecto es el operativo y lo define Piaget como los tipos de conocimientos que actúan en el individuo de manera material u operativa, dicho aspecto corresponde a las transformaciones y los resultados adquiridos. Por esta razón, todo conocimiento empírico se adquiere de acuerdo al nivel de desarrollo del sujeto, que puede ser desde la etapa sensorio-motriz hasta las lógico-formales.

Piaget considera que existen dos formas de adquirir los conocimientos en torno a la experiencia: ya sea a través del contacto (percepción) o bien por las repeticiones en función del tiempo.

En cuanto al juego Piaget considera que todo este proceso permite inferir una didáctica respecto a los juegos, el conocimiento no se puede enseñar por comunicación verbal o visual, el niño solamente aprende por medio de su propia actividad.

Cuando se enseña por medio del juego, la información no se puede transmitir de manera visual, auditiva o verbal, sin embargo, son elementos que se aprovechan en este proceso; el niño aprende a través de la experiencia, lo que Piaget nombra esquemas de asimilación, los cuales tiene que ir ejercitando y trabajando, el juego le permite la resolución de problemas y emplear la creatividad.

### **2.2.5 ENFOQUE CONSTRUCTIVISTA DEL APRENDIZAJE**

En primera instancia, es importante definir qué es el constructivismo; el libro constructivismo y educación lo define de la siguiente manera: “es la idea de que el individuo (tanto en los aspectos cognitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos) no es un simple producto del ambiente ni resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia; que se produce día a día como resultado de la interacción entre diversos factores”<sup>13</sup>

Es decir, para que el ser humano adquiera nuevos aprendizajes, necesita interactuar y experimentar diversos campos, para que él mismo pueda “formar o construir” sus conocimientos; por lo tanto, queda descartada la idea de que nace con conocimientos de los procesos sociales.

Dicha construcción se lleva a cabo día con día, a través de diversas actividades llevadas a cabo en diferentes contextos; jamás se adquiere un aprendizaje sin antes haber interactuado, ya que el individuo es un ser social y sociable en todos los ámbitos existentes.

<sup>13</sup> Carretero Mario; “Constructivismo y educación” pp. 24

Todo esto se remonta al empirismo, cuyo precursor es John Locke, el cual menciona que el ser humano nace siendo una *tabla o tabula rasa*, es decir, niega por completo la comprensión innata, pues el individuo al nacer es una hoja en blanco, que al paso del tiempo y conforme interactúe con su entorno, será llena de nuevos conocimientos.

### 2.2.5.1 TEORÍA SOCIOCULTURAL DE VIGOTSKY

Lev Vigotsky, en su teoría sociocultural, menciona que el juego es esencial para el desarrollo mental, lingüístico y social del infante, el sujeto necesita tener contacto con su medio social para el desarrollo de las áreas antes mencionadas.

El aprendizaje se despierta a través de la variedad de procesos de desarrollo que operan solamente cuando el niño está inmerso en ese mundo social, en el que intercambia información con otros niños; dándose, un proceso bidireccional en colaboración con los individuos de su entorno, propiciando un dinamismo de ideas que el niño selecciona para construir su propio aprendizaje.

Según Vigotsky, el niño busca al adulto de tal manera que la interacción se da desde el nacimiento, el aprendizaje es todo un proceso que comienza a desarrollarse por medio de estas interacciones. Estos datos han sido una gran aportación para los profesionales de la primera infancia, ya que son la pauta para estudiar al individuo como ente social.

Lev Vigotsky maneja otro concepto que se convierte en un pilar de su teoría, la **zona de desarrollo próximo**, Vigotsky la define de la siguiente manera: “El área de desarrollo en la que un niño puede ser guiado en el curso de la interacción por un compañero avanzado” <sup>14</sup>

Según Vigotsky, el individuo asimila nuevos conocimientos con la ayuda de un adulto; entonces, al lapso de tiempo en que el niño requiere de ayuda para obtener un nuevo logro se le denomina *zona de desarrollo próximo*.

<sup>14</sup> S. Morrison George; “Educación infantil” pp. 99

## 2.2.6 DAVID AUSUBEL Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

El conocimiento que los docentes proporcionan a los alumnos no debe girar de acuerdo al conocimiento mismo, sino respecto a las necesidades del alumnado, de lo contrario, será un conocimiento obsoleto, solo para el momento, un aprendizaje light y exprés, pero sin miras al futuro.

En cualquier nivel educativo es necesario considerar la información previa con la que cuenta el sujeto, para saber con precisión qué podemos o qué no debemos enseñar, ya que lo nuevo se asentará sobre lo anterior, y esto, determinará la calidad del aprendizaje.

Por ejemplo, para construir un edificio se necesita un cimiento de calidad para que sostenga lo demás, pero sin un buen cimiento, el edificio será un fracaso al paso del tiempo.

Con frecuencia el docente estructura los contenidos de enseñanza considerando la disciplina que la secretaría y el modelo educativo exigen, pero se olvida por completo los antecedentes del alumno que al final de cuentas, dichos antecedentes van a estipular el grado de dificultad del proceso de enseñanza-aprendizaje y que por ende, determinarán los resultados académicos del nuevo ciclo escolar.

Por lo antes mencionado, Ausubel hace una crítica total a la enseñanza tradicional, desechando por completo la repetición mecánica de las estructuras académicas que sólo atrasan el avance escolar, afirmando que aprender es sinónimo de comprender opuesto a la mecanización de los contenidos.

Ausubel menciona que “se tienen dos dimensiones para clasificar los tipos de aprendizaje:

- ❖ Dimensión A: establece la diferencia entre los aprendizajes por recepción y los aprendizajes por descubrimiento.
- ❖ Dimensión B: establece la diferencia entre los aprendizajes repetitivos y los aprendizajes significativos. ”<sup>15</sup>

<sup>15</sup> M. Cusicanqui Juan Manuel; “El arte de aprender... y de enseñar” pp. 244

En cuanto a la dimensión A, menciona que si al alumno se le proporciona el conocimiento final, sin necesidad de que él mismo descubra, indague, entonces no emplea su capacidad de análisis, ni tampoco se fomenta la iniciativa por adquirir algo nuevo; por lo tanto, nunca va a reproducir dichos aprendizajes, ya que no tuvo la oportunidad de reorganizar, emplear su juicio crítico, sino que todo fue monótono y “fácil”.

En cuanto a la dimensión B, afirma que es necesario que el infante tenga otra perspectiva de los conocimientos, si observa siempre lo mismo, actos repetitivos sin sentido, entonces dicho conocimiento quedará en la memoria a corto plazo sin provecho alguno. De lo contrario, cuando un contenido es atractivo y de acuerdo a las necesidades del educando, se convierte en un **aprendizaje significativo**, el cual durará por años.

Cuando un aprendizaje se convierte en calidad de significativo, no solo durará mucho tiempo, sino que será una herramienta que empleará en la solución de problemas, será capaz de relacionar dicho conocimiento en aquellas situaciones de la vida diaria y contribuirá a su madurez emocional e intelectual.

## **2.2.7 TIPOS DE APRENDIZAJE**

### **2.2.7.1 APRENDIZAJE VERBAL**

El aprendizaje verbal es el proceso por medio del cual se posee la facultad de responder efectivamente a los mensajes verbales, dicho aprendizaje requiere de palabras habladas o de emisión de conductas empleando materiales verbales, esto corresponde a acciones como escribir oraciones, cumplir órdenes, etc.

Muchas personas consideran que el aprendizaje verbal es sencillo para cualquier persona que domina correctamente el lenguaje oral o escrito, pero no es así, ya que una persona puede tener fluidez verbal, pero si quiere cocinar siguiendo instrucciones en un recetario tiene que poseer una cultura amplia y una excelente capacidad de interpretación.

Psicólogos han intentado explicar cómo es que el ser humano entiende todo lo que oye, lee o escribe, afirman que se entiende mejor cuando las palabras que se reciben o perciben tienen sentido y un significado que, por ende, suscitan la producción de imágenes.

### **2.2.7.2 APRENDIZAJE DE CONCEPTOS**

Carlos Gispert define el término concepto como una idea que presenta características comunes a varios objetos o acontecimientos, es decir, es el significado que se proporciona a un objeto.

El aprendizaje de conceptos se refiere a la identificación de todas las propiedades que caracterizan a un objeto o acontecimiento. Cuando un niño ordena sus juguetes y los clasifica, se puede decir que ha aprendido nuevos conceptos, ello se observa cuando el infante aparta sus muñecos de los carritos, esto significa que ha adquirido los conceptos: “muñeco” y “carrito”, puesto que es capaz de diferenciarlos.

Otra acción que envuelve la adquisición de conceptos es, *v. gr.*, cuando el pequeño para ir a dormir pide siempre su peluche preferido o que le relaten un cuento, al paso del tiempo comprende que cuando papá o mamá le proporcionan su peluche o le cuentan una historia significa que es hora de descansar.

### **2.2.7.3 APRENDIZAJE DE PRINCIPIOS**

El aire caliente sube, la fricción reduce la velocidad de movimiento, los objetos arrojados hacia arriba descienden después de haber logrado una altura, lo antes mencionado corresponde a tres principios.

Los principios son útiles en la vida, puesto que cumplen las siguientes funciones:

- 1.- Explican diversos acontecimientos que suceden en el medio.
- 2.- Se adelantan a lo que va a suceder, es decir, predicen resultados.
- 3.- Permiten que se identifiquen las posibles causas de un acontecimiento.
- 4.- Proporcionan la oportunidad de modificar o controlar situaciones.
- 5.- Ayudan a resolver diversos problemas.

Un estudiante que ha aprendido que al realizar sus tareas con excesiva limpieza y orden hace que el maestro le proporcione una calificación favorable, tiene a su disposición un valioso medio para controlar el ambiente en el aula, con respecto a sus tareas escolares.

El profesor que ha descubierto que sus alumnos aprenden mejor por medio de imágenes, puede explicarse por qué los alumnos que presentan dificultades en la lectura optan por los libros con muchas imágenes y menos letras.

#### **2.2.7.4 APRENDIZAJE DE HABILIDADES MOTORAS**

Gispert menciona otro tipo de aprendizaje, lo nombra aprendizaje de habilidades motoras y lo define como el aprendizaje que requiere una secuencia de movimientos corporales como jugar baloncesto, coser, escribir a máquina y manejar una sierra, estas son algunas de las habilidades motoras que se enseñan en las escuelas y centros de formación profesional.

El aprendizaje de las habilidades motoras corresponde a la capacidad de manejar eficazmente los movimientos corporales para ejecutar una tarea, para ello, es esencial que el individuo haya desarrollado la psicomotricidad fina y la psicomotricidad gruesa, ya que para realizar dichas acciones se requiere emplear el cuerpo.

Para este tipo de aprendizaje se requiere que exista una coordinación entre la percepción y los movimientos físicos, ya que primero se aprecian los objetos y posteriormente se realiza la acción.

## **2.2.8 CANALES DE APRENDIZAJE**

### **2.2.8.1 APRENDIZAJE VISUAL**

Es importante saber que existen diversas formas de adquirir los conocimientos, cada individuo percibe el exterior de diferente forma. El primer tipo de aprendizaje es el visual.

Corresponde a la capacidad de traer mucha información a la mente cuando se piensa en imágenes. Las personas que utilizan este sistema de representación tienen más facilidad para absorber grandes cantidades de información con rapidez, ya que las imágenes y todo lo que observan queda grabado en la mente directamente y el cerebro almacena la información adquirida.

Las personas visuales son ágiles para relacionar conceptos, recuerdan con facilidad diversos procesos o esquemas, puesto que son capaces de observar detalladamente cada uno de los elementos de un objeto, lo cual les permite relacionar e interpretar con mayor facilidad su significado.

### **2.2.8.2 APRENDIZAJE AUDITIVO**

Cuando un alumno aprende a través del sistema auditivo, recuerda los conocimientos adquiridos de forma secuencial y ordenada, durante un examen, el estudiante que es visual puede recordar los temas vistos en clase visualizando su libro, o la imagen representativa, puede saltarse de un punto a otro sin ningún problema, puesto que todas esas imágenes están procesadas y almacenadas en el cerebro

Por el contrario, el estudiante que es auditivo, necesita escuchar la información mental paso a paso, si olvida alguna palabra ya no puede seguir, es como si a un cassette le cortaran la cinta, en este tipo de aprendizaje todo lleva una secuencia.

El aprendizaje auditivo impide que la persona relacione conceptos con rapidez, puesto que tiene que esperar a que procese ordenadamente toda la información hasta que llegue con la que necesita en ese instante, sin embargo, este tipo de sistema es esencial en los idiomas y en la música.

El alumno auditivo aprende mejor cuando se le explica el tema oralmente, para ello, es necesario que el docente sea claro, preciso y que su lenguaje tenga buena fluidez, puesto que el alumno aprenderá de lo que escuche, asimismo, el alumno debe tener la oportunidad de expresar ante los demás la información que ha adquirido.

### **2.2.8.3 APRENDIZAJE KINESTÉSICO**

Cuando una persona procesa la información de acuerdo a sus sensaciones, a su cuerpo y a sus movimientos, está empleando el sistema kinestésico, son aquellos alumnos que gustan de los experimentos de laboratorio, prácticas de campo, ya que necesitan moverse, sentir, explorar.

El estudiante kinestésico requiere moverse, ir de un lado a otro cuando está estudiando, todo lo asocia con su medio, es imposible que recuerde textualmente lo que dice el libro, ya que su aprendizaje está basado en sus vivencias.

Cuando se observa que un alumno es inquieto, que no puede estar en un solo lugar, que se levanta con facilidad de su lugar, quiere decir que es kinestésico, por lo tanto, el docente debe emplear un sistema de aprendizaje incluyendo la exploración y los movimientos, sin embargo, este sistema de representación es el que menos emplean los docentes dentro del aula, ya que consideran que la enseñanza se limita a actividades como exposiciones o resolver problemas en los libros de texto.

Cuando se adquieren conocimientos con el cuerpo, difícilmente se olvida, ya que la información ha quedado almacenada en la memoria muscular, un claro ejemplo de ello es cuando el niño aprende a montar en bicicleta, puesto que nunca se le olvidará.

## **2.2.9 MEMORIA**

### **2.2.9.1 CONCEPTO DE MEMORIA**

Con respecto a la memoria, el diccionario de las ciencias de la educación proporciona la siguiente definición: “Capacidad para evocar información previamente aprendida”.

Mucho se ha estudiado acerca de la memoria y, algunos la definen como el hecho de recordar sucesos o esquemas de información, este proceso de almacenamiento conlleva tres fases, es decir, para que los datos queden depositados en la memoria humana, tienen que transcurrir por tres diferentes sistemas de memoria, que son los encargados de preparar y codificar toda la información que se percibe del exterior, para que de esta forma se almacenen y puedan ser recordados en el momento que se requieran.

### **2.2.9.2 TIPOS DE MEMORIA**

#### **2.2.9.2.1 MEMORIA SENSORIAL**

La memoria sensorial corresponde a aquella que almacena y actúa mientras que una persona explora su medio a través de los sentidos, corresponde al registro sensorial de cualquier acontecimiento.

Cuando un sujeto entra a una casa, enseguida se enfrenta a una gran cantidad de estímulos sensoriales, como la alfombra, la temperatura, el olor de la comida que están preparando, el bebé que llora desconsoladamente, el ruido de la

lavadora, los colores brillantes de las paredes, los cuadros de colección, etc., pero cuando la persona sale de la casa, los estímulos a los que estuvo expuesto desaparecen de la memoria sensorial.

Cuando el individuo es capaz de recordar después de haber abandonado el lugar de observación, significa que la fijación de la información no está en la memoria sensorial, sino que se ha transferido a otro sistema de memoria.

Al abandonar un escenario para pasar a otro, la memoria sensorial recibe y guarda nueva información al ver, oler, palpar y oír, lo cual significa que ha degustado estímulos distintos.

Un grupo de psicólogos expresan: mientras que los niños pequeños se deleitan simplemente enumerando o poniendo nombres a las cosas que ven, los adultos clasifican las cosas de una manera más significativa, con el fin de recordarlas.

Dicho de otra forma, cuando se almacena información en la memoria sensorial, pronto se desvanece, pero si se procesa eficazmente se transfiere a otro sistema de memoria, llamado memoria a corto plazo.

### **2.2.9.2.2 MEMORIA A CORTO PLAZO**

La memoria a corto plazo o también conocida como memoria activa, es aquella que releva a la memoria sensorial cuando concluye su procesamiento o función y, tiene dos finalidades:

- 1.- Retener la información durante un tiempo determinado, *v. gr.*, cuando se recuerda un número telefónico sólo durante el tiempo requerido para escribirlo en la agenda.
- 2.- Preparar la información recibida para trasladarla a un sistema de memoria más permanente, llamado memoria a largo plazo.

A través de la memoria a corto plazo, se prepara la información para que pueda ser transferida a la memoria a largo plazo, para que esto se logre, necesita dos procesos principales: el repaso y la codificación.

La codificación es el proceso mediante el cual los sujetos manipulan los aspectos característicos de la información para lograr un almacenamiento eficaz. La repetición es el proceso de control que conlleva estrategias para mantener la información.

### **2.2.9.2.3 MEMORIA A LARGO PLAZO**

La memoria a largo plazo es aquella que almacena información producto del proceso de la memoria a corto plazo o activa, este sistema de memoria tiene como objetivo recuperar la información las veces que sean necesarias, ya que es un sistema totalmente profundo y estructurado.

La memoria a largo plazo puede acumular información temporal y espacial, es capaz de retener datos percibidos por cualquiera de los cinco sentidos. En cuanto a la profundidad de procesamiento, ésta depende de la forma en que se estudie la nueva información y se relacione con la ya adquirida, mientras sea más fuerte el vínculo entre la información nueva y la que ya está almacenada, existen mayores posibilidades de que la primera se arraigue en la memoria a largo plazo con más fuerza.

Un psicólogo dijo lo siguiente: El hallazgo más interesante de las investigaciones sobre la memoria es la importancia del papel del sujeto en la transferencia de información, el paso de datos de la MCP a la MLP parece depender en gran medida de lo que el sujeto desea transferir, de cómo desea transferirlo y de la manera en que almacena la información.

Lo que el psicólogo muestra, es que el individuo es quien tiene el poder sobre el aprendizaje, ya que el docente sólo puede proporcionar la información pero es el alumno quien la procesa.

## **2.2.10 INTELIGENCIA**

### **2.2.10.1 CONCEPTO**

El diccionario AKAL de Psicología define como inteligencia: “A la función psicológica que le permite al ser humano adaptarse a su medio”.<sup>16</sup>

Para ello debe combinar diversos comportamientos para adquirir nuevos conocimientos a través de su interacción con el medio; es decir, la capacidad del ser humano para desarrollar habilidades y resolver problemas.

### **2.2.10.2 HEMISFERIOS CEREBRALES**

El cerebro está dividido en dos hemisferios, dichos hemisferios procesan diferente información, por lo tanto son dos elementos totalmente diferentes; estudios han demostrado que la mayoría de las personas han desarrollado más el hemisferio derecho que el izquierdo, por cual su canal de aprendizaje es visual, mientras que las personas que tienen más desarrollado el hemisferio izquierdo aprenden a través de la audición.

### **2.2.10.3 LA TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE HOWARD GARDNER**

El precursor de dicha teoría, Howard Gardner menciona que se ha limitado a catalogar como inteligencia a todas aquellas habilidades lógica-matemáticas, debido a esa falsa concepción de inteligencia formuló la llamada “Teoría de las Inteligencias Múltiples”.

A través de dicha teoría, Gardner buscó ampliar el alcance del potencial humano, demostrando que una persona es inteligente desde el momento en que es capaz de solucionar problemas y crear resultados basados en nuevos aprendizajes.

<sup>16</sup> R. Dorón y otros; “Diccionario Akal de Psicología” pp. 55

Según Howard Gardner, el ser humano posee ocho inteligencias e interactúan entre sí; por ejemplo, cuando se cocina se debe leer una receta (inteligencia lingüística), se tiene que dividir o cortar, calcular medidas (inteligencia lógico matemática), se debe buscar un menú agradable a todos los integrantes de la familia (inteligencia interpersonal) pero que también satisfacer los gustos personales (inteligencia intrapersonal). En la Teoría de las Inteligencias Múltiples, se separa cada inteligencia con el fin exclusivo de estudiar y analizar sus cualidades particulares.

Las ocho inteligencias mencionadas por Howard Gardner en su Teoría de las Inteligencias Múltiples son las siguientes:

- **Lingüística:** Corresponde a la habilidad verbal, es decir, emplear con eficacia la sintaxis, la fonética y la semántica; esta aptitud se observa claramente en los grandes literatos, poetas, oradores, traductores, etc.
- **Lógico-matemática:** Está relacionada con la capacidad de trabajar y procesar números con rapidez, emplear eficazmente el razonamiento lógico, es el tipo de inteligencia que emplean los científicos para crear hipótesis y comprueban con datos experimentales; así como todas aquellas personas interesadas en la rama de las ingenierías.
- **Inteligencia visual espacial:** Es aquella que permite a la persona ubicarse en el espacio, es decir, habilidades de armar y desarmar objetos, leer e interpretar mapas y diagramas, imaginarse un todo con solo ver un ángulo; esta inteligencia brilla en los navegantes, constructores, dibujantes, jugadores de ajedrez y toda la gama de las artes visuales.
- **Inteligencia corporal kinestésica:** Esta inteligencia está relacionada con el cuerpo, está enfocada a la capacidad de emplear movimientos corporales para expresar ideas y sentimientos, así como habilidades de coordinación, destreza, equilibrio, flexibilidad, fuerza y velocidad; éstos son los talentosos atletas, equilibristas, bailarines, actores, mimos, cirujanos y maquinistas.

- **Inteligencia musical:** Involucra la capacidad de cantar adecuadamente, recordar melodías, tener un buen sentido de entonación y timbre, componer melodías, tocar instrumentos musicales con excelente ritmo.
- **Inteligencia interpersonal:** Consiste en la habilidad de leer e interpretar los mensajes verbales y no verbales de las demás personas, entablar conversaciones con rapidez, así como interactuar con el exterior abiertamente.
- **Inteligencia intrapersonal:** Esta es la inteligencia del entendimiento de sí mismo, implica la capacidad de reflexionar en las metas personales, reconocer talentos y limitaciones, el hecho de ser autodisciplinado, organizar y dirigir la vida propia.
- **Inteligencia naturalista:** Es la capacidad para distinguir, clasificar y utilizar los elementos del medio ambiente, ya sea animales o plantas empleando la observación, experimentación, reflexión y cuestionamiento del entorno.

### **2.2.11 LAS COMPETENCIAS EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

Primeramente, es importante definir qué es una persona competente, lo cual significa responder adecuadamente a las exigencias que demanda el entorno social, es decir, que una persona sepa desempeñarse en cada ámbito de la vida diaria.

Para ello, es necesario vincular los conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes, valores, creencias e intereses, todo esto es necesario para solucionar problemas, no solo en el aula, sino en el medio social.

Desde su aparición, el ser humano se vio en la necesidad de sobrevivir, por eso, tuvo que ser parte de un proceso de adaptación, en el cual, tuvo que emplear su imaginación, creatividad, innovación y los pocos conocimientos que tenía hasta entonces del mundo; desde el simple hecho de alimentarse, comunicarse con los demás, sobrevivir a las fieras, al calor, al frío, etc.

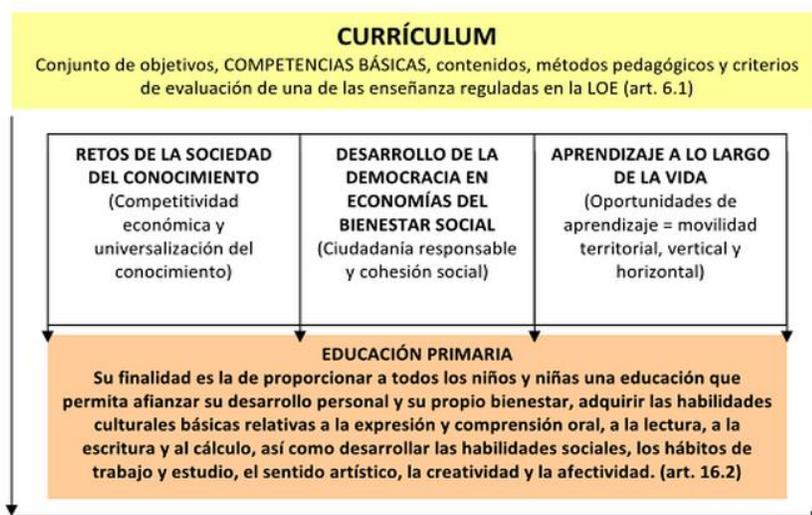
Todo lo antes citado, implica más que adquirir conocimientos, y desplegar desempeños, que la persona sea capaz de enfrentar y vencer los obstáculos que se le presenten para lograr una meta, o en ocasiones, la misma subsistencia.

Con lo antes mencionado, las competencias se definen como “aquellas capacidades adaptativas cognitivo-conductuales para satisfacer las necesidades y exigencias del entorno”.

Por lo tanto, ha sido necesario implementar una educación basada en competencias, que responda a todos los requerimientos de la sociedad, para lograrlo, fue necesario:

- Integrar los diferentes aprendizajes, tanto los formales, informales y no formales.
- Permitir a los alumnos integrar sus aprendizajes y relacionarlos con los distintos contenidos, para poderlos emplear en diferentes situaciones y contextos.
- Orientar la enseñanza para inspirar las distintas decisiones relativas al proceso de enseñanza aprendizaje.

La incorporación del enfoque de competencias en educación, por medio de la ley Orgánica 2/2006, el 3 de mayo, representa una de las principales novedades del currículum actual, considerando este enfoque como un elemento esencial en el proceso educativo.



De acuerdo al cuadro anterior, es a través de las competencias que se busca un cambio pedagógico, dicho cambio consiste en lo siguiente:

- Pasar de transmitir simples conocimientos e información a provocar el desarrollo de niños competentes.
- Diseñar una enseñanza basada en la construcción de esquemas de pensamiento.
- Anular el aprendizaje pasivo y promover una educación activa, en la que el alumno se vea inmerso en la búsqueda, experimentación y reflexión.
- Disminuir el establecimiento de un contenido teórico, para centrarse en contenidos de situaciones reales; vinculando el conocimiento a los problemas importantes de la vida cotidiana.
- Promover la cooperación entre iguales, como estrategia didáctica, dicha cooperación incluye el diálogo, el debate, el respeto a las diferencias, saber escuchar y enriquecerse con las aportaciones ajenas.

Asimismo, se deben considerar las siguientes mejoras didácticas:

- La escuela no puede ser la única fuente de conocimiento.
- El contenido ya no es sólo lo que el profesor enseña y que el alumno tiene que aprender.
- El contenido es mucho más que un simple cúmulo de conocimientos teóricos.
- Debe existir una relación eficaz y consecutiva entre la teoría y la práctica.

Con lo antes mencionado, las competencias en educación primaria comprenden la capacidad que el alumno de primaria tiene para responder a las demandas complejas, y poder llevar a cabo tareas diversas adecuadamente; supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, emociones y otros componentes sociales que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz.

**CAPÍTULO III**

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

**DE LA INVESTIGACIÓN DE**

**CAMPO**

En el capítulo III, se examinará detalladamente cada instrumento que se aplicó durante la investigación de campo, con el objetivo de verificar si la hipótesis planteada fue aprobada o no.

Para llegar a una conclusión, primero se necesitará analizar los resultados de aquellas herramientas que se emplearon; desde la clase modelo, las entrevistas, las encuestas, las escalas de rango y los exámenes aplicados a los alumnos de primer grado de primaria.

Primeramente, se llevó a cabo una clase modelo durante 9 días con una duración de 3 horas y media cada una; para cada sesión, se preparó previamente lo que se iba a trabajar con los alumnos, por eso fue necesario hacer el plan de clase y el avance programático correspondiente, con las actividades necesarias para la comprensión de los contenidos a abordar.

La planeación se basó en el programa de estudios 2011 guía para el maestro, correspondiente al primer grado de primaria; dicho plan de estudios, está diseñado bajo el enfoque de competencias, donde se especifican los campos formativos a trabajar, los objetivos a lograr al término de cada contenido de aprendizaje y la aplicación del tema en la vida diaria, que le permite al alumno relacionar la teoría del aula con los problemas cotidianos.

Fue necesario considerar el tiempo disponible, en cuanto a los días y las horas reales para trabajar con el grupo, pues esto influyó para determinar los ejercicios, juegos y dinámicas a aplicar, ya que el tiempo fue corto y no se podían llevar a cabo actividades muy extensas; de lo contrario, los alumnos se hubieran sentido presionados y estresados y podía intervenir en los resultados de los demás instrumentos.

Asimismo, en la lista personal del docente, se escribieron por día, todas aquellas observaciones generales del avance del grupo; es decir, todos aquellos aspectos que más sobresalieron durante el desarrollo de las clases, que jugaron un papel importante para revalorar los ejercicios que se aplicarían en la siguiente sesión.

Se aplicaron una serie de entrevistas, diseñadas para que docentes con experiencia y futuras docentes de educación inicial, dieran a conocer su punto de vista sobre el juego como herramienta en el aula.

Cada entrevista cuenta con 10 preguntas, cada pregunta tiene la finalidad de sondear si realmente el juego es una herramienta que puede contribuir a la calidad del aprendizaje del alumno a diferencia de otros métodos tradicionalistas.

Se cuestionó a dos docentes de primer grado de primaria, a una docente de tercer año de educación preescolar, a una alumna que estudia para ser docente de primaria y una alumna próxima a egresar de la Licenciatura en educación preescolar; todo esto sirvió para un contraste ideal en cuanto a la eficacia del juego para el proceso de enseñanza-aprendizaje. En cuanto al número, por lo antes explicado, fueron un total de cinco entrevistas que se aplicaron.

Asimismo, también se encuestó a un grupo de 19 padres de familia, sobre todo a las madres, ya que ellas son las que conviven directamente con sus hijos y ven detalladamente el progreso escolar de los infantes. La opinión de este sector de la sociedad es importante para la valoración de los resultados, pues están depositando plenamente su confianza en las aulas, y fácilmente detectan algún problema académico que observen en sus hijos.

Las encuestas están constituidas por quince reactivos; éstos, tienen la finalidad de valorar si el juego realmente beneficia el nivel de aprendizaje en el aula, que se verá reflejado en las calificaciones del niño, aportándole la gran oportunidad de ser autónomo y que construya un aprendizaje significativo.

Durante las clases, se realizaron diversas actividades para la asimilación de los contenidos; se seleccionaron aquéllas de más relevancia, es decir, las que permiten apreciar si realmente se está logrando el objetivo.

Para evaluar los aprendizajes obtenidos, se utilizó una escala de rango, donde se valoró aquellos aspectos determinantes del aprendizaje del alumno; el número total de escala de rango fueron 4, con 6 rangos a considerar. Los rangos fueron

determinados a partir del objetivo de aprendizaje; es decir, el objetivo específico; y los temas y subtemas a enseñar durante la sesión.

El objetivo de la escala de rango, es registrar el avance del proceso de enseñanza-aprendizaje, a través de este instrumento de medición, el docente puede observar si el alumno realmente está adquiriendo los aprendizajes o no; dicho instrumento da la pauta para corregir errores posibles durante las otras clases para corregirlos, y considerar cómo encaminar los ejercicios próximos a realizar.

Durante la primera clase, lo primero que se realizó fue un examen diagnóstico, para definir detalladamente la calidad de los conocimientos previos con que cuenta el alumno; este examen es determinante, pues de los resultados dependen las siguientes sesiones, respecto a la herramienta antes mencionada.

Por último se aplicó una evaluación final, donde se vio expresada la calidad de los aprendizajes, reflejada en las calificaciones de los exámenes. Las dos evaluaciones antes mencionadas, dieron la oportunidad de hacer una comparación y graficar los resultados del antes y el después.

## **ANÁLISIS DE LAS OBSERVACIONES DEL DOCENTE SOBRE EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ALUMNOS AL EMPLEAR EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EN EL AULA**

En cuanto a las clases modelo, fue notorio que los alumnos no tenían gran conocimiento del tema que se estuvo impartiendo. El primer día los alumnos se sentían inseguros al responder; sin embargo, como se mencionó en el marco teórico, el juego permite que el alumno sea totalmente seguro de sí mismo, y que exprese sus ideas sin ser burlado, considerando que todos están en el proceso de aprendizaje.

Conforme pasaron los días, los niños se sentían más a gusto con la manera de trabajar, fueron participativos y le hallaron sentido a las clases, había quienes se acercaban a la docente solamente para dar las gracias por el método de enseñanza.

Cuando se concluía un subtema, se les preguntaba a los alumnos a través de canciones para valorar sus conocimientos adquiridos, respondían eficientemente y sin miedos; pues de acuerdo a Howard Gardner, para que se promueva una enseñanza precisa, se necesita involucrar aquellas inteligencias múltiples que motivan al aprendizaje.

Fue tan notorio que después de la primera clase, todos los alumnos estaban dispuestos y listos para comenzar a trabajar, lo que antes no ocurría. Los alumnos expresaron definiciones, señalaron correctamente elementos de un todo, resolvieron problemas, etc.

El hecho de resolver problemas es algo esencial, sobre todo en la actualidad al trabajar con competencias. Los alumnos fueron capaces de mencionar la aplicación de los temas en la vida cotidiana, proporcionando ejemplos.

En el marco teórico se mencionó que es necesario vincular los conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes, valores, creencias e intereses, para desenvolverse eficazmente en el medio social y a través de cada actividad fue posible dicha vinculación.

# **ANÁLISIS DE LAS ENTREVISTAS REALIZADAS A DOCENTES Y FUTURAS DOCENTES DE LOS NIVELES PREESCOLAR Y PRIMARIA SOBRE LA EFICACIA DEL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE**

## **Licenciada en Educación Preescolar: Ana Karen Cruz del Rivero**

La Lic. Ana Karen Cruz del Rivero es egresada del Instituto Villa del Espíritu Santo en Coatzacoalcos Veracruz, cuenta con 3 años de experiencia en el ejercicio docente.

Mencionó que es de vital importancia emplear el juego dentro del aula, ya que el infante cuando egresa del preescolar atraviesa un periodo de adaptación difícil de sobrellevar, ya que “está tan acostumbrado al sistema de trabajo del Jardín que le causa un problema en sus esquemas mentales”, comentó.

Por lo tanto, se requiere que en el siguiente nivel se ocupe de esta herramienta tan útil en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que no solo se trata de jugar sin rumbo, o a lo que se invente el docente para perder el tiempo, sino que es el hecho de jugar con propósito, con un fin educativo y que si se lleva a cabo eficientemente, se logrará un aprendizaje significativo.

La Lic. Ana Karen comenta que: “gracias al juego el alumno puede solucionar problemas de la vida diaria, puesto que los niños hacen uso del juego de roles, que les permite ir más allá de la imaginación y colocarse en el campo de la realidad por minutos o largas horas”.

Es necesario que el infante tenga contacto con la realidad, sobre todo en este siglo en el que la sociedad atraviesa tantas problemáticas y crisis sociales, el infante puede adquirir roles y enfrentar lo antes mencionado de la mano de las actividades lúdicas, haciendo divertida la realidad; la Lic. Karen concluye diciendo que la excelente manera de aprender del niño es jugando.

### **Alumna del sexto semestre de la Licenciatura en Educación Preescolar: Marisol Vázquez Romero**

De acuerdo a lo contestado, la alumna Marisol comenta que el juego contribuye el desarrollo intelectual del alumno, puesto que le brinda el medio para que organice sus pensamientos y explore su mundo, como afirma Oscar A. Zapata, que es a través del juego que el niño conoce y descubre los objetos del mundo externo, le permite tener contacto con su alrededor acercándolo a la realidad.

La alumna Marisol menciona lo siguiente: “Definitivamente el juego incrementa la disposición del alumno para nuevos aprendizajes, les despierta el interés por el mundo del saber. Con el juego, el niño es capaz de realizar sus propias hipótesis, le permite alcanzar un nivel superior de madurez, ya que a través de procesos mentales selecciona, comprende e interpreta la información que recibe”

Todo esto se ve reflejado en el rendimiento académico del alumno, como se menciona en los antecedentes de esta actividad lúdica; ya que, el juego se ha practicado desde la aparición del ser humano, realizando diversas labores de sobrevivencia, los infantes se convertían en sujetos maduros y responsables, capaces de defender sus hogares de los peligros de la vida; es decir, adquirirían un aprendizaje significativo que les permitía hacer frente a todas aquellas carencias de los inicios de la humanidad.

### **Licenciada en Educación Primaria: Patricia Castro Batista**

Egresada de la escuela normal veracruzana “Enrique Rebsamen” de la capital de la entidad. Comentó los beneficios de las actividades lúdicas, la Lic. Patricia comentó: “esta herramienta contribuye a que el alumno reflexione sus acciones y decisiones, en los juegos que he utilizado, he podido notar que el infante está inmerso en una dinámica social en la que continuamente tiene que solucionar problemas, el juego es un enfoque muy acertado...”

En cuanto a lo comentado, la teoría psicogenética concibe al aprendizaje como un proceso en el que la acción interviene para adquirir los conocimientos; es decir, que los aprendizajes no llegan solos, ni se dan en un estado estático, sino todo lo contrario, se propicia en un ambiente dinámico, en el que el infante tiene que interactuar con los demás, para que logre sus aprendizajes personales.

La Licenciada Patricia, considera que la imaginación es un ingrediente indispensable en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues hay temas muy abstractos para los niños, y es a través de la imaginación que éste puede llegar al objetivo que el programa de estudios plantea.

### **Licenciada en Educación Primaria: Yaloha Yuyini Lozano Patiño**

La Licenciada Yaloha es la encargada del grupo de primer grado de la escuela primaria “Benito Juárez”, donde se llevaron a cabo las clases modelo, la maestra tiene aproximadamente 25 años de servicio, y 15 años de trabajar con primer grado de primaria.

La docente menciona que a través del juego, el alumno pone en práctica sus conocimientos, logrando los objetivos y habilidades, además, hay niños que les gusta trabajar en equipo, de esta manera aportan ideas para llegar a conclusiones a través del análisis. Lo antes mencionado se contrasta con la teoría psicogenética, la cual afirma que el ser humano tiene que pasar por diversas etapas durante su vida, durante ese proceso, el sujeto tiene que ampliar sus conocimientos, y sólo podrá lograrlo a través de la interacción con su medio.

“El juego interviene en la creatividad del alumno, ya que el alumno relaciona las actividades lúdicas con los temas vistos, que le permite desarrollar capacidades habilidades y aptitudes. Es a través de la exploración que el infante obtiene conocimientos previos y lo relaciona con los contenidos para obtener un aprendizaje más significativo”.

Respecto a esto, en el marco teórico se menciona que el juego permite que el alumno desarrolle estructuras de pensamiento, va construyendo sus propios conocimientos, empleando la creatividad, considerando que la escuela es el medio indicado para que el alumno desarrolle su imaginación y creatividad.

### **Alumna del segundo semestre de la Licenciatura en Educación Primaria: Gloria Angélica Vicente de Jesús**

Gloria Angélica estudia la Licenciatura en Educación Primaria en el Instituto Villa del Espíritu Santo en Coatzacoalcos Veracruz. Comenta que gracias al nuevo enfoque que se le da a la educación basada en competencias, poco a poco se está disipando la falsa idea de que el juego es un espacio para perder el tiempo.

“El semestre pasado cursé la materia de ludología, la cual consiste en diseñar juegos y juguetes aptos para la enseñanza de nivel primaria de primero a tercer grado”, la alumna considera importante esta materia porque permite que las futuras docentes tengan un panorama amplio, y sobre todo, una visión lúdico-académica de cómo enseñar a los niños de manera atractiva e interesante.

Cuando se emplea el juego en el aula, los alumnos presentan una excelente disposición para adquirir nuevos conocimientos, ya que a través de dichas actividades se exteriorizan aquellas energías reservadas.

Todo esto contribuye a un mejor orden en el aula, porque luego llega un momento en el que el salón de clase es una “bomba de tiempo”, travesuras tras travesuras y el docente recurre a la disciplina ignorando que esas actitudes son consecuencia de un ambiente monótono, aburrido, estático.

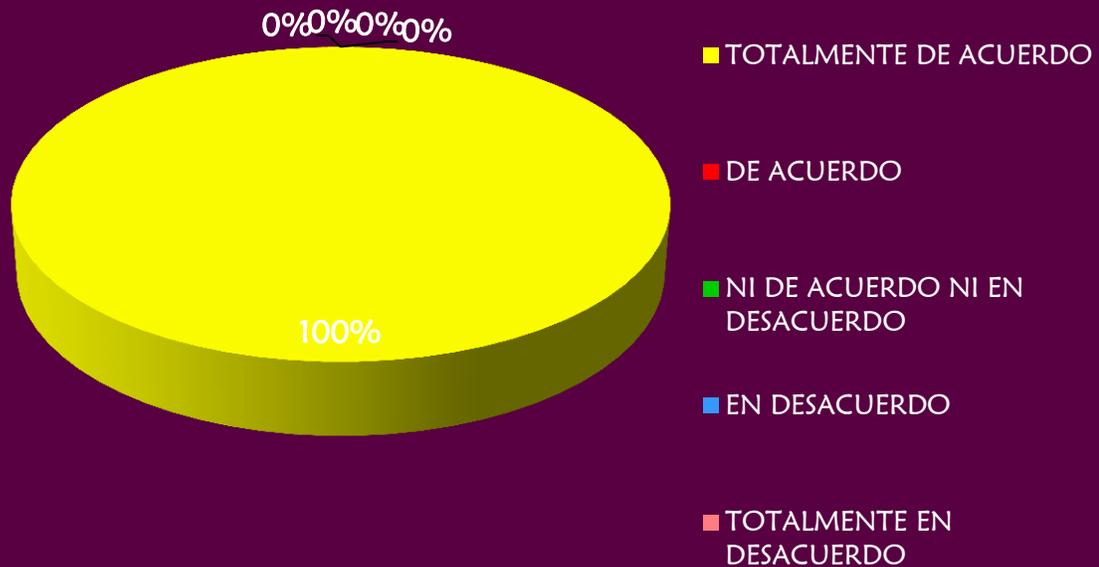
Debido a la sociedad actual, tan a prisa, cambiante, es que el infante necesita estar en movimiento, y no hay mejor manera que llevando a cabo actividades lúdicas para reforzar los aprendizajes o adquirir nuevos conocimientos; así, no sólo se están atendiendo las necesidades del alumno sino que se están cumpliendo los objetivos escolares.

## GRÁFICAS DE LAS ENCUESTAS A LOS PADRES DE FAMILIA



Los 19 padres de familia encuestados, que corresponde al 100% de la población examinada, estuvieron totalmente de acuerdo que a través del juego el niño se vuelve más comunicativo. Esto concuerda con lo que menciona Vigotsky en su teoría sociocultural, ya que a través del juego se logra un desarrollo lingüístico, puesto que al interactuar con sus iguales adquiere nuevas palabras y formas de transmitir sus necesidades. Es indudable que a través de los juegos, el infante se relaciona verbalmente con los demás, esto se observa desde los primeros meses de vida; ¿cómo es que el niño logra acordar con su compañero a qué quiere jugar y en qué consistirá?

## 2. ¿Cree que el juego favorece en la independencia de su hijo(a)?



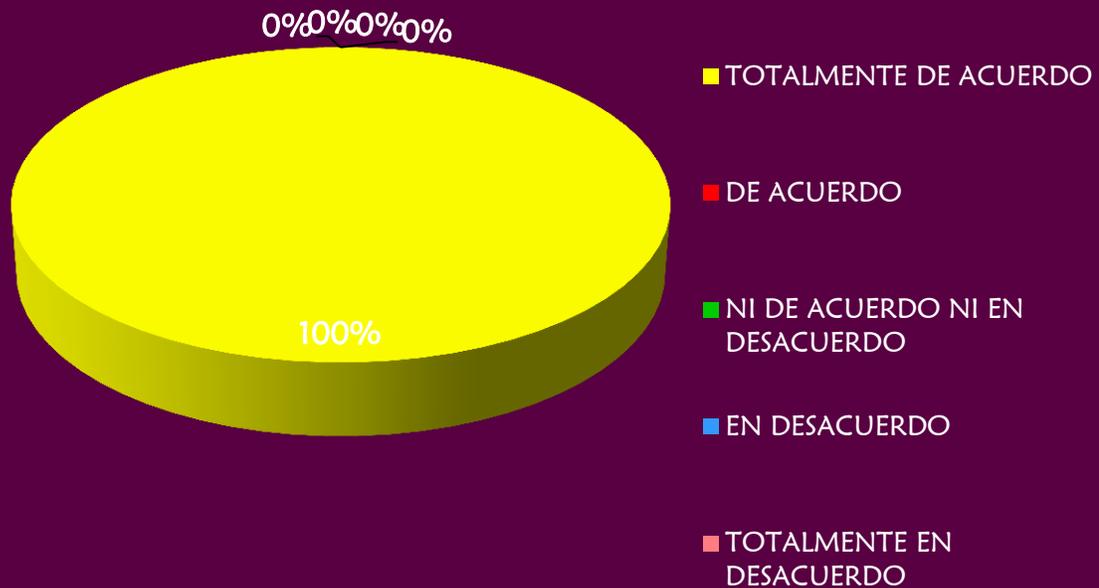
El 100% de los padres encuestados coincidieron que por medio del juego el niño se vuelve más independiente; en el marco teórico se mencionó que el juego es una actividad espontánea y libre, ya que a través de éste, el niño da libertad a su imaginación, permitiendo que por sí mismo tome decisiones; por ejemplo, a qué quiere jugar, con quién, para qué, cuánto tiempo etc.

Oscar A. Zapata comenta: “En razón de ser una actividad libre, el juego se perdería rápidamente en reiteraciones que lo volverían monótono y aburrido; la superación de estos bloqueos es posible gracias a las reglas a las que se tiene que sujetar. Dichas reglas sirven de guía para resolver las dificultades y permiten al niño probarse”.<sup>17</sup>

Es a través del juego que se desarrolla el YO del individuo, una personalidad determinante que lo caracteriza como un ser único; por medio de la exploración el individuo construye sus propias habilidades sociales.

<sup>17</sup> A. Zapata, Oscar; “Juego y aprendizaje escolar, perspectiva psicogenética” pp. 20

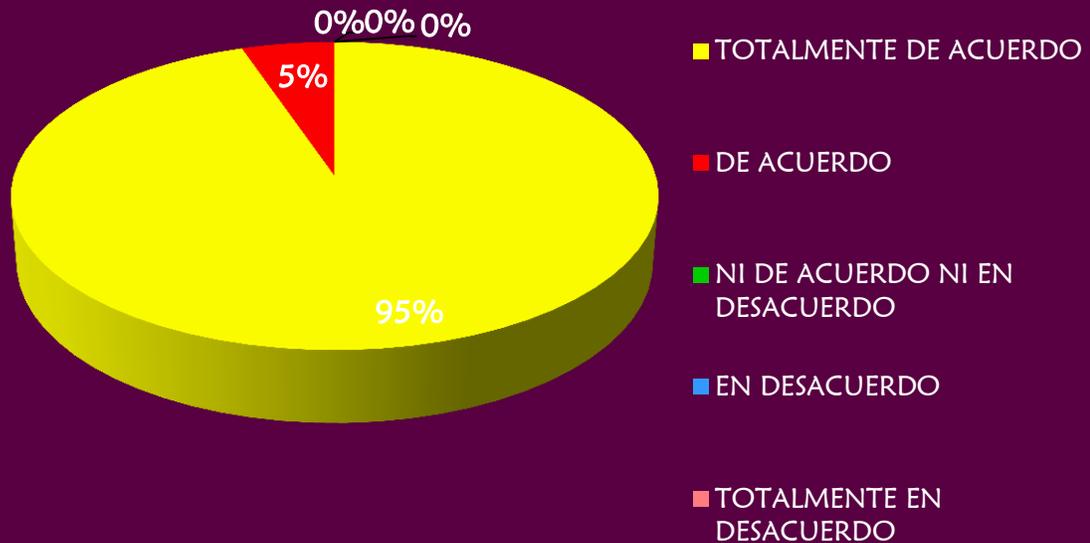
### 3. ¿Piensa que el juego incrementa la creatividad de su hijo(a)?



En la presente gráfica se puede apreciar que el 100% de los padres de familia encuestados están totalmente de acuerdo que a través del juego se incrementa la creatividad del infante, lo cual arroja un dato importante para afirmar que realmente el juego es una herramienta básica en el aula.

Como se menciona en el apartado del marco teórico, las actividades lúdicas permiten que el alumno cometa aciertos y errores, lo cual contribuye para que emplee su creatividad buscando nuevas estrategias; así como sus conocimientos para la solución de problemas.

#### 4. ¿Cree que el juego es un medio que eleva el rendimiento académico de su hijo (a)?

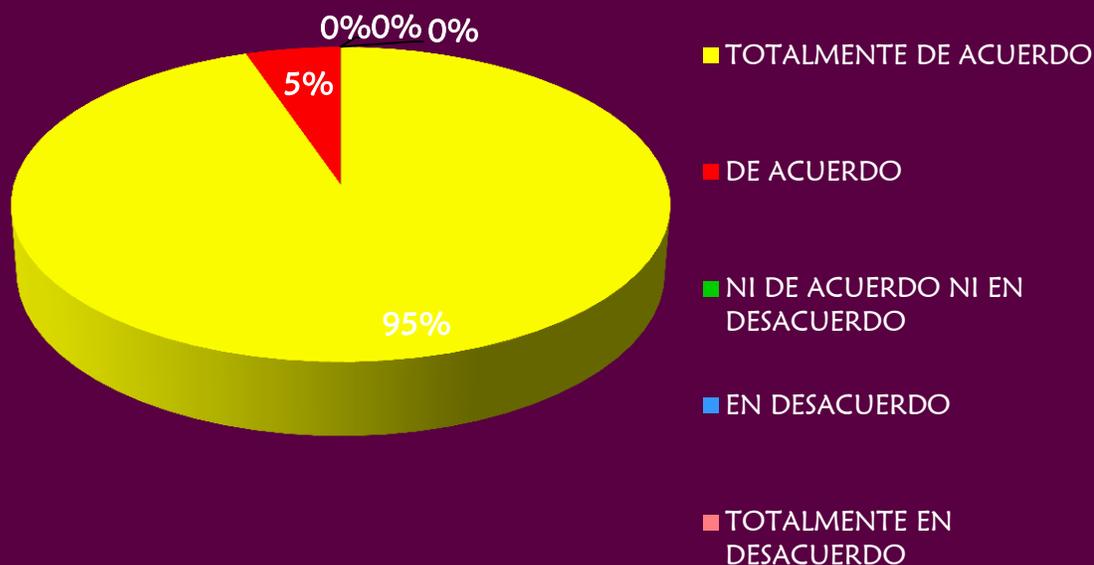


Como se puede observar en la siguiente gráfica, el 95% de los padres de familia estuvieron totalmente de acuerdo que el juego eleva el rendimiento académico de sus hijos; esto corresponde a 18 padres de familia; mientras que el 5% estuvo de acuerdo, correspondiente a un padre de familia.

En el capítulo II se mencionó que durante años se ha buscado la eficacia del aprendizaje, teniendo sus orígenes en los años 70, ya que hasta este periodo se pudo comprobar que habían técnicas efectivas para el tratamiento y corrección de la conducta, así, las empresas, las escuelas y los centros de atención social, incluyeron dichas técnicas para lograr objetivos y metas como el incremento de la productividad, mejorar el rendimiento académico, etc.

En cuanto a lo educativo, el proceso de enseñanza-aprendizaje también requiere técnicas como el juego, ya que gran parte del éxito depende de la disposición, ánimo y actitudes (conductas) que el alumno presente en el aula; dicha conducta, debe estar bajo dinanismos que abran pautas a una mejor comunicación en el aula.

5. ¿Considera que el juego ayuda a desarrollar la inteligencia de su hijo(a)?



Respecto a la inteligencia, el 95% de los padres de familia estuvieron totalmente de acuerdo con la eficacia del juego, mientras que el 5% estuvieron de acuerdo; esto corresponde a 18 padres de familia en el primer plano y 1 padre de familia en el segundo del total de la población.

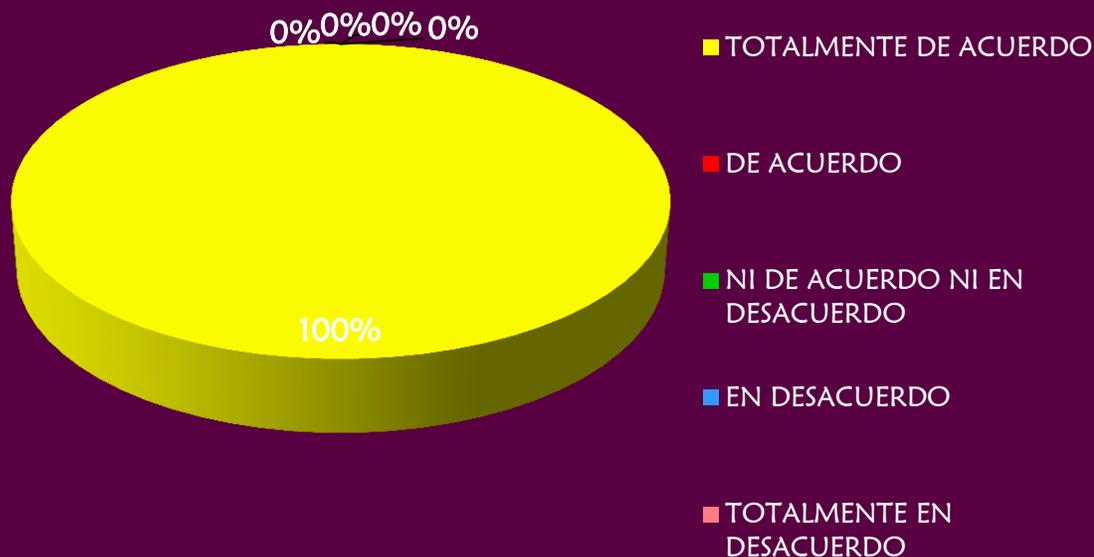
Respecto a la inteligencia Domenec Bañeres afirma lo siguiente:

“Los trabajos que han evaluado los efectos de programas de juego aplicados de forma sistemática han confirmado que los niños que han disfrutado de estas experiencias de juego han tenido incrementos en la inteligencia”.<sup>18</sup>

Indudablemente el dinamismo en el aula contribuye al desarrollo de la inteligencia en el alumno, viéndose reflejado en el desempeño escolar diario en las aulas; la calidad de las actividades, tareas, ejercicios que el alumno realice, denotarán el progreso escolar de éste.

<sup>18</sup> BAÑERES, Domenec et al., “El juego como estrategia didáctica” pp. 14

6. ¿Cree que la aplicación del juego en el aula contribuye para que su hijo(a) obtenga altas calificaciones?



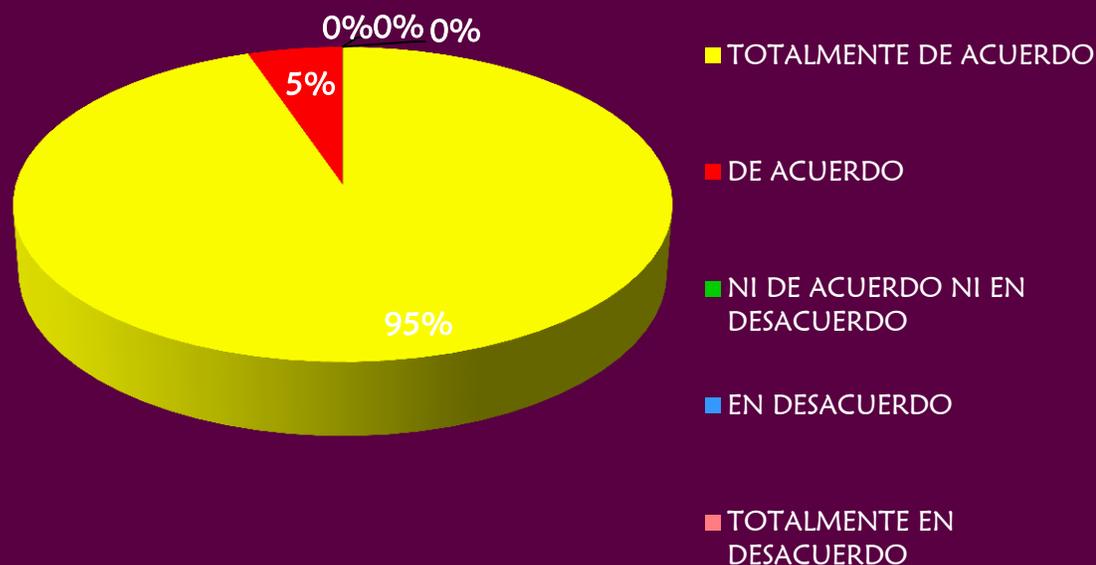
Los 19 padres de familia afirmaron que el juego contribuye para que el alumno obtenga altas calificaciones, lo que corresponde al 100% de la población encuestada, estando totalmente de acuerdo.

Jean Piaget afirma: “La inteligencia es un proceso, no un estado. A lo largo de la evolución del niño va transformándose su forma de percibir, de organizar y de adaptarse a la realidad; su repertorio de respuestas se amplía a la vez que estas se hacen cada vez más complejas, desde un punto de vista cognitivo”.<sup>19</sup>

De acuerdo a lo anterior, se puede concluir que para obtener una calificación se necesita pasar por un proceso; es decir, para lograr el objetivo el alumno debe ser sometido a un proceso, pero dicho proceso debe ser eficaz y de acuerdo a sus necesidades, de tal manera se obtendrá un aprendizaje significativo que se reflejará en su rendimiento escolar y por ende, en la boleta de calificaciones.

<sup>19</sup> ANTORANZ, Elena y José Villalba; “Desarrollo cognitivo y motor” pp. 180

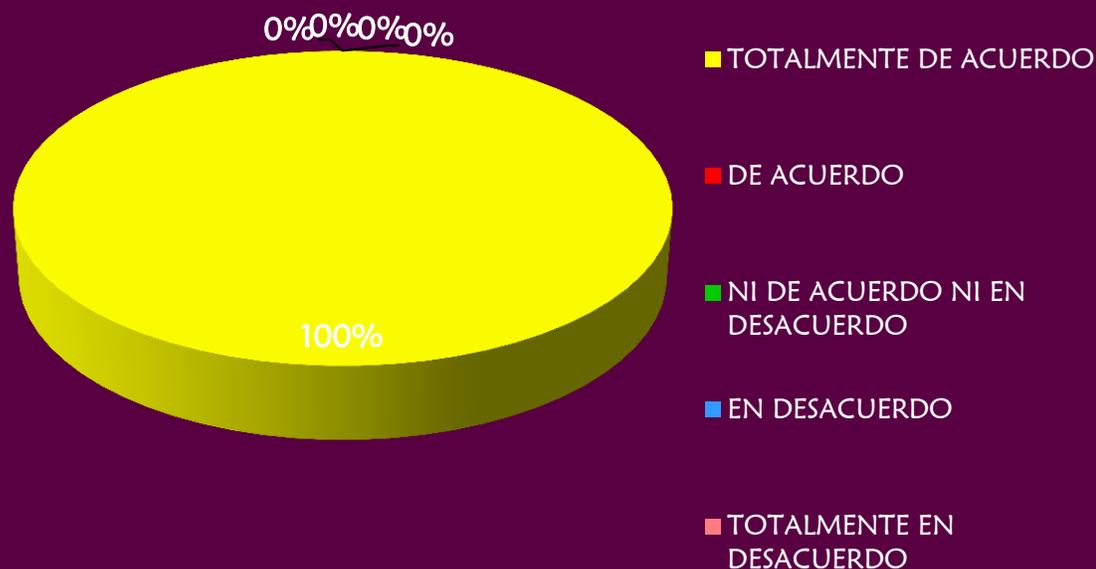
### 7. ¿Piensa que el juego permite que su hijo(a) se vuelva más maduro?



El 95% de los padres de familia estuvieron totalmente de acuerdo que a través del juego se logra una madurez, y el 5% de acuerdo en lo dicho. Algunos padres de familia comentaron que había una controversia en el juego y la madurez, ya que cuando el infante juega, está inmerso en un mundo de fantasías...

Por lo antes mencionado, es importante resaltar que el juego se convierte en un conducto para transformar imágenes, al ejecutar dicha actividad, el niño emplea instrumentos, objetos, accesorios, juguetes a los que les dará diferentes utilidades, y por ende, está explotando toda la imaginación, fortaleciendo así la madurez al adquirir también roles de la vida cotidiana, acercándose así a la realidad; está aprendiendo a resolver un problema con diversos objetos y de diferentes maneras, convirtiéndolo en un niño con un nivel elevado de observación y madurez.

8. ¿Considera que el juego favorece a su hijo(a) en la solución de problemas volviéndose más analítico(a)?



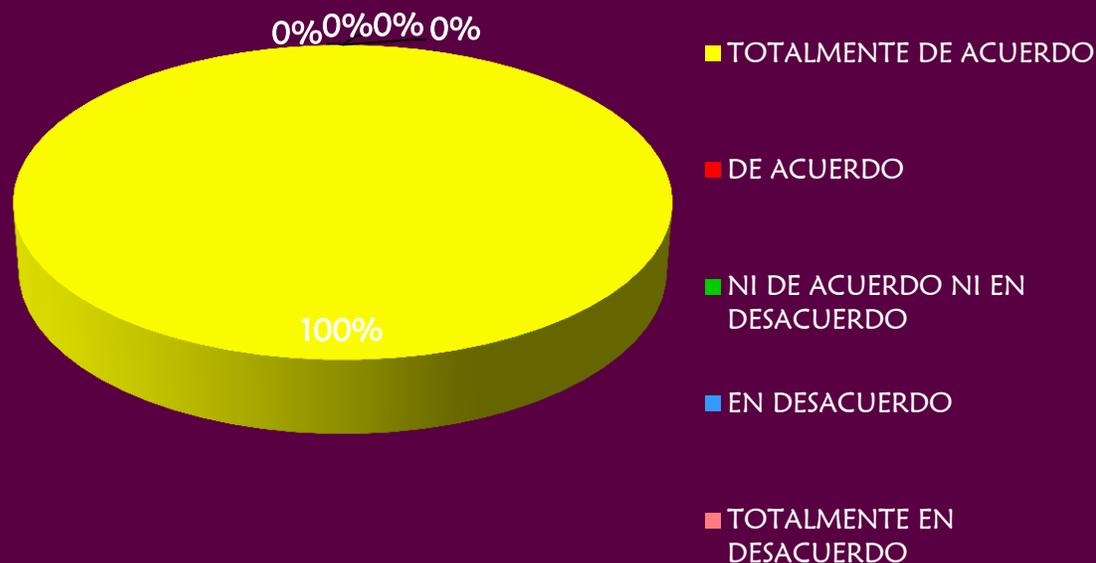
El 100% de los padres de familia estuvieron de acuerdo que por medio del juego el niño es capaz de solucionar problemas.

Respecto a lo anterior, Ruth Harf presenta la problemática del juego en las escuelas: “El juego y el aprendizaje han estado siempre en la esencia de todos los debates, discusiones y propuestas que giran alrededor de la educación infantil. A veces como antagónicos y otras como complementarios, jugar y aprender se han relacionado de diversas maneras”.<sup>20</sup>

Es por medio del juego que el infante tiene la grandiosa oportunidad de resolver un problema, desde elegir a qué va a jugar, cómo logrará sus objetivos, etc. Los juegos infantiles siempre están envueltos en problemáticas, enfrentar al supuesto “villano” a través de estrategias que le permiten emplear el análisis.

<sup>20</sup> HARF, Ruth; “El juego en la educación infantil, crecer jugando y aprendiendo” pp. 5

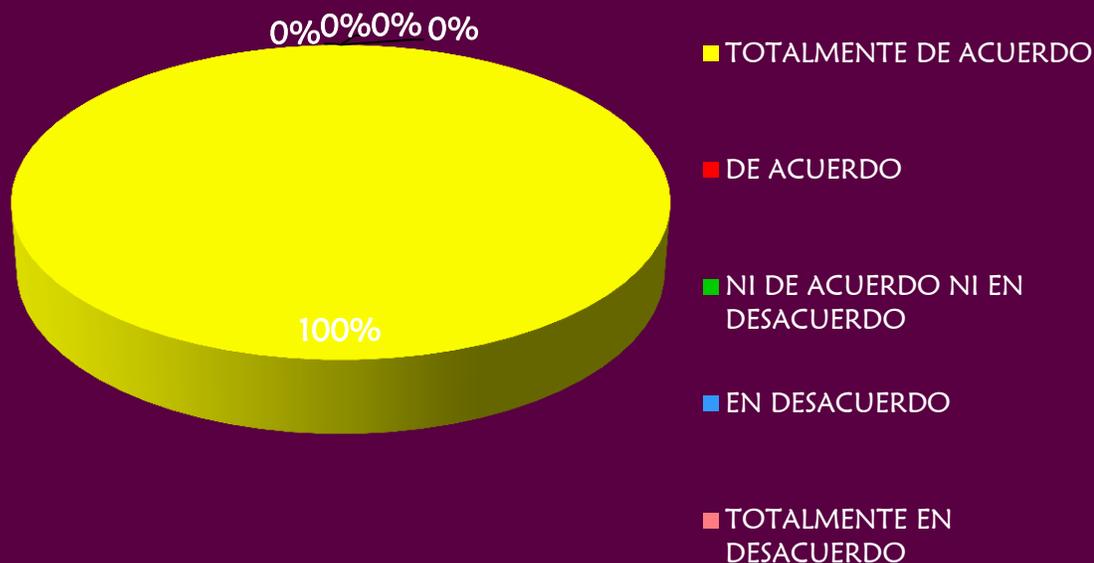
9. ¿Considera que por medio del juego se transmiten valores a su hijo(a)?



Todos los padres de familia estuvieron de acuerdo que el juego es un apoyo básico en la transmisión de valores culturales, educativos, éticos y morales.

En el marco teórico se mencionó que es necesario vincular los conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes, valores, creencias e intereses, todo esto es necesario para solucionar problemas, no solo en el aula, sino en el medio social. Por lo tanto, los valores son esenciales en la formación del individuo, ya que la tendencia actual respecto a la educación del sujeto está inmerso en tres dimensiones del saber: “el saber, el saber ser y el saber hacer”; dichas dimensiones son parte de una estructura completa de la tan mencionada palabra *educación*.

10. ¿Considera que el juego contribuye al desarrollo del lenguaje de su hijo(a)?



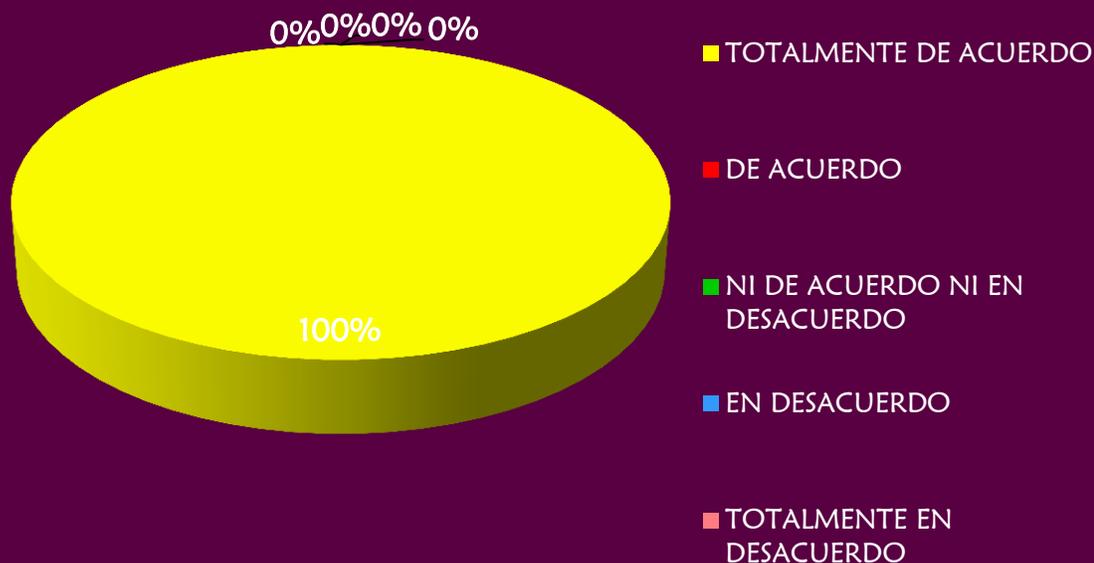
El 100% de la población encuestada coincidió estando totalmente de acuerdo que el juego toma un papel primordial en el lenguaje de los niños.

Ruth Harf comenta lo siguiente: “La riqueza de la comunicación verbal, gestual y corporal es habilitada por el espacio de libertad...”<sup>21</sup>

Definitivamente el juego le permite al infante interactuar verbalmente, estudios han demostrado que un niño que juega y tiene ese espacio de interacción con sus iguales, se vuelve más independiente y aprende a llamar los objetos, personas y situaciones por su nombre, independiente si sus compañeros de juego son mayores, menores o de igual edad; ya que a través de estas actividades se abre un círculo de dinamismo verbal.

<sup>21</sup> HARF, Ruth; “El juego en la educación infantil, crecer jugando y aprendiendo” pp. 49

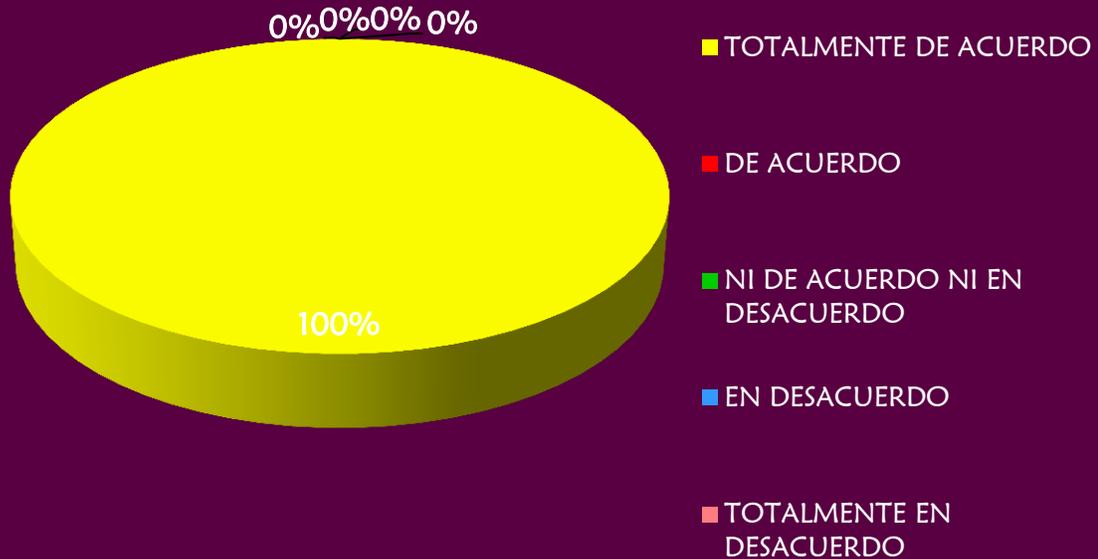
11. ¿Cree que por medio del juego se logra una mayor concentración en su hijo(a)?



Como se observa en los datos graficados, el 100% de los padres acordaron en estar totalmente de acuerdo que el juego es el medio para que alumno esté concentrado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Como se ha mencionado en el marco teórico, el juego permite al niño captar su atención, ya que esta actividad despierta el interés del infante; permite asimismo que el alumno tenga una perspectiva más amplia de las aulas, ya que no sólo ve el salón de clase como una situación estática, sino al contrario, una dimensión agilizada en la que tiene que estar al pendiente de cada detalle de lo que ocurre allí, para saber la ilación de las clases impartidas por el docente.

12. ¿Cree que por medio del juego se logra una conexión de los conocimientos con la realidad?

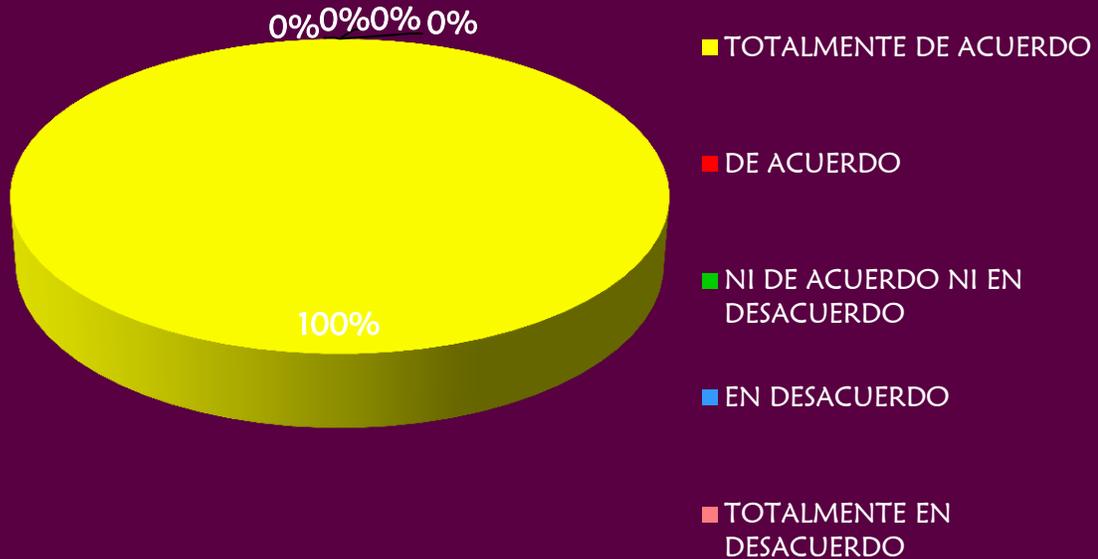


El 100% de la población encuestada estuvo totalmente de acuerdo que el juego permite que el alumno relacione los conocimientos que adquiere en clase con la realidad.

Como se mencionó en el capítulo II, implica más que adquirir conocimientos, y desplegar desempeños, sino que la persona sea capaz de enfrentar y vencer los obstáculos que se le presenten para lograr una meta, o en ocasiones, la misma subsistencia.

Con el nuevo modelo de las competencias, se busca que el infante incorpore todos los elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje y así lograr los objetivos educativos; que el alumno sepa cuál es la aplicación de la información que está recibiendo día con día en el aula.

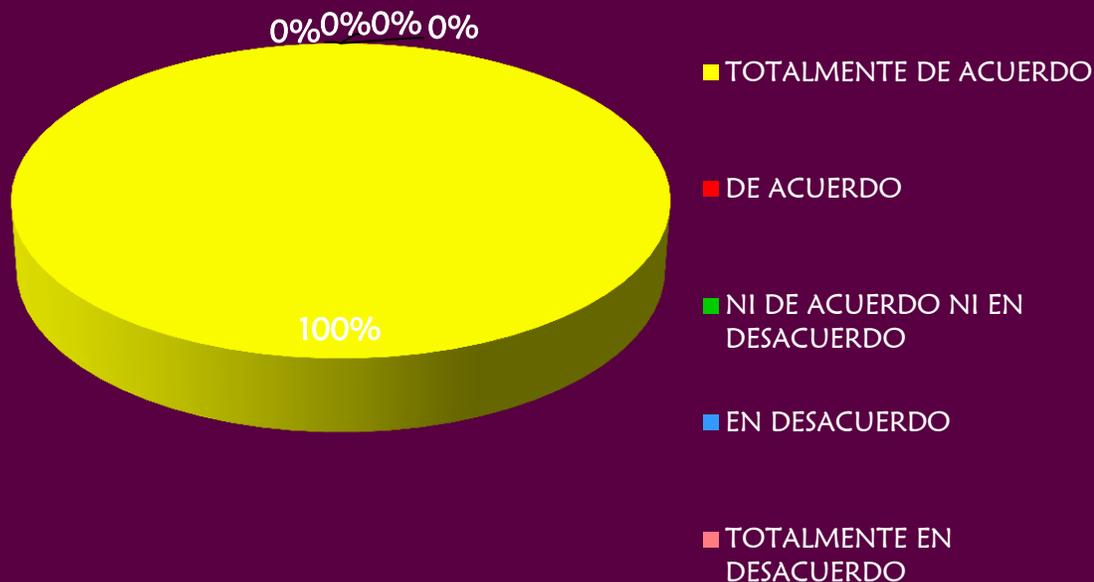
13. ¿Cree que el juego es un medio para que su hijo(a) explore su entorno?



El 100% de la población encuestada, correspondiente a 19 padres de familia, estuvieron totalmente de acuerdo que el juego propicia que el infante explore su entorno. El comentario de algunos padres fue que, gracias al juego, el niño puede indagar por sí mismo su entorno social, lo que le permite adquirir habilidades para la vida diaria.

En el capítulo II se mencionó que es a través de la experiencia que los niños obtienen nuevos conocimientos de forma espontánea y, por ende, es el juego quien da las pautas para la exploración, de esta manera, el juego resulta una herramienta ideal para que el docente les proporcione aprendizajes significativos a sus alumnos.

#### 14. ¿Piensa que el juego desarrolla la imaginación de su hijo(a)?

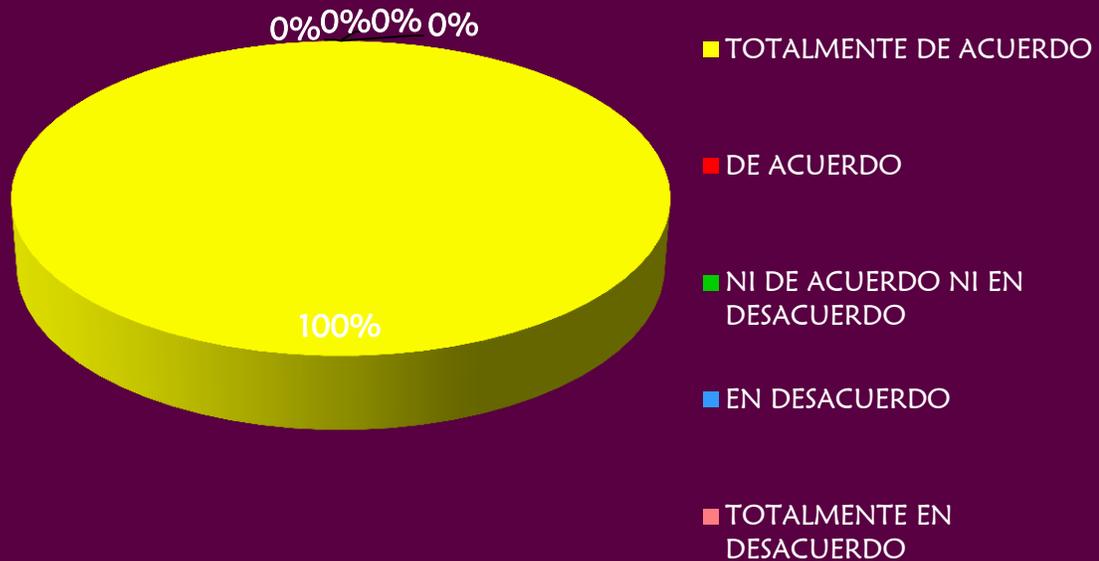


El 100% de la población encuestada consideró que a través del juego, el niño desarrolla su imaginación; los comentarios fueron: “indiscutiblemente el juego permite al niño imaginar la realidad a su nivel...”; “juego es sinónimo de imaginación, no puede haber imaginación sin juego o viceversa...”.

En el marco teórico se hizo alusión a lo anterior: durante la etapa del juego simbólico, el individuo adquiere un mejor aprendizaje a través del juego, puesto que necesita explorar y experimentar con diversos objetos, modificarlos, combinando los ejercicios motores con sus sueños e imaginación, tomando la experiencia como el conducto perfecto para lograr sus metas.

Es indudable que el juego simbólico es esencial en la vida del ser humano, a través de éste, el infante se ve inmerso en un mundo real a baja escala, pero que definitivamente le permite ubicarse en las exigencias de la sociedad, volviéndose competente y adquiriendo un aprendizaje significativo.

15. ¿Piensa que a través del juego su hijo(a) se siente motivado(a) y presenta disposición para adquirir nuevos aprendizajes?



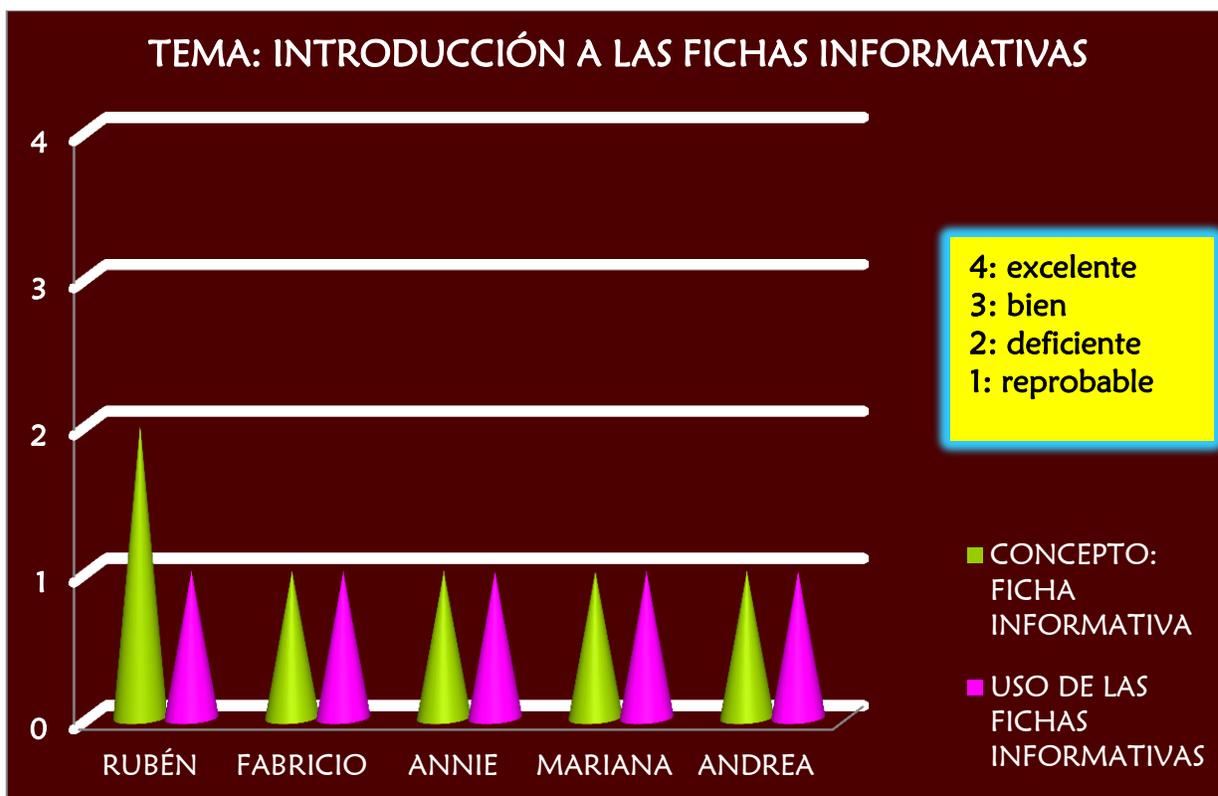
De los 19 padres de familia encuestados, el 100% coincidieron que totalmente a través del juego el alumno presenta disposición para nuevos aprendizajes. Algunos padres de familia comentaron que ciertos docentes no canalizan adecuadamente los juegos con lo académico, sino solo “juegan por jugar”.

Sin embargo, cuando el docente aplica las actividades lúdicas adecuadamente se obtienen los objetivos educativos esperados, ya que el juego permite que el alumno vea la situación escolar como una experiencia inolvidable y atractiva. David Ausubel comenta lo siguiente: “en el área escolar se presentan problemas, sobre todo en aquella situación social como es el aula” <sup>22</sup>

De acuerdo a lo anterior, cuando el proceso de enseñanza-aprendizaje se convierte en una rutina aburrida, representa para el alumno un problema difícil a enfrentar, ya que la situación del aula se ve como una meta imposible de alcanzar, contenidos tediosos y fastidiosos sin interés alguno; por ello, es la importancia de aplicar actividades lúdicas que le permitan al alumno ser creativo y trabajar con motivación para lograr los objetivos académicos.

<sup>22</sup> M. Cusicanqui Juan Manuel; “El arte de aprender... y de enseñar” pp. 244

## GRÁFICAS DE LAS ESCALAS DE RANGO

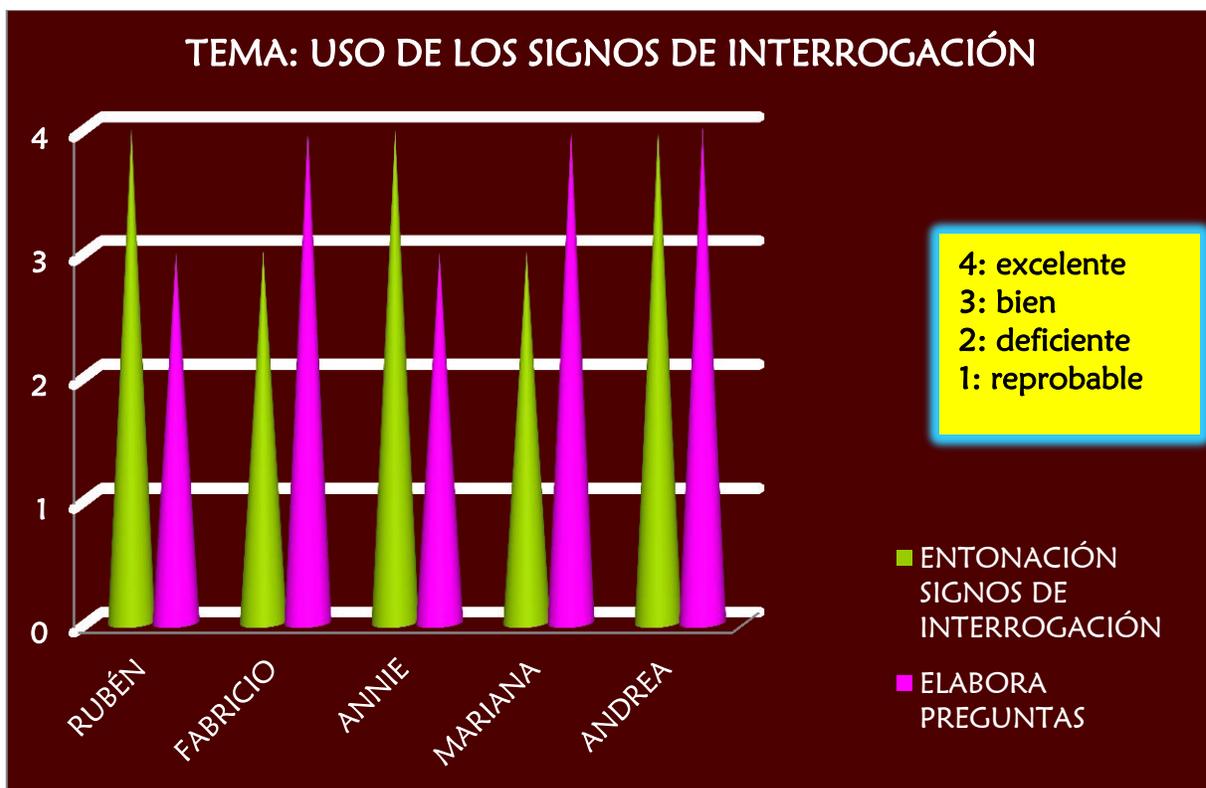


Como se puede apreciar en la gráfica, nadie tenía una información sólida sobre las fichas informativas, teniendo conocimientos deficientes y reprobables acerca del concepto y uso de las fichas informativas. Cabe mencionar que el tema era nuevo, sin embargo la maestra titular ya había comentado este tema en varias ocasiones con los alumnos, pero se puede ver claramente que no fue un aprendizaje significativo para los alumnos.

R. Mary Hernández Poveda afirma que: “el docente no debe permitir que los estudiantes experimenten repetidos fracasos y que no comprendan la razón por la que ocurren”<sup>23</sup>

Por lo tanto, en calidad de urgente se tuvo que iniciar con los conocimientos básicos para lograr los objetivos del tema y que asimismo, obstaculizar la frustración en los alumnos.

<sup>23</sup> R. Mary Hernández Poveda; “Evaluación del aprendizaje significativo en el aula. Cuadernos para la enseñanza del español” pp. 1

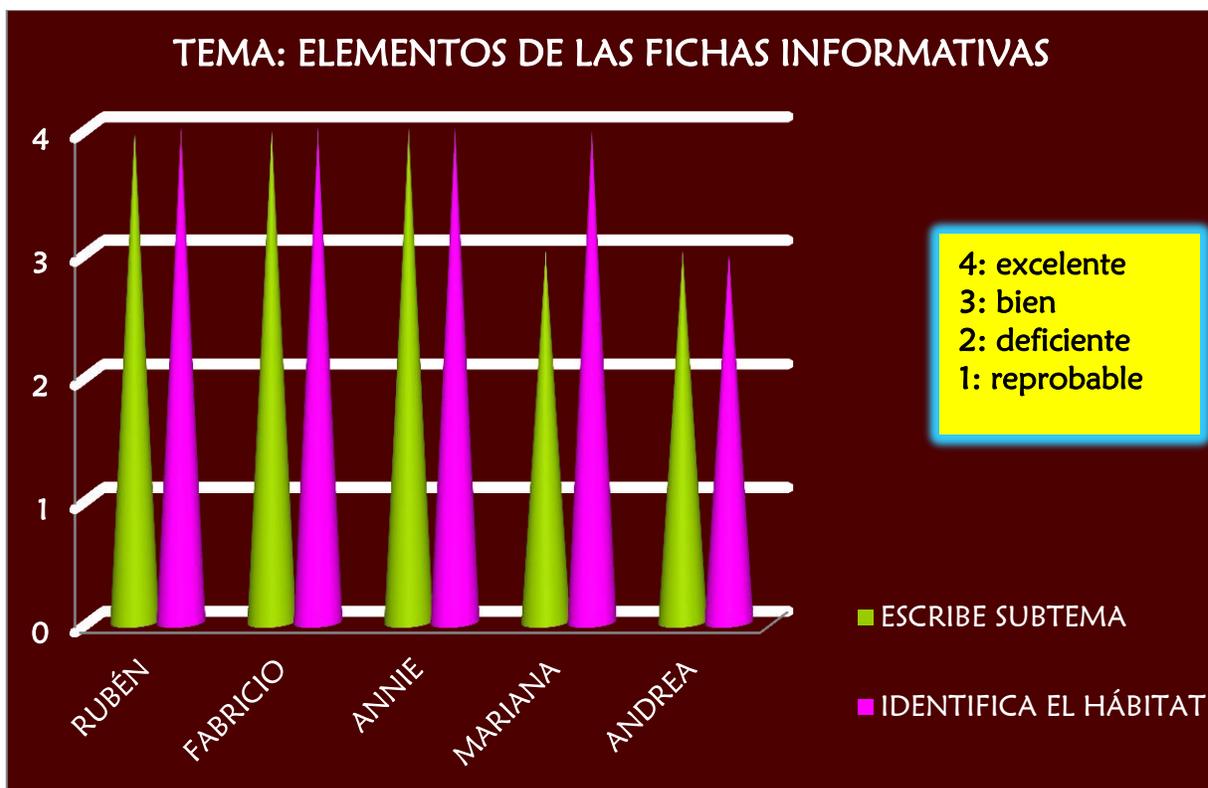


En el siguiente gráfico se puede observar que al comenzar a emplear el juego en el aula, se elevaron los resultados en el rendimiento académico durante las clases. En cuanto a la entonación de las oraciones interrogativas 3 alumnos tuvieron resultados excelentes, mientras que 2 obtuvieron un rango de bien; lo cual refleja que si se obtuvo aprendizajes positivos; respecto a la elaboración de preguntas, 3 estudiantes alcanzaron rango de excelencia y 2 alumnos rango de bien.

Este punto del proceso de enseñanza-aprendizaje es importante ya que: “El docente debe orientar de tal modo que cada niño encuentre caminos alternativos para aprender, desarrollarse en sus áreas fuertes y apreciar el error como fuente importante de automejoramiento y madurez humana”<sup>24</sup>

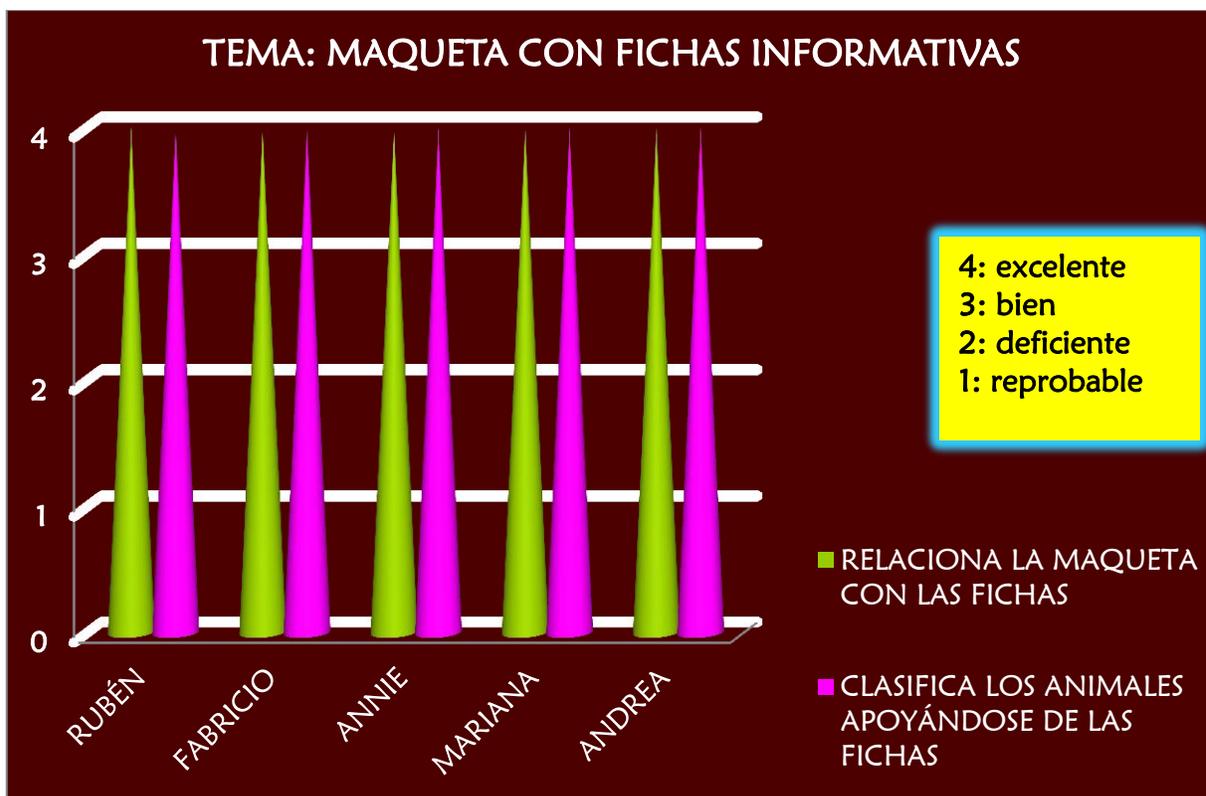
Esto quiere decir, cuando no se obtienen los resultados como en el caso de la gráfica anterior, el docente tiene la responsabilidad de buscar otras estrategias, como es el caso de la herramienta del juego para lograr una mejora en el rendimiento escolar.

<sup>24</sup> R. Mary Hernández Poveda; “Evaluación del aprendizaje significativo en el aula. Cuadernos para la enseñanza del español” pp. 1



La presente gráfica es clara en cuanto a los resultados que se obtienen al emplear el juego como herramienta en el aula, ya que al principio los alumnos ni siquiera entendían para qué se emplea una ficha informativa, pero aquí se puede observar el progreso al identificar y escribir por ellos mismos algunos de los elementos de ésta.

Tres niños obtuvieron rango de excelencia en los dos aspectos graficados, mientras que los demás obtuvieron un rango de bien; esto denota que efectivamente se pueden emplear las actividades lúdicas en el aula para lograr los objetivos escolares.

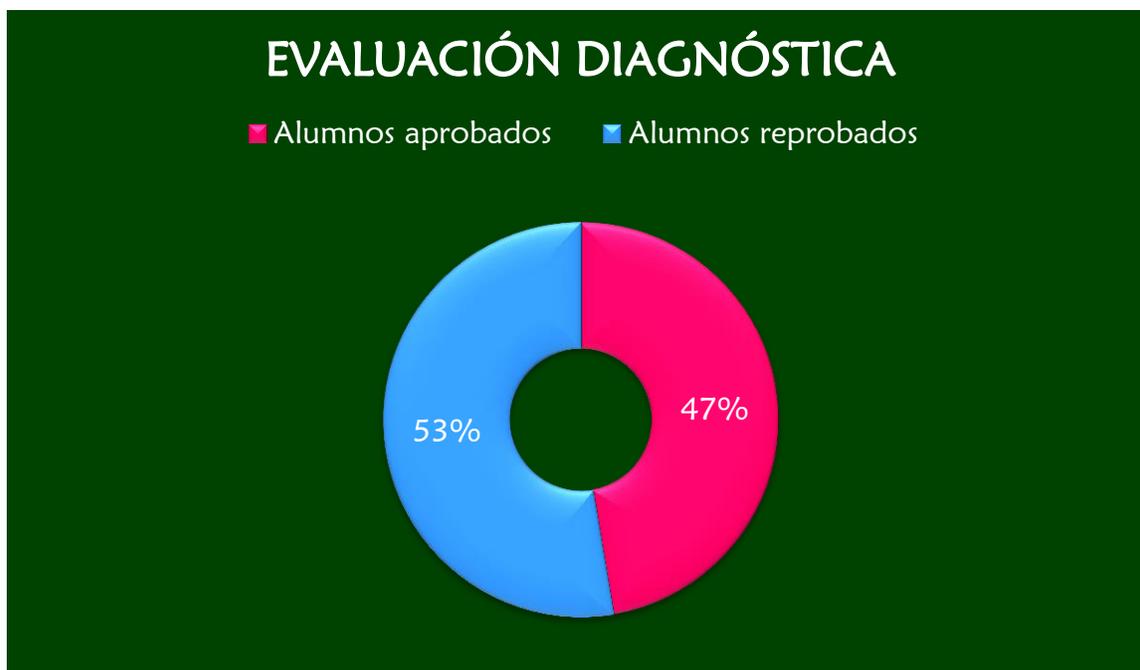


Esta gráfica corresponde al proyecto final que elaboraron los alumnos, realizaron una maqueta de los animales del zoológico con las fichas informativas correspondientes; se puede apreciar que todos alcanzaron rango de excelencia en la actividad, ya que no sólo clasificaron los animales apoyándose de las fichas, sino que fueron capaces de exponer la maqueta relacionándola con las fichas.

Definitivamente, las actividades a través del juego permiten que el niño se interese en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que como dice Ausubel: “La disposición del alumno para aprender es la primera condición para el aprendizaje significativo. Si el alumno no presenta un interés básico para el estudio y el aprendizaje, éste no se podrá dar de manera significativa; pues entonces el alumno estudiará por obligación, como forzado...”

En las aulas se necesitan herramientas enfocadas a las necesidades del alumno, encauzadas a cumplir las metas escolares considerando que la educación es un arte que requiere de un verdadero compromiso por parte del docente.

## PORCENTAJES DE ALUMNOS REPROBADOS EN LA EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA



Es evidente que aunque los alumnos ya habían abordado el tema en otras ocasiones no lo tenían en claro, ya que como se observa, el 53% de los alumnos reprobaron la evaluación diagnóstica, lo que corresponde a 10 alumnos del total de la población; mientras que el 47% de los alumnos aprobaron correspondiente a 9 alumnos.

Esto se debe a que el docente solo se limita a proporcionar la información, pero no se sienten con la responsabilidad de ser guía para el alumno, facilitándole las herramientas necesarias para que construya sus conocimientos.

Por lo tanto, Vigotsky enfatiza mucho en lo siguiente: “el desarrollo mental, lingüístico y social de los niños está apoyado y mejorado por la interacción social con otros niños” <sup>25</sup> El infante necesita interactuar, si se siente limitado a un ambiente estático no se obtendrán resultados eficientes.

<sup>25</sup> S., Morrison George; “Educación infantil” pp. 99

## PORCENTAJES DE ALUMNOS REPROBADOS EN LA EVALUACIÓN FINAL

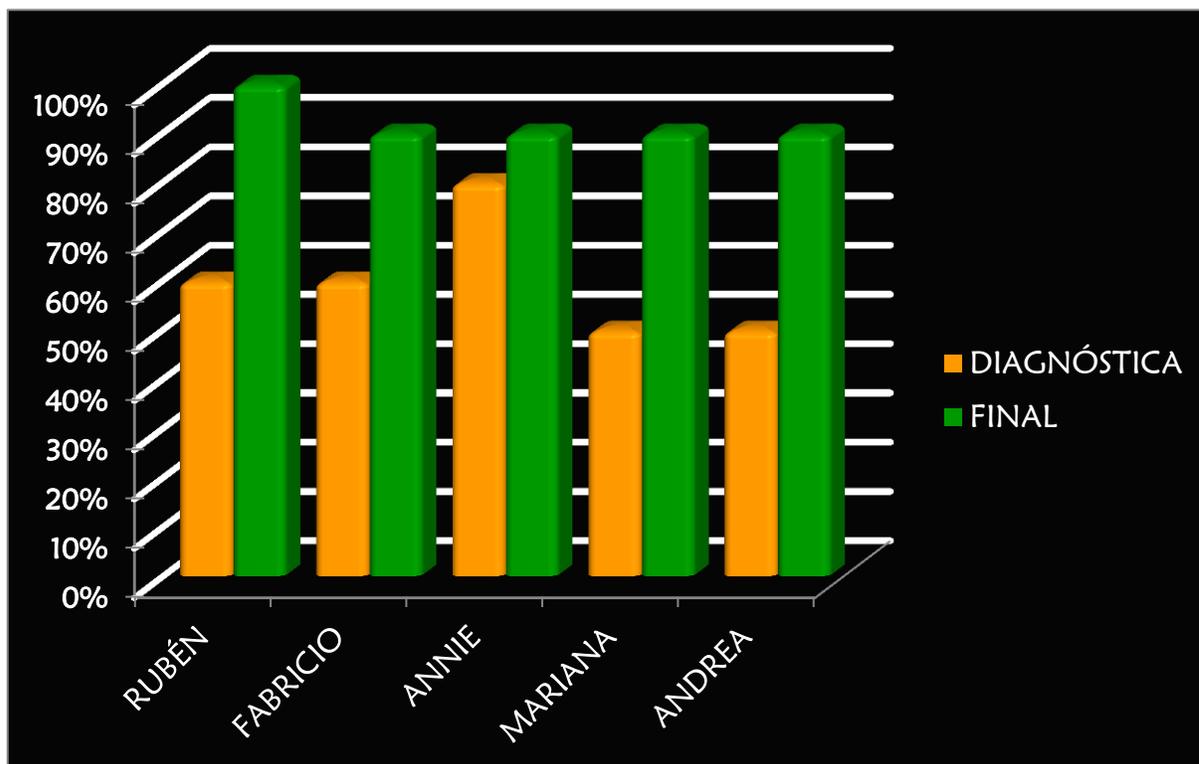


Evidentemente los resultados son los esperados después de un proceso de enseñanza-aprendizaje eficaz, como se puede apreciar no hubo ningún alumno reprobado. Es importante mencionar que durante la evaluación diagnóstica los alumnos se sentían frustrados al no saber las respuestas, pero cuando elaboraron la evaluación final, escribieron sus respuestas con motivación y seguridad ya que en cada respuesta recordaban los momentos vividos en cada sesión.

Cuando al alumno se le refuerza la conducta, se siente motivado para los aprendizajes posteriores; es decir, cuando se realizan juegos durante una clase, es de esperarse que para la siguiente sesión llegue motivado y con ganas de aprender; por lo mismo Skinner afirma que: “la adquisición es el reforzamiento de una respuesta, mientras que la extinción ocurre cuando una respuesta ya no se refuerza más”<sup>26</sup>

<sup>26</sup> Myers, David G.; “Psicología” pp. 326

## PORCENTAJES DE LAS CALIFICACIONES DE LA EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA Y FINAL



Como puede apreciarse en la muestra de estos 5 alumnos, en la evaluación diagnóstica 2 reprobaron, uno obtuvo calificación de 8 y dos calificación de 6; en la evaluación final cuatro alcanzaron 9 de calificación y un alumno 10.

Puede observarse claramente la diferencia de resultados, que refleja que previo a la evaluación final, el alumno construyó sus propios conocimientos a través de la interacción; es por ello que el modelo basado en las competencias está basado en el enfoque constructivista, ya que es esencial que el alumno desarrolle sus propias conclusiones a través de la experiencia.

## GRÁFICA DE LAS CALIFICACIONES DE LA EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA



De los 19 alumnos, diez obtuvieron 5 de calificación, dos alcanzaron 6, seis alcanzaron 7 y un estudiante obtuvo 8, es evidente que el rendimiento escolar de los alumnos estuvo por debajo del rango esperado.

R. Mary Hernández hace énfasis en lo siguiente: “Un examen es una situación que puede ofrecerle al evaluador una idea de cómo aprende el individuo, cuáles son sus estrategias al estudiar, cómo afronta los retos, qué recursos lo caracterizan al resolver situaciones y emitir respuestas”.<sup>27</sup>

En cuanto a esto, es por eso la importancia de emplear herramientas que reflejen resultados de calidad en el aula, ya que como se mencionó, el examen no es para ver qué sucede, como un experimento, sino el que te indica la eficacia del aula.

<sup>27</sup> R. Mary Hernández Poveda; “Evaluación del aprendizaje significativo en el aula. Cuadernos para la enseñanza del español” pp. 50

## GRÁFICA DE LAS CALIFICACIONES DE LA EVALUACIÓN FINAL



Indudablemente las calificaciones fueron diferentes en la evaluación final, 17 alumnos obtuvieron 9 de calificación mientras que un alumno obtuvo 8 y otro 10 de calificación, por lo tanto, la calificación más baja fue de ocho. Hubieron casos en los que en la evaluación diagnóstica se registró una calificación reprobatoria y en la final se reflejó 8 o 9 de calificación, lo que denota que al emplear actividades lúdicas se puede mejorar y elevar el nivel de aprendizaje en los niños de primer año de nivel primaria.

## CONCLUSIÓN

Este trabajo de investigación se llevó a cabo para demostrar que en las aulas de primer grado de primaria se necesitan estrategias innovadoras de enseñanza como lo es el juego, ya que se necesita alumnos capaces de enfrentar aquellas reglas y competencias sociales del diario vivir.

A través de los instrumentos aplicados, se pudo comprobar que el juego es una herramienta necesaria para el desenvolvimiento eficaz del proceso de enseñanza aprendizaje; los porcentajes denotan que el juego mejora los resultados esperados del alumno, así como también contribuye a un ambiente dinámico que despierta el interés del alumno para adquirir nuevos aprendizajes; por lo tanto, la hipótesis del presente trabajo de investigación fue comprobada.

Es de vital importancia considerar que la infancia está viviendo en un ambiente social cada vez más exigente, que demanda más independencia, autonomía y toma de decisiones maduras pero a la vez espontáneas; y como se pudo comprobar, el juego origina que el alumno sea más analítico y que emplee su imaginación en la solución de problemas; por lo tanto, la importancia del juego no solo radica en salir de la rutina, o en diseñar clases “divertidas”, sino que le proporciona al educando la oportunidad de ser soberano sin descartar la gama de opciones que la sociedad le provee.

Se debe considerar que cada niño es un ser pensante y no un sujeto robotizado al que se le tiene que programar para emitir respuestas, de lo contrario, se tendría una sociedad estandarizada y limitada; los nuevos modelos educativos buscan el éxito educativo el cual está ligado completamente a que sea el alumno el que observe su entorno y seleccione sus propias vías de respuesta.

Las aulas ya no soportan modelos que sólo provocan aprendizajes mediocres, clases en las que el alumno está limitado a memorizar pero que al ver que ha pasado la prueba de “fuego” decide deshacerse de tal conocimiento quedando sin utilidad, la educación necesita herramientas como el juego que sean eficaces y produzcan alumnos competentes para el futuro.

## RECOMENDACIONES

De acuerdo a todo lo mencionado y analizado en el presente trabajo de investigación, es esencial dar a conocer algunas recomendaciones para alcanzar la excelencia académica en el aula; por lo tanto, es de suma importancia considerar lo que a continuación se menciona, independientemente de los años de servicio (experiencia) o el nivel de preparación, ya que como se abordó anteriormente, el ejercicio docente debe estar basado en valores como la humildad, reconociendo posibles errores y fallas para su mejora; además, el proceso de enseñanza-aprendizaje debe de estar en un proceso de mejora continua.

Las recomendaciones son las siguientes:

- \* El docente debe estar consciente que los alumnos son sujetos dinámicos y no estáticos, esto le permitirá abrirse pautas para buscar nuevos horizontes, nuevas rutas para el aprendizaje.
- \* De acuerdo a lo mencionado, se debe considerar que cada alumno es un sujeto independiente con características cognitivas individuales; es decir, cada niño tiene su método de aprendizaje, lo cual representa que el docente busque diversas maneras de enseñar para cumplir con los objetivos académicos en el aula.
- \* En la actualidad se busca formar alumnos competentes para la sociedad, por lo tanto, el proceso de enseñanza-aprendizaje no está limitado a transmitir conocimientos teóricos al alumno, sino que éste sea capaz de aplicarlos; por ello, el docente siempre debe estar a la vanguardia de lo que exige la sociedad, llevándolo al aula a través de actividades lúdicas que le sirvan al alumno de ejemplo de lo que hará en la vida real.
- \* Es importante tomar en cuenta que los alumnos no son robots, ni objetos programados para realizar ciertas actividades, entonces de les debe motivar para que realicen efectivamente las tareas y responsabilidades escolares; en ocasiones, se puede observar indiferencia en el alumnado ante la escuela, ya que no hay “algo” que los impulse a esforzarse, ese algo emplear

herramientas didácticas como el juego que les permite relacionarse y salir de la rutina diaria.

- \* El docente debe procurar que sus alumnos interactúen, de esta manera el infante será capaz de desarrollar potencialidades dentro del aula, en un ambiente totalmente académico, pero a la vez dinámico; a través del cual el educando tiene la oportunidad de intercambiar conocimientos, afirmar o adquirir nueva información que le será útil en la vida social.

El juego es indudablemente una herramienta útil en las aulas, a través de la cual, el alumno adquiere un aprendizaje significativo que le perdura para toda la vida, ya que intervienen los 3 canales de aprendizaje; es decir, el alumno visualiza, escucha y experimenta con su medio, esto a la vez le permite que su cerebro registre todo lo vivido acomodándolo en su memoria para aplicarlo en el momento que sea necesario.

## BIBLIOGRAFÍA

- A. Zapata, Oscar. Aprender jugando en la escuela primaria, didáctica de la psicología genética. Editorial Pax. México. 2a. ed., 2006.
- A. Zapata, Oscar. Juego y aprendizaje escolar, perspectiva psicogenética. Editorial Pax. Colombia. 2006.
- ANTORANZ, Elena y José Villalba. Desarrollo cognitivo y motor. Editorial Editex. España. 2010. 266 páginas.
- BALLESTER, Vila María Gracia y José Sánchez Sanchamaría. Programar y evaluar por competencias en educación primaria. Ediciones de la universidad de Castilla. España. 2010. 94 páginas.
- BAÑERES, Domenech y otros. El juego como estrategia didáctica. Editorial Grao. España. 2008.
- BERNABEU, Natalia y Andy Goldstein. El juego como herramienta pedagógica. Editorial Narcea. España. 2009. 144 páginas.
- CONNER, Bobbi. Juegos sin baterías ni cables ¡Sólo diversión! Editorial Norma. Colombia. 2008. 428 páginas.
- GARCÍA, Alfonso. El juego infantil y su metodología. Editorial Editex. 2009. 240 páginas.
- GARCÍA Torres, Cecilia y María Luisa Arranz Martín. Didáctica de la educación infantil. Editorial Paraninfo. Madrid. 1ª ed., 2011.
- GISPERT, Carlos. Enciclopedia de la Psicopedagogía, pedagogía y psicología. Editorial Océano. España. 2007. 948 páginas.
- HARF, Ruth. El juego en la educación infantil, crecer jugando y aprendiendo. Ediciones Novedades Educativas. Argentina. 2008.
- HERNÁNDEZ Poveda, Rose Mary. La evaluación del aprendizaje significativo en el aula. Cuadernos para la enseñanza del español. Editorial Universidad Estatal a Distancia. Costa Rica. 2007. 129 páginas.

- LÓPEZ Rodríguez, Francesc. El juego como estrategia didáctica. Editorial Laboratorio Educativo. España. 2008. 131 páginas.
- MARTÍNEZ Cusicanqui, Juan Manuel. El arte de aprender... y de enseñar. Manual para docentes. Editorial La Hoguera. Bolivia. 2008. 263 páginas.
- MYERS, David G. Psicología. Editorial Médica panamericana. Madrid. 2005. 135 páginas.
- PRELLEZO García, José Manuel. Diccionario de las ciencias de la educación. Editorial CCS. España. 2009. 1232 páginas.
- R. Dorón y otros. Diccionario Akal de Psicología. Editorial Akal. España. 2008. 617 p
- REQUENA, María Dolores y Paloma Sainz de Vicuña. Didáctica de la educación infantil. Editorial Editex. 2009. 299 páginas.
- SUAZO Díaz, Sonia. Inteligencias Múltiples. Manual práctico para el nivel elemental. Editorial Universidad de Puerto Rico. Estados Unidos. 2006. 291 páginas.
- SARLÉ, Patricia y otros. Enseñar en clave de juego. Enlazando juegos y contenidos. Editorial Novedades educativas. Buenos Aires. 2008. 192 páginas.
- S. Morrison, George. Educación infantil. Editorial Pearson. Madrid. 9a. ed., 2005.

## PÁGINAS ELECTRÓNICAS

- <http://www.educacioninfantil.eu/el-juego-concepto-y-teorias/>.  
18 de junio del 2011. 10:00 hrs.
- <http://www.educar.org/infantiles/juegos/index.asp>.  
5 de junio del 2011. 21:00 hrs.
- <http://www.galeon.com/aprenderaaprender/vak/vakcaract.htm>.  
16 de mayo del 2011. 13:00 hrs.
- <http://www.psicopedagogia.com/>  
31 de mayo del 2011. 22:00 hrs.
- <http://www.calidadeducativa.com>  
7 de marzo de 2014. 21:00 hrs.

# **ANEXOS**



# UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.

## LIC. PEDAGOGÍA

### GUÍA DE ENTREVISTA



**Nombre del entrevistado:** \_\_\_\_\_

**Profesión:** \_\_\_\_\_ **Fecha:** \_\_\_\_\_

**Objetivo:** Demostrar que el juego favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de primer año de primaria.

- 1.- ¿Al emplear el juego en el aula existe una menor dificultad en el proceso de enseñanza-aprendizaje? ¿Por qué?
- 2.- ¿Considera que a través del juego se incrementa la disposición del alumno en el aula de clase?
- 3.- ¿Cómo influye el juego en la capacidad de reflexión del alumno?
- 4.- ¿Qué relación tiene el juego con la solución de problemas?
- 5.- ¿Cómo interviene el juego en la madurez del alumno?
- 6.- ¿Considera que el juego dentro del aula contribuye a un dinamismo lingüístico?  
¿Por qué?
- 7.- ¿Considera que el juego aporta una mayor independencia en el alumno?
- 8.- ¿El juego eleva la capacidad creativa del alumno? ¿Se refleja en el aprendizaje?
- 9.- ¿Considera que la imaginación es esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje?
- 10.- ¿Qué relación existe entre la exploración y el aprendizaje?

¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!



# UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.

## LIC. PEDAGOGÍA

### GUÍA DE ENCUESTA



Institución: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_

Ocupación: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_

**Objetivo:** Demostrar que el juego beneficia el nivel académico del alumno de primer grado de primaria.

**Instrucción:** Lee las siguientes preguntas y marca con una X la opción que consideres correcta.

	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1.- ¿Considera que el juego es un medio para que su hijo(a) sea más comunicativo(a)?					
2.- ¿Cree que el juego favorece en la independencia de su hijo(a)?					
3.- ¿Piensa que el juego incrementa la creatividad de su hijo(a)?					
4.- ¿Cree que el juego es un medio que eleva el rendimiento académico de su hijo(a)?					
5.- ¿Considera que el juego ayuda a desarrollar la inteligencia de su hijo(a)?					
6.- ¿Cree que la aplicación del juego en el aula contribuye para que su hijo(a) obtenga altas calificaciones?					

	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
7.- ¿Piensa que el juego permite que su hijo(a) se vuelva más maduro?					
8.- ¿Considera que el juego favorece a su hijo(a) en la solución de problemas volviéndose más analítico(a)?					
9.- ¿Considera que por medio del juego se transmiten valores a su hijo(a)?					
10.- ¿Considera que el juego contribuye al desarrollo del lenguaje de su hijo(a)?					
11.- ¿Cree que por medio del juego se logra una mayor concentración en su hijo(a)?					
12.- ¿Cree que por medio del juego se logra una conexión de los conocimientos con la realidad?					
13.- ¿Cree que el juego es un medio para que su hijo(a) explore su entorno?					
14.- ¿Piensa que el juego desarrolla la imaginación de su hijo(a)?					
15.- ¿Piensa que a través del juego su hijo(a) se siente motivado(a) y presenta disposición para adquirir nuevos aprendizajes?					

¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!



**UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.**  
**LIC. PEDAGOGÍA**  
**ESCALA DE RANGO**



Institución: **BENITO JUÁREZ**

Fecha: **4 marzo 2014**

**Tema:** Introducción a las fichas informativas.

**Objetivo:** Evaluar los conocimientos previos sobre las fichas informativas.

**Instrucción:** Valora los conocimientos del alumno, colocando el número correspondiente de acuerdo a la siguiente escala:

1= Reproble

3= Bien

2= Deficiente

4= Excelente

CRITERIOS	Identifica el tema en la ficha informativa	Identifica las características principales del león	Identifica la alimentación del león	Identifica el hábitat del león	Define el concepto de ficha informativa	Describe el uso de las fichas informativas	Punteo
NOMBRE DEL ALUMNO							
Rubén	3	3	3	3	2	1	63
Fabricio	3	3	3	3	1	1	58
Annie	2	3	3	3	1	1	54
Mariana	2	2	2	2	1	1	42
Andrea Lisset	2	2	2	2	1	1	42
Eduardo	2	2	2	2	1	1	42
Jimena	1	1	2	2	2	1	38
Montserrat	1	2	2	3	1	2	46

<b>Alberto</b>	2	2	3	2	2	1	50
<b>Emilio</b>	2	2	1	2	1	1	38
<b>Daniela</b>	2	2	2	2	2	2	50
<b>Jocelyn</b>	2	2	3	2	2	1	50
<b>Emilie Valentina</b>	3	2	3	2	2	1	54
<b>Dapne</b>	2	2	2	1	3	1	46
<b>Julio</b>	2	2	2	1	3	2	50
<b>Omar</b>	2	1	2	2	1	2	42
<b>Gonzalo</b>	1	2	2	2	1	2	42
<b>Yaretzi</b>	2	2	2	2	2	2	50
<b>Danahe</b>	3	2	3	2	2	2	58



**UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.**  
**LIC. PEDAGOGÍA**  
**ESCALA DE RANGO**



Institución: **BENITO JUÁREZ**

Fecha: **5 marzo 2014**

**Tema:** Uso de los signos de interrogación.

**Objetivo:** Evaluar el uso correcto de los signos de interrogación.

**Instrucción:** Valora los conocimientos del alumno, colocando el número correspondiente de acuerdo a la siguiente escala:

1= Reproble

3= Bien

2= Deficiente

4= Excelente

CRITERIOS	Menciona el uso de los signos de interrogación	Identifica la diferencia entre los signos de interrogación de inicio y cierre	Entona correctamente las oraciones con signos de interrogación	Escribe correctamente los signos de interrogación	Elabora preguntas	Emplea las palabras adecuadas para elaborar las preguntas	Punteo
NOMBRE DEL ALUMNO							
Rubén	3	4	4	4	3	4	92
Fabricio	4	4	3	4	4	4	96
Annie	4	4	4	4	3	4	96
Mariana	3	4	3	4	4	4	92
Andrea Lisset	4	3	4	4	4	3	92
Eduardo	4	4	4	4	4	4	100
Jimena	4	4	4	4	4	3	96

<b>Montserrat</b>	4	4	4	4	4	4	100
<b>Alberto</b>	4	4	4	4	4	4	100
<b>Emilio</b>	4	3	4	4	4	4	96
<b>Daniela</b>	4	4	4	4	4	3	96
<b>Jocelyn</b>	4	4	4	4	4	4	100
<b>Emilie Valentina</b>	4	4	4	3	4	4	96
<b>Dapne</b>	4	4	4	4	4	3	96
<b>Julio</b>	4	4	3	4	4	4	96
<b>Omar</b>	4	4	3	4	3	4	92
<b>Gonzalo</b>	4	3	4	4	3	4	92
<b>Yaretzi</b>	3	4	4	4	4	4	96
<b>Danahe</b>	4	4	4	4	3	4	96



**UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.**  
**LIC. PEDAGOGÍA**  
**ESCALA DE RANGO**



Institución: **BENITO JUÁREZ**

Fecha: **7 marzo 2014**

**Tema:** Elementos de las fichas informativas.

**Objetivo:** Evaluar si el alumno identifica los elementos de una ficha informativa.

**Instrucción:** Valora los conocimientos del alumno, colocando el número correspondiente de acuerdo a la siguiente escala:

1= Reproable

3= Bien

2= Deficiente

4= Excelente

<b>CRITERIOS</b>	<b>Identifica el tema en la ficha informativa</b>	<b>Escribe el subtema en la ficha informativa a partir del tema</b>	<b>Escribe el hábitat del animal correspondiente en la ficha informativa</b>	<b>Escribe la alimentación del animal correspondiente en la ficha informativa</b>	<b>Escribe las características del animal correspondiente en la ficha informativa</b>	<b>Explica los elementos de la ficha informativa</b>	<b>Punteo</b>
<b>NOMBRE DEL ALUMNO</b>							
Rubén	4	4	4	4	4	4	100
Fabricio	4	4	4	4	4	4	100
Annie	4	4	4	4	4	4	100
Mariana	4	3	4	4	4	4	96
Andrea Lisset	4	3	3	4	4	4	92
Eduardo	4	3	4	4	4	4	96
Jimena	4	4	4	4	4	3	96
Montserrat	3	3	4	4	4	4	92

<b>Alberto</b>	4	4	4	4	4	4	100
<b>Emilio</b>	4	3	4	4	4	3	92
<b>Daniela</b>	4	3	4	4	4	4	96
<b>Jocelyn</b>	4	3	4	4	4	3	92
<b>Emilie Valentina</b>	4	4	4	4	4	4	100
<b>Dapne</b>	4	4	4	3	4	4	96
<b>Julio</b>	4	4	4	3	4	4	96
<b>Omar</b>	4	3	4	4	4	4	96
<b>Gonzalo</b>	4	3	4	3	4	4	92
<b>Yaretzi</b>	4	4	4	3	4	4	96
<b>Danahe</b>	4	4	4	4	4	3	96



**UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.**  
**LIC. PEDAGOGÍA**  
**ESCALA DE RANGO**



Institución: **BENITO JUÁREZ**

Fecha: **12 marzo 2014**

**Tema:** Elaboración de una maqueta del zoológico y las fichas informativas correspondientes.

**Objetivo:** Evaluar si el alumno elabora correctamente la ficha informativa para la maqueta del zoológico.

**Instrucción:** Valora los conocimientos del alumno, colocando el número correspondiente de acuerdo a la siguiente escala:

1= Reproble

2= Deficiente

3= Bien

4= Excelente

<b>CRITERIOS</b>	<b>Relaciona el uso de las fichas informativas con la maqueta del zoológico</b>	<b>Escribe correctamente el tema y el subtema de las fichas informativas</b>	<b>Escribe los demás elementos de las fichas informativas</b>	<b>Coloca las fichas informativas en la maqueta del zoológico de acuerdo al tema y subtema</b>	<b>Clasifica los animales de acuerdo al tema</b>	<b>Explica la maqueta empleando las fichas informativas</b>	<b>Punteo</b>
<b>Rubén</b>	4	4	4	4	4	4	100
<b>Fabricio</b>	4	4	4	4	4	4	100
<b>Annie</b>	4	4	4	4	4	4	100
<b>Mariana</b>	4	4	4	4	4	4	100
<b>Andrea Lisset</b>	4	4	4	4	4	4	100
<b>Eduardo</b>	4	4	4	4	4	4	100

<b>Jimena</b>	4	4	4	3	4	4	96
<b>Montserrat</b>	4	4	4	4	4	4	100
<b>Alberto</b>	4	4	4	4	4	4	100
<b>Emilio</b>	4	4	4	4	4	4	100
<b>Daniela</b>	4	4	4	4	4	4	100
<b>Jocelyn</b>	4	4	4	4	4	4	100
<b>Emilie Valentina</b>	4	4	4	4	4	4	100
<b>Dapne</b>	4	4	4	4	4	4	100
<b>Julio</b>	4	4	4	4	4	4	100
<b>Omar</b>	4	4	3	4	4	4	96
<b>Gonzalo</b>	3	4	4	4	4	4	96
<b>Yaretzi</b>	4	4	4	4	3	4	96
<b>Danahe</b>	4	4	4	4	4	4	100

## LISTA DE CALIFICACIONES DE LA EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA Y FINAL

NOMBRE DEL ALUMNO	EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA	EVALUACIÓN FINAL
Rubén	6	10
Fabrizio	6	9
Annie	8	9
Mariana	5	9
Andrea Lisset	5	9
Eduardo	5	8
Jimena	7	9
Montserrat	5	9
Alberto	7	9
Emilio	7	9
Daniela	5	9
Jocelyn	7	9
Emilie Valentina	7	9
Dapne	7	9
Julio	5	9
Omar	5	9
Gonzalo	5	9
Yaretzi	5	9
Danahe	5	9
<b>PROMEDIO</b>	<b>5.8</b>	<b>9</b>



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A. C.



ESTUDIOS INCORPORADOS A LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

## EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA

**NOMBRE** \_\_\_\_\_ **FECHA:** \_\_\_\_\_

**ACIERTOS:** \_\_\_\_\_ **CALIFICACIÓN:** \_\_\_\_\_

**Instrucciones:** Observa la siguiente ficha informativa y subraya la respuesta correcta.

### TORTUGAS

**Características:** Tiene un caparazón duro, garras en sus patas, su cuello es largo y cabeza alargada.



**Alimentación:** Comen manzana, plátano, papaya, pera, zanahoria, lechuga y tomate.

**Hábitat:** Viven en los mares, ríos, lagunas y pantanos.

**Colores:** Los colores, formas y diseños varían según la raza y el género; pueden ser cafés, verdes, amarillas, grises, etc.

1. ¿Dónde viven las tortugas?

a) Selva

b) Bosque

c) Mares, ríos, lagunas y pantanos

2. ¿Qué comen las tortugas?

a) Carne

b) Frutas

c) Pollo

3. ¿De qué color son las tortugas?

a) Varía según la raza y el género

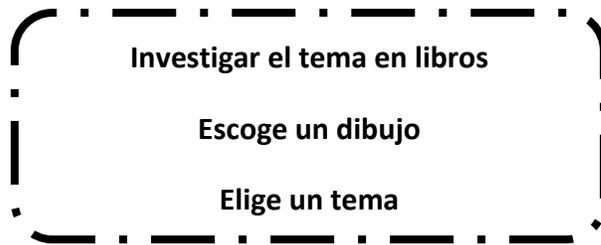
b) Azul

c) Amarillas

**Instrucciones:** Coloca las palabras que faltan en las líneas, escoge la respuesta del cuadro que está debajo del texto.

Para elaborar una ficha informativa primero se \_\_\_\_\_; luego se elaboran preguntas sobre el tema, después se necesita \_\_\_\_\_; y por último se \_\_\_\_\_ y colócalo en la parte superior de la ficha para ilustrarlo.

4. 5. 6.



**Instrucciones:** Segmenta las siguientes oraciones.

7. Mipapá estácomiendo pollocon verduras

---

8. Rodolfolee revistas todoslos días

---

**Instrucciones:** Coloca los signos de interrogación correctamente.

9. \_\_\_\_ Cómo se llama tu mamá\_\_\_\_

10. \_\_\_\_ Por qué no te gustan las verduras\_\_\_\_



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A. C.



ESTUDIOS INCORPORADOS A LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

## EVALUACIÓN FINAL

**NOMBRE** \_\_\_\_\_ **FECHA:** \_\_\_\_\_

**ACIERTOS:** \_\_\_\_\_ **CALIFICACIÓN:** \_\_\_\_\_

**Instrucciones:** Subraya la respuesta correcta.

- ¿Por qué son útiles las fichas informativas?
  - Porque ayudan a organizar la información
  - Porque en ellas podemos escribir lo que queremos
  - Porque puedo inventar cosas
- ¿Cómo se pueden organizar los ficheros?
  - Por colores
  - Por las ilustraciones
  - Por subtemas o por orden alfabético
- ¿Qué datos encontramos en la ficha informativa?
  - Título, nombre del autor y número de página
  - Cómo es, qué come y dónde vive
  - Cómo se llama, dónde estudia y cuántos años tiene.
- Para elaborar una nota informativa lo primero que se hace es:
  - Elegir el tema
  - Investigar el tema en libros
  - Escoger un dibujo



**Instrucciones:** Lee las siguientes oraciones y segméntalas correctamente, escribe la oración correcta en la línea.

5. Lasmanzanassonmuyjugosas.

\_\_\_\_\_



6. Lasuvastienenmuchasvitaminas.



**Instrucciones:** Lee la siguiente ficha informativa, descubre el subtema y escríbelo. Llena la ficha informativa, toma las respuestas del cuadro de abajo.

7. 8. 9. 10.

**Tema:** Los animales de la selva

**Subtema:** \_\_\_\_\_

**Características:** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Alimentación:** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Hábitat:** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Comen plátanos, nueces, plantas e insectos.

Son chistosos, el pelaje es corto y suave, tienen tres marcas en la cara.

Viven en las ramas de los árboles y en los huecos de los troncos.

**Instrucciones:** Escribe en las líneas 2 preguntas sobre el león.

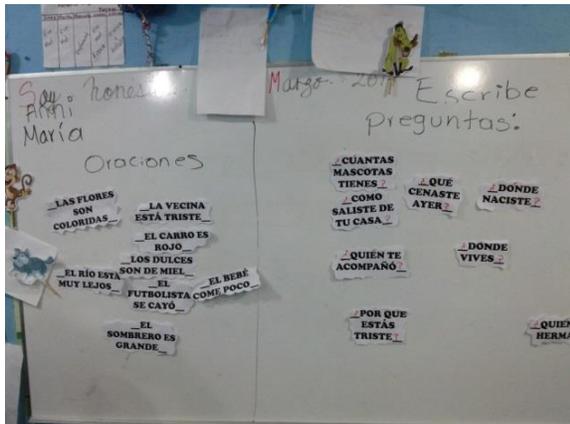
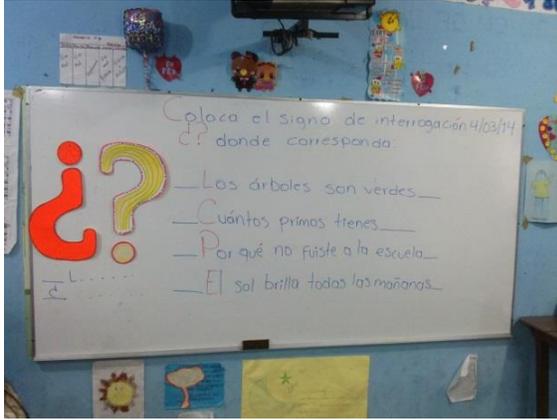


11.

\_\_\_\_\_

12.

\_\_\_\_\_





<p><b>TEMA: ANIMALES TERRESTRES</b>  <b>SUBTEMA:</b> <u>caballo</u>  <b>CARACTERÍSTICAS:</b>          Es fuerte, veloz y es un medio de transporte en los ranchos.  <b>ALIMENTACIÓN:</b>          Come pastos, alfalfa, frutas y vegetales.  <b>HÁBITAT:</b>          Vive en los ranchos y en las Montañas.  <b>COLORES:</b>          Sus colores pueden variar, son de color café, negro, blanco y rojizos.</p> 	<p><b>TEMA: ANIMALES TERRESTRES</b>  <b>SUBTEMA:</b> <u>serpiente</u>  <b>CARACTERÍSTICAS:</b>          Este animal es venenoso, largo y se arrastra en el suelo.  <b>ALIMENTACIÓN:</b>          Come roedores y aves pequeñas.  <b>HÁBITAT:</b>          Vive en los desiertos, selva y manglares.  <b>COLORES:</b>          Sus colores varían, pueden ser verdes, cafés, negros o amarillos.</p> 
<p><b>TEMA: ANIMALES TERRESTRES</b>  <b>SUBTEMA:</b> <u>cerdo</u>  <b>CARACTERÍSTICAS:</b>          Es gordo y grande, su carne sirve de alimento para el ser humano.  <b>ALIMENTACIÓN:</b>          Come maíz, tortilla y desperdicio.  <b>HÁBITAT:</b>          Es un animal doméstico, vive en los ranchos.  <b>COLORES:</b>          Sus colores varían, pueden ser de color rosa, negro, blanco.</p> 	<p><b>TEMA: ANIMALES TERRESTRES</b>  <b>SUBTEMA:</b> <u>perro</u>  <b>CARACTERÍSTICAS:</b>          Es el mejor amigo del hombre, Tiene cuatro patas y ladra.  <b>ALIMENTACIÓN:</b>          Come librosos y carne.  <b>HÁBITAT:</b>          Es un animal doméstico, vive en los ranchos, en casa de su amo.  <b>COLORES:</b>          Sus colores varían según su raza, pueden ser blancos, café, negros o con manchas.</p> 



