

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLOGICAS**

**EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN NIÑOS  
DE NIVEL PRIMARIO**

**TESIS**

**PRESENTADA AL HONORABLE CONSEJO DIRECTIVO DE LA  
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLOGICAS**

**POR**

**SILVIA-MARINA SOSA SALVATIERRA DE PAREDES**

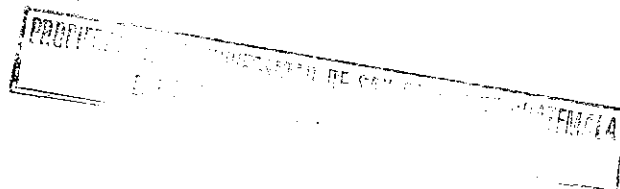
**PREVIO A OPTAR AL TITULO DE**

**PSICOLOGO**

**EN EL GRADO ACADEMICO DE**

**LICENCIADO**

**GUATEMALA, SEPTIEMBRE 1997**



13  
T(1137)  
C.4

## TRIBUNAL EXAMINADOR

Licenciado Abraham Cortez Mejia  
D I R E C T O R

Licenciada Miriam Elizabeth Ponce Ponce  
S E C R E T A R I A

Licenciada Loris Pérez Singer de Salguero  
REPRESENTANTE CLAUSTRO CATEDRATICOS



ESCUELA DE  
CIENCIAS PSICOLÓGICAS  
C.A. Ciudad Universitaria, Zona 12  
47800004, 47800005, ext. 400-1  
47800002, 47800010, int. 47800014  
Mail: USACPSIC@edu.ug  
GUATEMALA, CENTRO AMÉRICA

cc: Control Académico  
CIEPs.  
archivo

REG. 649-2055-95

CODIPs. 837-97

**DE ORDEN DE IMPRESION INFORME FINAL DE  
INVESTIGACION**

Septiembre 12 de 1997

Señora Estudiante  
**Silvia Marina Sosa Salvatierra de Paredes**  
Escuela de Ciencias Psicológicas  
Edificio

Señora Estudiante

Para su conocimiento y efectos consiguientes, transcribo a usted el Punto DECIMO TERCERO (13o.) del Acta TREINTA NOVENTA Y SIETE (30-97) de Consejo Directivo, de fecha 03 de septiembre del año en curso, que copiado literalmente dice:

**"DECIMO TERCERO:** El Consejo Directivo conoce el expediente que contiene el Informe Final de Investigación titulado: **"EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE NIVEL PRIMARIO"**, de la Carrera **LICENCIATURA EN PSICOLOGIA**, realizado por:

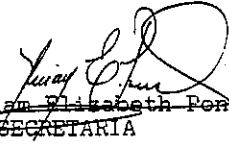
**SILVIA MARINA SOSA SALVATIERRA DE PAREDES** C. No. 90-15540

El presente trabajo fue asesorado durante su desarrollo por la Licenciada María del Rosario Alvarado de Mansilla y revisado por la Licenciada Edith Ríos de Maldonado.

Con base en lo anterior, el Consejo Directivo **AUTORIZA LA IMPRESION** del mismo para los trámites correspondientes de graduación, los que deberán estar de acuerdo con el Instructivo para elaborar Investigación o Tesis, con fines de graduación profesional."

Atentamente,

" ID Y ENSEÑAD A TODOS "

  
Licenciada Miriam Elizabeth Ponce Ponce U.S.A.C.  
SECRETARIA



/Rosy

D. DE SAN CARLOS  
GUATEMALA  
8-7-97  
ESCUELA DE  
CIENCIAS PSICOLÓGICAS  
Universidad, Zona 12  
C.A. 4700005, ext. 4003  
C.O. 4707219, fax 4700014  
SACPSIC@edu.gt  
CENTRO AMERICA

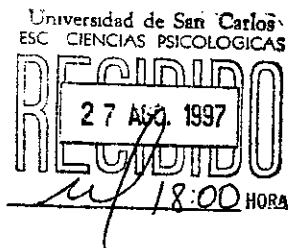
CIEPs. 30-97

REG. 649-95

Guatemala, 26 de agosto de 1997.

**INFORME FINAL**

SEÑORES  
CONSEJO DIRECTIVO  
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS  
EDIFICIO



SEÑORES:

Me dirijo a ustedes para informarles que la Licenciada Edith Ríos de Maldonado, ha procedido a la revisión y aprobación del **INFORME FINAL DE INVESTIGACION** titulado:

**"EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DEL NIÑO EN EL NIVEL PRIMARIO"**

CARRERA: **LICENCIATURA EN PSICOLOGIA**

NOMBRE

CARNE No.

**SILVIA MARINA SOSA SALVATIERRA DE PAREDES**

90-15540

Agradeceré se sirvan continuar con los trámites correspondientes, para obtener **ORDEN DE IMPRESION**.

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

LICDA. EDITH RÍOS DE MALDONADO  
COORDINADORA  
CENTRO DE INVESTIGACIONES EN PSICOLOGIA

ERDM/edr

c.c. Docente Revisor  
Archivo





ESCUELA DE  
CIENCIAS PSICOLOGICAS  
Edificio M-5, Ciudad Universitaria, Zona 12  
Tels: 4760700-4, 4760695, ext: 490-1  
telex: 4760602, 4767219, fax: 4760014  
e Mail: USACPsic@edu.gg  
GUATEMALA, CENTRO AMERICA

CIEPs. 29-97

Guatemala,  
26 de agosto de 1997.

LICENCIADA  
EDITH RIOS DE MALDONADO, COORDINADORA  
CENTRO DE INVESTIGACIONES EN PSICOLOGIA  
EDIFICIO

LICENCIADA RIOS:

De manera atenta me dirijo a usted para informarle  
que he procedido a la revisión del **INFORME FINAL DE INVESTIGACION**,  
titulado:

**"EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DEL NIÑO EN EL NIVEL PRIMARIO"**

CARRERA: LICENCIATURA EN PSICOLOGIA

NOMBRE

CARNE No.

SILVIA MARINA SOSA SALVATIERRA DE PAREDES

90-15540

Por considerar que el trabajo cumple con los requisitos  
establecidos por el Centro de Investigaciones en Psicología, emito  
**DICTAMEN FAVORABLE**, y solicito continuar con los trámites respectivos.

Atentamente,

"ID ENSEÑAD A TODOS"

*Edith Rios de Maldonado*  
LICDA. EDITH RIOS DE MALDONADO

DOCENTE REVISOR



c.c. Archivo  
Docente Revisor

Guatemala, 31 de julio de 1997

Licenciada  
Edith Ríos de Maldonado  
Coordinadora CIEPs  
Escuela de Ciencias Psicológicas  
Universidad de San Carlos de Guatemala  
Ciudad

Estimada Licenciada:

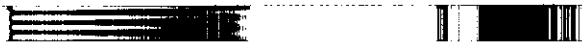
Por éste medio me permito informarle que he asesorado el informe final de investigación, titulado "EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE NIVEL PRIMARIO", presentado por la estudiante del último año de la carrera de Licenciatura en Psicología, realizado por: *Silvia Marina Sosa Salvatierra de Paredes*, con número de carnet 90-15540.

La investigación en referencia llena los requisitos establecidos por la Escuela de Ciencias Psicológicas, razón por la cual doy la aprobación en mi calidad de Asesora de dicha investigación para los trámites correspondientes.

Atentamente,



Licda. María del Rosario Alvarado de Mansilla  
Colegiada No. 1238  
Asesora





**ESCUELA DE  
CIENCIAS PSICOLÓGICAS**  
Cda. Universitaria, zona 12  
Tel. 4760780-4, 4760985, ext. 490-1  
Fax: 4769902, 4767219, fax. 4769914  
GUATEMALA, CENTROAMÉRICA

cc.: Control Acad.  
CIEPs.  
archivo

REG. 2055-95

CODIPs. 557-96

**APROBACION DE PROYECTO DE INVESTIGACION Y  
NOMBRAMIENTO DE ASESOR**

Septiembre 10 de 1996

Señorita Estudiante  
**Silvia Marina Sosa Salvatierra de Paredes**  
Escuela de Ciencias Psicológicas  
Edificio

Señorita Estudiante

Para su conocimiento y efectos consiguientes, transcribo a ustedes el Punto VIGESIMO TERCERO (23o.) del Acta TREINTA NOVENTA Y SEIS (30-96) de Consejo Directivo, de fecha 27 de agosto del año en curso, que copiado literalmente dice:

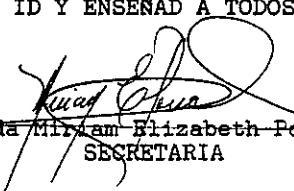
**"VIGESIMO TERCERO:** El Consejo Directivo conoce el expediente que contiene el Proyecto de Investigación titulado: "EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE NIVEL PRIMARIO", de la carrera: **LICENCIATURA EN PSICOLOGIA**, presentado por:

**SILVIA MARINA SOSA SALVATIERRA DE PAREDES CARNET No. 90-15540**

El Consejo Directivo considerando que el proyecto en referencia satisface los requisitos metodológicos exigidos por el Centro de Investigaciones en Psicología -CIEPs., resuelve aprobarlo y nombrar como asesora a la Licenciada María del Rosario Alvarado de Mansilla."

Atentamente,

" ID Y ENSEÑAD A TODOS "

  
Licenciada ~~Miriam Elizabeth Ponce Ponce~~  
SECRETARIA



/Rosy

## ACTO QUE DEDICO

<b>A DIOS</b>	<b>Por ser luz y guía espiritual en mi vida</b>
<b>A MIS PADRES</b>	<b>Baldomero Sosa Elva Salvatierra</b>
<b>A MI ESPOSO</b>	<b>José Miguel Paredes Rangel</b>
<b>A MIS HIJOS</b>	<b>José Miguel Juan Pablo Silvia María</b>
<b>A LA MEMORIA DE MIS ABUELITOS</b>	<b>Juan José Salvatierra León Zoila Victoria León</b>
<b>A MIS HERMANOS</b>	<b>Alma Nohemí Doris Liseht Rosa María Mario René Juan José</b>
<b>A MIS SOBRINOS</b>	<b>María José Juan René</b>
<b>A MIS SUEGROS</b>	<b>Miguel Angel Paredes Odilia Rangel Rivera</b>
<b>A MIS AMIGOS</b>	<b>Carmen, Lisseth, Any y Fredy</b>
<b>EN ESPECIAL A</b>	<b>Joanna Rodas Ana María Muñoz</b>
<b>TODOS MIS</b>	<b>Familiares y Amigos</b>
<b>A</b>	<b>La Escuela de Ciencias Psicológicas de La Universidad de San Carlos de Guatemala</b>
<b>A USTED</b>	<b>Especialmente</b>



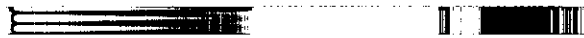


**PADRINOS DE GRADUACION**

**LICENCIADO:  
JOSE MIGUEL PAREDES RANGEL**

**LICENCIADA:  
MARIA DEL ROSARIO ALVARADO DE MANSILLA**

**EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN  
NIÑOS DE NIVEL PRIMARIO**



## PROLOGO

Con esta investigación se pretende, evidenciar y recalcar lo importante que es el juego como elemento psicopedagógico en la educación primaria, para incluirlo en los programas educativos como un aspecto completo e integral, para la enseñanza aprendizaje del niño.

En nuestro medio existe la necesidad de hacer énfasis en la importancia del juego, como un medio alternativo del proceso enseñanza aprendizaje. Guatemala, se ha caracterizado por tener un sistema educativo obsoleto y caduco, en el cual se ha utilizado desde su implantación la misma metodología de clases magistrales, sin poner ninguna atención al uso de recursos didácticos actuales.

Lógicamente, los maestros ante las circunstancias de números exagerados de alumnos por aula, no pueden prestar atención especial a cada estudiante y menos aún, desarrollar actividades, a través del juego, que permitan al educando, participar, de una manera más activa en dicho proceso.

En el presente trabajo, se demuestra que la dinámica del juego comparado con las clases magistrales tradicionales, marca la diferencia en el rendimiento y atención con agrado para el alumno, en la asimilación de conceptos y práctica de las clases de Matemática y Ciencias Naturales, provocando su participación dentro del aula y manifestando sus habilidades psicomotrices.

# CAPITULO I

## INTRODUCCION

El presente trabajo de investigación titulado "EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE NIVEL PRIMARIO", se presenta a las autoridades de la Escuela de Ciencias Psicológicas de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

La realización de este estudio permitió determinar que el JUEGO como medio de aprendizaje, mantiene mayor interés en el alumno, con relación a las clases magistrales como medio didáctico.

En los programas educativos donde no se incluye el juego como un aspecto de enseñanza para el alumno, hace que la clase sea tediosa y repercute posteriormente con problemas de educación, conductuales y de otra índole.

El juego como elemento básico en la enseñanza-aprendizaje, es el objetivo principal de este trabajo para la psicopedagogía, puesto que si se aplica a los programas educativos, el maestro obtiene un valioso auxiliar que incentiva, motiva y orienta para mejorar el rendimiento escolar, derivado a que es más eficaz y completo.

Para el desarrollo de la personalidad del niño, el juego resulta ser un instrumento de poderosa sugerencia para la convivencia y las relaciones normales de los niños, constituyendo magnificas oportunidades para la expresión y el desarrollo de las apetencias.

La hipótesis que se planteó fue: "Existe diferencia en el rendimiento escolar de los alumnos, que reciben enseñanza-aprendizaje con el método tradicional y los que participan en la actividad del juego". Se tomó como variable dependiente el aprendizaje y como independiente el juego.

Esta investigación se llevó a cabo con una muestra de 22 alumnos que oscilan entre las edades de 8 a 9 años, que cursan el segundo grado de educación primaria.

Para la realización de este trabajo se utilizó la investigación sistemática y el cuestionario, instrumentos que permitieron seleccionar a los alumnos del grupo experimental al haber mostrado bajo rendimiento.

El marco teórico fue elaborado, a través de la consulta de autores antiguos, contemporáneos y modernos.

En el análisis cuantitativo de los datos se utilizó la estadística descriptiva, para la realización de los cuadros gráficos y cálculos. Para el análisis cualitativo, se hace una descripción de lo observado, el proceso, la evolución, la motivación y las principales actividades realizadas, materiales didácticos utilizados.

Mi mayor deseo es que el presente estudio contribuya para investigaciones posteriores sobre el juego como elemento psicopedagógico en la educación primaria.

## 1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el medio guatemalteco, por las circunstancias socioculturales, tanto los Maestros como los Padres de Familia, no han identificado la importancia del juego como un medio de aprendizaje.

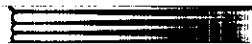
Siendo el juego, una actividad de aprendizaje propia en el niño que permite estimular adecuadamente esta área, se podrá lograr una mejor asimilación en el proceso de la enseñanza en él, para que se adapte y se integre en forma positiva a la educación.

El juego es un elemento esencial en la formación integral de la personalidad del niño; a la vez que puede ser un factor innovador dentro de la metodología educativa.

Para obtener un aprendizaje más dinámico, a través del juego en niños del nivel primario, que no limite su desarrollo integral, esta es la etapa de la vida en la que el niño encuentra un mundo de juego, y además es cuando se inicia en su aprendizaje

Por medio del juego el niño aprende a comunicarse con los demás. Sin embargo, la falta de ello puede relacionarlo con problemas de agresividad, de adaptación y de aprendizaje. Si el niño no tiene motivación, no se adaptará al ambiente escolar, necesita comunicarse con las personas que lo rodean, siendo esto positivo para su desarrollo psicobiosocial, deberá adquirir movimientos corporales que le ayudarán a su desarrollo psicomotriz, todo esto se puede lograr si utilizamos el juego como medio para su aprendizaje.

El juego es una actividad del hombre y de los animales, es muy útil para el ejercicio, el descanso de otras actividades y descarga de tensiones, de ahí la importancia de la utilización del juego para el aprendizaje del niño a nivel primario, considerando que, a través de éste, los niños desarrollan sus habilidades y destrezas, dándole así un nuevo sentido a su aprendizaje, un significado distinto a cada situación que va atravesando y descubriendo.



El problema se ubica dentro del área psicopedagógica, considerando que en la población estudiantil con problemas de aprendizaje en su mayoría son asociados a problemas emocionales, debido a que no tienen una infancia adecuada. Por la falta de recursos económicos muchos de los niños tienen que incorporarse al trabajo a muy temprana edad en donde se forman con responsabilidades de adulto y no tienen un momento para dedicarle al juego, y si a esto le agregamos problemas de desintegración familiar, maltrato infantil, hijos de padres alcohólicos y muchos otros problemas más, tendremos apatía hacia el aprendizaje dentro de la escuela.

Las actividades del juego ayudan en el área pedagógica, porque se percibe más fácilmente las modificaciones hacia la conducta del niño, se obtiene un aprendizaje que lo encamina para que pueda desenvolverse y sea aceptado dentro del área social, permitiéndole facilidad para relacionarse con sus semejantes. Dentro de la población escolar se encuentran muchos niños que han sido señalados por presentar problemas de aprendizaje, pero en ningún momento se les ha dado la oportunidad de demostrar las causas que lo ocasionan y al verlos de cerca y tener mejor comunicación con ellos se puede observar que el niño mejora su rendimiento si el maestro le presta atención y trata de brindarle oportunidad para hacerlo, pudiendo cambiar la metodología, aunque no esté contemplado dentro del programa educativo; tomando en cuenta que a veces hay niños que al presentarse a la escuela han sido maltratados por sus padres o familiares, o el día anterior han presenciado problemas familiares y otros que no le permiten concentrar su atención a las indicaciones del maestro y si éste le recibe demostrándole afecto e interés, cambia la disciplina de la clase magisterial por la actividad del juego, el niño se va a sentir mejor, cambiará la visión que tiene de la escuela, aburrida, tediosa y si le agregamos maltrato por parte del maestro por no haber dado la lección, por una visión de agado, interés y un ambiente acogedor, se podrá reducir al ausentismo escolar, despertando el interés en el niño, y lograr disminuir el problema de bajo rendimiento.

El estudio sobre "EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE NIVEL PRIMARIO" fue realizado para establecer a través de un trabajo experimental las diferencias que se dan en el Colegio Nuestra Señora de Montserrat, zona cuatro del municipio de Mixco, jornada matutina, con niños de segundo grado de nivel primario, comprendidos entre las edades de ocho y nueve años.

La muestra fue seleccionada por la maestra de grado y se escogieron alumnos que a su criterio presentaban bajo rendimiento escolar. El grupo control estuvo a cargo de la maestra de grado y el grupo experimental a cargo de la persona responsable de la investigación, dando el mismo contenido del programa escolar a ambos grupos, se evaluó el grupo completo al inicio y al final del trabajo experimental con una prueba objetiva escrita para establecer la diferencia entre ambos grupos y obtener así los resultados estadísticos.

Para dicho estudio contamos con el espacio físico del Colegio, se trabajó con el grupo experimental por medio del juego, los días sábados, de ocho a diez horas de la mañana, durante el período de ocho semanas, a partir del seis de julio al veinticuatro de agosto de mil novecientos noventa y seis.

El problema estuvo enfocado básicamente en la teoría conductista, me auxilié de otras teorías cuando fue necesario, conté con material de apoyo, el cual seleccioné de acuerdo a lo requerido por la investigación. Además utilicé los textos para la materia de Ciencias Naturales de Víctor Valecillo y para Matemáticas de Editorial Norma, ambos de segundo grado de primaria, que son empleados como guía para el programa educativo del colegio.

De esta forma trataremos de manifestar los beneficios que nos puede proporcionar la utilización del juego como un auxiliar dentro del programa educativo, para lograr un mejor aprendizaje, cuando se detecte bajo rendimiento escolar en el nivel primario, para beneficio del niño guatemalteco en particular, y de todos los niños en general.



## 1.2. JUSTIFICACION

Una de las razones que me motivó a elegir este problema, es porque los sistemas educativos actuales no contemplan dentro de su programa para la educación del nivel primario, la actividad del juego, haciendo el aprendizaje muy rígido en los niños de ésta edad y que además hemos visto que el niño se siente más motivado y aprende más fácilmente utilizando el juego como método de enseñanza-aprendizaje, considerándolo un factor muy importante dentro de la educación.

Tomando en cuenta que la educación y la memoria son cualidades que tradicionalmente cultiva la escuela en sus alumnos, consideramos que al vivenciar el niño sus actividades escolares por medio del juego, podrá asimilar mejor la enseñanza impartida por el maestro, es aquí donde nos ayuda mucho la psicología, que aunque es una ciencia relativamente nueva, ya que durante siglos, la Pedagogía y la Didáctica han estado ausentes de las consideraciones psicológicas.

Pero lo que ha puesto en crisis los viejos modelos educativos no han sido precisamente la evolución de la Ciencias Psicológica, sino el creciente empuje de la democracia que ha denunciado la función clasista de las instituciones, incluso de la escuela, y ha patentizado su carácter selectivo y autoritario. Lo primero que aprende el niño el primer día de escuela es a permanecer callado, hacer lo que se le mande, dejarse transformar según unas reglas no fijadas por él, aprender cosas que no ha elegido ni nunca elegirá aprender, ceder a los demás de la plena autoridad sobre el uso de su tiempo y su espacio, quedan fuera de la escuela el juego y los juguetes, el derecho al descubrimiento libre, los amigos, la variedad de las relaciones humanas, el sueño, el placer de inventar el espacio y el tiempo, la armonía con el propio cuerpo, dueño de todos sus movimientos.

En la escuela sólo hay que aprender a aceptar y respetar al mundo tal como es, la libertad del niño por tanto, al igual que su pelota quedan excluidas de todo y éste solo tiene que seguir un régimen que ni el mismo entiende, es por eso que debe incluirse la actividad del juego dentro del programa educativo para que sea tomado en cuenta la opinión del niño de edad escolar y la etapa de su desarrollo en que se encuentra.

### 1.3. OBJETIVOS

#### GENERALES

Determinar si el juego dentro del programa educativo del nivel primario, permite un mejor aprendizaje, en las materias de matemáticas y ciencias naturales, en niños y niñas de segundo grado, del Colegio Mixto Nuestra Señora de Montserrat.

Establecer las diferencias entre una clase magistral tradicional y una impartida, a través de la actividad del juego en niñas y niños del segundo año de nivel primario, comprendidos entre las edades de ocho y nueve años.

#### ESPECIFICOS

Verificar si se da mayor participación de los alumnos dentro del aula, a través de la dinámica del juego, mejorando así su aprendizaje.

Desarrollar en los niños y niñas sus habilidades senso perceptivas, por medio del juego y se pueda lograr una mejor asimilación en su enseñanza aprendizaje.

#### 1.4. MARCO TEORICO

La familia y la sociedad han intervenido negativamente en el mero hecho de desvalorizar "EL JUEGO DEL NIÑO", atribuyéndose en la familia conceptos sobre el juego totalmente desvirtuados, pues la familia exige al niño actitudes de desconcierto sobre sus actividades, limitando el desarrollo infantil.

En la escuela el niño experimenta frustraciones que van de la mano con la influencia de la sociedad, pues el divorcio que existe entre alumno y maestro es desgarrador en la formación psicopedagógica del escolar, creando conductas de verdadero conflicto. Por un lado se da la enojosa clase y por otro lado la alegría y el placer del cortísimo tiempo del recreo, aquí la felicidad del niño, allá la fastidiosa clase del maestro.

Las condiciones socioeconómicas en que se encuentra el escolar guatemalteco, interfieren el buen desarrollo físico y emocional

La falta de consciencia PSICOEDUCATIVA, del padre de familia, como el maestro de escuela, contribuyen a la desorientación del escolar, conduciéndolo a que éste busque satisfactores inadecuados ante la necesidad de resolver problemas de desarrollo físico, emocional y social.

Es necesario que la escuela actual se conscientice a tal grado que sus funciones, concuerden con las necesidades de aprendizaje que el niño de hoy demanda, pues la escuela debiera orientar adecuadamente al niño en sus aspectos de desarrollo infantil, físico, social y psicológico.

La familia guatemalteca necesita ser orientada psicológicamente y que este marco referencial le sirva para comprender el desarrollo infantil de sus hijos también, para establecer

vínculo con el maestro y que se definan objetivos educacionales como emocionales tan indispensables en la vida del niño.

El juego constituye la expresión más amplia de aprendizaje, para el desarrollo de todas las facetas de personalidad del niño.

La actividad del juego ha sido desechada de la escuela y que es precisamente en los jardines infantiles donde primero se le ha dado importancia y que aun en la actualidad no hay forma que la escuela primaria integre esta actividad como el recurso que debiera ser el principal, dado las expresiones fundamentales del niño, dentro de un ambiente Pedagógico y Psicológico adecuado.

La existencia del juego en la vida del niño precede a la imitación, el recién nacido al manifestar movimientos motrices, está comunicando al mundo su expresión de juego, la imitación un complemento de compleja acción de juego, el desarrollo de la vida infantil, el niño jugando resuelve sus problemas, no existe mejor forma de conocer el mundo e introducirse a él, que practicando juegos que le brindan al niño conocimientos, que luego externalizará como interpretación personal de sí mismo.

“El juego posee una inmensa utilidad biológica, estimula el crecimiento y la libre expresión de los deseos e impulsos modificando y socializando los impulsos dinámicos en lugar de reprimirlos”.<sup>1</sup>

Dentro de las actividades que el niño necesita realizar en su crecimiento y desarrollo, está el conocimiento de las primeras personas y la influencia de estas con el niño, estimulan sus necesidades de afecto y relación social, el contacto con objetos del ambiente le permiten desarrollar su psicomotricidad y ampliar su percepción.

El desarrollo de la personalidad del niño es un proceso de constante aprendizaje de costumbres la cultura en que vive, la actividad principal que el niño realiza es el JUEGO, esta

---

<sup>1</sup> WALLON, Henry. Evaluación Psicológica del niño. Pág. 80

Actividad es el medio que reúne toda clase de emociones, a través de éste, el niño transforma su medio, transformándose así mismo.

Los niños reflejan en sus juegos la vida que sus padres llevan, así se nota que la imitación es un factor importante en la vida de los niños, los juegos por imitación permiten comprender al niño la vida de los adultos, así se ve jugar a una niña a la "COMIDITA" imitando a la mamá y el niño tomando el lugar del padre, etc.

La sociedad influye también en las actividades de juego del niño, de esta forma comprende hechos que se dan en la vida diaria, y con la participación de un educador hábil se podrán aprovechar positivamente los recursos de aprendizaje que brinda el medio exterior.

Los niños pequeños son inestables, por lo que necesitan de juegos dinámicos y que no duran por mucho tiempo, así los juegos que realizan son bruscos, ejemplo: Corren, saltan, trepan, etc.

En niños mayores los juegos son organizados y giran alrededor de un tema, ejemplo: El cartero, el piloto, el mecánico, etc.

"El juego es una actividad pensante, todo proceso mental está dirigido a la solución de un problema determinado. En el juego infantil este problema es su idea, la cuestión que plantea,

su tema, que es el tema del juego".<sup>2</sup>

El seno familiar constituye el primer ambiente para el niño, en este se desprenden situaciones que afectan al niño, dado su carácter autoritario.

De tal manera que el niño, sus primeras formas de ser o maneras de adaptación social que la familia le imponga, dependiendo del grado de consciencia y la forma que los miembros de la familia conciben el mundo, así responderá el niño en su vida adulta.

---

<sup>2</sup> LUBLIANSKARA, A.A. Enciclopedia Pedagógica. Pág. 135.

La escuela cumple funciones ideológicas iguales a la familia, donde el niño continúa en proceso de adaptación al sistema que determinará en su desarrollo, situaciones complejas y frustrantes, con estas influencias el niño pasa por sus diferentes fases, para constituirse en un ser procesado para fines establecidos por la estructura social en que se mueve.

Los problemas socioeconómicos afectan el desarrollo Psicobiosocial del niño, la sociedad resulta frustrante, en tanto que le produce conflictos, que alteran su desarrollo, por otra parte, la escuela carece de programas Psicoeducativos, que formen al niño.

El carácter bancario de la educación hace al niño un ser pasivo y adaptado, encontrando conductas en los escolares de inconformidad a la escuela tradicional que en nada favorece las necesidades del educando.

El alejamiento de los padres de familia a las necesidades del escolar, es otro factor que limita el buen desarrollo del niño, en el medio familiar el niño es sujeto de represiones constantes, no se le orienta, ni se le dan oportunidades que le permitan desarrollar sus emociones e intereses, creando así la familia, una muralla de incomunicación.

Los medios de comunicación también ejercen sus afecciones, imponiendo valores al niño que no le sirven más que para desarrollar actitudes morbosas, la no existencia de lugares de recreo contribuyen a la delincuencia. Por lo que las actividades que tienen que ser realizadas para un desarrollo integral y humano no existen. Las acciones de juego del niño se convierten en constantes evasiones de su problemática.

El juego como parte del desarrollo y aprendizaje en el desarrollo del niño, constituye la actividad de evolución en la que el hombre pone en práctica sus ejercicios físicos, mentales y sociales, el aprendizaje va a ser el producto de la interrelación con la naturaleza y la práctica social.

El niño en edad escolar primaria tiene características psicológicas y un desarrollo físico y mental peculiares y exclusivos. La importancia del nivel primario se reconoce universalmente.

Por las características evolutivas del niño, se trata de la etapa en la cual éste ha de realizar la formación de su personalidad, su educación en la vida interpersonal y social, así como la adquisición de un nivel de capacidades que han de determinar su futuro escolar.

La educación primaria ha de promover, organizar y dirigir las actividades del niño a fin de iniciarle en la adquisición del desarrollo armónico y del control de las capacidades corporales, el equilibrio psicosomático y la correcta relación interpersonal, la capacidad de expresarse y comunicarse en formas lingüísticas y finalmente, los aspectos iniciales de la capacidad lógico-matemática.

La educación primaria ha de organizarse como una institución caracterizada por una amplia libertad de investigación y experimentación. Por otra parte, será necesario que asegure la igualdad de oportunidades educativas para todos los niños eliminando cualquier forma de discriminación que, en muchos casos vendría dada y determinada por la falta de medios materiales.

Si se aplican técnicas pedagógicas adecuadas, el niño establecerá nuevos lazos de relación con el entorno y realiza actividades variadas, complementarias y de complejidad creciente. El niño necesita modelos claros y estables ya que por medio de la limitación, interioriza y hace suyas las nuevas formas de actuación. Las posibilidades que le ofrece el medio educativo le permiten desarrollar sus necesidades de comunicación

La entrada del niño en el nivel primario es un hecho excepcionalmente importante en el camino de su sociabilización.

Sus reacciones frente a las nuevas situaciones le permiten comprender la diversidad de problemas con que tropieza. En definitiva encuentra nuevos patrones de acción e interrelación. A esta edad, el niño se encuentra muy influenciado por los aprendizajes realizados en el seno de la familia, hay que tenerlo en cuenta para poder superponer correctamente esta situación a la tarea y a las aportaciones del ámbito escolar.



Existen diferentes características que pueden determinar si un niño presenta problemas de aprendizaje, tales como:

- Bajo o pobres logros académicos
- Aprenden destrezas con dificultad y lentamente, que el resto de la población.
- Disfunciones cognitivas: Memoria, atención, lenguaje, etc.
- Sociales y emocionales: Dificultad en sus interacciones sociales, son menos aceptados por sus compañeros, pobre imagen de sí mismo, provoca menos o baja estima, su conducta es inapropiada, son más distraídos, menos extrovertidos.
- Físicas de salud: Su desarrollo, su crecimiento va a ser normal pueden presentar desordenes de percepción o insuficiencia en su coordinación.
- Dificultad en la escritura y lectura básicamente.
- Problemas físicos: Vista, oídos.
- Deficiencia mental, etc.<sup>3</sup>

Los problemas de aprendizaje en la población guatemalteca son originados por diferentes causas, podemos mencionar entre ellos: familiares, sociales, económicos, culturales, etc. Por lo tanto el juego ocupa un papel muy importante en el campo educativo en todas sus áreas, contribuyó al mejor rendimiento y desenvolvimiento del niño en el nivel primario, ya que el juego es uno de los tipos principales de actividad de los niños.

“A través del juego se incorpora al niño a la colectividad, amplía y precisa sus conocimientos y forma las más precisas cualidades morales y volutivas del individuo que crece”.<sup>4</sup>

Los niños dedican la mayor parte de su vida al juego, siendo estas actividades, las que le entretienen y le ayudan a descargar su energía además de influir y estimular su desarrollo social, el juego es innato, nadie enseña a un niño a jugar y este a las pocas semanas de nacido, siendo un

---

<sup>3</sup> SANTILLANA. Educación Pre-escolar. Pág. 144.

<sup>4</sup> PAPALIA, Diane E. Psicología del Desarrollo. Pág. 365.

debe ya sabe hacerlo, presiente la presencia de otros y lo manifiesta con su pataleo, fija la mirada poniendo toda su atención, sacude los brazos, etc. el niño juega por una necesidad interior ya que esta es espontánea, casi instintivo que nos da a conocer sus necesidades de su evolución.

“Para dar nueva vida al juego, hay que hacer que los niños vean el mismo fenómeno, bajo un aspecto hasta entonces desconocido, mostrar facetas nuevas en lo ya conocido, descubrir nuevos detalles, incitar al niño a que reaccione, con variantes inéditas del juego ante lo nuevo”.<sup>5</sup>

Entenderemos con esto que la motivación juega un papel muy importante dentro de la actividad del juego, si tratamos que el niño aprenda sus tareas escolares que cada vez son diferentes, debemos darle nuevas metas, nuevos detalles y nuevas pistas, algo que lo motive, que lo interese por aprender más y más, que le de ideas para seguir descubriendo, que le afirme sus conocimientos y lo incentive a ir descubriendo nuevas cosas, si consideramos que el juego es un medio para la asimilación eficaz de conocimientos, puede ser utilizado como un procedimiento, para pasar de la ignorancia al conocimiento (de un sector determinado). Al mismo tiempo, conviene hacer hincapié en que este procedimiento de asimilación de conocimientos, se precede necesariamente del conocimiento directo y previo de los niños con determinados fenómenos, que presentan en la vida los adultos, ello puede considerarse si observamos en algún momento la vida real de las personas, por ejemplo; si nos ponemos a observar la conducta de un niño dentro de la escuela, cuando está jugando, nos damos cuenta que el niño manifiesta los conocimientos que obtiene, a través de las explicaciones, indicaciones y juicios de las personas adultas, que le transmiten la enseñanza.

El estudio del desarrollo del juego, ha demostrado convincentemente que en los niños mayorcitos, a veces tiene lugar el desplazamiento de sus acciones, comportamiento que los adultos presentan en oportunidades dentro del trabajo, además de esto existe la representación del nuevo contenido asimilado, con la ayuda del juego esto es un procedimiento específico de

---

<sup>5</sup> FINGERMANN, Gregorio. Enciclopedia Práctica de Pedagogía. Pág. 196.

conocimientos adquiridos, haciendo un análisis práctico y efectivo la que sigue la reproducción del material y el dominio del mismo.

A través del juego, se amplían los conocimientos de los niños, se forman ellos una cierta actitud moral consciente hacia lo que perciben, los niños mayores de edad escolar primaria, el trabajo de los adultos suscita una valoración moral expresada en una forma muy notoria, esta línea va siempre implícita en el desarrollo de lo que se exige de los niños, que se sigue en todos los aspectos de su actividad. De modo especial, se acusa a la escuela en lo que concierne a los estudios, donde se forman gradualmente todas las facultades cognoscitivas, es decir, las intelectuales.

Durante las clases, el educador debe utilizar ampliamente la naturaleza animada de los juegos, para dar a conocer a los niños los objetos de uso corriente, los animales, aves, plantas, y demás objetos y fenómenos que les rodean, de este modo las nociones que se formen en los niños serán precisas y correctas, y enriquecerán su lenguaje.

Tomando en cuenta que el lenguaje es básico para el pensamiento, cuando el niño aprende y domina éste, es capaz de percibir y asimilar de una mejor forma lo complejo de los fenómenos, por tanto el maestro debe adecuar su lenguaje, al grado de madurez y de conocimiento en que se encuentran sus alumnos, así el aprendizaje será más fácil y comprensible, menos aburrido, basándose en juegos para el niño, se motive y pueda ver concretamente lo que se está tratando.

“Además de servir para el desarrollo de las funciones biológicas y psicológicas, el juego fomenta el desenvolvimiento de los sentimientos sociales, cuando forman grupos y se entregan al juego, los niños establecen reglas a los cuales deben someterse sin excepción y que puedan considerarse como verdaderas leyes, podemos decir que éstas simples reglas del juego, son las que van a dar origen al sentido de justicia, de equidad y respeto a la ley”.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> AJURIANGUERRA, J. De. Manual de Psiquiatría Infantil. Pág. 73.

Es decir, que el niño puede aceptar las reglas o leyes de la escuela con precisión, entiende lo que se le está reglamentando, se da cuenta de sus derechos y deberes, puede decirse o entenderse que si el niño se encuentra en un ambiente escolar de autoritarismo, tiende a rechazar al maestro, y todo adulto que se lo represente, he aquí el porqué del ausentismo escolar, por lo contrario si encuentra un clima de tolerancia, comprensión, provoca en el alumno liberación de tensiones, por lo que este se siente más libre y a gusto para trabajar, teniendo como consecuencia un mejor provecho en cuanto a tiempo y aprendizaje, teniendo en cuenta que un alumno lleno de tensiones y conflictos, no puede dar un buen rendimiento, entonces debe ayudarlo el maestro poniéndolo dentro de un ambiente agradable y propicio para su aprendizaje.

Las actitudes y las motivaciones, desempeñan un papel muy importante en el aprendizaje, un niño no puede rendir al máximo si está lleno de conflictos emocionales, tensiones emotivas, desconfianza que lo absorbe totalmente, si el maestro observa esto, debe ayudar al niño pero de una manera propicia a su edad, jugando con él, tratando de que libere dichas tensiones, a través del juego, y así él consiga captar la atención del niño y éste por ende pueda captar y asimilar con mejor precisión obteniendo un mejor aprendizaje y motivarlo para el triunfo, según se ha visto que se aprende más viendo lo que sucede en el ambiente que nos rodea, vivenciar las situaciones y así surgen las preguntas dando origen a la investigación.

“La gran función del juego, es preparar al ser, para actuar con eficacia en la vida adulta, por esto se considera hoy el juego infantil como un pre-ejercicio, como un adiestramiento para el futuro. Si bien el niño no conoce el trabajo, necesita aprender a trabajar, este aprendizaje no puede efectuarse de golpe, privándolo del juego, como pretenden algunos educadores que desconocen la naturaleza infantil”.<sup>7</sup>

Podemos entender entonces que la enseñanza verdadera, no está reñida con la enseñanza atractiva, el secreto está en despertar interés y entusiasmo por el trabajo, en este sentido debemos

---

<sup>7</sup> FINGERMANN, Gregorio. Psicología Pedagógica e Infantil. Pág. 365.



reconocer que el juego es uno de los mejores medios para que los niños aprendan de forma atractiva, a tener responsabilidades que puedan interesarse por el trabajo escolar, la verdadera educación no está reñida, pues con la enseñanza amena todo lo contrario, cuando un trabajo adopta el carácter de juego aunque sea difícil no resulta penoso, ni aburrido, ni fatiga tanto, porque la atención sigue sin esfuerzo la línea de interés que el niño manifiesta por realizarlo.

## 1.5. HIPOTESIS

### IPOTESIS NULA

No existe diferencia significativa en el rendimiento escolar, de los niños que se les imparte enseñanza aprendizaje, con el sistema tradicional y los que participan en la actividad del juego.

### IPOTESIS ALTERNA

Existe diferencia en el rendimiento escolar, de los alumnos que reciben enseñanza aprendizaje con el método tradicional y los que participan en la actividad del juego.

### VARIABLE DEPENDIENTE

Aprendizaje: Es el que se da en el interior del individuo, cuando éste vive experiencias significativas, que traen como consecuencia, un cambio de conducta.

### VARIABLE INDEPENDIENTE

Juego: Es esencial en la vida de los niños, ya que los ayuda a dominar su ambiente, a comprender y hacer frente al mundo que lo rodea, es natural y espontáneo.

El juego proporciona oportunidades para que cada niño se desarrolle social, emocional, intelectual y físicamente.

## CAPITULO II

### TECNICAS E INSTRUMENTOS

El estudio experimental se realizó en el Colegio Mixto Nuestra Señora de Montserrat, ubicado en la zona cuatro del municipio de Mixco del Departamento de Guatemala, los días sábados de ocho a diez horas, durante ocho semanas comprendidas del seis de julio al veinticuatro de agosto mil novecientos noventa y seis.

Para el estudio se utilizó la técnica de muestreo no aleatoria, intencional o de juicio, en donde la población presenta deficiencia en el nivel educativo, según lo observado en el Colegio Nuestra Señora de Montserrat. Se tomó un grupo de niños y niñas, que pertenecen al segundo grado de primaria de dicho colegio, el cual se dividió en dos grupos: Grupo control, estuvo a cargo de la maestra de grado y el grupo experimental, a cargo del responsable de esta investigación; se brindó el mismo contenido del programa escolar, para ambos grupos, con diferente metodología.

En primera instancia, se evaluó al grupo completo de 44 alumnos con una prueba escrita, que realizó la maestra de grado, con los contenidos que ella dió, la prueba consistió en 20 preguntas con 10 items por área (Matemáticas y Ciencias Naturales).

Los alumnos respondieron en forma individual, sin límite de tiempo, con un valor de 100 puntos para cada prueba.

Seguidamente se dividió al grupo equitativamente, 22 alumnos recibieron clases normales con la maestra, usando el método tradicional y 22 alumnos con la persona responsable de esta investigación, que aplicó la actividad del juego para el aprendizaje de los alumnos, para escoger a dichos alumnos, la maestra de grado les realizó una prueba objetiva, y de los resultados

obtenidos, junto a la observación realizada por ella durante los meses escolares anteriores se eligió al grupo de 22 alumnos que presentaron bajo rendimiento escolar.

Al finalizar el programa del período trabajado, se evaluó nuevamente al grupo completo (44 alumnos), con otra prueba escrita, que contiene items sobre lo enseñado, durante el tiempo que duró la experiencia para ambos grupos, tratando de establecer la diferencia entre uno y otro, y de esa forma obtener resultados estadísticos para comprobar la hipótesis.

Para esto se hizo uso de material didáctico incluyendo: Catulinas, marcadores, hojas, tijeras, pegamentos, lana, cuadernos, crayones, lápices, títeres, juguetes de diferentes formas, color y tamaño, etc. También se hizo uso de recursos naturales: Flora y Fauna, para las diversas dinámicas de grupo de trabajo, tanto interno como externo del salón de clases. Todo se vivenció por medio del juego cubriendo las materias de Matemáticas y Ciencias Naturales.

#### TECNICAS:

##### -TECNICA DE MUESTREO:

Se utilizó la técnica de muestreo no aleatoria, intencional o de juicio, en donde la población presentó una deficiencia en el nivel educativo.

La muestra fue de 44 alumnos, se tomó de un grupo de alumnos que pertenecen al segundo grado de primaria de dicho Colegio, el cual fue dividido en dos grupos. Se dió el mismo contenido a ambos grupos con diferente metodología, luego se evaluó para comparar resultados.

De la muestra de 44 alumnos, se tomaron 22 alumnos para el grupo control y 22 para el grupo experimental, que presentaron bajo rendimiento escolar. Para escoger a los alumnos, la maestra de grado les realizó una prueba objetiva, y de los resultados obtenidos, junto a la observación realizada por ella, durante los meses escolares anteriores, se eligió el grupo experimental de 22 alumnos, que presentaron bajo rendimiento escolar.



#### -TECNICA DE RECOLECCION DE DATOS:

Se aplicó una prueba objetiva al inicio, elaborada por la maestra de grado, para las temáticas de Matemáticas y Ciencias Naturales, los alumnos las respondieron en forma individual, sin límite de tiempo, con valor de 100 puntos.

Se aplicó la prueba para ubicar a los alumnos, que presentaron problemas de aprendizaje (grupo experimental), luego se les dió el contenido por medio del juego, por un período de ocho semanas, y al terminar el período se les aplicó nuevamente otra prueba objetiva para hacer un análisis comparativo.

El programa que se aplicó a los alumnos de segundo grado primaria, tiene por objetivo integrar el juego a las actividades educativas; organizando juegos para la enseñanza de las materias de matemáticas y ciencias naturales.

La aplicación del juego permitió enseñar al alumno, con mayor efectividad las actividades seleccionadas, nos ayudaron a obtener un proceso de enseñanza aprendizaje más dinámico, experimentando, conociendo, aprendiendo, analizando y evaluando todas las situaciones que el medio brinda.

Las actividades realizadas se centraron en el juego, los alumnos aprendieron jugando, derivado a que siendo el juego una actividad de aprendizaje propia del niño, se puede lograr una mejor asimilación.

Se efectuó una serie de actividades tales como: Competencias, dinámicas, juegos de mesa, juegos dirigidos, dramatizaciones, modelado, juegos espontáneos, de armar, bailes, cantos, dibujos, recortes, pegado, rondas, poesías, pinturas y materiales que brindan la naturaleza.

#### INSTRUMENTOS:

Se elaboraron dos cuestionarios, conteniendo preguntas que abarcaron las dos temáticas, sin límite de tiempo, en forma individual; con valor de 100 puntos cada uno (Matemáticas y Ciencias Naturales), por considerar que son dos materias básicas en el conocimiento y formación del alumno.

El objetivo de estos cuestionarios fue evaluar el aprendizaje del grupo experimental y control de la muestra en estudio.

### CAPITULO III

#### PRESENTACION Y ANALISIS DE RESULTADOS

En forma pormenorizada se presentan los resultados obtenidos en el trabajo de campo realizado en el Colegio Mixto Nuestra Señora de Montserrat, con 44 alumnos de segundo grado.

Desde el momento en que la información fue recabada existen resultados de exámenes, antes de la actividad del juego y después de la misma, para presentar dicho resultado fue necesario utilizar el método estadístico de  $\text{Chi}^2$  el cual sirve para el análisis comparativo de resultados en una evaluación practicada, por otra parte la información al ser susceptible de categorizarse en rangos, y obtenerse una mediana, nos proporciona la factibilidad de la utilización de este método. Debe agregarse además, que no se trata de información nominal (alumnos vrs. Alumnos), ni de categorización por grados (rendimiento bajo, mediano, alto).

Basándose en la hipótesis original, la cual combina dos variables independientes (Grupo con actividad de juego vrs. Grupo con método tradicional, o bien grupo experimental vrs. Grupo control respectivamente), fue factible utilizar la prueba de  $\text{Chi}^2$ , teniendo que realizar el proceso que se presenta posteriormente, con el propósito de que se le dé un mejor entendimiento a los resultados obtenidos en la investigación.

#### ANALISIS CUALITATIVO

De acuerdo al análisis cualitativo, se pudo observar que a través del juego, los niños seleccionados como grupo experimental, comprendían con mayor facilidad las explicaciones previas a las actividades que se desarrollaron, provocando participación e interés por el resultado de los mismos.

Para el desarrollo de las actividades que requiere el aprendizaje, las visitas y dinámicas realizadas, permitieron que la investigación y práctica, desarrollara curiosidad en el conocimiento de las disciplinas.

La motivación al cambio de la rutina de una clase magistral, fue un factor fundamental para la aceptación a la práctica que se realizó, derivado a que los juegos infantiles tales como: Competencias, dinámicas, juegos de mesa, juegos dirigidos, dramatizaciones, modelado, cantos, bailes, juegos espontáneos y de armar, dibujos, recortes, pegado, rondas, poesías, pinturas y el uso de material que brinda la naturaleza, crean la participación y hacen amena las clases que se pueden considerar como difíciles en el pensum general.

De acuerdo a lo observado, con el grupo experimental, se tuvo una comunicación más directa con el alumno, debido a que los niños vivieron sus propias experiencias, desarrollaron habilidades, lo cual les permitió resolver sus propios problemas; asimismo, el hábito de la responsabilidad y colaboración, unidos al sentimiento de la comprensión y sociabilidad, exigió que realizaran actividades físicas y variedad de experiencias, despertándoles diversos intereses, ejemplo: Con las matemáticas, se implementó el principio básico de la metodología "Ir de lo fácil a lo difícil", utilizando material adecuado novedoso, relacionado a la unidad de la multiplicación, tal como: las tablas de multiplicar de Enrique y Ana, y juguemos con los números, así como, se organizó competencias de grupos y la dinámica El Zafari, juegos con corcholatas de colores, loterías, cubos de distintos tamaños y juegos con canicas.

Para la clase de Ciencias Naturales, se llevó a cabo la dramatización, personificando las partes de la planta, como medio de entender su composición, utilizando la observación, la reflexión, el

PROPIEDAD DE LA INSTITUCIÓN DE NUESTROS DÍAS DE CALIDAD  
25  
Biblioteca Central



trabajo en grupo, el proceso biológico de la planta y se formó un álbum de acuerdo a la creatividad individual.

Por lo expuesto anteriormente, pude observar que los niños aprenden por sí mismos y de los demás; mediante su interacción con otros niños y adultos, desarrollando habilidades sociales.

Asimismo, se dejó por un lado la forma tradicional de transmisión de conocimientos, por la estimulación intencionada y sistemática, dándole oportunidad para vivir experiencias que lo llevaran a cambios favorables de conducta que se tradujeron a enseñanza.

Mediante el juego, los niños tuvieron la oportunidad de vivir en forma genuina sus emociones y sentimientos, a través de actividades que les sirvieron para expresarse, liberar angustias, tensiones, conocer nuevas experiencias, a la vez exploraron y experimentaron el mundo que los rodea.

Con lo anterior se logró que los niños se desinhibieran, mejoraran su proceso de desarrollo social y pudieran contar sus problemas, temores y miedos que les molestaban, por lo que se tradujo en compromiso para el educador el poder entenderlos y ayudarlos mejor.

Para desarrollar en los niños y niñas sus habilidades sensorio-perceptivas por medio del juego, se aplicó lo siguiente:

- En lo visual: Los colores, las formas, los tamaños, las direcciones y las posiciones de los objetos, utilizando cartulinas para que observaran y compararan. Ej. un pichel sobre una mesa.

Para lo auditivo: Se produjeron sonidos con distintos instrumentos, como medio de orientación auditiva. Ej. el juego de la gallina ciega.

Con lo gustativo: Se empleó medios naturales, para conocer los sabores amargo, dulce, cido y salado.

El olfativo: Permitió distinguir olores característicos de determinados elementos, entre agradables y desagradables. Ej. gasolina, vinagre y alcohol.

Para el táctil: Por medio de palpar los objetos se reconocían los grados de aspereza, amañ y forma. Ej. lija.

Con los juegos visomotores: Además de estimular la vista, ejercitaron su motricidad.

Los juegos motores: Estimularon sus músculos, permitiendo que realizaran actividades por sí mismos. Ej. vestirse solos.

Basada en la práctica desarrollada, puedo indicar que la hipótesis es aceptada, debido a que sí existe diferencia, en el rendimiento escolar de los alumnos, porque se prevé el ausentismo, la atención a la clase, evita la distracción, hay interés por colaborar con las actividades en forma espontánea, se vive la experiencia, se fomenta la unión de grupo y la competencia.

Por lo indicado, y relacionando la evaluación del grupo experimental (juego), contra el grupo control (metodología tradicional), se aprecia en las gráficas que el resultado obtenido y comparado, muestra la diferencia de calificaciones obtenidas a través del juego.

En el cuadro siguiente, se presentan los resultados obtenidos de ambos grupos, antes y después de la actividad.

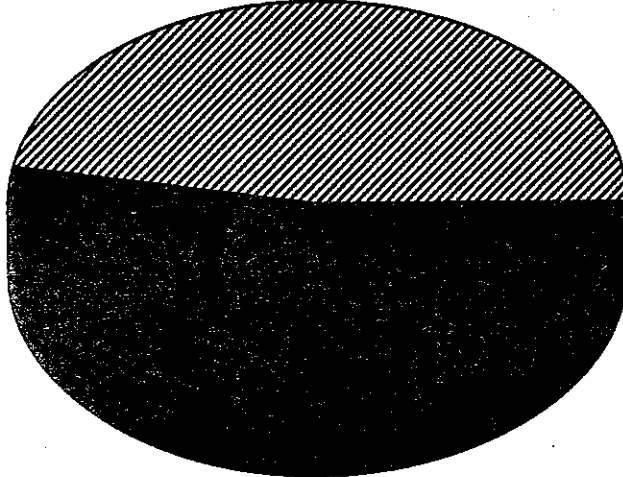
<b>RESULTADOS DE EXAMEN</b>				
<b>Grupo Control</b>			<b>Grupo Experimental</b>	
<b>Antes</b>	<b>Después</b>		<b>Antes</b>	<b>Después</b>
95	94		73	97
93	95		87	98
94	89		80	96
94	89		85	98
91	93		87	62
96	89		71	95
92	90		5	93
87	87		88	92
95	86		89	94
92	88		90	93
99	85		95	90
93	79		97	89
97	82		89	91
91	84		94	90
89	85		89	88
93	77		84	75
97	75		84	87
93	79		61	88
90	74		92	85
93	56		75	81
93	70		82	74
92	73		92	97
<b>TOTAL</b>	<b>2049</b>		<b>1769</b>	<b>1953</b>
<b>PROMEDIO</b>	<b>83</b>		<b>81</b>	<b>89</b>

De acuerdo al análisis comparativo de los resultados obtenidos, antes y después de cada evaluación se aprecia en el comportamiento del grupo control, que el promedio bajó en la actividad después a 1 punto, equivalente al 47% del total de notas, más no así, el grupo experimental que subió sus nota en promedio de 81 a 89, llegando a un 52.20% del total de evaluaciones.

En las gráficas adjuntas se aprecia lo indicado.

**EL JUEGO EN EL NIÑO**  
**Cuadro # 1**  
**Resultados de Examen**

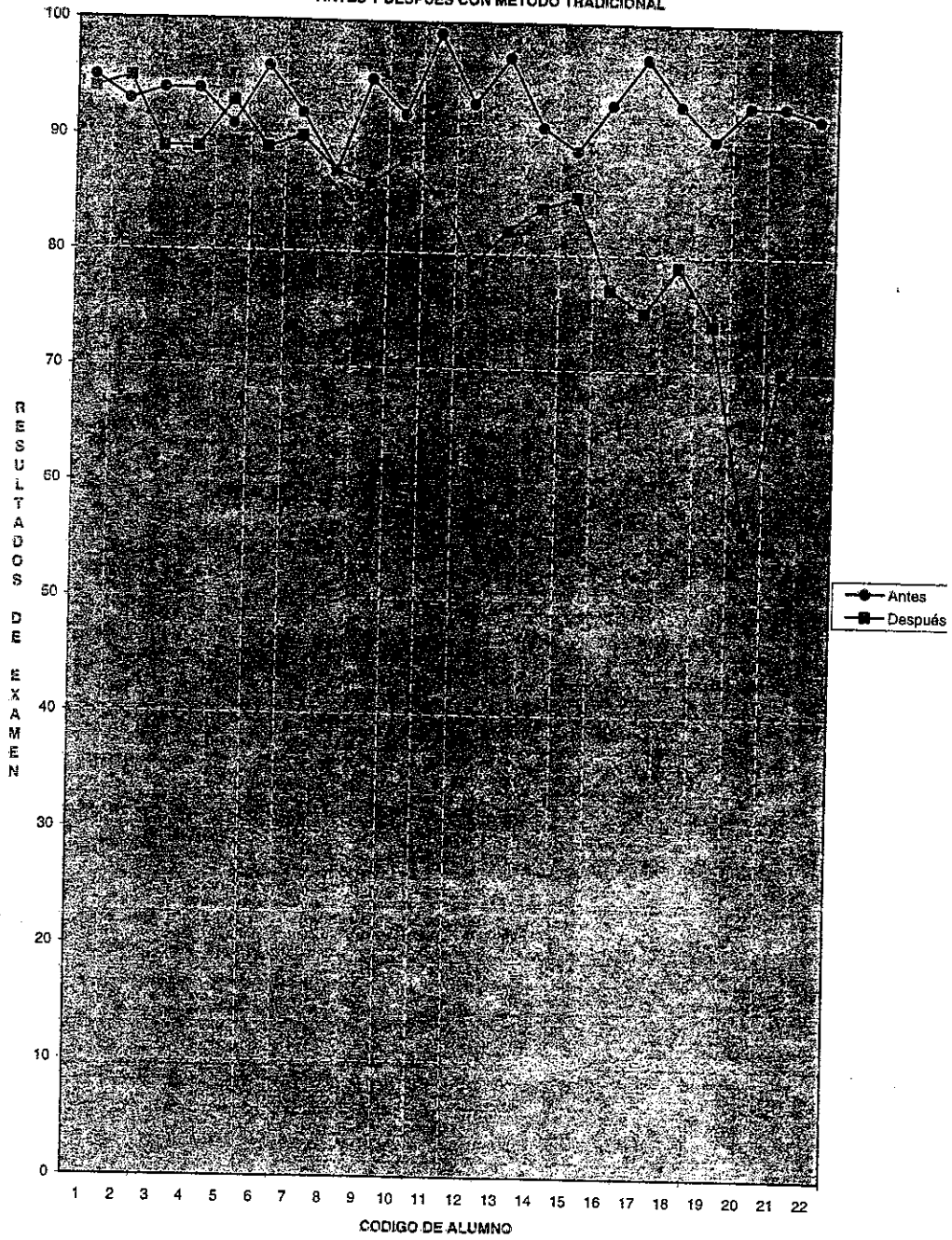
**DESPUES**  
**47.00%**



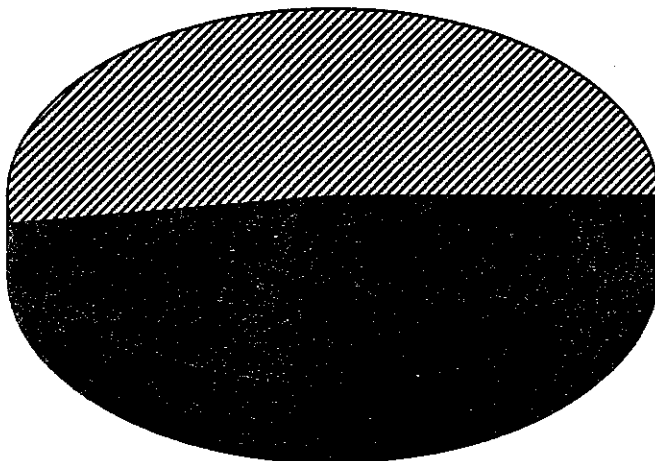
**ANTES**  
**53.00%**  
**GRUPO CONTROL, METODOLOGIA TRADICIONAL**



GRAFICA DE RESULTADOS No.1  
ANTES Y DESPUES CON METODO TRADICIONAL

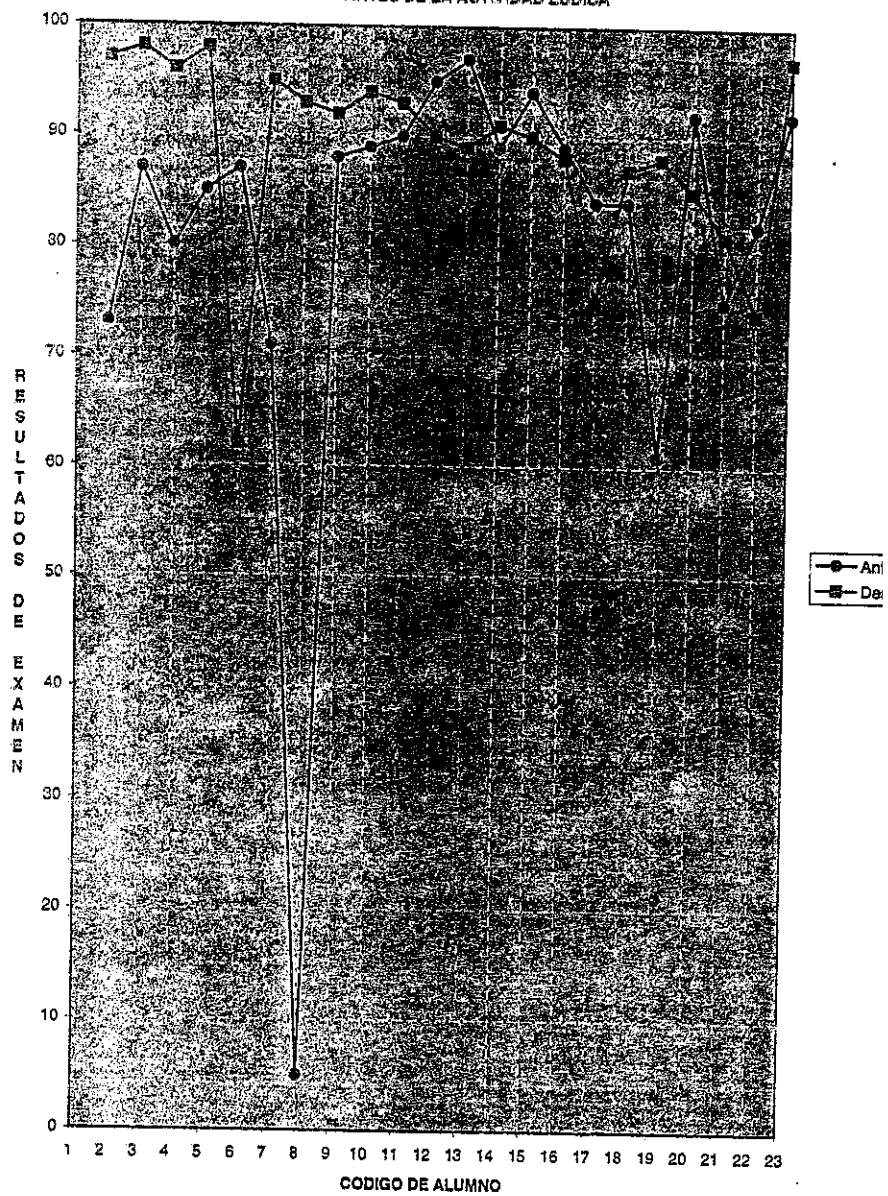


**EL JUEGO EN EL NIÑO**  
**Cuadro # 2**  
**Resultados de Examen**  
**DESPUES**  
**52.20%**



**ANTES**  
**47.80%**  
**GRUPO EXPERIMENTAL, CON EL JUEGO**

GRAFICA DE RESULTADOS No.2  
 ANTES DE LA ACTIVIDAD LUDICA



En la siguiente tabla se presentan los resultados de más a menos, nos ubicamos para encontrar la mediana, que es necesaria para continuar el procedimiento de  $\chi^2$ , así:

RESULTADOS DE EXAMEN ORDENADOS DE MAS A MENOS					
	Grupo Control			Grupo Experimental	
	Antes	Después		Antes	Después
1	99	95		97	98
2	97	94		95	98
3	97	93		94	97
4	96	90		92	97
5	95	89		92	96
6	95	89		90	95
7	94	89		89	94
8	94	88		89	93
9	93	87		89	93
10	93	86		88	92
11	93	85		87	91
12	93	85		87	90
13	93	84		85	90
14	93	82		84	89
15	92	79		84	88
16	92	79		82	88
17	92	77		80	87
18	91	75		75	85
19	91	74		73	81
20	90	73		71	75
21	89	70		61	74
22	87	56		5	62
	2049	1819		1789	1953

Mediana =  $N + 1/2 = 44 + 1/2 = 45/2 = 22.5$

Como las notas que están comprendidas entre los números 22 y 23, entonces la mediana estará entre las notas 88 y 89.



La fórmula de la mediana da como resultado 22.5, que corresponde a las notas 88 y 89, y que al aplicar la operación  $(88 + 89)/2$ , obtenemos 88.5, ahora tenemos en el grupo control sobre la mediana a 7 alumnos y bajo ésta a 15 alumnos, en el grupo experimental tenemos sobre la mediana a 14 alumnos y bajo la misma a 8 alumnos, haciendo un total de 44 que es el número de la población, deduciéndose de esto que el grupo experimental tuvo éxito en 79% y sólo bajó en 21%, en tanto el grupo control tuvo éxito en el 26% y tuvo una baja de 74%, por lo que se observa una diferencia marcada en cuando a los beneficios obtenidos con la utilización del juego como método de enseñanza-aprendizaje y el método tradicional.

Con el cuadro 2X2 se continua el proceso  $\chi^2$ , para encontrar el valor de  $X^2$ , así:

Mediana	Grupo Experimental	Grupo Control	
Sobre M	(a) 14	(c) 7	(k) 21
Bajo M	(b) 8	(d) 15	(l) 23
	(m) 22	(n) 22	N=44

$$\begin{aligned}
 X^2 &= N(ad - bc)^2 / klmn = \\
 X^2 &= 44(14 \times 15 - 8 \times 7)^2 / 21 \times 23 \times 22 \times 22 = \\
 X^2 &= 44(210 - 56)^2 / 233772 = \\
 X^2 &= 44 \times 23716 / 233772 = \\
 X^2 &= 1043504 / 233772 = \\
 X^2 &= 4.464 > 3.841
 \end{aligned}$$

Tenemos que el valor es de 4.464 mayor que el valor dado en la tabla IV de R.A. Fisher y F. Yates, que es 3.841, ubicada con un grado de libertad y valor alfa de 0.05.

Haciéndose la observación siguiente: El número encontrado para  $X^2$ , debe ser menor que el dado en la tabla de Fisher y Yates, para que sea aceptada la Hipótesis Nula, lo que no sucedió en este caso pues la  $X^2 = 4.464$  encontrada es mayor que  $X^2 = 3.841$ , por lo que se da por

rechazada la Hipótesis Nula ( $H_0$ ), que dice "No existe diferencia significativa en el resultado del proceso enseñanza-aprendizaje por medio de la actividad del juego y el método tradicional", aceptando la Hipótesis Alterna ( $H_1$ ) que nos dice lo contrario.

La convivencia con los alumnos con quienes se realizó esta investigación, demuestra que se pueden alcanzar metas dentro del rendimiento escolar, porque jugando el alumno se siente aceptado y motivado, no así cuando se le trata en una forma indiferente y no participativa, que no le va a ayudar en su aprendizaje.

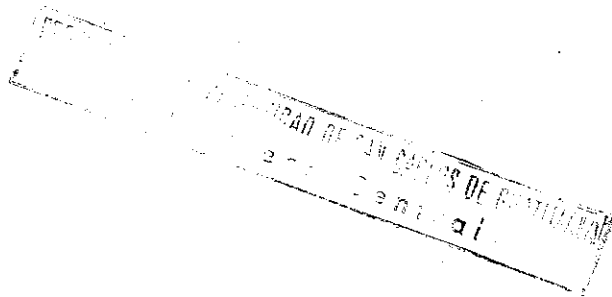
Podemos darnos cuenta al llevar a cabo toda la elaboración del proceso estadístico, que hay diferencia de resultados en cuanto a la metodología utilizada en la enseñanza-aprendizaje, lo que nos llevó a concluir que cuando sea utilizada la actividad del juego va a mejorar el rendimiento escolar de los alumnos con bajo rendimiento.



## CONCLUSIONES

- La hipótesis alterna, planteada al inicio de la investigación es aceptada, debido a que sí existe diferencia en el rendimiento escolar de los alumnos que reciben enseñanza-aprendizaje con el método tradicional y la actividad del juego.
- La Hipótesis Nula, de la investigación se rechaza ya que se pudo observar que si existe diferencia en el rendimiento escolar de los niños a los que se les imparte enseñanza-aprendizaje con el sistema tradicional y los que participan en la actividad del juego, es decir, que el método tiene mucha importancia en cuanto a resultados tanto didácticos como emocionales, porque ayudan a motivar a los niños hacia la continuidad de su educación escolar.
- Siendo el juego un derecho fundamental del niño, no es utilizado adecuadamente en la educación primaria.
- Los niños del grupo experimental lograron alcanzar por medio del juego un mejor aprendizaje.
- En el colegio no hay programas específicos donde tomen al juego como un aspecto importante para un mejor aprendizaje del niño.
- Por la experiencia vivida durante el trabajo con los niños, se evidenció que por medio de la actividad del juego el niño aprende, expresa sus emociones, desarrolla su personalidad, el niño se siente feliz.

- Algunas maestras son indiferentes con los alumnos, no les prestan atención, únicamente imparten sus clases sin poner el más mínimo cuidado a los problemas emocionales que ellos presentan.
- Las maestras de educación primaria no utilizan el juego como un auxiliar para mejorar el rendimiento escolar del niño, sino únicamente se dedican a sus clases magistrales.
- La presente investigación se realizó con el propósito de ayudar a organizar y coordinar la metodología de las clases tradicionales, por lo que reafirma que el juego psicopedagógico hace más atractiva, amena y eficaz el proceso enseñanza-aprendizaje.
- El juego ayuda a conocer al niño en las diferentes facetas de su vida, le facilita al maestro la comunicación con sus alumnos, le permite detectar madurez en los participantes, así como, incrementar una serie de hábitos, tales como: disciplina, obediencia, orden, cooperación, compañerismo, puntualidad, independencia, solidaridad.





## RECOMENDACIONES

Se considera importante, recomendar a los docentes en servicio, ver con más atención el valor que representa el juego en las diferentes etapas de la vida del niño, tanto para su desarrollo normal, como para crear un ambiente acogedor en la escuela, sirviendo de estímulo en el proceso de enseñanza-aprendizaje y evitar la apatía, el aburrimiento y hasta la deserción escolar.

Que el juego sea utilizado dentro y fuera de las aulas escolares por los maestros para que todos los niños participen, tomando en cuenta que por uno u otro problema existirá alguno de ellos que se inhiba dentro de la misma.

Que los maestros dedique más atención a los problemas que presentan los niños dentro y fuera del aula que puedan influir en su bajo rendimiento escolar.

A maestros para que se interesen en las actividades del juego en el niño para mejorar el aprendizaje.

El maestro debe ser un facilitador y como tal ha de potencializar las habilidades y destrezas del educando incorporando el trabajo cooperativo, la investigación y también el juego como un nuevo elemento en su que hacer docente.

En los colegios al elaborar o planificar los programas educativos tomen el juego como un elemento importante en la enseñanza-aprendizaje del educando.

## BIBLIOGRAFIA

1. Ajuriaguerra, J. De. Manual de Psiquiatría Infantil, cuarta edición. Barcelona, España. Editorial Masson. 1983
2. Bally, Gustav. El juego como expresión de libertad. México D.F. Fondo de Cultura Económica. 1973
3. Chateau, Jean. Psicología de los Juegos Infantiles. Buenos Aires, Argentina. Editorial Kapeluz, S.A. 1980
4. Fingermann, Gregorio. Psicología Pedagógica e Infantil. Buenos Aires, Argentina. Editorial El Ateneo. 1970.
5. Gilb, Stella. Juegos para Escolares. México, D.F. Editorial Pax. 1965.
6. Hartley, R.E. y otros. Cómo aprender los Juegos Infantiles. Buenos Aires, Argentina. Editorial Paidós. 1965.
7. Levin, Jack. Fundamentos de Estadística de la Investigación Social. Segunda Edición. México, D.F. Editorial Harla. 1979.
8. Nerici Ciuseppe, Imideo. Hacia una didáctica general dinámica. Buenos Aires, Argentina. Editorial Kapeluz.
9. Papalia Diane, E. Psicología del Desarrollo. Tercera edición. México, D.F. Editorial McGraw Hill. 1989.
10. Piaget, Jean. Seis Estudios de Psicología. Traducido por Nuria Petit. Barcelona, España. Editorial Ariel, S.A. 1989.
11. Revista del Maestro No.22. Marzo y abril 1952. Editorial del Ministerio de Educación Pública.
12. Santillana. Educación Pre-Escolar. Enciclopedia. Tomo I. España. Sopena 1981.
13. Sensat, Rosa. La Educación del Niño de 0 a 6 años. Madrid, España. Editorial Pablo del Río, S.A. 1980.
14. Toledo Siguenza, Urbano Francisco. El Juego como Auxiliar en el Aprendizaje. Guatemala, C.A. Impresos Industriales. 1974.
15. Wallon, Henry. Evolución Psicológica del Niño. México, D.F. Editorial Grijalbo. 1977.

**ANEXOS**



## EVALUACION DE MATEMATICAS

Lugar y Fecha: \_\_\_\_\_

Nombre del Alumno: \_\_\_\_\_

**COLEGIO MIXTO NUESTRA SEÑORA DE MONTSERRAT, JORNADA MATUTINA**

GRADO: 2do. PRIMARIA

### I SERIE

**INSTRUCCIONES:** Contesta las siguientes preguntas

1) ¿Qué es la multiplicación? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2) ¿Cómo se llama el resultado de la multiplicación? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3) ¿Cuál es el signo que usamos para multiplicar? \_\_\_\_\_

### II SERIE

**INSTRUCCIONES:** Resuelve las siguientes multiplicaciones.

1) 
$$\begin{array}{r} 45 \\ \times 2 \\ \hline \end{array}$$

2) 
$$\begin{array}{r} 24 \\ \times 3 \\ \hline \end{array}$$

3) 
$$\begin{array}{r} 18 \\ \times 5 \\ \hline \end{array}$$

4) 
$$\begin{array}{r} 33 \\ \times 4 \\ \hline \end{array}$$

### III SERIE

**INSTRUCCIONES:** Resuelve los siguientes problemas.

1) En un corral hay 12 vacas. ¿Cuántas vacas hay en 2 corrales?

\_\_\_\_\_

2) En una mesa hay 4 botellas. ¿Cuántas botellas hay en 5 mesas?

\_\_\_\_\_

3) Una niña tien 10 centavos. ¿Cuántos centavos tienen 3 niñas?

\_\_\_\_\_



Lugar y Fecha: \_\_\_\_\_  
Nombre del Alumno: \_\_\_\_\_

COLEGIO MIXTO NUESTRA SEÑORA DE MONTSERRAT, JORNADA MATUTINA

GRADO: 2do. PRIMARIA

I SERIE

INSTRUCCIONES: Responde las siguientes preguntas:

- 1) Para qué le sirve la raíz a la planta? \_\_\_\_\_
- 2) Para qué le sirve el tallo a la planta? \_\_\_\_\_
- 3) La planta para germinar necesita de 4 elementos importantes, ¿Cuáles son?  
a) \_\_\_\_\_ b) \_\_\_\_\_ c) \_\_\_\_\_ d) \_\_\_\_\_
- 4) Las plantas respiran por medio de? \_\_\_\_\_

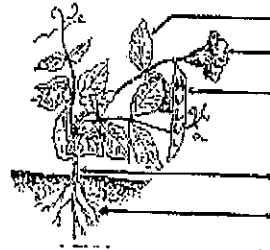
II SERIE

- 1) El órgano de reproducción de la planta es?  
a) Raíz      b) Hojas      c) Savia      d) Flor
- 2) La planta que vive en el agua se le llama?  
a) Textil      b) Acuática      c) Ornamental      d) Aéreas
- 3) La parte más bella de la planta se llama?  
a) Hoja      b) Raíz      c) Tallo      d) Flor
- 4) Planta alimenticia?  
a) Maíz      b) Rosa      c) Tallo      d) Hoja
- 5) Planta medicinal?  
a) Pericón      b) Papaya      c) Hojas      d) Lechuga

III SERIE

INSTRUCCIONES: En las líneas en blanco escribe el nombre de las partes de la planta, señálas en el dibujo.

- 1) \_\_\_\_\_
- 2) \_\_\_\_\_
- 3) \_\_\_\_\_
- 4) \_\_\_\_\_
- 5) \_\_\_\_\_



# INDICE

	PAGINA
PROLOGO	
01. INTRODUCCION	1
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.2. JUSTIFICACION	6
1.3. OBJETIVOS	8
1.4. MARCO TEORICO	9
1.5. HIPOTESIS	19
02. TECNICAS E INSTRUMENTOS	20
03. PRESENTACION Y ANALISIS DE RESULTADOS	24
CONCLUSIONES	36
RECOMENDACIONES	38
BIBLIOGRAFIA	
ANEXOS	

