



SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD AJUSCO



PROGRAMA DE TITULACION PARA EGRESADOS 1979
OPCION: RECUPERACION DE LA EXPERIENCIA
PROFESIONAL

EL JUEGO COMO ALTERNATIVA DIDACTICA
EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE
(PRIMER GRADO)

T E S I N A

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADO EN PEDAGOGIA

P R E S E N T A
IRMA SANCHEZ CASTAÑEDA

DIRECTOR DE TESINA:
LIC. MARIA DE JESUS SALAZAR MURO

OCTUBRE DE 1996.

2019 2/1 2 JF

Dedico este trabajo a mi madre
por todo su amor, comprensión
y fé en los momentos más difíciles.

A mi padre por su compañía y presencia.

A Ale por llenar mi conciencia de esperanza
y espacio de amor.

A Enrique y Francisco por su apoyo y cariño

A mis hermanos por la historia que nos une,
toda mi admiración y un gran agradecimiento.

Agradezco a Marcela, Chury Soraida, Mayra y
Lupita el compartir conmigo sus momentos de
alegría sueños e ilusiones.

Un alusivo agradecimiento a la Profra. Elia Flores
Arellano,

Al Profesor Jesús Cano Ramírez y a la Profra.
Catalina Castañeda Castillo por guiarme con sus experiencias
y sus buenos deseos.

Indice

IntroducciónI

I. Etapa descriptiva.....	4
II. Programa Nacional para el Fortalecimiento de la Lecto-Escritura. (PRONALEES)	
2.1 Historia breve de PRONALEES.....	18
2.2 Documento Normativo.....	20
2.2.1 Objetivos.....	22
2.3 Fundamentación teórica.....	24
2.3.1 Desarrollo del conocimiento.....	25
2.3.2 Cómo se efectúa el desarrollo.....	28
2.3.3 Factores que intervienen en el desarrollo.....	29
2.4 Recursos didácticos: Fichero de actividades didácticas y libro del alumno.....	30
III. El juego y el papel del trabajo pedagógico.....	36
3.1 Valor del juego.....	53
3.2 Categoría de juego en la Teoría Psicogénética de Piaget.....	55
3.3 Juego colectivo.....	58
3.3.1 Valor de los juegos colectivos.....	67

3.4	Acción pedagógica y juego.....	68
3.5	Planeación de actividades de la Lecto-Escritura y el Juego.....	72
3.6	Salón de clase como espacio de juego.....	77
3.7	Desarrollo y aprendizaje.....	81
<hr/>		
IV.	Propuesta para la planeación de un contenido con juego.....	84
4.1	Elementos para realizar el trabajo de un día de clase.....	86
4.1.2	Descripción de las fichas didácticas.....	88
4.2	El juego como alternativa didáctica.....	90

Anexos

Bibliografía

"LA LIBERTAD SOLO ES VALIDA CUANDO
ES COMPARTIDA POR TODOS".

INTRODUCCION

Teniendo la experiencia de trabajar en el Programa Nacional para el Reforzamiento de la Lecto-escritura (PRONALEES), se tuvo la necesidad de apoyar a los maestros de primer grado, no sólo en la capacitación para emplear los materiales otorgados por la Secretaría de Educación Pública, también en los elementos que le ayudaron a realizar su labor con eficacia de manera práctica y diferente a la forma tradicional de trabajo. Con el trabajo directo con alumnos observé que el juego obedece a la naturaleza activa del niño.

El hombre ha manifestado mucho su preocupación por la naturaleza de su inteligencia; se ha tenido que remontar muchos años atrás, no teniendo una fecha con precisión, pero muestran su interés en cómo es que ocurre el aprendizaje, de qué manera puede desarrollarse la memoria y cómo organizar e interpretar los sucesos que cotidianamente vive, incorporando actividades de movimiento en los programas educacionales, con los que espera preservar las inclinaciones naturales de los niños a través de la exploración y movimiento.

De toda una gama de inclinaciones que tiene el hombre se ha tomado como punto de reflexión el juego, ya que ha estado unido siempre al desarrollo del hombre, por lo que

es importante reconocer los fundamentos sobre los cuales se ha establecido.

El juego no se debe tomar tan sólo como un pasatiempo, ni como una actividad rutinaria en la vida del niño, sino como un conjunto de manifestaciones infantiles de gran significación por lo que no se puede hablar de una educación integrada cuando no se ha propiciado en él la motivación del juego para aprender.

Debido a la poca importancia que se le presta a los recursos didácticos en el aula, ha surgido la necesidad de investigar, conocer y analizar la utilidad esencial del juego. Es por esto que se desea tratar el juego como un elemento didáctico, para el desarrollo íntegro del niño. En la pedagogía moderna y en el medio educativo se observa en los programas escolares la importancia que tiene el juego como factor educativo en la niñez.

El programa para primer grado escolar, marca infinidad de juegos para la enseñanza de la lecto-escritura, estos ejercicios preparatorios redundaran en beneficio del niño, convirtiéndose en elemento de transformación de la conducta humana.

Nuestro trabajo se encuentra dividido en cuatro

capítulos. El primero muestra una pequeña reseña de la experiencia obtenida con PRONALEES, en el segundo la breve historia de dicho programa, donde se hace referencia a los objetivos primordiales, así como sus lineamientos generales y los materiales de apoyo otorgadas por las instancias respectivas. El tercer capítulo refiere al juego y al papel del trabajo, categorías del juego, valores y juego colectivo el cual se retoma como una de las características fundamentales de apoyo a los profesores. El cuarto y último capítulo se hace una propuesta de un plan de trabajo, con un contenido determinado para mostrar cómo se puede llegar al objetivo con ayuda del juego, determinando que puede ser una alternativa didáctica.

EL JUEGO COMO ALTERNATIVA DIDACTICA EN EL PROCESO

ENSEÑANZA-APRENDIZAJE (1er. GRADO)

Mi práctica docente se ha desarrollado en la Escuela Primaria "Miguel de la Madrid", Zona Escolar No. 70 de la Subdirección de Educación Primaria en Ecatepec, ubicada en Sultepec y Tenango del Valle s/n. Col. Alfredo del Mazo. Ecatepec. Méx., teniendo una antigüedad de doce años como maestra de grupo. En abril de 1995, se me otorgó la doble plaza en la Escuela Primaria "Miguel Hidalgo y Costilla" perteneciente a la misma zona escolar. En el siguiente ciclo escolar 1995-1996 en el turno vespertino, se me asignó sexto grado, con el cual laboré hasta octubre, lo anterior fue para comisionarme a la Supervisión escolar a la que pertenezco, la actividad a desempeñar dentro de la labor técnica-pedagógica es de capacitador de zona para los maestros del primer ciclo del turno vespertino, cabe mencionar que el primer ciclo corresponde al Primer y Segundo grado, específicamente en apoyo a la aplicación del Programa Nacional para el fortalecimiento de la Lectura y Escritura (PRONALEES).

Las funciones como responsable de la capacitación son las siguientes:

I. PLANEACION.

- Elaborar un plan de trabajo anual, una vez conocidos los grupos y horarios de acuerdo al turno.

- Elaborar cronograma de actividades.

- Programar el número de visitas a los grupos, tiempo de asesorías y contenidos a trabajar.

- Planear reuniones técnico-pedagógicas de asesoría con los maestros de grupo.

- Planear reuniones con padres de familia.

II. ORGANIZACION

- Reconocer la ubicación geográfica de los grupos asignados.

- Establecer comunicación con los maestros de grupo, Directores de Escuela, responsables de sector, Supervisores escolares para informarles sobre las actividades.

- Programar la aplicación de evaluaciones durante el ciclo escolar.

- Organizar asesorías técnicas para los maestros.

III. RECURSOS HUMANOS.

- Conocer el número de maestros y alumnos con los que se va a trabajar.

- Establecer relación con los padres de familia y la comunidad en general.

IV. TECNICO-ADMINISTRATIVA

- Elaborar plantillas de personal.
- Registrar resultados de evaluación.
- Registrar resultados de zona
- Elaborar cronogramas de actividades del capacitador.
- Realizar gráficas de aprovechamiento.
- Elaborar oficios para citar a maestros a asesorías.
- Elaborar toda la documentación que se requiera por parte del programa.

- Contribuir con el maestro proporcionándole elementos por portafolios.
- Apoyar al maestro de grupo en la interpretación y aplicación análisis técnico-administrativo de la evaluación

el grupo.

- Observar las actividades que el maestro desarrolla en significativas del objeto de conocimiento.
- Establecer, explicar y demostrar las instancias
- Verificar evaluaciones y apoyos.

lo planeado y lo que se realiza.

- Establecer la congruencia entre la congruencia entre
- Participar en el desarrollo de actividades en el aula.
- limitándose ésta en la transmisión técnica.

- Colaborar en las funciones del maestro de grupo, de

- Realizar vistas de apoyo técnico a grupos.

V. TECNICO-PEDAGOGICA.

- Elaborar formatos de evaluación.

necesarios que orienten su trabajo.

- Contribuir con el maestro como un elemento más del grupo.

- Asistir a las capacitaciones técnicas que impartan los responsables de sector o la coordinación del proyecto.

Es el aspecto anterior donde se presenta directamente la vinculación capacitador, docente, educandos y padres de familia.

Se orientó a los docentes en la aplicación de las evaluaciones. Las evaluaciones son proporcionadas por los asesores encargados del programa (primera y segunda evaluación), (ver anexo 1), clasificar y vaciar resultados en las listas correspondientes, (anexo 2), mostrar cómo se integran las carpetas para cada niño. Se realizaron tarjetas con sílabas para los alumnos que se encontraban en un nivel presilábico y silábico, se trabajo de manera conjunta en las actividades propuestas en el fichero, y se hicieron entrevistas con padres de familia de alumnos con problemas detectados en las evaluaciones y en las observaciones directas ante el grupo, además de las informaciones dadas por cada profesor.

VI. RECURSOS MATERIALES

- Proporcionar y sugerir materiales didácticos de apoyo al maestro.

- Reproducir los documentos que sean requeridos.

Mi actividad a desarrollar fue desde de asistir a la asesoría a la Subdirección de Educación en Ecatepec y Jefatura de Sector, donde se nos sensibilizó por medio de dinámicas diversas como son de presentación, socialización y animación. Se nos implementaron técnicas para conocer o ampliar conocimientos de diferentes teorías del desarrollo y del aprendizaje como son: la Psicoanalítica, la Conductista, la Cognoscitiva y la Psicogenética; además de apoyarnos en las problemáticas encontradas con los docentes del primer ciclo a quienes por medio de una calendarización y un programa de actividades se les guió y orientó sobre el programa. Las problemáticas encontradas fueron las siguientes: No aceptar el programa por tener demasiada experiencia en el grado y en el manejo de otro método tradicional, no conocer el material y pensar que el juego y todas las actividades recreativas como alternativas didácticas les hacen perder tiempo; no se culpa de todo al profesor de lo antes mencionado, sobre todo si se analiza que los lineamientos administrativos exigen resultados

"positivos", sin importar el cómo se logren y en suma la actitud social de otros profesores y de la misma comunidad, hacia el maestro etiquetándolo de "bueno" o "malo", según el resultado de los niños.

La primera sesión de encuentro con los docentes del primer ciclo fue planeada con anterioridad según el cronograma elaborado y con la autorización de la Supervisora Escolar. Se visitaron las cuatro escuelas del turno vespertino a mi cargo, donde se realizó en un primer momento la presentación con los Directores y Profesores de cada escuela, a los que se les explicó brevemente la función a desempeñar y la invitación a una sesión de asesoría en el lugar que ocupa la Supervisión Escolar. La sesión se inició en el lugar y hora acordada llevando el siguiente orden del día.

1. Presentación del capacitador.
2. Dinámica de presentación de los presentes.
3. Explicación del programa (PRONALEES)
4. Entrega de materiales.
 - Ficheros
 - Libro para el maestro
5. Dinámica de animación.
6. Análisis de documentos entregados.
7. Asuntos generales.

Se participó también directamente con los alumnos a quienes se les aplicó dos evaluaciones, la primera de ellas para clasificar en el proceso en que se encuentran, 1 presilábicos, 2 silábicos y 3 alfabéticos al inicio del año escolar y la segunda para observar los avances obtenidos al finalizar el curso escolar.

1. Presilábicos: Se encuentra en cinco representaciones de la escritura.

a) Representaciones iniciales: Cuando a los niños se les pide escribir, algunos dibujan y otros acompañan a éstos con trazos-escritura.

b) Escritura unigráfica: Cuando los alumnos descubren que la escritura cumple con el propósito para representar significados lingüísticos, utilizan una grafía o pseudo letra para cada palabra o enunciado. La grafía puede ser o no la misma.

Palabras dictadas.

gato

pez

el gato bebe leche

c) Escritura sin control de cantidad: Algunos educandos piensan que la escritura para que diga algo debe tener más de una grafía, por lo que llenan todo el espacio de una línea, repiten una grafía, otros utilizan dos o tres en forma alternada y otros utilizan más.

mariposa

pescado

d) Escritura fija: En determinado momento los niños comienzan a exigir la presencia de una cantidad mínima de grafía para presentar una palabra o un enunciado.

gato

mariposa

caballo

e) Escritura diferenciada: Cuando el niño considera la escritura como un objetivo válido para representar significados. Las representaciones de los niños presentan diferencias objetivas en la escritura.

gato

mariposa

2. Silábicos: Cuando los niños descubren la escritura de tipo silábico, sólo realizan una correspondencia entre grafía y sílaba. a cada sílaba le hacen corresponder una grafía.

escribe m o t

lee ca ni ca canica

escribe p y

lee pa to pato

En otro momento, la escritura de los alumnos manifiesta la coexistencia de las concepciones silábicas y alfabéticas.

escribe p to

lee pa to pato

escribe d o ta

lee pe lo ta pelota

3. Alfabéticos: Cuando el educando descubre la correspondencia entre sonidos y letras, va recabando mayor información a cerca del valor sonoro y sistematiza sus conocimientos. Los niños llegan a conocer el principio alfabético del sistema de escritura, pensando, tomando conciencia de los sonidos correspondientes al habla, analizando las producciones escritas que lo rodean y pidiendo información de los que ya saben.

Al comprender la relación sonido-letra, el niño sólo ha entendido una parte fundamental de la escritura, sin embargo le hace falta descubrir otros aspectos: la separación de palabras, la ortografía, la puntuación y la organización de las letras.

Representaciones alfabéticas.

chile

papaya

tamarindo

El gato bebe leche

Con los padres de familia a los que se les concientizó

para la aceptación de dicho programa, por estar acostumbrados al forma tradicional de enseñar y aprender.

Los objetivos primordiales del programa son:

a) La adquisición funcional de la lecto-escritura en primero y segundo grado de educación primaria.

b) Consolidación y ejercitación de las competencias de la lectura y la escritura de tercero a sexto grado de educación primaria.

c) Propiciar la alfabetización generalizada, vinculando las formas de la enseñanza de la lecto-escritura con las necesidades básicas de las poblaciones definidas, y

d) Apoyar y consolidar el ejercicio de la lecto-escritura en poblaciones no alfabetas y de alfabetización precaria.

Actualmente sigo realizando la función y aunque no ha sido del todo fácil por la deficiente organización de las autoridades; por asesores a los capacitadores después de haber iniciado el ciclo escolar, entregar materiales casi al término del año y la carga administrativa a los profesores y capacitadores. Los docentes del primer ciclo en este tiempo,

en su mayoría se encuentran interesados en el programa, en los materiales y en disposición de aplicar los mismos. Se les orienta, además de tratar de facilitar su labor actuando conjuntamente.

Valoro la experiencia como buena, pues ha generado que conozca un nuevo programa, las opiniones de los profesores sobre el, los conocimientos, actitudes, y experiencias de los mismos, además de provocar inquietud por conocer nuevas formas de realizar la práctica docente, a partir de conocer la metodología del programa que retoma como fundamento la psicogenética de Jean Piaget y la aplicación de los materiales otorgados por la Secretaría de Educación Pública; los libros de texto para el alumno y los ficheros con actividades de apoyo y como auxiliares para trabajar en forma flexible y diversa. Analizando dichos materiales, así como a los profesores del por qué de su renuencia al programa, encontré que es precisamente el no entender su simple aplicación. A través de las asesorías me permití sugerirles como recurso didáctico el juego, por pensar que tal recurso ayuda a desarrollar las habilidades y capacidades del individuo, además de crear un ambiente de escuela y de salón de clase diferente a la forma tradicional de memorización, de quietud y de represión manejada por algunos profesores.

Observando las actividades realizadas por los docentes

en su salón de clase respectivamente, encontré que fueron modificando su forma de dirigir el aprendizaje, a través del tiempo, de entusiasmo y trabajo, tanto en las asesorías como con los alumnos.

Las asesorías me sirvieron como instrumentos para involucrarlos en el juego, así experimentamos actitudes de cambio y con lo que se trató de convencer sobre la importancias del juego como alternativa didáctica para un mejor desarrollo en el aula, y como elemento primordial de PRONALEES, junto con la acción participativa, la imaginación, el respeto y con la mentalidad convencida de que el niño ingresa a primer grado con conocimientos y no como se pensaba que el niño llegaba vacío, para llenarlo de contenidos.

II. PROGRAMA NACIONAL PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA LECTO- ESCRITURA. (PRONALEES).

2.1 Breve Historia de PRONALEES.

Iniciaremos precisando con un objetivo de PRONALEES.

"Ofrecer una educación primaria de calidad, con las características establecidas en el Art. 3 Constitucional y la Ley Federal de Educación a todos los niños y asegurar que la concluyan por ser éste el nivel educativo base de la formación de los mexicanos, es el objetivo esencial que el sector educativo se propone alcanzar"

Lo anterior introduce la historia de PRONALEES que se inicia con una propuesta para el aprendizaje de la Lengua y de la Matemática "PALEM".

Con el objeto de cumplir eficientemente los objetivos y estrategias en el Programa para la Modernización Educativa 1989-1994, se presentó una alternativa pedagógica que ayudara a combatir la deserción y la reprobación escolar con la aplicación de programas que remediaran, previnieran y compensaran los resultados que en ese tiempo se tenía, y así mismo ofreciera al maestro una opción para abordar y fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje,

1) Manual. Propuesta para el aprendizaje de la lengua escrita. México 1991 pág.1.

además que proporcionara al alumno la oportunidad de desarrollar y reflexionar los conocimientos que le permitan integrarse a la sociedad con una actitud reflexiva, que les permita entender que lo que han aprendido les puede servir para vivir mejor dentro de su propia realidad; crítica con la que pueden diferenciar entre lo supuesto y lo real y así dar una opinión que contribuya al mejoramiento individual y de su propia comunidad, participativa y responsable en sus propios actos de superación, enriquecimiento y mejoramiento físico e intelectual.

El proyecto "PALEM" se inicia como experimento en ocho Estados de la República Mexicana sólo para el primer grado de primaria de 1984-1986.

En el período 1986-1987 se implanta PALEM en doce Estados más, determinado por la Subsecretaría de Educación Elemental con la participación de la Dirección General de Educación Especial, hasta incorporar el total de las entidades federativas sólo para primero y segundo grado en el ciclo escolar 1988-1989.

En 1989-1990 el alcance de la propuesta alcanza el 12% de los grupos de primero y segundo grado.

Para 1990-1991 la propuesta se aplica con la matemática cubriendo la atención de un 30% más de los grupos de primero.

Para 1990-1991 la propuesta se aplica con la matemática cubriendo la atención de un 30% más de los grupos de primero.

Se continúa con el trabajo pero no en forma general ya que es aplicado por algunos docentes y otros no lo hacen por no haber una información clara y total para todos. Hasta el ciclo escolar 1995-1996 se implanta "PRONALEES" con base en "PALEM" con un cambio muy significativo, primero porque se convierte en un programa nacional dejando de ser sólo una propuesta y ahora para fortalecer la lectura y la escritura. Aquí inició la inquietud de proponer formas diferentes de trabajo, siendo una de ellas el juego como primer elemento a rescatar por el olvido de algunos docentes, después por no saber cómo introducirlo a una nueva forma de enseñar y por último como una estrategia más dentro de la didáctica aplicada; cabe mencionar que el programa sea aplicado por todos los docentes en forma obligatoria, sin embargo por la temprana y escasa información ha costado trabajo que los profesores en su totalidad lo utilicen.

2.2 Documento Normativo

La Secretaría de Educación Pública diseñó un programa a partir de una consulta nacional sobre la situación que impera sobre la habilidad de comunicar en forma oral y escrita .

"Este programa parte del fundamento de que los actos de leer y escribir son importantes para desarrollo del aprendizaje, y con esenciales en la formación del individuo. Los nuevos programas en la educación básica y los nuevos libros de texto en el área de español subrayan la importancia formativa que tiene la práctica de la lectura y la escritura enfatizando el valor educativo de la interacción permanente con una variedad de libros de texto" 2.

La Educación básica considera a la alfabetización como un proceso permanente que permite desarrollar al individuo su capacidad de pensar, hablar, escuchar, leer y escribir. La expresión por medio del lenguaje funciona como elemento para estructurar el pensamiento, la concepción de uno mismo y del mundo.

2) Documento Normativo de PRONALEES. Pág. 1

El proceso de alfabetización va más allá del término de la primaria y continúa después de ésta, y hasta el final de la Educación Primaria el niño denominará en forma elemental la lengua escrita pasando por tres etapas: de adquisición, de consolidación y de dominio.

Es en los dos primeros dos años de educación primaria que los educandos llegan a la primera etapa de adquisición, las otras dos en los siguientes grados.

2.2.1 Objetivos generales del Programa Nacional para el Fortalecimiento de la Lecto-Escritura.

El Programa Nacional para el Fortalecimiento de la Lecto-Escritura cuenta con cinco objetivos generales como base para impulsar la práctica permanente de la lectura y escritura.

1. La adquisición funcional de la lecto-escritura en primero y segundo grado de educación primaria.

En estos primeros grados se adquieren los elementos para leer y escribir a partir de los conocimientos que los niños llevan al ingresar al primer grado.

2. Consolidación y ejercitación de las competencias de

la lectura y la escritura de tercero a sexto grado de Educación Primaria.

En los cuatro grados siguientes de la Primaria se consolidan los elementos otorgados por los dos grados anteriores para la lectura y escritura, ejercitándose por medio de los temas libres, ensayos y exposiciones, etcétera.

3. La transmisión del ejercicio y desarrollo de competencias comunicativas básicas en los tres grados de Educación Secundaria.

Siendo la Secundaria un elemento obligatorio de la Educación básica se encuentra ligada al proceso de consolidación y dominio de la lecto-escritura por medio de actividades que les permitan comunicarse.

4. Propiciar la alfabetización generalizada, vinculando las formas de enseñanza de la lecto-escritura, con las necesidades básicas en poblaciones definidas.

Por ser un programa nacional se tratará de alfabetizar a todos los pobladores de cada lugar para disminuir el analfabetismo, dando los fundamentos prioritarios de PRONALEES.

5. Apoyar y consolidar el ejercicio de la lectura y escritura en poblaciones no alfabetas y de alfabetización precaria.

2.3 Fundamentación Teórica de PRONALEES

Tomando en cuenta que si la función de la escuela es hacer que los individuos desarrollen su adaptación al medio social, deben desarrollar al máximo sus potenciales intelectuales, emocionales y sociales, para comprender así las necesidades de cambio continuo.

Por lo que la escuela debe preparar a los individuos para el futuro dándole instrumentos válidos para entender el momento que les toca vivir.

Desde el punto de vista constructivista el cual postula que el conocimiento no es una copia de la realidad así mismo que el sujeto que aprende tiene un papel activo que jugar para hacer suyos los contenidos que la realidad le propone.

Piaget refiere que "el desarrollo mental del individuo requiere de una organización que permita construir formas nuevas que conduzcan a un equilibrio entre las estructuras mentales y las del medio. Este equilibrio facilita la adaptación intelectual, el cual se logra a través de las transformaciones que las estructuras mentales presentan al

interactuar con el medio".³

Debemos comprender qué se desarrolla, cómo se lleva a cabo ese desarrollo y los factores del desarrollo

2.3.1 Desarrollo del Conocimiento

Las estructuras de la inteligencia constituyen los instrumentos por los que el conocimiento se organiza, los cuales se van formando a partir de los primeros reflejos innatos y a través de la interacción con el medio.

El sujeto organiza conductas que obedecen a una lógica, la cual al principio es una lógica-acción para luego ser una lógica-operación, para que el individuo pueda ser lo anterior requiere hacer diferentes formas de la función semiótica, siendo el lenguaje la más importante, por ser ésta la que permite la fluidez del pensamiento cuando es internalizado. Los contenidos del conocimiento y la explicación de la realidad dependen del nivel del desarrollo de la inteligencia.

Haremos una breve correspondencia de las estructuras de la inteligencia y contenidos del conocimiento o explicación de la realidad en las etapas Pre-operatorio (2-6 años) y

³Pérfil educativo Núm. 2. CISE/UNAM. "Reflexiones en torno a las teorías del aprendizaje". Pág. 43

operaciones concretas (6-11 años), por ser éstos en las que se encuentran los educandos de primero y segundo grado.

PRE-OPERATORIO

El sujeto pasa a la representación simbólica

Uso de la Evocación

Uso de la anticipación lógica elemental

Establecimiento de la función semiótica*

Comienzo de la decentración

Uso del lenguaje verbal

**Inicio del lenguaje escrito: Pseudo letras
escritura figurada**

Cuenta cuentos

Describe eventos

Puede preveer lo que necesite y pedirlo

Comunicación verbal

Escritura elemental

Pseudo-letras sin

control de cantidad

Necesidad de diversidad de grafías

* Semiótica. Se utiliza para designar los funcionamientos referentes al conjunto de los significantes diferenciados.

OPERACIONES CONCRETAS

**Interiorización progresiva de
las Representaciones**

**Posibilidad de trabajar
con transformaciones**

Comienzo de las Operaciones

**Conservación de la
cantidad**

Lógicas (pensamiento reversible)

Conservación de peso

Razonamiento lógico

Concreto:

**Inductivo (de lo particular a
lo general)**

Noción de Número

**Deductivo de lo (general a
lo particular)**

**Operaciones aritméticas
elementales**

Conservación de volumen

Noción de espacio

Noción de tiempo

Noción de velocidad

Afirmación de la función

Posibilidades de

enriquecer el

lenguaje como

forma de comunicación

social

Lectura comprensiva

2.3.2. Cómo se efectúa el desarrollo

Para Piaget, el desarrollo de las estructuras como la de los contenidos se efectúa a través de la interacción adaptativa denominada asimilación y acomodación.

"La asimilación designa la acción del sujeto sobre el objeto. Esta acción va a depender de los instrumentos de conocimiento que tiene el sujeto, es decir de sus estructuras cognoscitivas"⁴. Un ejemplo de lo anterior es la acción de clasificación un niño de 3 o 4 años lo hace diferente a un niño de 7 u 8 años que ya maneja las operaciones concretas. Lo mismo sucede con la lectura o la escritura el niño preoperatorio realizará sólo garabatos al niño que se encuentra en las operaciones concretas que intente escribir, aún cuando no lo hace correctamente.

"La acomodación consiste en las modificaciones que el sujeto realiza sobre sus propias estructuras con el fin de adaptarlas mejor al medio"⁵

La acomodación permitirá ampliar los esquemas de acción.

4) Propuesta para el aprendizaje de la lengua escrita. Pág. 81

5) Ibid. Pág.82

La acomodación y la asimilación, se completan y a través de la coordinación se logra que el sujeto funcione en forma cada más adaptada a la realidad.

El individuo que ha llegado a las estructuras formales podrá tener mayores posibilidades para resolver problemas y de encontrar mejores soluciones para su mejor adaptación.

2.3.3. Factores que intervienen en el desarrollo.

Los elementos circunstanciales, determinan el que se logren o no el desarrollo cognoscitivo de un sujeto.

Primero factor circunstancial: La acción del sujeto sobre el objeto. La acción de transformar lleva al niño a experiencias no sólo físicas, sino también las lógicas-matemáticas, descubriendo sus propiedades por medio de abstracciones que logran realizar a través de las acciones. Las experiencias enriquecen a los niños que las comprenden más cuando las ve por tocarlas, manipularlas, compararlas, clasificarlas, etcétera, que cuando se les explica verbalmente.

Segundo factor es el proceso o camino que recorre un individuo por culminar.

Todo conocimiento de algo por muy simple que sea, pasa

por un proceso, el niño conoce las cosas y las interpreta de acuerdo a su conocimiento.

Tercer factor es la comunicación o transmisión de experiencias, reflexiones o valores.

La forma de comunicarnos es muy variada. El niño desde su nacimiento se comunica, llora, ríe etcétera, luego adquiere el lenguaje con el cual dialoga, cuestiona, informa, manifiesta su pensamiento. Con el lenguaje escrito se amplía la posibilidad de comunicarse.

La lectura y escritura son un medio de adquisición de conocimientos, no suplen la experiencia pero con ellos se puede enriquecer y plasmar.

Cuarto factor: La oportunidad de resolver problemas o conflictos, lo anterior se logra a partir de reflexionar, valorar, inventar, crear es decir aprender de nuestras propias experiencias y crecer, ampliar nuestro conocimiento, tener la capacidad de adaptarse.

2.4. Recursos didácticos. El fichero y libro del alumno.

"En apoyo a la tarea de maestros y alumnos se recomienda la utilización de los materiales educativos que provee la Secretaría de Educación Pública: El fichero de actividades

didácticas y los libros de texto. En ellos se proponen actividades vinculadas con distintos aspectos de los cuatro componentes para el estudio del español"⁶

--- Expresión Oral.

--- Lectura.

--- Escritura

--- Reflexión sobre la lengua.

--- Fichero de actividades didácticas.

El fichero propone diversas formas de abordar contenidos de cada componente, a la vez sirviendo para promover la utilización de otros materiales.

El fichero contiene actividades para el maestro y el alumno, así se propicia un acercamiento a los alumnos hacia el español y otorga ayuda a los docentes en su práctica.

La creación de otras actividades por el maestro, similares a las ya propuestas son indispensables para el desarrollo del trabajo.

El docente deberá enriquecer las actividades así como

⁶) Español. Sugerencias para su enseñanza. Primer Grado. Pág. 27.

hacer más complejas aquellas según el avance de sus alumnos.

La práctica de lo anterior permitirá tener un mayor acercamiento al sistema de escritura en contexto reales y la interacción del alumno con sus compañeros y maestros, con personas de su comunidad, garantizando así un medio de comunicación

Las fichas se encuentran divididas por bloques los cuales no tienen un carácter normativo, aunque responden a una lógica, sin embargo lo que puede corresponder a unos niños, para otros es inadecuada, por lo que el maestro las adecuará según las condiciones del grupo.

Las actividades de español poseen características, que unen, interrelacionan y los hacen interdependientes, pero no dejan de existir aspectos particulares, por lo que los cuatro componentes de la asignatura se encuentran en la tabla de contenidos del fichero en el ángulo derecho de cada ficha mediante un ícono.

-Descripción de una ficha.

-Contiene un propósito en base al contenido que se desea lograr: ejemplo. Que los alumnos formulen y escriban oraciones a partir de una imagen.

- Número de ficha. Las fichas se encuentran numeradas

para su mejor manejo.

-Componentes: **Expresión oral, lectura, escritura y reflexión sobre la lengua** cada uno indicado con un logotipo respectivo. En negro se destacan los componentes que se relacionen con la ficha (ver anexo 3).

expresión oral

expresión escrita

lectura

reflexión sobre la lengua

Las actividades no son estrictas en su aplicación, el maestro debe diseñar otras considerando las necesidades e intereses de sus alumnos, las características del medio y las situaciones cotidianas.

El fichero contiene un orden secuencial para su uso sobre todo al inicio de los bloques, por proporcionar elementos para consolidar la escritura y promover el desarrollo lingüístico de los niños.

Algunas actividades cuenta con características básicas

para los alumnos que no han logrado el aprendizaje de contenidos igual que los demás. Cada maestro decidirá el orden y la frecuencia de actividades.

--- Libros de texto de Español

Maestros y alumnos cuentan con los libros de texto de español que pueden aprovecharse de acuerdo a las sugerencias metodológicas de los diferentes contenidos.

La ventaja es que todos los niños cuentan con estos libros. Estos materiales son flexibles, según las características de los alumnos.

El profesor puede seguir diferente orden dependiendo de los apoyos que requiera y de las soluciones necesarias.

Español primer grado. Se encuentra dividido en ocho bloques. El libro cuenta con actividades que se pueden realizar a través de juegos, dramatizaciones sencillas e intercambio de ideas. Con él se debe propiciar juegos teatrales, cantos declamaciones. Se debe motivar al niño con las ilustraciones para que expresen en su forma de escritura lo que piensa sobre lo que observa. Algunas actividades de este libro se encuentran relacionadas con el libro de español recortado. (Ver anexo 4)

Libro integrado y libro integrado recortado, estos se refieren al conocimiento del medio pues sus temas primordiales son los niños, la familia, la escuela y la localidad, se hace mención de tales por ayudar a desarrollar la escritura y la lectura a través de sus diversas actividades que propician la integración de los materiales (libros del alumno).

Español lecturas. Recurso para propiciar el acercamiento del niño a la lectura, donde se incluyen coplas, adivinanzas, poemas, narraciones y juegos tradicionales, generando actividades individuales y colectivas como el juego teatral, el canto y la declamación.

III. EL JUEGO Y EL PAPEL DEL TRABAJO PEDAGOGICO

Siendo uno de los propósitos primordiales del Programa Nacional para el Fortalecimiento de la Lecto-Escritura desarrollar la expresión oral y la expresión escrita con base en la realidad, necesidades e intereses de los educandos, para cubrir sus necesidades de manifestar sus emociones, pensamientos, experiencias e intenciones, así como el de escuchar lo que los demás desean para crearse una convivencia y una comunicación social.

A través de la experiencia descrita en el capítulo I, surge la necesidad de observar a los niños y maestros. A los niños en actitudes en el salón de clase como en de opinar, moverse, (caminar, correr, agacharse etc.) y cansarse (aburrirse) por el trabajo constante del profesor pero sin alternativas diferentes de lo cotidiano para enseñar. Se pensó a partir de las observaciones que el niño de seis o siete años estaba interesado en el juego y que éste podría ser una de las alternativas de cambio dentro del salón de clase, no sólo para descansar sino como implemento para orientar un conocimiento y socializar de manera externa e interna a los niños.

El juego permite que durante la educación básica los niños utilicen sus energías y a la vez desarrollen

habilidades y destrezas como la cooperación, compartir y brindar ayuda con lo que se comunican y se relacionan con otras personas, además de controlar comportamientos de agresividad enojo e impulsos.

La niñez tiene como característica el juego como alternativa de conocimiento y de desarrollo social, su entorno le permite desarrollar el juego.

Los niños aprenden a jugar por sus padres, hermanos y por otros niños.

Los docentes tenemos un papel importante en el juego, ya que debemos tener una actitud responsable y una sensibilidad para crear situaciones que contengan un significado para los educandos dependiendo de la edad y los intereses de los niños para familiarizarse con las secuencias de las conductas infantiles respecto al juego social y cognoscitivo.

El maestro debe proponer actividades y juegos interesantes, compartiendo sus descubrimientos y participando en sus observaciones podrá apoyar el aprendizaje convirtiéndolo en algo atractivo.

A través del tiempo grandes pedagogos, psicólogos y hombres en general han tratado de definir y aplicar el juego, siendo un elemento esencial para el completo desarrollo del hombre.

El hombre y el niño por condición propia juega, elemento importante de su realidad como tal, desarrollo, inteligencia, bienestar y afectividad complementa, creando identidad, como un conjunto de situaciones universales, resultado del estímulo de variedad de una u otra forma el pasado de un pueblo, parte importante del capital cultural de cada grupo étnico reside en su patrimonio lúdico, enriquecido en generaciones sucesivas.

El juego es un recurso, es un recreo y es una actividad genuina del niño y de los recursos. El juego es la actividad recreativa más importante, es la preferida de la niñez por su espontaneidad es practicada desde la más tierna infancia y aún en la vida adulta.

Los niños y los adultos al jugar no requieren de motivación, los niños juegan generalmente sin que nadie les haya enseñado a hacerlo.

El niño al jugar puede expresar comprensión y manejo de conceptos que el maestro sólo espera observar en otro contexto. Si el docente descuida la actividad de juego corre el riesgo de conocer erróneamente las habilidades verdaderas de un niño.

"El juego es un agente de socialización. El niño a

través del juego incorpora roles, normas, pautas de conducta, etc., de su estructura social y medio familiar específico al que pertenece."7

El individuo actúa movido por circunstancias particulares con una sucesiva maduración de necesidades.

El juego es una parte de la vida infantil tan aceptada que pocas personas se paran a considerar lo importante que es. Con demasiada frecuencia, los padres y los maestros consideran esta actividad como un pérdida de tiempo, no se dan cuenta de que la falta de juego priva al niño de muchas de las oportunidades de aprendizaje esencial para un desarrollo sano, el juego ayuda al infante a desarrollarse como persona, para conseguir este objetivo, el alumno ha de tener un equilibrio entre el trabajo y juego. Este equilibrio debe darse a través de la importancia que se le de al juego como trabajo, sin desligarse de los conceptos de que el juego bien planteado ayuda a determinar aptitudes, actitudes, destrezas y habilidades que el trabajo puede utilizar si se considera como actividad para desarrollar beneficios propios y comunes.

El trabajo desarrollado mediante el juego y con resultados de conocimiento es apreciado por el niño.

7) Oscar A. Zapata, El aprendizaje por el juego en la escuela primaria. Ed. Pax. Méx. 1989 Pág. 63

Celestine Freinete escribió acerca del juego como una actividad realizada si no existe trabajo, refiere que "que el niño no deformado por el juego o el interés sólo juega cuando no trabaja", ésta deformación es determinada por los padres del niño quienes por diversas circunstancias no permiten que el niño trabaje en (actividades) propias de su edad, involucrándolos en utensilios en miniatura para realizar un juego. --Los maestros en sus formas tradicionales de enseñar prefieren el juego cuando un niño adelantado termina con su labor antes que los demás por otro lado sino realizar su planeación adecuada o improvisa su actividad no hará más que hacer que sus alumnos jueguen, sin percatarse si lo que juegan les sirve para orientar el trabajo. "El juego es lo único que parece haber tenido éxito. Se entregan a él con una rabia ávida que moviliza su rico potencial de adquisición y de vida. Pero aquí también sólo el juego y deja caer los preceptos que pretendemos hacer pasar con él. Esos niños a los que los niños ha desilusionado del trabajo se van a convertir en apasionados del juego bajo todas sus formas, con todo lo que esto deja temer como perversión individual y social."⁸

"La escuela debería ser, en todos los grados, un vasto taller de observación, de experimentación y de trabajo"⁹

Si se le permitiera al niño realizar trabajos como el de

8) Freinete Celestine. Universidad Pedagógica Nacional. México. Pág. 65

9) Ibid. Pág. 70.

poner los utensilios de la mesa para comer, asear su recámara etc., el niño no se distraería en juegos que lo mantuvieran en ocasiones, aislado e inmóvil.

Piaget refiere que el juego para la escuela tradicional sólo sirve para descansar, sin embargo los propios niños lo sienten como parte importante de su propio interés. "El juego es sólo una asimilación de lo real al yo, en el doble sentido del término: en el sentido biológico de asimilación funcional, lo explica por qué los juegos de ejercitación desarrollan realmente los órganos y conductas y en el sentido psicológico de una incorporación de las cosas a la propia actividad"¹⁰

El juego es una asimilación de lo real que transforma lo real en necesidades del propio niño.

"Los métodos de educación activa de los niños exigen que se proporcione a los pequeños un material para que jugando con él puedan llegar a asimilar las realidades intelectuales que, sin ello, siguen siendo externas a la inteligencia infantil."¹¹

Los juegos de los niños se transforman en situaciones

10) Piaget Jean. Psicología y Pedagogía. SEP. Ariel. Págs. 179-180.

11) Ibid. Pág. 180

que exigen trabajo efectivo, por lo que se observa en las escuelas activas el trabajo y el juego a la par de cambios espontáneos.

Este interés lúdico contribuye al desarrollo del educando de muchas formas, la mayoría de las cuales no se consiguen por otros canales.

En el juego, el niño aprende sobre sí mismo y los demás y sobre sus relaciones con ellos. Aprende sus capacidades y descubre si son mejores o peores que las de los demás lo cual le permite establecer un concepto de sí mismo más claro y realista. El juego le permite experimentar y comprobar su capacidad.

Existen comportamientos diferenciados en las actividades vivenciales de cada ser humano, en las cuales puede identificar las prácticas del juego sin tener momento u objeto que dicte la situación. Por lo que se han dado en diferentes disciplinas e investigadores coincidencias en sus teorías.

Platón. En sus aportaciones pedagógicas manifiestan que para poder enseñar a los niños los educadores deben basarse en el juego, el cual ayudará a mostrar la naturaleza propia de ellos.

En el siglo XIX, surge un movimiento reformista

contrario a la escuela tradicionalista caracterizada por un sistema memorístico y rígido, dándose grandes pensadores como Juan Jacobo Rousseau donde plasma su obra pedagógica "EL EMILIO" su pensamiento de diferenciar los intereses de los adultos y de los niños, manifestándose en reclamo al respecto de la personalidad del niño.

El campo psicológico también ha manifestado diferentes enfoques acerca del juego.

Para Freud El juego se encuentra ligado a las fantasías, imaginaciones y a los sueños del niño, siendo el jugar la función que reduce las tensiones que se forman de la imposibilidad de realizar algún deseo.

L.S. Vigotski considera el juego como una forma particular de acción. El individuo actúa movido por circunstancias particulares con una sucesiva maduración de necesidades.

Jean Piaget hace una crítica a la Pedagogía común la cual refiere que el juego sólo es un descanso la exteriorización de la energía acumulada. Sus investigaciones en la psicología del niño, distingue tres categorías en el juego y una forma de transmisión.

La primera categoría en forma primitiva a nivel sensorio-motriz y la segunda el juego, con el fin de adaptación, el juego simbólico. Entre los dos y los seis años se refiere a la necesidad que tiene el niño de tener un sistema de significación en los símbolos propios y adaptables en sus deseos, para la asimilación de lo real al yo, sin coacciones ni sanciones, en tercer lugar el juego de regla, se aprecia la característica social y se transmite de niño a niño, lo que va a permitir su sociabilidad, finalmente a partir del juego simbólico se desarrollan los juegos de construcción fortaleciendo el principio del simbolismo lúdico pero que tiende seguidamente a construir verdaderas adaptaciones.

Jean Piaget considera que el juego se convierte en un método de terapia en el psicoanálisis infantil. La teoría Psicogenética de Jean Piaget referida al análisis de los procesos y mecanismos involucrados a la adquisición de conocimientos, en función del desarrollo del individuo, y además considera esta actividad como la expresión y la condición para el desarrollo del niño.

Piaget estudió las nociones y estructuras operatorias elementales que se constituyen en el desarrollo del individuo y que propician las transformaciones de un estado de conocimiento general inferior a una superior, por medio de

las interacciones del sujeto con el objeto.

En la teoría de Jean Piaget sobresalen tres categorías que apoyan el nivel de adquisición y transformación del conocimiento, presente a lo largo del desarrollo del individuo.

- a) Dimensión Biológica
- b) La interacción sujeto-objeto
- c) El constructivismo psicogenético

Los mecanismos biológicos son los que hacen posible la aparición de las funciones cognoscitivas en el sujeto, los procesos de asimilación y acomodación destacan como elementos para la explicación de las construcciones graduales de los esquemas cognoscitivos y de los estadios que se encuentran en cada fase del desarrollo humano.

A partir de la totalidad de las acciones y reacciones que el individuo manifiesta, asimila los objetos provenientes del medio exterior al mismo tiempo que se acomoda a él.

La interacción sujeto-objeto es la tesis principal de

Piaget. El conocimiento que se adquiere depende de la propia organización del sujeto y el objeto de conocimiento, el objeto se conoce sólo a través de las actividades que el sujeto realiza con el fin de aproximarse a ese objeto.

El sujeto adquiere experiencia las cuales asumen un papel esencial en la formación de las estructuras lógico-matemáticas.

Experiencia física o abstracción empírica. Se refiere; a la abstracción de las propiedades esenciales del objeto con respecto a una situación particular.

Experiencia lógico matemático o abstracción reflexiva.

Consistente en actuar sobre el objeto con el fin de extraer información sobre la coordinación de acciones que el sujeto ejerce sobre el objeto.

La construcción del conocimiento constituye un proceso continuo, iniciado a partir de las estructuras cognitivas a lo largo del desarrollo del individuo que conforma las estructuras operacionales, las cuales en la interacción constante del sujeto con el objeto cambian de un estado inferior a otro superior.

Piaget observa en cada estadio o fase del desarrollo del individuo, parte de las condiciones que propone para explicar las dimensiones más importantes del conocimiento, como lo son la construcción de lo real, la formación del símbolo, la génesis del número y las cualidades del objeto físico.

La dimensión de la construcción de lo real, en el niño se parte del desarrollo de las nociones de objeto-espacio, causalidad y tiempo.

La formación del símbolo destaca los estudios sobre la imitación, el juego y la representación.

El papel de la imaginación y sobre todo la función simbólica, cobra especial importancia como una actividad presente en toda evolución intelectual.

Cada etapa del desarrollo infantil se encuentra estrechamente ligada con un cierto tipo de juego; puede existir modificaciones producto de la sociedad, la cultura o ciertos momentos históricos, pero el juego es universal en la vida del niño y la sucesión del tipo de juego es siempre la misma, de igual forma que las etapas del desarrollo mental cumplen una sucesión rigurosa y precisa.

Todos los niveles de maduración y desarrollo, se pueden

apoyar educativamente por medio del juego. Así va construyendo progresivamente la noción de tiempo y espacio, pues tanto el tiempo como el espacio, son nociones que se incorporan simultáneamente y si el niño no las adquiere de manera adecuada, tendrá perturbaciones del aprendizaje posteriormente.

Todo juego es aprendizaje, para el niño es una introducción natural al aprendizaje de la lecto-escritura.

Los diferentes juegos correctamente organizados, permiten al niño madurar los procesos esenciales para el aprendizaje de las disciplinas escolares.

Los maestros siempre deben conservar lo placentero de esta actividad y vincularlo a las tareas escolares. pues genera una constante atención por parte del alumno.

Piaget después de un análisis detallado encuentra que el conocimiento se presenta de dos maneras: Los aspectos figurativos y operativos del conocimiento.

El aspecto figurativo: consiste en representar ideas, sucesos o situaciones por medio de significantes.

La función simbólica emerge al término del período

sensorio-motor (entre uno y dos años) teniendo como características las siguientes conductas.

a) Percepción: Actúa sólo en presencia del fenómeno u objeto y opera por medio del análisis sensorial.

b) Imitación diferida: Se refiere a la imitación de un objeto cuando éste no se encuentra presente por lo que el gesto se convierte en un significante simbólico. El niño es capaz entre los 18 y 24 meses de edad de producir conductas imitativas del modelo cuando ya ha desaparecido.

c) Imagen mental: Representaciones de lo real, que se construyen a través de las percepciones. Estas imágenes mentales no conocen el desarrollo autónomo de las estructuras operatorias. Las imágenes mentales son esquemas estáticas y no son reversibles. Se le considera una prolongación de la percepción y un elemento del pensamiento, ya que permite asociar sensaciones e imágenes.

d) Memoria: Conocimiento activo que se refiere al pasado es la disponibilidad de cualquier conocimiento.

Aspecto operativo: Las operaciones se llevan a cabo sobre objetos antes de ser realizados sobre símbolos. Acciones interiorizables, reversibles y coordinadas de una estructura. Transforma y opera.

a) **Acciones sensorio-motrices:** A través de una búsqueda activa de estimulación el niño combina reflejos primitivos de patrones repetitivos de acción.

b) **Preoperacional representativo:** (2-7 años) Se caracteriza por la descomposición del pensamiento en función de imágenes, símbolos y conceptos. El niño ya no actúa con las situaciones en formas externa, las acciones se hacen internas a medida que pueden representar un objeto o evento por medio de la imagen mental y del lenguaje. El niño se encuentra más cerca de representar situaciones pasadas y anticiparse al futuro.

c) **Operaciones concretas:** Los niños de 7 a 11 años cuentan con las siguientes capacidades lógicas:

-- **Comprensión:** Retienen mentalmente dos dimensiones al mismo tiempo.

-- **Identidad:** La identidad implica conservación.

-- **Reversibilidad:** Invierte mentalmente una acción física para regresar el objeto a su estado original.

d) **Operaciones formales:** Se caracteriza por la habilidad de pensar más allá de la realidad concreta. La

realidad ahora sólo constituye un conjunto de las posibilidades de pensar.

Estos dos aspectos también se diferencian porque el aspecto operativo está centrado sobre la asimilación, mientras que el figurativo opera sobre la acomodación.

Piaget considera que existen dos maneras de adquirir el conocimiento en función de la experiencia o bien por contacto inmediato (percepción), o bien por relaciones sucesivas en función del tiempo y de las repeticiones objetivas (aprendizaje).

Los diferentes juegos bien organizados permiten al niño madurar los procesos esenciales del aprendizaje, espacio-temporales, lateral y laterilidad. La lectura, la escritura y el cálculo requieren para su aprendizaje la combinación de imágenes motrices con imágenes visuales y auditivas. El juego permite corregir la lingüística, aumentar el vocabulario, desarrollar la coordinación visomotora y afirmar la laterilidad.

"El juego, por ser una actividad natural en el niño, lo predispone a desarrollarse positivamente en la escuela y al

convivir con su grupo de juego, permite la adaptación (socio-emocional) necesaria para el aprendizaje¹².

Los maestros debemos considerar que la enseñanza debe impartirse dependiendo del nivel operatorio, es decir su nivel cognoscitivo en general. Las etapas de desarrollo cuentan con una forma de organización mental, --aprendizaje y razonamiento-- que debemos conocer. Además de tomar en cuenta que los niños llegan con una gran cantidad de conocimientos, no llegan en blanco, tienen muchas experiencias y aprendizajes que se renuevan en la vida diaria. Los niños obtienen experiencias y aprendizajes por medio del juego, por lo que resulta un medio eficaz que el docente puede utilizar para realizar aprendizajes significativos en sus alumnos.

Para que el aprendizaje sea significativo debe darse en dos situaciones fundamentales;

a) El contenido debe contar con elementos que signifiquen algo para él, tanto interna como en su estructura.

b) Debe haber una motivación para relacionar lo que aprende con lo que ya conoce.

El aprendizaje debe estar en la necesidad del interés

12) Zapata A. Oscar. Aprender jugando en la Escuela Primaria. México. Ed.Pax. Pág. 61.

del alumno aplicarlo y que sea funcional a su vida diaria.

"Bien orientados los aprendizajes escolares por medio del juego, se lograrán aprendizajes significativos que permitan desarrollar los factores cognoscitivos, afectivos y sociales".¹³

3.1. Valor del Juego

Juego es una palabra empleada de un modo tan laxo, que el significado real suele perderse, es cualquier actividad que se emprende por el placer que proporciona, sin consideración de su resultado final. Por lo que no hay que olvidar el valor que tiene el juego en la vida real.

a) VALORES FISICOS: El juego activo es especial para que el niño desarrolle sus músculos de un modo adecuado y ejercite todas las partes del cuerpo. También sirve como desahogo del exceso de energía que si retuviera pondría al niño tenso, nervioso e irritable.

b) VALOR TERAPEUTICO: El juego es terapéutico. Actúa catarsis para la eliminación de la energía retenida.

En la vida diaria el niño necesita cierto escape de las tensiones originadas por las restricciones que el medio

¹³) Ibid. Pág. 65.

ambiente le impone, el juego le ayuda a expresar sus emociones.

c) VALOR EDUCATIVO: Al jugar con juguetes de todos los tipos el niño pequeño llega a conocer las formas, los colores, los tamaños, las texturas de los objetos, así como su significado. Al crecer desarrolla muchas habilidades en juegos y deporte.

Explorando, coleccionando y con otras formas favoritas de juego de la infancia avanzada, el niño obtiene información que no podría encontrar en los libros escolares.

d) VALOR SOCIAL: Jugando con niños mayores el niño aprende a establecer relaciones sociales con extraños y aprende también la forma de plantearse y resolver los problemas que tales relaciones originan.

Con los juegos cooperativos, incluso con los adultos aprende a dar y tomar.

Como los adultos suelen ser tolerantes con las tendencias agresivas del niño durante el juego, ocurre, sin embargo, que la cooperación se aprende con mayor facilidad en el juego con otros niños. Sin duda, el niño puede aprender a comportarse de una manera social merced a su contacto con niños en la escuela.

e) VALOR MORAL: El juego es uno de los factores más importantes de la educación moral del niño.

Aunque en el hogar y en la escuela aprende lo que el grupo considera bueno o malo, la exigencia de las normas morales nunca son tan rígidas como en el grupo de juego.

El niño sabe que tiene que ser justo, honrado y veraz, que debe controlarse, que debe ser buen deportista, saber perder, si es que quiere ser un miembro del grupo de juego.

3.2. Categoría de Juego en la teoría Psicogénética de Piaget.

El juego es el recurso con el que cuenta el niño para asimilar la realidad del mundo que lo rodea, con el juego se une la actividad sensoriomotriz y la representación del pensamiento.

Piaget da una clasificación dependiendo de la estructura de cada juego, grado de complejidad mental de cada uno, desde del juego sensoriomotor hasta el juego social.

a) JUEGOS MOTRICES: Estos consisten en cualquier conducta sin estructuración nueva, pero con una nueva finalidad funcional. Por ejemplo la representación de una

acción, así como mecer un objeto, si su propósito es entender o practicar el movimiento entonces no es un juego. Pero la misma conducta, si su propósito es placer funcional, el placer en la actividad misma, o el placer de "Causar" algún fenómeno, se convierte en juego. Ejemplo de esto son las vocalizaciones de los infantes.

b) **JUEGOS SIMBOLICOS:** Estos consisten en conductas con una estructuración nueva, la de representar realidades que están fuera del campo perceptual presente. Algunos ejemplos podrían ser los juegos de ficción donde el niño actúa como comensal con fichas en vez de pan, pasto en vez de verduras etc. Los símbolos usados aquí son individuales y específicos en cada niño.

c) **JUEGOS CON REGLAS:** Estas son conductas con una estructuración nueva que involucran la intervención de más de una persona. las reglas de esta estructura nueva se definen por interacción social. Este tipo de juego fluctúa en una escala completa de actividades, empenzando con simples juegos sensoriomotores con reglas establecidas. (ejemplos algunas variedades del juego de canicas) terminando con juegos abstractos como el ajedrez.

Partiendo de sus evoluciones hasta llegar a un equilibrio intentando obtener a través de experimentaciones y

observaciones dadas por medio de un juego guiada en el que se tenga establecido, que es lo que se intenta lograr con este mismo, delimitando bien el objetivo del juego, y que llevado de la mano vaya conociendo y aprendiendo poco a poco lo que aún desconoce.

De aquí parte la necesidad de que se valore y aplique el juego como un elemento básico para la adquisición de un conocimiento. Se aspira en gran forma ir desterrando las formas tradicionales de llenar planas de escritura o, la memorización vacía, esto es que memorice lo que se pretende, aunque no se logre comprender lo que se ha memorizado, ya que el término "memorizar" se aplica para todo nuevo conocimiento, cuando en verdad se ha logrado entender, y es una forma respetable de aprender y de llevar a cabo, pero muy poco práctica y con mucho menos provecho.

Ya que por parte del alumno siempre estará dispuesto al movimiento, a la experimentación y aún más lejos al juego. Tratando el tema desde el punto de vista económico, el cual podría influir, pero nunca sería tan indispensable como la imaginación y creatividad, pues para lograr un gran juego, no sólo lo puede obtener los que tengan dinero, si no los que tengan imaginación.

Se trata la actividad lúdica como un apoyo didáctico,

para el desarrollo íntegro del pequeño en edad escolar. Las actividades en la escuela primaria implica una variedad de conocimientos acerca de las preferencias, cualidades y limitaciones de los escolares.

El juego ha estado unido al desarrollo del hombre por con consiguiente del niño, por lo cual es muy importante reconocer los fundamentos sobre los cuales se ha establecido.

A través del juego didáctico el maestro de grupo puede encontrar grandes ventajas como el conocimiento real del alumno ya que actúa como una medida terapéutica, pues permite liberar tensiones acumuladas y propicia la proyección de la personalidad, a su vez permite el desarrollo físico y prepara su desenvolvimiento social.

Es importante observar la capacidad física del educando y hacer una adecuada selección de los juegos que encaminen en la mejor manera el logro de objetivos en el alumno.

3.3 Juego Colectivo

En los juegos se dan actos sometidos a normas y en ocasiones a penalizaciones por no llevar a cabo esas normas y la acción continúa en un proceso que evoluciona en habilidades, rapidez y fuerza.

La posibilidad de competir es siempre importante en los juegos, más ganar no es lo esencial.

El juego colectivo es cuando los niños participan conjuntamente de acuerdo a reglas convencionales que especifican algún clímax y lo que deben hacer los jugadores en roles de carácter interdependiente, opuesto y cooperativa.

Existen algunos juegos que deben ser excluidos de los juegos colectivos, por ser sólo actividades didácticas disfrazadas, por no tener un fin claro, específico y predeterminado que pueda llevar al éxito o al fracaso como por ejemplo:

Reconocimiento de números.

Los niños se sientan frente a un tablero. El maestro coloca un número de franela en el tablero y pide a uno de los niños que diga su nombre. Si el niño acierta, el maestro permite que el niño se quede con el número. El juego continúa y el niño que tenga más números gana.

En el juego anterior aunque existen reglas convencionales y que existe una cierta interdependencia y oposición entre roles, no es un juego colectivo, aún habiendo interdependencia entre el maestro y los alumnos el maestro no

trata de ganar así que no existe oposición. En forma arbitraria el maestro determina quién participará (turno) y el éxito de los niños dependerá de saber o no saber la respuesta correcta.

Por lo que el juego colectivo estará determinado por tres factores: oposición, interdependencia y cooperación, cabe mencionar que no todos los juegos colectivos tienen valor educativo aún teniendo los tres factores anteriormente mencionados. Existen criterios para determinar un buen juego colectivo, para ser educativo debe:

1. Proponer algo interesante y estimulante para que los niños piensen cómo hacerlo

El valor y contenido de un juego debe considerarse en los niños y su desarrollo.

Los niños mayores de cinco años y con experiencia en juegos, pueden organizarse entre sí, estableciendo turnos y regulando juegos de acuerdo a sus propias normas.

El maestro a partir de la perspectiva del niño puede determinar que juego puede inspirar el razonamiento de los niños y la cooperación entre ellos. Los juegos que hacen intervenir poco el razonamiento no vale la pena ni siquiera aprobarlos.

Existen juegos donde sólo se puede memorizar, sin ella éstos no se pueden realizar.

El reto de memorizar no provoca interés o atractivo los niños juegan por complacer a su maestro que por disfrutar.

La memorización no se niega en la totalidad, la capacidad de memorizar contenidos sin sentido no tienen valor. El valor se da a partir dentro del funcionamiento de la inteligencia, con respecto a un significativo contenido. Es mejor ejercitar la memoria en contextos que el niño tenga en sus propias razones para recordar algo.

Se ha definido a la memoria como el registro que hace al organismo de un evento, lo anterior se establece cuando el individuo codifica las cosas que ha encontrado. Cuando leemos algo con el tiempo no sólo recordamos las palabras sino símbolos sino el significado de lo que leímos.

Tulving (1972) hace una diferenciación de la memoria episódica y la memoria semántica. La primera se refiere particularmente a la autobiografía del alumno, el almacenamiento de un evento en la memoria se efectúa a partir de las percepciones o atributos de tiempo y espacio.

La memoria semántica es para uso de lenguaje, porque contiene el conocimiento organizado que posee sobre las palabras y otros símbolos. Los atributos de la memoria semántica no son las percepciones de la información sino las referencias cognoscitivas de las palabras.

El criterio que el profesor tenga de un juego, el cual puede otorgar algo interesante para que el niño piense cómo hacerlo, no implica que el niño esté en la posibilidad de saber cómo hacerlo.

Este primer criterio lo debe tomar el docente en combinación de una análisis de contenidos referente a las posibilidades de un juego y un análisis de conducta en significado para los niños.

2. Posibilitar que los niños evalúen su éxito

Para un buen juego colectivo implica valorar las posibilidades que ofrece a los niños para que evalúe los resultados de sus acciones. De manera natural el niño desea producir un resultado con éxito, para lo anterior los resultados deben ser claros y sin equivocaciones.

" Los niños pueden juzgar por sí mismos el éxito o el fracaso de sus acciones y, en consecuencia, pueden ejercitar

su inteligencia en la construcción de relaciones entre las variaciones de sus acciones y las variaciones de los objetos"¹⁴

Eliminando así los juegos en los que la evaluación de la acción de un niño es imposición de autoridad por los adultos.

El maestro puede pensar qué desde su punto de vista la evaluación no es caprichosa, desde el punto de vista del niño es una vez más el que se ve forzado a aceptar las palabras del adulto como "la verdad".

Estos dos criterios están estrechamente relacionados por existir poco interés o estímulo para realizar algo si uno mismo no puede juzgar su éxito. Cuando el resultado es evidente para él es probable que el niño sienta interés y encuentre sentido al juego.

3. Permitir que todos los jugadores participen activamente durante todo el juego.

Evaluar la participación activa de todos los participantes en un juego implica que exista la posibilidad de que todos los niños se encuentren en un nivel de desarrollo similar. Cuando un jugador no tiene nada que hacer

14) De Vries Rheta. ¿Qué es un buen juego colectivo?. Pág. 25.

en el juego es tal vez que su actividad mental no se ve inspirada, adopta una actitud pasiva, sintiendo que los demás están quedando con toda la diversión.

Por participación activa se entiende toda actividad mental y un sentimiento de compromiso. El que un niño encuentre algo que hacer en el juego depende del nivel de desarrollo. Para los pequeños el tener algo que hacer significa llevar a cabo una actividad física porque no difiere la acción del pensamiento.

El examen en los niveles de desarrollo, factor importante en la evaluación de la participación activa. Cuando el niño empieza a moverse y a mostrar signos de impaciencia es el momento de dejar de jugar.

Si un juego determinado satisface el tercer criterio, sólo lo puede determinar la experiencia de los niños. La pasividad y el aburrimiento no satisface a persona alguna de cualquier edad. La pasividad no permite el desarrollo. Un juego que proporciona a los niños algo interesante y estimulante les va a hacer pensar cómo hacerlo, manifiesta actividad mental.

Los buenos juegos satisfacen los tres criterios.

"Es importante que un juego, se juegue siguiendo estrictamente las reglas o no, proporcione un contexto estimulante a la actividad mental de los niños y, en la medida de su capacidad, a su cooperación".¹⁵

Las razones para que existan el empleo de juegos colectivos en la enseñanza básica son determinados por el desarrollo, lo anterior en base a que algunos adultos carecen de un pensamiento crítico y lógico. El éxito de la escuela no está desvinculado del desarrollo de los individuos.

La lectura, la escritura y la matemática pueden ayudar a tal desarrollo de la inteligencia. Cuando el apredizaje significa interés y utilidad, se olvida después de un examen.

La teoría de Piaget implica la necesidad de revisar los objetivos de la educación.

Los objetivos de la educación básica expuesto por tres actores determinantes:

a) Adultos: Que los niños sean autónomos con relaciones seguras y que el poder de los adultos fuera mínima.

b) Compañeros: Que los niños desarrollen su capacidad

15) Ibid. Pág. 28

para la descentración y la coordinación.

c) **Aprendizaje:** Que los niños fueran despiertos, curiosos, críticos y que tuvieran confianza en su capacidad de pensar y decir lo que piensan. Que tuvieran iniciativa que aportaran ideas y que plantearan problemas.

Los niños tienen todas las cualidades de manera natural. El desarrollo del lenguaje se dá en un primer momento cuando aparece el poder del adulto.

Cuando los niños participan en las decisiones, tienen que hablar y articular sus pensamientos. El empleo significativo de la lengua estimula su desarrollo.

Los niños desarrollan su inteligencia y su lenguaje mediante el empleo activo de los dos.

La convivencia acabará por desarrollarse sí los niños son respetados, por lo que a su vez se manifestará autonomía.

Los niños que tienen confianza en su capacidad para pensar construyen el conocimiento con mayor rapidez que los que no poseen confianza.

Los que temen a equivocarse no abrirán la boca tomando un comportamiento pasivo. No pueden ser despiertos y curiosos

sin sentir interés.

El conocimiento no se aprende por interiorización del exterior sino mediante una construcción desde el interior en interacción con el entorno.

"El constructivismo muestra que la enseñanza ayuda al niño a construir más conocimientos, y sólo sí, ya construido los elementos necesarios para aprovechar la enseñanza".¹⁶

3.3.1 Valor de los juegos colectivos

Por naturaleza los niños prefieren los juegos colectivos. Los niños casi siempre aprenden más con los juegos colectivos que con las lecciones y una multitud de ejercicios.

Piaget encontró cuatro niveles diferentes de la manera de jugar de los niños.

- 1, Juego motriz individual.
2. Juego egocéntrico. (2-5 años)
3. Cooperación incipiente (7-8 años)

¹⁶) De Vries Rheta. op. cit. Pág. 34

4. Codificación de reglas (11-12 años)

En el primer nivel el niño juega sólo realizando una variedad de actividades que no son juego.

En el segundo nivel es típico que los niños imiten a los más grandes, pero jugando solos, sin preocupación de encontrar un compañero, o jugando con otro pero sin tratar de ganar.

El tercer nivel, aquí cada jugador trata de ganar, no hace falta reglas que permitan comparar la ejecución de los jugadores.

En el cuarto nivel, los niños cooperan en el intento de unificar las reglas, prevén situaciones y aplican reglas complicadas a momentos que se pueden plantear.

La capacidad de participar en juegos colectivos es un importante logro cognoscitivo y social de los niños.

3.4 Acción Pedagógica y Juego

El maestro que ha comprendido todo el proceso por el cual atraviesa el niño para llegar a utilizar la lengua escrita reconoce que su acción pedagógica debe estar de acuerdo con éste, sabe que el propósito que persigue con su

labor es propiciar el aprendizaje, sin apresurarse a que los niños memoricen las letras preocupándose que el niño descubra el sistema de escritura, para que comprendan que por medio de la escritura se pueden comunicar a través del tiempo y la distancia, lo que piensa, sienten, dudan, así como interpretar lo que otros piensan a través de la lectura.

Los maestros, ahora inquietos por lo que conocemos y sabemos, pretendemos poner en práctica el programa para el aprendizaje de la lengua escrita, proponiendo una labor creativa, guiando a nuestros alumnos para que descubran y utilicen el sistema de escritura, no significa realizar en el aula un conjunto de actividades, la pretensión es mayor, quien enfrente este reto debe saber que su acción se fundamenta en una concepción de aprendizaje diferente a la que se ha utilizado durante años.

PRONALEES como se describió en el capítulo II requiere que los maestros fundamentemos nuestra práctica en el conocimiento de la teoría psicogénética, el sistema de la lengua, el sistema de escritura y el proceso de adquisición de la lengua escrita en el niño; este conocimiento nos permite diseñar y probar situaciones de construcción de conocimiento y transformar nuestra acción pedagógica, guiada por nuestra propia experiencia en el salón de clase con nuestras alternativas didácticas (juego) y por la concepción del aprendizaje a partir de las reflexiones de los alumnos.

Debemos recordar que el niño, es un sujeto activo que piensa para poder comprender todo su entorno, por lo que pregunta, investiga y prueba diferentes respuestas, en base a ellos el niño construye otras cada vez más elaboradas para llegar a la respuesta correcta, necesita tiempo. A veces la respuesta de los niños difiere a las que respuesta d esperamos, previstas en función de alguna actividad, por ejemplo cuando planeamos un contenido con estrategias didácticas a partir de un juego y éste no es considerado por el docente que el juego debe llevar las características (nivel de desarrollo del niño creatividad interesante y estimulante), el niño no hará su participación adecuada, ni desarrollará el niño su interés y necesidad de construir su conocimiento, por lo que la guía del docente no estará bien planteada.

El maestro que considera a cada alumno un sujeto cognoscente, que construye su propio conocimiento, estará obligado a asumir una actitud de respeto para cada uno de ellos.

Existe una permanencia en el que el maestro constatará a través de las diferentes participaciones, producciones e interpretaciones de los niños las diferencias de conceptualizar de cada alumno sobre un contenido de aprendizaje, lo anterior contribuye al avance de los alumnos en función de la interacción entre ellos y el objeto de

conocimiento durante el trabajo.

El docente debe permitir el interactuar entre sí promoviendo la comunicación y el intercambio de opiniones proporcionándoles información que necesiten cuando no surgen de ellos mismos, como sucede con las reglas convencionales del sistema de escritura.

El intercambio de opiniones (confrontación) no debe confundirse con cierta rivalidad, debe tomarse como una ayuda recíproca que debe realizarse en el aula, por lo que tarea del docente lograr que los niños tomen confianza al trabajo y hacerlos sentir, que las opiniones de todos tienen valor y no sólo las del docente.

Los profesores debemos saber que nuestros alumnos se encuentran en diferentes momentos dentro del proceso de aprendizaje, respetando el tiempo que cada uno necesita sin exigir cuando los logros no son inmediatos.

Es importante señalar que los maestros creamos las situaciones didácticas y en la medida que se propicie la autonomía y la creatividad en el niño, así como el desarrollo y la construcción de conocimientos, podrán ser consideradas como situaciones de aprendizaje.

Conduzcamos el aprendizaje de los niños proporcionando

un ambiente y las condiciones necesarias para que descubran su conocimiento. Es papel del profesor crear actividades que enfatizan la producción como la interpretación de su aprendizaje.

El aprendizaje requiere que el docente:

1. Tenga clara, la siguiente relación. Maestro-alumno, objeto de conocimiento, el medio de la institución y social en que tienen lugar las actividades escolares.

2. Considere en el desarrollo de las actividades, las diversas acciones que se dan en el grupo: ejemplo. El juego, la lectura de un cuento, la discusión en equipos.

Recordemos que nuestra acción pedagógica recae en nuestra capacidad creadora y la honestidad profesional para llevar a cabo nuestra práctica docente.

3.5 Planeación de actividades de la Lecto-Escritura y el Juego.

Es de suma importancia que el maestro conozca el proceso de adquisición de la lengua escrita en el niño, como los diferentes momentos de evaluación que lo caracterizan, por lo que es necesario que la planeación de las actividades de la lecto-escritura se realicen con las

distintas conceptualizaciones que manifiestan sus alumnos.

Para la planeación de las actividades el maestro debe considerar la organización de las acciones que orienten el proceso del aprendizaje con el fin de realizar situaciones didácticas como el juego, con las que se propicien y favorezcan en los alumnos la construcción del conocimiento de nuestro sistema de escritura.

Para que esto sea posible, al seleccionar las actividades, el maestro:

--- Toma siempre en cuenta las distintas conceptualizaciones que manifiesten sus alumnos.

--- Piensa qué aspectos del proceso pretende favorecer.

--- Analiza cada una de las actividades seleccionadas para realizar el juego que te apoye como recurso didáctico y considere el material necesario para que los niños los realicen así como en tiempo de aplicación de cada actividad; el maestro no debe olvidar que tiene que realizar actividades de las otras áreas de conocimiento.

--- Combina las actividades individuales, de equipo y grupales.

--- Admite los posibles cambios de su planeación por la suspensión de algunas actividades de juego cuando nota que el niño está aburrido o cansado.

En la selección de actividades interviene toda la creatividad del maestro, a veces es posible la integración de varias actividades, la variación y adecuación a las necesidades de los alumnos. Una actividad bien seleccionada permite el logro de los objetivos propuestos, favoreciendo el aprendizaje de los niños.

En cuanto a la organización del trabajo, el maestro:

--- Organiza el trabajo para atender a sus alumnos.

--- Recorre las diferentes mesas y platica con sus alumnos individual o en equipos.

--- No interrumpe las actividades si los alumnos tienen interés y entusiasmo .

--- Propone actividades con entusiasmo y participa en ellas.

--- Brinda información cuando los niños la soliciten, cuando ésta no surja del grupo.

Orientación didáctica para la implementación de sesiones del juego.

a) Planificación. Debe hacerse en relación con los objetivos que se propone lograr y a la vez evaluar lo siguiente:

- Las características del grupo
- Las instalaciones y materiales del juego
- El número de clases
- Duración de las clases.

b) Al prepara las clases se debe contemplar:

--- Las necesidades e intereses de los niños del grupo. Todos los niños deben participar, no se deben dar exclusiones.

--- La enseñanza debe adecuarse al ritmo natural del aprendizaje, debe brindarse la posibilidad de que disfruten de los juegos. Una clase bien impartida es onde reina la alegría por lo que el alumno debe salir con ganas de regresar al otro día.

--- Tener amplio criterio en la realización de lo programado, ser flexible con las circunstancias de los niños.

--- Se debe programar una especie de juego libre en donde se observará la conducta de los niños.

c) El juego debe tener los siguientes puntos:

--- El juego debe tener una parte rápida de explicación, donde se ejemplifican las reglas y se debe hacer que los niños ensayen el juego.

--- Después viene el desarrollo en dónde se debe generar un mayor interés y alegría de los participantes.

--- Cuando el entusiasmo decae, marca el tiempo de modificar y de pasar a otra.

d) Organización didáctica.

--- El maestro debe de tratar de aprovechar la formación distribución del grupo y el uso del material, para realizar varios juegos.

--- En el desarrollo de secuencia de los juegos, en la misma clase, debe haber variedad y diferencia.

--- El docente debe ubicarse en el espacio de juego de manera que pueda ubicar a todos los niños con la vista.

--- Debe estimular a los niños, sobre todo a los tímidos.

--- Siempre inculcar el juego limpio ya que el juego es la actividad esencial para enseñar las normas morales y de justicia.

e) Implementación.

--- Deberá contar con el material necesario para los juegos, antes de la clase, para que no haya interrupciones y la clase sea más ágil.

--- Debe mostrar lo que se quiere enseñar y dar explicaciones atractivas y sintéticas.

f) Juego libre.

--- Se debe combinar el juego didáctico con el juego libre con el último se observará a cada alumno por lo que es muy importante, pues el niño aquí muestra su personalidad, desecha sus tensiones y tal vez logre sus deseos.

3.6 Salón de clase como espacio de juego

El juego educativo no sólo significa avance en la

creatividad, sino también ampliación de desarrollo y de lenguaje. Es una forma efectiva de fomentar el desarrollo cognoscitivo y social del niño.

El salón de clase debe estar organizado de tal manera que posibilite las actividades planeadas.

Todos sabemos y conocemos que los salones no son adecuados, son oscuros, pequeños, sin mobiliario adecuado y muchas veces se comparten con el otro turno distinto. El docente sino puede solucionar estos inconvenientes debe procurar el aula lo mejor posible para que pueda desarrollar su labor.

Es muy importante que el maestro prepare el escenario para realizar las actividades de juego para los niños, para conducir juegos de calidad.

Cuando el salón ha sido preparado, el maestro debe observar cuidadosamente el juego. Para que el maestro pueda preparar el salón, adecuarlo requiere pensar en las cosas que son más importantes como: tiempo, espacio, material y experiencias preparatorias.

Tiempo: Los niños requieren de tiempo para planear y llevar a efecto juegos constructivos y donde se asuman

historias, además si se amplia el tiempo los niños persistirán en el juego. Este tiempo debe variar dependiendo de la edad y la destreza que pida la actividad.

Si el período de juego es muy breve, los niños estarán preparándose para el juego cuando se les indique que hay que levantar las cosas, es tiempo de abordar otros aspectos, si lo anterior persiste es probable que el niño pierda interés en el juego, por lo que es preferible que el maestro planee algunos juegos largos durante la semana que realizar cortos cada día.

Espacio: Un espacio adecuado es requerido en el juego, se deberá tener un área lo bastante grande para jugar, para representar diferentes medios como: restaurantes, tiendas, consultorios, oficinas etcétera; ello puede enriquecer el juego.

El arreglo del espacio también tiene un efecto directo en la conducta del juego.

Materiales de juego: Vienen a ser un ingrediente necesario para involucrarse en juegos de calidad. El juego es influenciado por los materiales de que dispone el niño, sin embargo esto puede ser en los primeros meses del año escolar, luego llegará el momento de poder jugar sin manipular ningún objeto, lo anterior no quiere decir que se dejen de usar los materiales.

Muchos juguetes introducen al aprendizaje espontáneo durante el juego libre. Esta estrategia, es una buena forma para que el juego se integre con el aprendizaje académico.

Experiencias preparatorias: El juego requiere que el niño haga uso de su conocimiento anterior, para realizar lo que desea y la forma de entender.

La mayoría de los niños tienen experiencias adecuadas con los papeles de los miembros de la familia, pero ellos no pueden estar familiarizados con otros comportamientos, como el del albañil, médico, mecánico etcétera. Lo anterior se puede solucionar invitando al salón de clase a los padres de familia para que cuenten sus actividades de trabajo.

Las experiencias preparatorias se incrementan la efectividad del juego colectivo.

"El éxito en la interacción del adulto con el niño, durante el juego, depende mucho de la observación cuidadosa, ya que ésta nos revelará la clase de ayuda que pudiera necesitarse para el desarrollo y la extensión del juego cognoscitivo y social"¹⁷

17) Cabrera Angulo Antonio. El juego en la educación preescolar. UPN. México. Pág. 124.

3.7 Desarrollo y Aprendizaje

Aprender es una de las palabras con mayor significado en casi todas las lenguas.

Es muy usual, la usamos constantemente, pero sí la queremos definir nos vemos sumergidos en muchas teorías y elementos que en él intervienen de tal manera que optamos por seguirlo usando sin saber exactamente qué es.

Al igual que el crecimiento, el aprendizaje se dá desde que el niño nace. Así aprende a ver, a oír, a explorar el mundo que lo rodea, aprende a hablar, a caminar, a saludar. Aprende a demás, un sinnúmero de conductas por simple repetición.

La aptitud de aprender lleva al niño a socializarse y a participar en la cultura, a adaptarse en el mundo a través de su inteligencia práctica, de su inteligencia acción.

De acuerdo con la teoría del desarrollo, puede haber dos clases de aprendizaje. El aprendizaje simple o de contenidos y el aprendizaje amplio o sea la transformación de estructuras del conocimiento.

El aprendizaje amplio comprende el aprendizaje simple y se confunde en el desarrollo.

El individuo asimila una gran cantidad de contenidos en forma de objetos, de operaciones, el nivel de asimilaciones de un sujeto depende de sus esquemas de asimilación, de sus estructuras cognoscitivas, si ellos son muy simples no podrá asimilar más que contenidos simples; pero si el sujeto actúa sobre esos contenidos y los transforma, si logra forzar sus estructuras tratando de comprender más, logrando mejores razonamientos, entonces amplía sus estructuras y asimila más aspectos de la realidad. Al igual que el desarrollo, el aprendizaje se logra a través del doble sistema de asimilación y acomodación.

"No podemos llamar aprendizaje (ni el sentido simple ni el sentido amplio), a todas aquellas conductas que el niño adquiere desde su llegada a la escuela. Ponerse de pie cuando llega la maestra, formarse en fila, etc., no requieren que el niño comprenda el por qué de las mismas. Son simples conductas impuestas por el medio escolar".¹⁸

El verdadero aprendizaje supone una comprensión de sus relaciones, de su aplicación de su utilización.

Todas las nociones y operaciones forman parte de una totalidad que tiene un significado y las cuales se obtienen a través de procesos evolutivos.

En el aprendizaje el actor principal es el sujeto mismo

que actúa sobre la realidad y la hace suya a medida que la comprende y la utiliza para adaptarse mejor a las exigencias del medio.

El maestro acompaña al niño, lo motiva, lo interesa, le presenta situaciones estimulantes lo interroga y así logra que adquiera niveles más complejos de conocimiento.

18) Manual. Propuesta para el aprendizaje de la lengua escrita. México 1991. Pág. 35.

IV. PROPUESTA

A manera de conclusión:

El niño tiene la necesidad del movimiento, de la actividad pues hay demasiadas cosas que aún le son novedad, y que sin tocarlas, olerlas verlas o probarlas no las conocería en realidad.

Se pretende ir aprovechando éstas actitudes de exploración, experimentación y observación para que vaya conociendo lo que le rodea, que no se quede en su mente como una sola imagen que se puede borrar fácilmente de su memoria, y ésto se puede y se debe lograr pero se necesita de un guía, que sepa conducirlo para llegar a un verdadero conocimiento.

El propósito de éste trabajo es dar a conocer, cómo el juego influye para estimular las capacidades del niño.

Se debe reconocer que el juego ha estado inmerso en la educación de que forma directa o indirecta es una actividad natural del niño. De una o de otra forma, el maestro de grupo siempre ha tenido presente el juego en la enseñanza, ya que es una actividad innata del niño.

Lo que se pretende lograr a través de estas líneas, es

otorgar la importancia a la actividad de juego como alternativa didáctica y a la vez hacer participe a todas aquellas personas que de una forma o de otra tienen contacto con el desarrollo del niño, intentando obtener a través de experimentaciones y observaciones dadas por medio de un juego y un objetivo establecido, se requiere lograr que llevado de la mano el niño vaya conociendo y aprendiendo poco a poco lo que aún desconoce.

De aquí parte la necesidad de que se valore y aplique el juego como un elemento básico para la adquisición de un conocimiento.

Se aspira en gran forma ir desterrando las actividades tradicionales de llenar planas de escritura o la memorización vacía; esto es que memorice lo que quiere aprender, aunque no se logre comprender lo que se ha memorizado, por lo que es una actividad poco práctica y de poco provecho.

Lo que aspira este documento es posible llevar a cabo enfocado desde varios puntos de vista, teniendo en cuenta que quienes actúan es el niño y su guía o instructor, que puede ser tanto su padre como su maestro. Ya que por parte del alumno siempre estará dispuesto al movimiento, a la experimentación y aún más al juego.

El juego se presta para unir imaginaciones, con las que

por un motivo u otro esparcen, distraen, entretienen y aprenden en los que se represente su cotidianidad, y lo que es mejor la posibilidad de corregir o mejorar a su modo las situaciones que a ellos les incomode o de alguna forma quisiera mejorar.

El conductor, debe realizar cualquier juego desligándose totalmente de la apatía y hacer sentir al niño que es en verdad parte del juego.

Se debe llevar material previamente planeado, para el juego que se quiera aplicar, teniendo en cuenta como principio el objetivo que se quiere alcanzar, y ya cuando se este aplicando mostrar con entusiasmo el conocimiento o repaso, pero siempre explotando al máximo la imaginación y el material, que el niño toque todo lo que esta viendo, que conviva con todo el nuevo conocimiento, como si lo conociera desde siempre y que con gozo aprenda.

4.1 Elementos para realizar el trabajo de un día de clase.

Ejes Temáticos: Lengua hablada y Lengua escrita.

Propósito: El uso de las mayúsculas en nombres propios haciendo uso del juego.

Actividades secuenciales: Cada niño tendrá escrito su nombre en una tarjeta, la primera grafía de cada nombre se hará resaltar con un color diferente de las demás grafías. Cada niño llevará pegada su tarjeta.

Se les pedirá que caminen hacia diferentes direcciones leyendo los nombres de sus compañeros.

Se agrupen con sus compañeros que tengan en su nombre la misma grafía inicial.

Un representante de cada equipo mostrará en un cartel el nombre que eligieron, haciendo notar la primera grafía con un color y escrita con mayúscula.

Se leerán los nombres y se preguntará por qué esa letra se encuentra diferente a las demás.

Se pondrá un listado de palabras propias y comunes. Se preguntará por qué en algunas palabras la primera letra se escribe con mayúscula y las otras con minúscula.

mesa

Manuel

tasa

Teresa

Isabel imán

Organización: En forma grupal e individual.

Recursos: Tarjetas, plumones y carteles.

Evaluación: Buscar en los libros de texto otras mayúsculas y descubran que también se utilizan al principio de un texto y a continuación de un punto.

SITUACIONES	L. ESPAÑOL	FICHERO
COMUNICATIVAS*		
Lectura y escritura del nombre propio	Pág. 8-9	9
Identificación y uso de mayúsculas en nombres propios	Pág. 8-9	72

4.1.2 Descripción de las fichas didácticas

Ficha 9. Componente: Lengua hablada.

Propósito: Que los alumnos reflexionen sobre la estabilidad de la representación escrita a partir del análisis del nombre propio.

* Situaciones comunicativas. Variedad de opciones didácticas que el docente eligirá para conducir el conocimiento.

Material: En un sobre, las tarjetas con el nombre propio de los niños.

Actividades: Escribir en tarjetas los nombres de los niños y mostrárselas.

El maestro escoge las tarjetas haciendo que cada día los niños busquen las tarjetas con su nombre.

Si algún niño no encuentra su tarjeta los demás podrán ayudar.

Con las tarjetas sobre el escritorio hacer pasar a los niños en grupos de cuatro o cinco, para que cada uno encuentre la tarjeta con su nombre. Cuando cada uno tiene su tarjeta, el maestro enseña las que hayan sobrado (corresponden a algunos ausentes) y pregunta: "Y éstas ¿de quiénes son? ¿qué dirá en esta tarjeta?"

Ficha 40.

Componente expresión escrita

Propósito: Que los niños descubran que existe relación entre los sonidos del habla y la representación escrita.

Actividades: El maestro pregunta al grupo "¿quiénes quieren que utilicemos su nombre para trabajar hoy?"

El maestro explica a los niños que van a trabajar con el primer nombre que está escrito en el pizarrón, por ejemplo: María. Lo escribe fuera de la lista. para que todos los niños lo puedan leer claramente, y lo lee en voz alta.

Pregunta al grupo: "¿Quién me puede decir una palabra que empiece como empiece María?"

Habrán niños que propongan palabras que comiencen con la sílaba inicial o con el sonido de la letra inicial; el maestro acepta todas las propuestas de los niños y las anota en el pizarrón, en forma de lista, debajo del nombre con que se está trabajando y las lee. En caso de que los niños digan alguna palabra que no inicia con el nombre trabajo, se anote y se hace la comparación: "¿Se ve igual? ¿Se oye igual?". Cuando los niños se dan cuenta de que no es así, se borra.

El maestro repite la actividad con otros nombres de la lista.

Pide a los niños que cada uno escriba en su cuaderno una lista de palabras que comiencen igual que su nombre.

Al final, el maestro o algún niño puede leer frente al grupo algunas de las listas elaboradas.

4.2 El juego como alternativa didáctica

El objetivo: Que los alumnos reflexionen sobre la estabilidad de la representación escrita a partir del análisis del nombre propio.

Se comienza con un juego en el que el profesor dibuja en el suelo-inclinadas, alargadas, acostadas, de cabeza, horizontales, grandes chicas, etcétera, los nombres de los alumnos. Posteriormente, el profesor escribe en el pizarrón los nombres propios que deben encontrar los niños, quienes al encontrarlos, tienen que caminar siguiendo el contorno y nombrar a los demás compañeros para que éstos confirmen el hallazgo. Después, ellos mismos las pueden escribir en el pizarrón o dibujarlas, caminando, corriendo o saltando.

El material que se necesita es importante que sea práctico y fácil de ocupar, en este caso se necesitan carteles con los nombres propios, colores gises y pizarrón.

Algunos juegos de los muchos que hay se pueden adaptar a las necesidades de maestros y alumnos, por lo que se exhorta a todas aquellas personas que les interese un aprendizaje más activo que tomen iniciativa para buscar, leer y aplicarlos. El hombre siempre llevará consigo el juego.

PRIMERA EVALUACION (PRIMER GRADO)

.....
DICTADO DE PALABRAS

pez

.....
rana

conejo

ganso

almeja

gaviota

cocodrilo

1
7
DICTADO DE ENUNCIADOS:

La rana brinca mucho

TEMA DE REDACCION:

El maestro propone a los niños que escriban acerca del juego que más les gusta.

PRIMERA EVALUACION (SEGUNDO GRADO)

DICTADO DE PALABRAS

ver

alto

unos

tiempo

cielo

Enrique

viernes

clavel

cacahuate

cuenta

DICTADO DE ENUNCIADOS

Enrique compra unos cacahuates

En el árbol están unos pajaritos

TEMA DE REDACCION:

El maestro propone a los niños que escriban acerca de lo que más les gusta de sus vacaciones.

EVALUACION FINAL (PRIMER GRADO)

DICTADO DE PALABRAS:

gis

lápiz

libro

cuaderno

tijeras

pegamento

escritorio

dulce

naranja

7

DICTADO DE ENUNCIADOS:

Mónica busca su gis

La maestra trajo un paquete azul y blanco

ESCRITURA LIBRE:

El maestro propone a los niños que escriban acerca de lo que más les gustó de su escuela

EVALUACION FINAL (SEGUNDO GRADO)

DICTADO DE ENUNCIADOS

Los niños comieron las nueces que les trajo su mamá

Los libros que trajeron ayer tienen historias bonitas

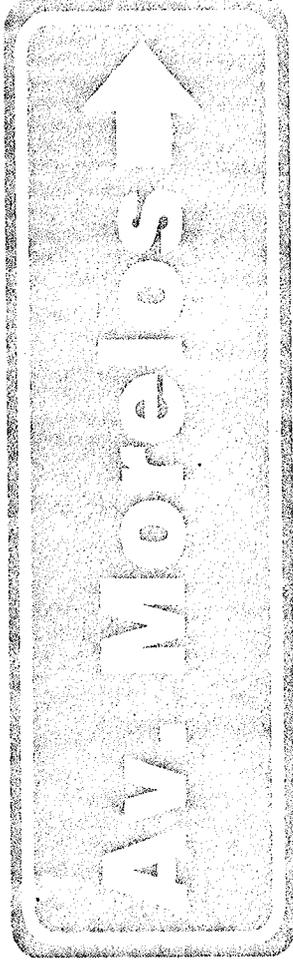
Algunos niños juegan y cantan en el patio.

TEMA DE REDACCION.

El maestro propone a los niños que escriban acerca del lugar donde viven.

Mayúsculas y minúsculas

- Que los alumnos descubran los usos de las letras mayúsculas.



1. El maestro propone a los alumnos entablar una charla sobre el lugar donde viven; pide que mencionen los nombres de algunos objetos que hay en su casa, así como en su calle, la colonia, las tiendas y los parques cercanos.
2. Escribe en el pizarrón la lista de palabras que dicen los niños, utilizando letras mayúsculas o minúsculas, según corresponda.
3. En seguida el maestro interroga a los alumnos sobre las semejanzas y diferencias entre las palabras que integran el listado, dirigiendo las preguntas hacia el reconocimiento de la forma de las letras iniciales de las palabras. De acuerdo con las respuestas, el maestro reafirma o informa que las palabras que corresponden a nombres de personas, ciudades, colonias, comercios, en fin, nombres propios, se escriben con letra mayúscula al principio y que las palabras que nombran a cosas,

animales y plantas, es decir, nombres comunes, se escriben con letras minúsculas.

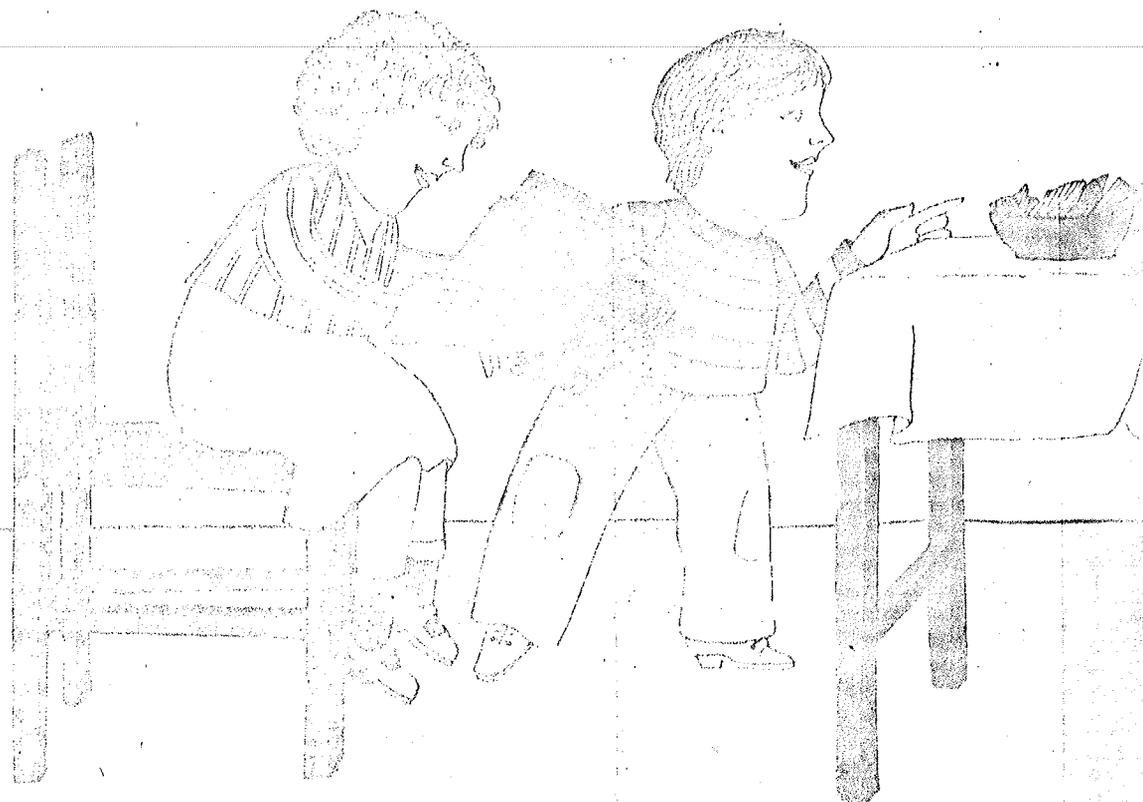
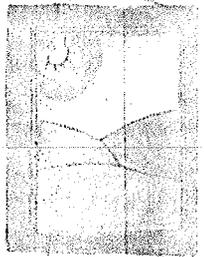
4. Pide a dos alumnos pasar al pizarrón para que seleccionen palabras y formen dos listas, una de las que inician con mayúscula y otra de las que inician con minúscula. Posteriormente otros niños leen ambas listas.

5. El maestro promueve la observación, en periódicos y revistas, del uso de las mayúsculas y minúsculas con fines publicitarios.

6. El maestro previamente selecciona del libro de lecturas una que contenga variedad de palabras que inicien con letras mayúsculas, e invita a los niños a buscar estas palabras y escribirlas en sus cuadernos. Después conversan sobre las palabras que cada quien encontró y justifican el uso de las mayúsculas.

P
A
N
A
D
E
R
Í
A

Los mexicanos nos parecemos



El otro día vino mi prima Carmela.
Ella nació en Tekom y yo en Tunkás.
Los dos somos de Yucatán.
Y los dos vamos en primero.
Cuando vio mis libros dijo que eran
iguales a los suyos.
Mi mamá nos dijo que a todos
los niños mexicanos nos dan
los mismos libros.



También nos dijo que la mayoría de los mexicanos hablamos español. Algunos hablan otras lenguas también muy bonitas, como el maya. Los mexicanos nos parecemos mucho. Ahora ya sé por qué. Y otra cosa: todos comemos chile y tortillas, tamales y tacos. ¡Qué rico!

Recorta y pega.

Mi prima Carmela nació en

Yo nací en

de Yucatán.

A todos

nos dan los mismos textos.

hablan otras

lenguas como

Tunkás.

Algunos mexicanos

el maya.

Los dos somos

Tekom.

los niños mexicanos



BIBLIOGRAFIA

- ANGULO Cabrera Antonio. El juego en la educación preescolar. Desarrollo social y cognoscitivo del niño. Col. Educación No.2 U.P.N. 1995, p.147
- DE VRIES Rheta. El juego colectivo. Propuesta para el aprendizaje de la lengua escrita. SEP. México 1991, p. 95
- GOMEZ Palacios Margarita. El niño y sus primeros años en la escuela. SEP. México 1995, p. 229
- GONZALEZ Graciela M. Antología. Cómo dar la palabra al niño. 1a. ed. México. Ed. El caballito S.E.P. 1985, p.153
- KLAUSMEIER Herbert J. William. Goodwin. Psicología Educativa. 5 ed. Tr. Jesús Villamizar Herrera. Colombia. Ed. Harla. 1977 (C1971), p. 527
- MUNGUÍA Zatarain Irma. Manual de Técnicas de Investigación Documental 2a. ed. México. U.P.N. S.E.P. 1985, p.233

PIAGET. Jean. Seis estudios de Psicología. España. Ed.
Barral 1971, p. 199

PIAGET Jean. Psicología y Pedagogía México. Ed. Ariel 1991,
p. 190

PIAGET Jean, P.Inhelder. Psicología del niño 12a. ed.
Madrid. Morata. 1984, 59-130 pp.

"Reflexiones en torno a las teorías del aprendizaje".
Perfiles educativos No. 2, México, sept.1983.
Editada por el Centro de Investigaciones y
Servicios Educativos de la UNAM.

S.E.P. Documentos Normativos (PRONALEES) (1995.) Subd.
de Educación Primaria en Ecatepec. 1995, p.2

S.E.P. Propuesta para el aprendizaje de la lengua
escrita. México. (1991). Subsecretaría de Educ.
Elemental. (1991), p. 95

S.E.P. Manual Propuesta para el aprendizaje de la lengua
escrita. México 1991, p. 117

S.E.P. Actividades didácticas (1 grado) México 1995

S.E.P. Español. Sugerencias para su enseñanza. Primer grado. 1a. ed. México, 1995, p. 89

S.E.P. Fichero. Actividades Didácticas. Español. Primer Grado. 1a. ed. México, 1995, p. 80

S.E.P. Libro del alumno primer grado. 1ed. México 1994, p. 114

U.P.N. Celestín Freinet. SEAD. 1ed. México. 1985, p. 123.

ZAPATA, Oscar A. El aprendizaje por el juego en la Escuela Primaria. 2a. ed. México 1995 Ed. Pax. p. 229