



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA
CENTRO PEDAGÓGICO DEL ESTADO DE SONORA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 26A



TESIS

✓
"EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LOS NIÑOS
DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA"

INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

PRESENTAN

JOSÉ ANTONIO NORIEGA VALENZUELA
SANTOS ERNESTO JIMÉNEZ GARCÍA

HERMOSILLO, SONORA

AGOSTO 1996

UNIDAD 26A

DICTAMEN PARA TITULACIÓN

30 de julio, 1996.

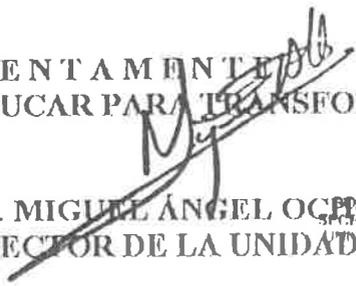
C. PROF. JOSÉ ANTONIO NORIEGA VALENZUELA,
P R E S E N T E .

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad, como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: "El juego como recurso didáctico en los niños de primer grado de primaria", Opción Tesis Modalidad Investigación Documental, manifiesto a usted que dicho trabajo reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza presentar su Examen Profesional.

ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"




LIC. MIGUEL ÁNGEL OCHOA SÁENZ
DIRECTOR DE LA UNIDAD 26A

HERMOSILLO, SONORA
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 26A
HERMOSILLO, SONORA

C.c.p.- Archivo.
MAOS'njmnm.

UNIDAD 26A
DICTAMEN PARA TITULACIÓN

30 de julio, 1996.

C. PROF. SANTOS ERNESTO JIMÉNEZ GARCÍA,
P R E S E N T E .

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad, como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: "El juego como recurso didáctico en los niños de primer grado de primaria", Opción Tesis Modalidad Investigación Documental, manifiesto a usted que dicho trabajo reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza presentar su Examen Profesional.

ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"



LIC. MIGUEL ÁNGEL OCTICIA SAAVEDRA
DIRECTOR DE LA UNIDAD 26A

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 26A
HERMOSILLO, SONORA

C.e.p.- Archivo.
MAOS'mjmm.

DEDICATORIA:

*A todos aquellos que hacen de la educación,
más que una profesión, una vida.*

ÍNDICE

	Página
Introducción	1
CAPITULO I FORMULACION DEL PROBLEMA	3
A. Antecedentes	3
B. Justificación	4
C. Definición	5
D. Objetivos	5
E. Marco de Referencia	6
CAPITULO II MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	8
A. Antecedentes del juego infantil	8
1. El juego y su naturaleza	10
2. Importancia psicopedagógica del juego infantil	11
B. Jerome Bruner	13
1. Generalidades	13
2. Las funciones fundamentales del juego infantil	14
C. Vygostky (Lev. Semenovitch)	17
1. Generalidades	17
2. El papel del juego en la práctica escolar	18
3. El papel del juego en el desarrollo del niño	24
4. Acción y significado en el juego	26
D. Jean Piaget	29
1. Generalidades	29

2. Desarrollo Cognoscitivo	29
3. Inteligencia	31
4. El juego	33
4.1 Concepto	33
4.2 Clases de Juegos	34
5. Pensamiento	38
5.1 Desarrollo del pensamiento	39
6. Psicomotricidad	43
6.1 Desarrollo Psicomotor	44
6.2 Sociomotricidad	46
6.3 Fomento de la Psicomotricidad	47
7. Esquema corporal	49
7.1 Generalidades	49
8. Socialización	51
CAPITULO III METODOLOGÍA	53
A. Elección del tema	53
B. Plan de trabajo	54
C. Recopilación de material	54
D. Organización y análisis	55
E. Redacción y presentación	55
CAPITULO IV RESULTADOS	56
A. Resultados	56
CAPITULO V CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	59
A. Conclusiones	59
B. Sugerencias	61

C. Sugerencias sobre el desarrollo psicomotriz para el aprendizaje de la
lecto - escritura63

BIBLIOGRAFIA 74

INTRODUCCIÓN

En este trabajo se enfatiza el juego como recurso didáctico en los niños de educación primaria; cuidando que la investigación cumpla con los requisitos académicos y metodológicos para llegar a conclusiones válidas y que sirva para futuras generaciones.

Entre las opciones presentadas, se eligió la investigación documental porque en las diversas fuentes de información existe una bibliografía abundante, además de la amplia experiencia que muchos compañeros tienen respecto al tema y la modesta experiencia del equipo.

Por tal motivo, en el capítulo I se analiza la formulación del problema, con sus respectivos incisos para resaltar la problemática y su justificación, objetivos y antecedentes del juego.

En el capítulo II que se refiere al marco teórico conceptual se revisaron varios autores que se han especializado en el tema haciendo énfasis en los diferentes estadios que se presentan en el desarrollo del niño, además de otros que sostienen otras posturas teóricas que refuerzan aún más los fundamentos técnico-metodológicos.

En el capítulo III se habla de la metodología de la investigación documental la cual se refiere a los cinco pasos incluidos en el manual de Técnicas y Recursos de la Investigación de la Univerisdad Pedagógica Nacional.

En el capítulo IV se concretizan los resultados que se infieren de todo el proceso realizado durante la investigación; y de alguna manera reflejan las inquietudes que se trabajaron tanto en el capítulo I como en el capítulo II.

Finalmente se llegó a las conclusiones y sugerencias donde se da una panorámica tanto a autoridades, padres de familia y maestros educadores para que resalten en su práctica docente el papel del juego a éstos últimos, y a las autoridades y padres de familia apoyen a los educadores con su mejor esfuerzo.

CAPÍTULO I

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

A. Antecedentes

En la educación primaria se debe de realizar una continuidad del programa de preescolar donde se manejan diversidad de actividades apoyadas en cantos y juegos, por lo cual es recomendable que durante los primeros grados de primaria, al menos, se les de importancia a las actividades lúdicas para que por medio de éstas los alumnos puedan adquirir y reforzar sus aprendizajes.

Durante el transcurso de la práctica docente se ha visto que el juego es indispensable en la adquisición de conocimientos y habilidades en los niños, por lo cual se debe de fomentar y nunca prohibir su realización dentro de las actividades del programa de educación primaria.

Por otro lado, se observó, que uno de los objetivos primordiales del plan de estudios de educación primaria, el de mayor prioridad es el dominio de la lectura, escritura y la comprensión oral, el cual también puede adquirirse por medio de actividades lúdicas, pero muy frecuentemente se utilizan otros tipos de métodos para alcanzar los objetivos marcados por el plan de estudios.

Si bien es cierto, que este tipo de actividades son de gran importancia dentro de la programación de los primeros grados de educación primaria, éstas se inician en el nivel preescolar.

Los objetivos centrales en este nivel son:

- Que mediante el juego el niño desarrolle sus potencialidades.
- Que obtenga cambios cualitativos en sus relaciones con las demás personas, con su medio social, su lenguaje y en general en el desarrollo y estructuración de su pensamiento.

Al tomar en cuenta estos objetivos se observó que dada la importancia del juego en los niños de preescolar y del nivel primaria, se recopiló información para dar a conocer las ventajas del juego como auxiliar didáctico en el proceso de enseñanza de los alumnos, y no nada más como una actividad de entretenimiento.

B. Justificación

En lo particular se desarrolló esta investigación documental debido a que se cree que el aprendizaje mediante el juego es importante en el desarrollo

integral del niño y que puede ayudar a los maestros a lograr mejores técnicas de enseñanza-aprendizaje.

Se pretende que los docentes logren concientizarse de la gran importancia que tiene el juego en las diferentes áreas del proceso educativo.

C. Definición

El juego es considerado como uno de los elementos más útiles en el proceso de aprendizaje de los niños ya que éste es su mundo, y es en el preescolar y primaria donde puede ser utilizado hacia el logro de un objetivo dirigido al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es ésta la razón por lo que se ha escogido este problema para estudio, enunciándolo de la siguiente manera:

“El juego como recurso didáctico en los niños de primer grado de primaria” y como propósitos a lograr se han planteado los siguientes:

D. Objetivos

- Caracterizar el desarrollo cognoscitivo del niño como aspecto integral de la formación de su personalidad a través del juego.

- Analizar el estudio del desarrollo psicosocial articulado al desarrollo cognitivo y psicomotor que integran la personalidad del niño.

- Conocer la función del juego en el desarrollo integral del niño.

E. Marco de referencia

El trabajo diario con los niños de la escuela primaria exige al profesor buscar nuevas alternativas para desarrollar las diferentes actividades de una manera eficaz. El despertar el gusto e interés por el juego dirigido a los niños de todos los niveles, implica modificar muchas prácticas tradicionales que se dan continuamente al interior de la escuela primaria.

Acercar al niño para que entre al mágico mundo del juego y darle libertad para que exprese sus conocimientos, pensamientos, etc. es toda una tarea que requiere de mucha paciencia, y que es responsabilidad del docente sacarla adelante.

El juego y el aprendizaje en el niño son procesos que se pueden integrar. El niño aprende a través del juego y puede jugar mejor cuando domina los elementos motrices del mismo. La libertad de los movimientos, adquirida como

resultado de un proceso de aprendizaje encuentra en el juego su mejor campo de acción.

El placer que proporciona el juego y el éxito obtenido durante su realización, para el niño son motivaciones que lo llevan a la adquisición de nuevos aprendizajes y al mismo tiempo se estimula y fortalece el proceso de investigación del alumno.

Ante esta situación anteriormente descrita, son muchísimas las acciones que debe realizar el maestro dentro del aula escolar, es por ello que se pone a consideración de las generaciones venideras esta investigación documental para despertar y hacer conciencia de la importancia del juego en el niño de cualquier edad y ofrecer todo esto a profesores de educación primaria y a todo lector en general.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

A. Antecedentes del juego infantil

La valoración de la importancia del juego data de remotas épocas, en las cuales se encuentran a grandes filósofos como Aristóteles y Platón interesados en el juego y lo analizaron desde diferentes puntos de vista.

El primero lo acerca a la felicidad y a la virtud mientras que Platón le concede un valor educativo, al transcurrir el tiempo y debido a los avances culturales crece la necesidad de tener conocimientos más ordenados de los alcances de éste y surgen diferentes enfoques.

La mayoría de los investigadores coinciden en que el juego es una necesidad vital tanto para el adulto como para el niño; independientemente de las diversas teorías acerca de su naturaleza y causa. Para Looke, “la libertad es la base que requiere el juego para darse en su plena expresión”. (1)

Juan Jacobo Rosseau ubica el juego dentro de la misma naturaleza infantil y lo sitúa como medio por el cual el niño amplía el horizonte del conocimiento del mundo y la sociedad.

¹ Apuntes sobre el desarrollo infantil Tema “ El juego” p. 4

Según Jean Paul Ritzer “el niño logra su autonomía espiritual, descubre sus alcances y establece su propio orden a través del juego”. (2)

Estos conceptos del juego generalmente teóricos encuentran su transferencia práctica con Froebel quien define el juego como “el espíritu más puro del hombre”. (3)

Decroly afirma que mediante el juego el niño se prepara para la vida; ya que es a través del juego mediante el cual el pequeño realiza las asociaciones mentales al traer a su mente recuerdos, abstracciones y juicios.

Por el contrario, J. L. Stone y J. C. Crurch consideran al término juego como cualquier cosa hecha por el niño y que no puede incluirse dentro de los asuntos serios de su vida.

Se encontró que para el niño en edad preescolar es común convertir en juego todo lo que hace.

Juy Jacquin contrapone el juego con el trabajo y afirma que “el juego se satisface en si mismo y le proporciona siempre placer”. (4)

² Idem. p. 5

³ Idem p. 5

⁴ Castillo Cebrián, Cristina, et. al. Educación Preescolar, Métodos, Técnicas y organización. P. 84.

El juego es una actividad libre mediante la cual el individuo puede establecer un equilibrio entre los aspectos psíquicos y biológicos, por medio de las asociaciones que le proporcionan placer.

1. El juego y su naturaleza

El niño al jugar estimula sus procesos madurativos a la vez que satisface las necesidades características de su propia naturaleza, él no lo sabe, por tal motivo no admite imposiciones en su juego. El pequeño juega únicamente por jugar, teniendo la finalidad en su propio juego.

El juego es algo que no se atiene a normas fijas, debido a que es una acción que tiene la versatilidad que cada niño le imponga, siendo aquí donde radica su valor educativo.

“La libertad es una necesidad para gozar, explorar, descubrir por si mismo, ésto estimula el espíritu creador que no se desarrollará, si la rigidez de normas y la imposición de los adultos constriñe estas actividades”. (5)

El niño al jugar se transporta a otro mundo, ya que cuando juega puede convertirse en cualquier ser imaginario y los objetos pueden adquirir formas diversas; la satisfacción que estos juegos proporcionan al niño es mayor entre menos edad tenga.

⁵ Idem P. 84.

El juego permite al niño descargar sus impulsos emocionales, calmar sus frustraciones, gozar con sus propias creaciones, exteriorizar sus pensamientos, realizar todo lo que es vedado en el mundo del adulto.

Es importante señalar que la pedagogía moderna y contemporánea concede al juego un carácter privilegiado como instrumento para propiciar la educación del hombre en las primeras etapas de su vida.

2. Importancia psicopedagógica del juego infantil

Es indudable que el juego ocupa un gran valor en el campo psicoanalítico, ya que es por medio del juego que el individuo muestra toda su espontaneidad, debido a que en esos momentos no puede o no sabe esconder los sentimientos que lo animan, pero no se puede decir que todas sus actividades corresponden a un fin de evasión.

En los últimos tiempos se ha demostrado gran interés por el estudio del juego infantil sobre todo por las áreas de psicología y pedagogía.

En la actualidad se concede al juego un alcance pedagógico inmenso, ya que es visto como uno de los medios más eficaces para educar al niño.

Se puede decir que el juego del niño es el comportamiento lúdico verdadero, el cual guarda estrecha relación con su personalidad y su estudio permite concebir como un todo, su vida afectiva, motriz, social y moral.

La pedagogía moderna en la teoría psicogenética de Piaget, sugiere al juego como auxiliar didáctico teniendo en cuenta que es el comportamiento más auténtico, natural y expresivo del niño, sobre todo en la etapa preescolar, es el pequeño en este período el que convierte en juego todo lo que hace.

Es a través del juego que el niño exterioriza su pensamiento, se desarrolla individual y socialmente, además de que el mismo juego es un vehículo ideal para transmitir un orden de ideas normativas generales.

Al utilizar el juego dentro del proceso educativo, se convierte éste en una actividad variada, amena y de un atractivo especial para el niño.

El juego es considerado como el elemento de la naturaleza infantil que pone al educador en contacto con el niño, y le ofrece plena oportunidad de conocer las necesidades y reacciones más íntimas de esta etapa preescolar. A través de la actividad lúdica el niño desarrolla su pensamiento en un proceso que implica el paso de las estructuras más simples a las más complejas.

El juego es el eje del desarrollo cognoscitivo y motor de la expresión de la inteligencia misma. Además de revelar facetas de la personalidad, el juego también muestra aspectos variados de la formación cultural del niño. Por todos estos atributos el juego brinda a la educación un campo amplio de acción.

B. Jerome Bruner

1. Generalidades

Psicólogo estadounidense, supuestamente establecido en Inglaterra, nació en 1915 Se ocupó inicialmente de problemas de psicología social y su relación con la "percepción". (observó que los niños menos favorecidos económica y culturalmente perciben como mayor el tamaño de sus necesidades que los niños pertenecientes a las clases más favorecidas).

A mediados de los años cincuenta se interesó por los problemas cognitivos (siendo uno de los primeros en el desarrollo de la psicología cognitiva). Posteriormente aplicaría su conocimiento al trabajo de la educación.

Sin lugar a dudas se puede observar la necesidad del juego en el nivel escolar. Sin embargo, no se debe ignorar la importancia que existe en el diálogo, entre quienes investigan sobre el desarrollo infantil y quienes se dedican a tratar diariamente a niños, tanto en educación inicial (guarderías), como en los niveles de preescolar y primaria, éste debe ser renovado constantemente.

Diversos investigadores como biólogos, psicólogos y lingüistas han aportado sus conocimientos en relación al conocimiento humano, los cuales son muy importantes pues nos ayudan a la orientación de la educación y el juego de los niños.

Hoy en la actualidad los esfuerzos que realizan los diferentes investigadores, en cuanto al desarrollo infantil van dirigidos hacia un objetivo común: el niño.

2. Las funciones fundamentales del juego infantil

En los escritos e ideas que expone Bruner trata de analizar las consecuencias prácticas que se obtienen al llevar a cabo actividades lúdicas con los niños. Tales consecuencias las relaciona con la manera de cómo organizar el

juego en los grupos infantiles, de tal forma que se pueda ayudar a los niños desarrollar sus potencialidades y aptitudes y que su existencia sea más llevadera.

Para dar seguimiento a sus ideas, Bruner esquematiza lo que él consideró funciones fundamentales del juego infantil de la siguiente manera:

En primer lugar, Bruner supone que el juego es una disminución de las consecuencias que pueden derivarse de los errores que se cometen. El juego es una actividad que no tiene consecuencias frustrantes para el niño, aunque se considere como una actividad seria. Este es un medio excelente para poder explorar, por lo tanto, el juego es en sí mismo un motivo de exploración, ya que a través de él se pueden apreciar las cualidades, las aptitudes, los sentimientos y las potencialidades desarrolladas en el niño.

En segundo lugar, la actividad lúdica se manifiesta por una pérdida de la relación entre los medios y los fines.

Los niños muy frecuentemente cambian los fines para que se ajusten a los medios que acaban de descubrir o modifican estos medios para que se adapten a fines nuevos.

Estas modificaciones que realiza el niño se deben a la consecuencia directa de la misma satisfacción que les proporciona el juego.

Como se puede observar, el juego no sólo es un medio para la exploración sino también lo es para la invención.

Una de las características del juego es que no está excesivamente vinculado a sus resultados.

Los niños van cambiando aquello que pretenden alcanzar y que permiten a sus fantasías e ilusiones que reemplacen esas metas o fines que persiguen. Cuando ellos logran esos cambios, surge luego el enfado con la actividad que realizan. De ahí que los niños cambian o modifican sus actividades de juego constantemente, haciendo que estas sean lo más variadas posible, logrando que la estructuración y combinación de las cosas con que juega, varíen.

En tercer lugar, Bruner menciona que el juego se desarrolla en función de algo. Dice que por medio de éste se despierta el interés del niño, quien representa lo que ve y observa y mediante el juego trata de llevarlo a cabo.

En cuarto lugar, refiere que el juego es una proyección del mundo interior y que éste se contrapone al aprendizaje, lo que el niño siente lo expresa a través del juego.

Las actividades o sucesos que el niño observa en el medio que se desenvuelve (su mundo externo) llega a exteriorizarlos, hasta hacerlo parte de él

mismo. "En el juego transformamos el mundo exterior de acuerdo a nuestros deseos, mientras que en el aprendizaje nos transformamos nosotros para conformarnos mejor a la estructura de ese mundo externo".⁽⁶⁾

Por último, se dice que el niño experimenta placer al realizar sus actividades lúdicas en el "juego". Frecuentemente, los niños no pueden evitar el sentir placer cuando, en los juegos que realizan, logran superar algunos obstáculos.

C. Vygostki (Lev. Semenovitch)

1. Generalidades

Psicólogo soviético (Orscha 1896-1934). Desarrolló una de las teorías de la lengua más matizada por influencias socio-históricas. Estudió en Moscú, trabajando en el campo de la psicología y psicopatología. Concebía el pensamiento como derivado particularmente de la internalización del diálogo externo. El énfasis de Vygostki sobre la capacidad humana de sustituir y revivir las estructuras conceptuales primeras, es también un énfasis sobre la multiplicidad de los modos del desarrollo lingüístico y conceptual.

⁶ Bruner, Jerome. Juego, pensamiento y lenguaje. El niño: Desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. P. 86.

2. El papel del juego en la práctica escolar

Según la teoría histórico-social de Vygostki el juego a ocupado un papel de mucha importancia en el desarrollo de la práctica docente de las instituciones preescolares. Dentro de su proceso de desarrollo el niño va cambiando constantemente, en él se va acrecentando el desenvolvimiento de las funciones intelectuales. En base a esto el niño es catalogado como un teórico; independientemente de su nivel más alto o más bajo de avance intelectual, pasa de un estadio a otro. No se deben de pasar por alto las necesidades y motivaciones del niño que lo llevan a actuar de una u otra manera, si así se hicieran jamás se llegaría a comprender su progreso de un estadio evolutivo a otro, ya que todo avance mostrado se relaciona con un cambio profundo respecto a las inclinaciones, estímulos e incentivos.

El aspecto central de esta teoría es la maduración continua de las necesidades del niño, la cual argumenta que es a través del juego como se obtienen nuevos aprendizajes los cuales repercutirán directamente en la construcción y maduración de las estructuras cognoscitivas del menor, propiciando además la satisfacción de ciertas necesidades. Por esto se obliga a

comprender el carácter especial de estas necesidades, ya que de no hacerlo se imposibilita entender la singularidad del juego como una forma de actividad. En el proceso del juego tiene lugar la transformación de la psiquis del niño.

Las dificultades que representan el organizar el proceso del juego creativo, aunado a la incapacidad del educador para ubicarse en el juego infantil y dirigirlo, conlleva a que el docente en vez de programar actividades de esparcimiento creativo (las cuales con frecuencia provocan alteraciones de orden, ruido, etc.) opte por organizar tareas en las cuales todo transcurre tranquila y fácilmente.

La naturaleza psicológica del juego en sí debe de permitir comprender la importancia que éste tiene en el desarrollo del niño, así como dar la clave para dominar el proceso del juego ya que de esta manera se aprende a dirigirlo conscientemente para utilizarlo como medio educativo y mejor desenvolvimiento del niño.

Galifred-Granjon en sus investigaciones señalan que el juego en el niño preescolar, es la actividad más libre que éste presenta, ya que el alumno no sólo elige el tema del juego, sino también que los objetos utilizados en el juego se

diferencian del uso habitual que se le da, estas acciones están determinadas por los significados que el mismo niño les otorga en el juego.

La libertad creativa del juego es la entrega con la cual el niño expresa todas sus emociones que le causan gran satisfacción. Esta saturación emocional del juego es tan fuerte y tan evidente que se pone en primer plano.

Es a través del juego que se desarrolla el carácter voluntario y toma de conciencia por parte del niño, de sus acciones y de su propio yo, además de incorporar los acontecimientos infantiles sobre la realidad social, también los eleva a un nivel superior y le transmite un carácter conciente y generalizado. A través del juego el mundo de las relaciones sociales se introduce en la vida del niño y lo eleva a un nivel significativamente más alto. Aquí es donde se encuentran unos de los rasgos esenciales del juego, en ello está una de las significaciones más importantes para el desarrollo de la personalidad infantil.

La teoría histórico-cultural soviética de Vygostki sostiene que para caracterizar un juego es importante, aparte del argumento, conocer el contenido ya que éste es lo que el niño destaca como aspecto principal en las actividades del alumno. Así se encuentra un mismo argumento con diferentes contenidos, dependiendo estos de las edades de los niños.

En la edad preescolar el contenido de los juegos se reduce a acciones con objetos. En el niño de esta edad el juego surge según el objeto que tenga a la mano. Es frecuente en ellos el juego basado en las relaciones humanas y en los juegos de ejercicio.

Posteriormente, la reproducción de las relaciones humanas pasa a ser el eje principal del juego. Por otro lado, preescolares entre cuatro y cinco años, no repiten acciones muchas veces, sino que a cada una le sucede otra.

Es a través del juego como los niños conocen la vida social del adulto, comprenden sus funciones y las reglas que rigen el mundo entre los adultos.

En los preescolares de mayor edad (5-6 años) el contenido del juego, es el riguroso respeto a las reglas del papel que han asumido. En el desarrollo del juego insisten frecuentemente en realizar las cosas tal y como se hacen en realidad. De tal manera que el desarrollo del argumento y el contenido del juego son muestras inequívocas de que el niño comprende cada vez mejor el contenido de la vida social de los adultos.

Vygostki señala: "que en el juego los niños mantienen relaciones de dos tipos: las lúdicas y las reales. Las lúdicas son las que se establecen según el argumento y el papel que desempeña cada uno. Las relaciones reales entre los niños son las que surgen como compañeros que realizan una cosa común, ello les permite ponerse de acuerdo sobre el

argumento, la distribución de los papeles y discutir las cuestiones y equívocos que pueden surgir". (7)

Apoyándose en las actividades lúdicas los niños producen una forma determinada de comunicación, éstas le requieren iniciativa y coordinación de sus actos con los demás para establecer más comunicación durante los episodios de estas actividades.

Otro de los aspectos de esta teoría es la que se basa en las vinculaciones reales entre los niños, los cuales pueden ser dadas por el propio juego, sobre todo cuando están de acuerdo respecto a la actividad pero también pueden irse presentando durante el desarrollo de la misma. Las relaciones nacidas del propio juego son trasladadas muchas veces a las determinadas por el argumento lúdico.

Mediante el juego se puede constatar que se desarrolla la atención y la concentración dinámica, así como la memoria activa del niño, ya que por medio de éste se concentra mejor y recuerda mejor las cosas por lo anterior descrito, se constató que la actividad lúdica influye poderosamente en la formación de los procesos psíquicos.

⁷ Idem. P. 43.

Las condiciones del juego obligan a la concentración en los objetos presentes y en la situación lúdica, ya que el niño no recuerda las reglas, terminará siendo rechazado por los demás. La necesidad de comunicación los obliga a concentrarse y a memorizar. Aquí es donde la situación y la acción lúdica influyen de manera permanente en la actividad mental del preescolar.

Es el juego el factor principal por medio del cual se introduce al niño en el mundo de las ideas.

Durante el juego de argumento y de los roles las experiencias extraídas de las relaciones lúdicas y de las reales, permite sentar las bases de una propiedad mental especial que permite al niño situarse en el lugar de otra persona por preveer el comportamiento de ella y poder obrar en consecuencia.

Vygostki (1936) encontró gran influencia del juego sobre el lenguaje, ya que la situación lúdica exige a los participantes determinado desarrollo de la comunicación, ya que el niño que durante el juego no puede expresar claramente sus deseos, que presenta incapacidad para comprender las instrucciones verbales de los demás, será visto como una carga para sus demás compañeros.

El juego fomenta el desarrollo de la imaginación, ya que por medio de él, el niño aprende a sustituir unos objetos por otros, a interpretar papeles distintos, etc.

Según Vygostki en las diferentes etapas de la infancia preescolar, las actividades de dibujo y la construcción se encuentran muy relacionadas con el juego. La afición por éstas tienen inicialmente un carácter lúdico, ya que estas acciones forman parte de una idea lúdica.

3. El papel del juego en el desarrollo del niño

Vygostki difiere de la definición de que el juego es una actividad placentera para el niño ya que esta resulta inadecuada por dos razones. Una, expresa el que existen un sin fin de actividades que proporcionan al niño mayores experiencias de placer que el juego, ejemplo el succionar un chupete. La otra, por que existen juegos que únicamente producen placer si el niño encuentra interesante el resultado; éstos suelen predominar al final de preescolar y al inicio de la etapa escolar, siendo éstos los juegos deportivos ya que a menudo son frustrantes si el resultado es desfavorable para el niño.

No se debe ignorar el hecho de que el niño satisface ciertas necesidades por medio del juego, la sucesiva maduración de los niños, es un eje central. Si no se comprende el carácter especial de estas necesidades, no se podrá entender la singularidad del juego como una forma de actividad.

El niño tiende a gratificar sus deseos de modo inmediato. Al alcanzar la edad escolar, emergen numerosas tendencias irrealizables y deseos pospuestos.

Vygostki asegura que: "si las necesidad que no pudieron realizarse inmediatamente en su tiempo no surgieran durante los años escolares no existiría el juego ya que éste parece emerger en el momento en que el niño comienza a experimentar tendencias irrealizables". (8)

Al inicio de la edad preescolar, al aparecer deseos que no pueden ser mediatamente gratificados u olvidados y si aún persiste la tendencia a la inmediata satisfacción de los mismos (características del estado precedente) se observa un cambio en la conducta del pequeño. Para resolver esto, el niño preescolar entra en el mundo del juego el cual es ilusorio e imaginario, en él todos los deseos por irrealizables que parezcan encuentran cabida. Es a partir de aquí que se forma un nuevo proceso psicológico que es la imaginación, éste no está presente en la conciencia de los niños pequeños.

⁸ L. S. Vygostki. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. P. 142.

4. Acción y significado en el juego

Se ha comprobado que el juego tiene gran influencia en el desarrollo del niño.

Para un niño menor de tres años es imposible ubicarse en una situación imaginaria para desarrollar el juego, pues es una forma nueva de conducta que lo libera de las coacciones a las cuales se ve sometido. La conducta de estos niños está determinada en gran parte por las condiciones en las cuales se desarrolla la actividad.

En el juego la acción surge a través de las ideas más que de las cosas por ejemplo, un palo de madera se convierte en un caballo, un trapo en una muñeca, etc.

La acción de acuerdo con la reglas está determinada por las ideas no por los objetos en sí mismo.

El juego proporciona un estadio transicional en esta dirección cuando un objeto "X" por ejemplo: un palo, se convierte en un punto de partida para separar el significado de la palabra caballo del caballo real.

Durante el juego, surge una contradicción interesante en la cual funde las acciones reales y los objetos reales. Esto es lo que caracteriza la naturaleza

transicional del juego, es un estadio entre las limitaciones puramente situacionales de la temprana infancia y el pensamiento adulto, que pueden estar totalmente libre de situaciones reales.

La actividad lúdica determina la evolución del niño, se puede preguntar: ¿Cómo cambia el juego? se debe señalar que el pequeño comienza con una situación imaginaria la cual inicialmente está muy cerca de la situación real. Es más memoria en acción que una situación nueva e imaginaria.

Durante el desarrollo del juego, se observa un avance hacia la realización conciente de un propósito por lo cual no se debe pensar que el juego es una actividad sin objetivos.

El propósito es el que decide el juego y justifica la actividad. El objetivo, determina la actividad refleja del niño con respecto al juego.

Se piensa que cuando un niño juega es totalmente libre de determinar sus propias acciones. Sin embargo, esta libertad es ilusoria, ya que sus acciones están supeditadas al significado de las cosas, por lo cual el pequeño se ve obligado a actuar en consecuencia.

El crear una situación imaginaria, desde el punto de vista del desarrollo, puede considerarse como una forma de desarrollar el pensamiento abstracto.

El desarrollo de las reglas nos lleva a acciones en cuya base de la división entre el trabajo y el juego resulta posible una división con la cual se encuentran los niños al acceder a la etapa escolar.

Tanto para el niño de tres años como para un adolescente el juego es algo sumamente serio, aunque es obvio, en un sentido muy distinto de la palabra.

Para el niño pequeño, la seriedad en el juego significa que juega sin separar la situación imaginaria de la real. Para el niño en edad escolar el juego se convierte en una actividad más limitada, la mayoría de la veces de tipo atlético, el cual desempeña un papel específico en el desarrollo del niño lo cual para el preescolar carece de significado.

Cuando el pequeño llega a la edad escolar, el juego no desaparece, sino que éste se introduce en las actitudes adoptadas por el niño frente a la realidad.

La esencia del juego es la nueva relación creada entre el campo del significado y el campo visual, o sea, entre situaciones imaginarias existentes solo en el pensamiento, y situaciones reales.

Visto de manera superficial el juego tiene poca semejanza con la forma mediata y compleja del pensamiento, y la voluntad a la que nos remite.

Es a través de un análisis interno y profundo que se puede determinar el curso y el papel en el desarrollo del mismo.

D. Piaget, Jean (1896-1980)

1. Generalidades

Sabio suizo. Desde 1927 elaboró una teoría del desarrollo cognitivo del niño con un método de análisis básicamente clínico (observación del niño y su contorno, formulación de una hipótesis explicativa y verificación de la hipótesis por medio de leves introducciones del entorno). La teoría genética del desarrollo cognitivo del niño, elaborada por Jean Piaget, reposa en conceptos básicos: Estructuras que varían a través de los estadios y contenidos, y funciones de organización y adaptación (asimilación y acomodación), que son invariables. Este desarrollo lo subdivide en cuatro períodos que abarcan desde los dos hasta los quince años (sensoriomotor, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales). La obra de Piaget ha hecho importantes aportaciones al estudio de la inteligencia y del lenguaje, así como a la epistemología.

2. Desarrollo cognoscitivo

Es un proceso evolutivo, continuo que se lleva a cabo a través de una serie de etapas de maduración y crecimiento, en las cuales el niño va sufriendo

cambios en su inteligencia, pensamiento y lenguaje; claro que cada uno de estos cambios que se vayan presentando en el niño serán de acuerdo a su edad.

En cada frase éste conoce el mundo de distinto modo y usa mecanismos internos diferentes para organizarse. Las capacidades ya obtenidas las utiliza como refuerzo para actividades posteriores y así lograr desarrollarlas mejor.

El niño capta conocimientos de distintas maneras ya sea imitando o relacionando lo ya conocido con las experiencias o vivencias nuevas, de esta manera relaciona a su pensamiento con los hechos.

El ambiente familiar, ambiente social, psicológico, juego, alimentación, así como el aprendizaje influye de manera directa en el desarrollo cognoscitivo del pequeño. Simplemente porque si no tiene conocimiento no podrá tener mayor facilidad para su desarrollo y desenvolverse dentro del medio en el que se encuentra.

Los genes hereditarios ejercen gran influencia en su desarrollo ya que se ha comprobado que un hijo de una familia en la cual la alimentación es muy pobre, entonces será un niño con menos capacidad, ya sea en su lenguaje, pensamiento o inteligencia que aquel que ha tenido una mejor alimentación.

3. Inteligencia

Es la capacidad que comprende un aspecto de la condición biológica, en la cual el sujeto por medio de la acomodación y asimilación va a tener nuevas experiencias que le ayudarán a enfrentarse a los problemas que se le presenten en su vida, contribuye también a desarrollar su lenguaje y a mejorar su socialización, esto es, que el niño adquiere conocimientos que integrará posteriormente a los ya conocidos.

El individuo desde su nacimiento empieza a desarrollar su inteligencia la cual dependerá tanto de los factores genéticos como de los sociales y ambientales.

El pensamiento se desarrolla a través de tres fases consecutivas que son:

La sensoriomotriz (de 0 a 2 años)

La de la inteligencia preconceptual (de los 2 a los 4 años)

La del desarrollo intelectual del niño, es decir la del pensamiento intuitivo (de los 4 a los 7 años).

La primera fase del pensamiento que es la sensoriomotriz se explica de acuerdo a seis estados sucesivos de organización que están regidos por el uso de

los reflejos, a los cuales le van sucediendo combinaciones mentales, esta etapa comprende hasta alrededor de los 24 meses.

En la fase preconceptual la vida del niño es de permanente investigación, abarca de los 2 a los 4 años aproximadamente, en esta edad el niño investiga todo, en sí esta es la edad de las preguntas. A diario descubre nuevos símbolos los cuales utiliza en la comunicación consigo mismo y con los demás.

Encontramos que el niño de 2 a 3 años es capaz de utilizar el lenguaje para expresar sus experiencias propias. Conocen para que sirve cada paso pero sin embargo los utilizan para realizar otro tipo de actividades, no tienen ubicación espacial ni de tiempo, por ejemplo para decir ayer fui al parque, dicen mañana fui al parque.

En esta etapa el menor se encuentra en transición del egocentrismo, se da cuenta de que no es el único, sino que otros existen a su alrededor. El juego es la actividad primordial de esta etapa, todo para ellos es juego, y utilizan la imitación la cual es excelente debido a que no es compleja, por ejemplo, imitan al papá, a la mamá, a la comadrita, al doctor, etc.

La etapa del pensamiento intuitivo se da a partir de los cuatro hasta los siete años, aquí el interés del niño es puramente social con el mundo que lo

rodea, su contacto repetido con otras personas de manera indirecta hace que el niño sea una persona egocéntrica y a la vez contribuye a que tenga una mayor participación social.

Su lenguaje es más apropiado aunque no comprensible del todo, el niño platica consigo mismo y su pensamiento consiste principalmente en la verbalización de los procesos mentales, es difícil para ellos concebir de manera simultánea dos ideas, cambian la imitación hacia la fantasía aunque de todas maneras sigue influyendo la imitación pero tienen la tendencia a fantasiar, asimismo distinguen los líquidos de los sólidos, lo mucho de lo poco y de que el todo tiene sus partes.

4. El juego

4.1 Concepto

El juego es una actividad lúdica por medio de la cual el niño crea un mundo de fantasías, despierta su imaginación y desarrolla sus capacidades físicas y mentales, así como también contribuye al proceso de socialización con los demás niños.

El juego interviene en todos los organismos, no únicamente los formados por niños, sino en el de los adolescentes y adultos, ya que pasa a ser una actividad complementaria de descanso y recreación.

El juego es uno de los elementos universales más importantes en la vida de las personas. Enseña pautas, cambios de posturas, actitudes que se modifican con el tiempo, ofreciendo un medio relativamente seguro para el aprendizaje y la adaptación al medio.

“El juego es más que un fenómeno interesante para ser advertido y luego olvidado. Es una herramienta que debe utilizarse en la enseñanza de los niños”.⁽⁹⁾

En realidad, el juego debe cumplir una función en la actividad de enfoque simbólico lo cual es esencial para el aprendizaje y se encuentra implícito en la adquisición temprana del lenguaje.

4.2 Clases de juegos

El juego que contiene esencialmente los elementos evolutivos precedentes se divide en cuatro clases:

⁹ Johnston/Johnston. Desarrollo del lenguaje. P. 198.

- a. Juego físico: Es el que pone énfasis en la acción, desarrollando músculos y reflejos, explorando las relaciones físicas, gravedad, resistencias, etc.
- b. Juego de manipulación: Implica los intentos de dominar el medio ambiente, el asir, el alcanzar, la coordinación de manos y ojos, etc.
- c. Juego simbólico: es el que implica el uso de símbolos para “imitar la realidad” de acciones, juego de títeres, construcción de edificios, etc.
- d. Juego de entretenimientos: se basa en las reglas o disposiciones del juego cooperativo, en elaborar funciones de muchos niveles, diagramadas por un grupo de niños o instruídas por un miembro a un grupo, etc.

“El juego tan necesario para el crecimiento se desarrolla a lo largo de toda la vida y produce sus efectos en casi todas las etapas de la vida humana. Su proceso es más importante que los juegos específicos que emplean”. ⁽¹⁰⁾

Piaget señala el comienzo del juego como el placer funcional. En el comienzo del segundo año, algunos niños pueden ejecutar lo que Piaget denomina como símbolos lúdicos, o juegos de ficción. Por ejemplo, el niño puede arrullar a un bebé hecho con papel enrollado.

¹⁰ Idem. P. 200.

La finalización del período sensoriomotor marca el inicio de una nueva etapa en el desarrollo del juego. Ahora los niños son capaces de jugar en una forma bastante real con artículos familiares.

En este período se registra también el comienzo del lenguaje verbal que, con el juego de imitación está basado en la formación simbólica.

Durante la primera mitad del período preoperacional (de 2 a 4 años) los niños construyen el juego del lenguaje simbólico, centrándose en la actuación, mientras comienzan a explorar y ampliar los parámetros de su mundo. A medida que se desarrolla el lenguaje, el conocimiento y el juego se van integrando hasta formar una base para la funcionalidad necesaria aproximadamente a los 7 años de edad, la transición entre los períodos preoperacionales y operacional concreto.

“Los niños logran el equilibrio cuando se acomodan a la realidad y asimilan la información proveniente de ésta. Entre los 2 y 4 años, el juego simbólico se ha desarrollado en su máxima expresión”.⁽¹¹⁾

Entre los 2 y 4 años los niños son egocéntricos y todavía no son capaces de jugar de una manera realmente cooperativa con otros niños. Sólo juegan sus

¹¹ Idem. P. 202.

propios juegos en compañía de otro niño. Los niños menores de 4 años no se dan cuenta de que las reglas son para todos y que ellos operan por mutuo acuerdo.

Cuando los niños alcanzan los cuatro años, son capaces de operar dentro de un sistema de reglas, y son factibles los juegos más creativos.

Cuando el niño crece y madura lo bastante como para cursar preescolar, se encuentra preparado para el simbolismo colectivo de los juegos de grupo.

Los juegos permiten a los niños perfeccionar el sentido de las interacciones sociales. Durante la actividad, aprenden la forma de acercarse a diversas situaciones sociales y a reaccionar adecuadamente. Un sentido de juego limpio y de honestidad se desarrolla a partir de estas interacciones y de las profundas percepciones que éstas brindan.

Este juego es puramente social y desempeña un papel importante en la socialización del niño. Se caracteriza por estar organizados mediante una serie de reglas las que deben ser respetadas por cada uno de los integrantes del grupo, de tal manera que se establece la cooperación entre ellos y al mismo tiempo una competencia.

Dentro de esta categoría encontramos por ejemplos los siguientes juegos: policías y ladrones, las canicas, el escondite, los colores, las encantadas, la víbora de la mar, etc.

El juego es una actividad de gran importancia para el desarrollo de la inteligencia ya que a través de ésta el niño piensa, imita, desarrolla su creatividad e imaginación, le da vida a los objetos, etc. se socializa más y la inteligencia a través del juego tendrá su máximo desarrollo.

“Los personajes ficticios que el niño toma como compañero dice Piaget, adquieren existencia sólo para que sirvan de auditores benévolos y espejos para el yo. Su invención es un equivalente de lo que será en el adulto el pensamiento interior, en la forma que ha permanecido egocéntrica (fantaseo diurno), del mismo modo que el monólogo, a esta edad (4 a 5 años), equivale más tarde al lenguaje interior”.⁽¹²⁾

5. El pensamiento

El pensamiento es tanto una actividad como habilidad individual del hombre que va orientada hacia la solución de problemas que se le presenten a la persona tanto en el presente como en el futuro, usando imágenes del pasado, presente y futuro para poder darle solución a cada uno de ellos.

¹² Enciclopedia de la Psicología Océano. El desarrollo del niño. P. 119.

Entre mayor capacidad de inteligencia posea una persona mejor será su pensamiento, una persona que tenga más experiencia, su pensamiento será más hábil, personas que rechazan pensar, menos habilidad tendrán para resolver los problemas que se le presenten en su vida.

El pensamiento se vale de la memoria porque se tiene que recordar hechos pasados, por ejemplo, cuando una persona sueña y después quiere recordar qué fue lo que soñó, es en ese momento que está utilizando el pensamiento.

El pensamiento se caracteriza porque es propio del ser humano pero se lleva a cabo individualmente, el cual utiliza estímulos ausentes, pasados y presentes los cuales van orientados a darle solución a los problemas futuros de las personas, es planear lo que se va a realizar o hacer, el pensamiento suele confundirse con el recuerdo o el estar soñando despiertos se da en todas las personas y a la vez puede ser privado sin que nadie esté enterado de ellos, se puede expresar a través de palabras, símbolos, mímicas, gestos, movimientos o por medio de acciones.

5.1 Desarrollo del pensamiento

El desarrollo del pensamiento se da en tres etapas continuas que son : la

sensoriomotriz que abarca al niño de cero a dos años, la etapa preoperacional que comprende al niño de dos a cuatro años y la última etapa que es la del pensamiento intuitivo que se da en el niño de cuatro a siete años aproximadamente.

En la etapa sensoriomotriz el pensamiento del menor está marcado por el cambio gradual de comportamiento reflejo, del comportamiento intencional y por la ausencia de la representación. Las acciones que el niño ejecuta no están dirigidas por un pensamiento, la realiza por el puro placer de hacerlas.

El niño hace lo que se le ocurre al tener el objeto sin detenerse a pensar que va a hacer con ellos, los manipula y los utiliza como medio para alcanzar sus fines.

La segunda etapa del pensamiento o preoperacional la cual comprende al niño de dos a cuatro años de edad, es en la que el menor entra en el período de transición del pensamiento intencional al pensamiento lógico en el cual su pensamiento estará menos ligado a las experiencias.

En el pensamiento simbólico o de representación, el lenguaje adquiere mayor importancia al ir aprendiendo a distinguir objetos concretos y los

designan con lo que se le indica y así poco a poco aprenden a razonar simbólicamente en vez de motoramente.

La tercera etapa del pensamiento del niño es la del pensamiento intuitivo que se da en el niño de cuatro a siete años de edad. Esta etapa se divide en dos tipos de pensamiento que son: la del pensamiento sin dirección y el pensamiento dirigido.

El pensamiento sin dirección son las acciones inconscientes que el niño realiza, está dirigido por las necesidades e impulsos del individuo, acciones que lleva a cabo sin haberlas planeado, por ejemplo, cuando el niño juega con la escoba sólo elabora conceptos en presencia de los estímulos, ejemplo, el niño dice el limón da limones, más no amplía su concepto como el de los adultos que dice que el limón da limones que se pueden vender en el mercado.

El pensamiento dirigido, es cuando el niño trata de resolver los problemas que otros le han planteado, por ejemplo, le dicen no tires las canicas así porque no se vale, entonces el niño se pondrá a pensar pero no por sí sólo.

El niño a partir de hechos reales les dará diferentes usos a aquellos objetos, por ejemplo, jugará a las piedritas con frijoles, un pedazo de madera será un avión o le servirá de tenedor para comer.

“Los niños intuitivos empiezan a entender los múltiples puntos de vista y los conceptos relacionales aunque de modo incompleto y poco congruente. Una de las actividades críticas en todo el período preoperacional es la aparición de la representación simbólica”. (13)

El pensamiento y el juego están íntimamente relacionados ya que el niño va desarrollando su pensamiento a través del juego. Por medio de éste comienza el pensamiento humano, es por el juego que esta humanidad se desarrolla.

El pensamiento se clasifica en dos grupos que son: el realista y el autista.

A su vez el pensamiento realista se divide en el pensamiento libre y el pensamiento controlado. El libre es el inconsciente, está dirigido por las necesidades e impulsos del individuo.

El pensamiento controlado se clasifica en dos tipos que son: el crítico y el creador. El crítico es el que por lo regular forma juicios de todo, hace proposiciones, llega a conclusiones críticas.

El pensamiento creador es el que descubre nuevas relaciones y propone nuevas soluciones a los problemas.

El pensamiento autista se clasifica en dos tipos que son: El sincrético y el abnimista. el sincrético es el que depende de creencias de juicios del individuo

¹³ Carig Grace, J., et. al. Manual de psicología y desarrollo educativo. P. 276.

sin dar paso a los conocimientos científicos, no son compatibles con la realidad, por ejemplo, cuando el niño empieza a utilizar el lenguaje dice que las cosas son creadas como mágicas no usan la realidad, no comparan su pensamiento con la realidad.

El animista es propio de los niños y del hombre primitivo los cuales dan vida a los objetos.

6. Psicomotricidad

Es un término o palabras compuestas que es utilizado para explicar que los movimientos motores que realiza el niño están coordinados con la mente por medio de los cuales expresan su personalidad, ya que expresa sentimientos, deseos, aptitudes, impulsos, necesidades, intereses, expresan su lenguaje así como su inteligencia.

Las características que presenta la psicomotricidad son de que el niño antes de nacer realiza movimientos motores los cuales al ser psicomotores son innatos y están en continuo perfeccionamiento, representa la expresión de una coordinación bien definida entre la mente y el movimiento, la psicomotricidad

depende del desarrollo cognitivo, si no hay un buen desarrollo motor no habrá un buen desarrollo psicomotor.

Para que un niño tenga una buena psicomotricidad se recomienda estimularlo de manera adecuada, brindarle libertad de espontaneidad, es decir, entre mejores capacidades mentales y físicas tenga un niño, mejor será su psicomotricidad.

Un niño que ha sido reprimido no va a poder desarrollar su psicomotricidad adecuadamente.

6.1 Desarrollo psicomotor

El desarrollo psicomotor se inicia a partir de los dos años el cual tiene su base en el desarrollo motor.

A las doce semanas los niños pueden sostener su cabeza si se les voltea de lado, a las 16 semanas levanta la cabeza de la mejor forma, los músculos del cuello se desarrollan primero, pueden sostener su peso por medio de sus piernas, emplean los movimientos de agarrar la sonaja, los juguetes, ya no son movimientos reflejos sino voluntarios.

A los ocho meses se apoyan en objetos para mantenerse en pie, pueden gatear, arrastrarse y algunos niños pueden dar sus pasos solos, hacia los 10 meses son capaces de soltarse al andar dando sus primeros pasos, pueden dar pasos laterales; a los 12 meses la mayoría de los niños ya caminan, son capaces de moverse al ritmo de la música, y a veces hasta sentir cierto ritmo.

Hacia los dos años ya pueden correr pero no seguros, no logran frenar su carrera, no tienen control sobre ésta, son capaces de hacer torres hasta con seis cubos. Los trazos que hace un niño de dos a tres años son indefinidos. Son garabatos, no tienen ningún significado.

A los tres y cuatro años, las huellas de la infancia han desaparecido, corren bastante bien, pueden hacer saltos de longitud y de altura.

Las escaleras las suben alternando los pies, pueden sostenerse en un pie más no pueden brincar en uno solo, las torres que realizan son de nueve cubos, los trazos son más definidos, si se le pide que dibuje a su papá tratará de dibujarlo haciendo un dibujo para ponerle la nariz, el pelo, los cuales ya tendrán significado.

A los cuatro y cinco años ya pueden correr y cambiar de dirección al correr, el sentido de equilibrio está bastante desarrollado a esta edad, los saltos de longitud y de altura son mayores, ya son capaces de saltar en uno y dos pies.

A los cinco y seis años son capaces de dibujar el cuerpo del hombre entero con cabeza, cuerpo, pies y hasta ponerle el ombligo, etc.

De los seis años en adelante, adquieren habilidades como las de batear, patear en cierta dirección, etc.

“El desarrollo motor es indispensable para el aprendizaje de la escritura. En la actualidad se considera que una adecuada educación psicomotriz puede ser una forma de facilitar esta adquisición”. (14)

6.2 Sociomotricidad

La sociomotricidad se puede definir como la socialización del niño a través del movimiento, incluye todos los componentes psicosociales del comportamiento motor.

A través de la psicomotricidad el niño se relaciona con los demás por medio de los movimientos que ejecuta, las acciones y juegos que realiza.

¹⁴ Ídem. P. 14.

La sociomotricidad se caracteriza por subrayar la dimensión social de toda actividad física, estudia los componentes psicosociales del comportamiento motor. Encuentra su principal medio de desarrollo en el juego, porque limita y define el campo de acción de la expresión corporal, el movimiento es cultura más que naturaleza de esquema corporal.

Es un medio de identificación, comunicación y afectividad entre los jugadores.

Entre los factores que determinan la sociomotricidad se encontró el medio ambiente, intencionalidad que se marque dentro de un juego tendrá mucho que ver para su socialización, la herencia, el grado de madurez afectivo o emotivo en la actualidad de su sociomotricidad. Por medio del juego se puede educar a través de la sociomotricidad porque por medio de éste el niño adquiere destrezas y habilidades , realizando actividades complejas, día a día va adquiriendo un mejor conocimiento del mundo que los rodea y de la sociedad de la cual forma parte.

6.3 Fomento de la psicomotricidad

La educación debe tener entrada psicomotriz, uniendo lo mental con lo muscular.

Una educación fundamental puede y debe separarse a través del movimiento, las rúbricas esenciales son:

- a) Una educación del esquema corporal (conciencia y control del propio cuerpo).
- b) Una educación de las conductas motrices (equilibrio-coordinación-dinámica).
- c) Una educación de las conductas perceptivo-motrices (educación de la percepción espacio-tiempo).

Con la aplicación de esta educación se puede lograr:

- a. El desarrollo de una disponibilidad motriz fuente de adaptación de las solicitudes del medio, por oposición a la ejecución operatoria de estereotipos motores.
- b. La conciencia, el conocimiento, el control de sí mismo es decir, el dominio de los impulsos.
- c. El dominio corporal aparece como elemento fundamental del dominio del comportamiento.

- La educación psicomotriz (movimiento) ayuda a la formación de la personalidad, preparación para los aprendizajes escolares, resolución de dificultades afectivas y relacionales.

7. Esquema corporal

7.1 Generalidades

Es la conciencia o imagen que uno se ha formado de su propio cuerpo.

El niño integra su esquema de acuerdo a su propio sexo biológico, para ello influyen las personas que lo rodean, el niño debe convivir con personas de ambos sexos para que lleve a cabo comparaciones y logre definir su propio sexo.

Normalmente el niño toma posturas de hombre y la niña de mujer, el niño se forma de modelos que más observa y los que tiene más presentes siempre.

Entre los factores que intervienen para la adecuada o inadecuada formación del esquema corporal se encuentra al medio ambiente familiar, ambiente social y el ambiente educacional.

Para que el niño logre estructurar su esquema corporal debe de pasar por tres etapas que son: la primera que comprende desde el nacimiento hasta los dos

años aproximadamente, el niño realiza nada más movimientos naturales y reflejos, más adelante vienen los movimientos como mover la cabeza, gatear, voltear, lo cual forma parte de su desarrollo. De esta manera el menor va tomando conciencia de su propio cuerpo.

La segunda que va desde los dos hasta los cuatro años aproximadamente, se inicia la lateralidad, es decir los elementos motores predominantes por encima de los perceptivos, se realizan movimientos sin tener conciencia de que deben de tener derecha e izquierda, prefieren patear la pelota con la derecha o con la izquierda indistintamente.

La tercera etapa que va desde los cinco hasta los siete años de edad se inicia la integración y conciencia del propio cuerpo. El niño empieza a tener control de las distintas partes del cuerpo.

Así pues, como se describe anteriormente el niño atraviesa por una serie de etapas hasta lograr el conocimiento de su cuerpo.

Al final de las etapas, el menor a adquirido la estructuración perceptiva en sus dos aspectos:

1. Conocimiento y percepción del propio cuerpo, o sea la estructuración del esquema corporal.

- El ajuste postural, es decir, ciertos factores de flexibilidad de las articulaciones que permiten sostener una postura y guardar el equilibrio.

2. El ajuste motor en sus dos planos:

- La habilidad manual.

- La coordinación motriz general.

El niño ha de diferenciar como unidades independientes y globalizadas: la cabeza, el tronco, los brazos y las manos.

Es preciso que se le ayude a distinguir en la cabeza: la nariz, boca, orejas, cabello.

Ayudarle a diferenciar: mano-brazo, pies-pierna; pecho-ventre-cuello; igualmente se trabaja con las partes sexuales como pene y vulva. Haremos notar la frente, cara, cejas, pestañas, hombros, uñas, codos, rodillas, tobillos, muñecas, etc.

8. Socialización

La socialización es un proceso por el cual los niños adquieren conductas, hábitos, creencias, normas morales, diferentes formas de costumbres y motivos que son objetos del aprecio de su familia y de grupos culturales a los que

pertenecen. El niño adquiere todas estas conductas si en su ambiente familiar le proporcionan buenos cuidados, atención, afecto, libertad de actuar por sí solo, son padres modelos.

Los padres son los agentes principales y más influyentes aún cuando no sean los únicos responsables de la socialización, sobre todo durante los primeros años de vida, cuando mantienen características e interacciones más frecuentes e intensas con el niño que cualquier otra persona.

Tres procesos o mecanismos fundamentales contribuyen a la socialización. Desde un principio los padres entrenan a los pequeños al recompensar las respuestas que quieren eliminar. Muchas de las respuestas de los niños se adquieren mediante la observación de otro y la estimulación de su conducta.

Y un tercer proceso más sutil es el de la identificación en cual explica la adquisición de otras pautas de conducta, motivos, normas y actitudes complejas.

En todas las culturas los niños tienen que ser socializados para ejercer algún control sobre sus motivos o respuestas agresivas. Las formas y las cantidades de agresión que un niño exhibe dependen primordialmente de las experiencias sociales.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

La metodología de trabajo en esta investigación, ha sido fundamentalmente realizada a partir del método de investigación documental.

1. Elección del tema

Dentro del desarrollo de la práctica docente con los grupos de primer grado principalmente, intervienen una serie de actividades y recursos que los maestros tienen que utilizar y realizar, para lograr que los alumnos, aprendan los conocimientos básicos para ello. Dentro de los recursos que en ocasiones utilizan los maestros, se encuentra el juego, de ahí que se haya optado por elegirlo como tema de investigación. Esta elección se da por la inquietud de que siempre se ha llegado a pensar que existe un rompimiento en la transición del niño preescolar cuando ingresa al primer año de educación primaria.

En preescolar se da mucho énfasis en la realización diaria de las actividades lúdicas, donde los niños aprenden jugando. Al llegar los niños a primero de primaria el papel del juego es primordial en su desarrollo. a través de él, los niños desarrollan su capacidad de coordinación, sus destrezas, así como

su desarrollo cognoscitivo, afectivo y social. De ahí la importancia de utilizar el juego en los niños de primer grado, con la finalidad de que ellos no sientan el cambio de preescolar a primaria.

2. Plan de trabajo

Por la gran importancia que tiene el juego en el desarrollo del niño, se procedió a la tarea de realizar un cronograma de las diferentes actividades a realizar, para desarrollar de una manera eficaz este trabajo.

Todo ello para cuidar las formas y tiempos en las que se habrían de tener realizada esta investigación.

3. Recopilación de material

Ya determinado el tema de estudio, se continuó con la tarea de visitar bibliotecas para hacer una recopilación de bibliografías con el propósito de obtener la información necesaria. Se utilizaron también las antologías básicas de los planes de estudio de las Licenciaturas LEP y LEP 85 y LEP 94; todo ello con el fin de hacer un análisis profundo sobre el tema de investigación que nos ocupa.

Se revisaron a la vez los programas de preescolar y primaria para observar qué importancia le dan al juego dentro de su estructura.

4. Organización y análisis

Posteriormente, ya obtenido todo el material necesario, se dió a la tarea de organizar para formar todo el cuerpo de esta investigación documental.

Se fue ordenando y clasificando la información obtenida, lo cual permitió el manejo de ésta y la elaboración del marco teórico-conceptual.

5. Redacción y presentación

Una vez organizado todo el trabajo para documentar esta investigación, se procedió a redactar de una manera amena que facilite al lector el entender cabalmente todo lo antes escrito.

Se hizo un borrador al cual se realizaron infinidad de observaciones, para seguidamente, paso a paso elaborar este trabajo, y como último término pasar a la revisión correspondiente y la presentación final.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

Se propone en la teoría revisada la aplicación del juego como motivador y reforzador de aprendizajes adquiridos en la escuela primaria y renunciar a la idea de que el juego es una pérdida de tiempo. Es obvio, que para fortalecer el principio se deben establecer reglas muy claras para dosificar el juego incluyendo los objetivos que se persiguen.

Por medio del juego se puede estimular adecuadamente la apropiación de otras áreas del conocimiento como la matemáticas, ciencias sociales, ciencias naturales y sobre todo la adquisición del lenguaje oral y escrito; sin olvidar la enorme importancia en la sociabilización del niño con su entorno.

Todas las teorías coinciden que el juego es la actividad más solicitada por el niño ya que por medio de las actividades lúdicas, desarrolla toda la creatividad e imaginación posible y da cause a sus frustraciones, miedos y desviaciones que pueda haber adquirido en la "vida real".

También coinciden las respectivas teorías que el juego proporciona placer debido a que es un catalizador bastante fuerte en su historia, puesto que vive sumido en un mundo donde reina otra clase de satisfacciones que no son

recomendables para él, como es la violencia, la envidia, la insatisfacción de sus necesidades tempranas de curiosidad, etc.

El juego además estimula la democracia en el sentido real del término y la libertad ya que para él no existen clases sociales, ni distingos de ninguna especie, ni ataduras que lo constriñan, ya que construye un mundo donde todo es posible.

El juego sobre todo es un preparador para la vida en el sentido de que el niño fortalece su identidad y su seguridad a través de esta preciada actividad.

Es razonable pues, que la pedagogía y la psicología han demostrado mayor interés por el juego ya que su alcance pedagógico es enorme y se están enfocando a encontrar metodologías apropiadas para aprovechar más este recurso.

Pensadores como Jerome Bruner establece una relación afortunada entre el juego, lenguaje y pensamiento, ya que a través del primer elemento es posible desarrollar ideas con la lengua hablada y escrita.

Según Vygostki el juego permite nuevos aprendizajes que repercutirán directamente en la construcción y maduración del conocimiento del niño.

Los niños conocen a través del juego la vida social del adulto, comprenden mejor sus funciones y las reglas que rigen las relaciones entre los

adultos. De tal forma, el desarrollo del argumento y el contenido del juego son muestras de que el niño comprende cada vez mejor el contenido de la vida social.

El juego es el factor primordial que introduce al niño en el mundo de las ideas, son la base de una propiedad mental que permite al niño un mejor desarrollo de la comunicación oral.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

A. Conclusiones

Se hace necesario llevar una continuidad entre los programas vigentes de preescolar y de educación primaria, ya que actualmente existe una especie de desligamiento entre ambos sistemas (preescolar y primarias) ocasionando ésto, problemas en el alumno ya que a su ingreso en primarias se encuentra en un mundo diferente contextualmente hablando.

Se debe concientizar a las autoridades educativas, maestros y padres de familia de la importancia que reviste el proceso de la socialización en los menores que ingresan a educación primaria, la cual es trabajada en muchas formas en el preescolar y al llegar al nivel primaria se rompe esta formación. Por lo cual se expresa nuevamente la importancia del juego y de la continuidad así como la correlación de programas de primaria y preescolar, logrando con esto un mejor proceso de la enseñanza-aprendizaje, optimizando así el aprovechamiento escolar.

Es necesario reforzar aún más el juego en la escuela primaria, sobre todo en los primeros grados, ya que es contundente que los niños se expresan mejor en todos los términos por medio de esta actividad. Además que se

atiende a la teoría piagetana de empezar desde el interés del niño cualquier actividad académica.

Se concluye que los programas de primer y segundo grados de primaria tengan contempladas actividades relacionadas con el juego. El juego es un elemento integrador del conocimiento en la escuela primaria.

El juego desarrolla más la confianza en sí mismo y en la identidad personal.

Mediante el juego, el niño mantiene su interés, su relación con los demás; a través de él, se olvida de los sucesos desagradables, no realiza una diferenciación entre la realidad y su fantasía.

El niño cuando juega, no discrimina a sus demás iguales, sino todo lo contrario; mediante el juego surge una estrecha relación de compañerismo y amistad, que lo llevan a realizar actividades afines conforme a sus intereses.

Las actividades que el niño realiza durante el juego con sus amigos y compañeros (sean reales o ficticias), satisfacen sus necesidades de entretenimiento, aprendizaje, socialización y comunicación. Tales actividades lo llevan a ir fortaleciendo y formando su propia identidad, además de ir adquiriendo seguridad en sí mismo.

Se concluye pues que el ambiente familiar será determinante para el aprendizaje en el desarrollo cognitivo del niño, en la que el juego habrá de desarrollar un papel fundamental.

Jerome Bruner dice de una manera constante que el juego es una actividad que no tiene consecuencias frustrantes para el niño, ya que al juego se le considera como una actividad seria. El juego es un modo eficaz de aprender, de liberar energías, de relacionarse con los demás.

Las diversas actividades que permiten desplegar los juegos infantiles ayudan al niño a descargar sus temores emocionales.

Que el juego se lleve a cabo verdaderamente, por lo menos en los primeros grados, que no quede nada más como una sugerencia o idea, pues se debe lograr que su aprendizaje se convierta en la más divertida actividad, que para el niño aprender sea sinónimo de jugar.

El profesor que desee captar la atención y el interés del niño podrá lograrlo con facilidad si transforma su actividad docente en un verdadero juego, no tomando las actividades y la vida misma tan en serio.

B. Sugerencias

- Se sugiere a las autoridades educativas que incluyan en los planes y programas de estudio más actividades lúdicas relacionadas con el proceso de aprendizaje con el fin de que éste sea motivante para el niño, para eficientar de manera sustanciosa su aprovechamiento escolar. De la misma manera se provea a los planteles educativos material apropiado para dichas actividades de juego con fines didácticos según el grado que corresponda, y que éstos sean entregados de manera oportuna a los diferentes centros de trabajo sin importar los obstáculos geográficos que puedan existir.

- A los padres de familia concientizarlos acerca de la importancia que reviste su participación en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que está comprobado que cuando el menor ingresa a preescolar en un período en el cual los padres apoyan todo tipo de actividades programadas y se puede palpar el éxito de dicho nivel en el desarrollo del niño; al ingresar al nivel primaria los padres se desatienden de su participación en el proceso educativo de sus hijos; por lo cual debemos de hacer énfasis que la escuela primaria es la parte medular de la formación escolar del niño y del apoyo y la motivación que ellos den a sus hijos dependerá en gran parte el éxito del niño.

- A las educadoras y maestros que trabajen actividades de juego para lograr alumnos con espíritu crítico y reflexivo con miras a lograr ciudadanos más preparados intelectualmente para así enfrentar los diferentes retos en los cuales se verán inmersos dentro de su vida cotidiana.

C. Sugerencias sobre el desarrollo psicomotriz para el aprendizaje de la lecto-escritura.

La sugerencia consta de tres unidades, las cuales se van a ir desarrollando conforme al programa integrado de primer año. Los contenidos de cada unidad han sido ordenados de tal forma que cumplan con la finalidad de esta propuesta y así se pueda observar que durante las dos primeras unidades se encuentran incluidos la mayor cantidad de contenidos. La razón que conlleva esta organización es la de proporcionar al niño la preparación suficiente para irlo introduciendo al aprendizaje de las primeras letras.

Esta sugerencia se desarrolló en tres unidades que a continuación se detallan:

Unidad I

1.1 Identificar las partes de su cuerpo.

- Observar su cuerpo en un espejo
- Realizar ejercicios con las partes de su cuerpo
- Jugar al juego del calentamiento hay que atender la orden del sargento:

Jinetes a la carga, una mano,

este es el juego.....

Se repiten las partes del cuerpo

- Identificar las partes del cuerpo en su compañero, en fotografías
- Armar rompecabezas de las partes del cuerpo
- Dibujar partes del cuerpo que hagan falta:

1.2 Adoptar posturas correctas en posición de sentado durante las actividades escolares.

Escuchar la explicación del maestro acerca de cómo debe ser la posición correcta de sentarse en su mesabanco

- Aprender y cantar la canción “mi postura”

Mi postura, mi postura

debe ser, debe ser

recta y derecha, recta y derecha

sin ceder, sin ceder....

1.3 Experimentar la sensación corporal de relajarse.

- Tomar la posición que desee en la cual se sienta bien relajado
- Realizar juegos de relajación
- Jugar a moverse como gelatina
- Jugar a “soy un globo”, en este juego el niño se irá llenando de aire

lentamente y se le dirá que al globo se le hizo un agujerito, entonces soltará el aire

- Jugar a “dormir de mentiritas”, cuando se escuche un sonido a propósito se cambian de lugar.

1.4 Propiciar la utilización de su mano dominante mediante la realización de diferentes actividades motrices.

- Realizar con sus dedos trazos verticales y horizontales en al tierra o en cartulina con pintura, con un dedo, con dos, etc.
- Reproducir manchas, puntos, etc.
- Colorear y copiar dibujos

- Manejar plastilina, barro, aserrín, etc. para modelar
- Construir una pelota de papel
- Lanzarla y cazarla, rodarla, caminar con ella, realizar juegos de tiro al

blanco

- Llevar a cabo actividades manuales como:
 - Doblar papel (papiroflexia)
 - Ensartado de pastas de sopa, cartoncitos, botones, etc.
- Jugar a:
 - Los zapatos revueltos
 - Juegos digitales (huitzi-huitzi araña, saludos digitales, etc) lluvia

de aplausos, etc.

- Realizar ejercicios grafomotores:

1.5 Clasificar objetos por su forma y tamaño:

- Reunir objetos de diferentes tamaños y formas
- Participar en el juego “bolsa de sorpresas”
- Modelar figuras grandes, medianas, pequeñas, redondas y no redondas

- Agrupar las figuras primero por su tamaño y luego por su forma
- Recortar y dibujar figuras grandes y pequeñas
- Jugar a “enanos gigantes”

1.6 Identificación de colores

- Escuchar el cuento del “rey que no conocía los colores”
- Dibujar, colorear y recortar figuras de colores primarios
- Agrupar objetos por su color
- Elaborar collages sobre cartoncillos
- Jugar con rompecabezas de colores
- Jugar adivinanzas de colores

1.7 Clasificar objetos por su textura: madera, papel, lija, tela, etc.

- Manipular los objetos
- Jugar a “bolsa de sorpresas” con los ojos vendados
- Agrupar los objetos por su textura: blandos, duros, lisos, rasposos, etc.
- Pegar en un cartón objetos de diferente textura
- Discutir ante el grupo si el sentido del tacto también existe en el cuerpo

1.8 Clasificar sustancias o alimentos por su sabor

- Reunir alimentos de diferentes sabores: azúcar, sal, pimienta, frutas, café, dulces, etc.

- Jugar a probar alimentos con los ojos cerrados y decir si es dulce, salado, ácido o amargo

- Recortar y pegar en cartón alimentos con diferentes sabores

- Jugar a los “ciegos” queriendo dar de comer a su pareja con los ojos vendados

1.9 Clasificar objetos por su olor

- Reunir diferentes sustancias: anís, canela, orégano, madera, etc.

- Agrupar los que tienen olor en “huele bien” o “huele mal” de acuerdo a si son agradables o no para él y en las que no tienen olor

- Recortar y pegar en cartoncillo sustancias u objetos con olor agradable y desagradable y sin olor

1.10 Identificar diferentes sonidos (cerca, lejos, fuerte, débil, etc.)

- Participar en la reproducción de sonidos de objetos en diferentes partes
- Adivinar con los ojos cerrados cuál objeto es el que está realizando el sonido y dónde

Unidad II

2.1 Identificar líneas rectas y curvas en juegos y actividades realizadas

- Participar en el juego “el coche y el conductor” donde realice trayectorias con líneas rectas y curvas pintadas en el suelo

- Pinte en una hoja con color azul líneas rectas y con color rojo líneas curvas

- Recorte en revistas figuras que tengan forma recta y curvas
- Participar en el juego derribando objetos en donde se desplace en forma recta y curva

2.2 Coordinar su movimiento con ritmo y sonido

- Participar en el juego “los soldaditos” donde se marque el ritmo con palmadas en lento, rápido, lentísimo, muy rápido, etc.

- Realizar con una palmada un giro con dos palmadas correr, con tres palmadas caminar y combinar estos movimientos.

- Cantar “la cucaracha” para combinar su movimiento con ritmo:

“en el patio de mi casa

hay una cucaracha,

échale flit (con las manos)

échale más

ya se murió

ya pataleó

2.3 Favorecer su equilibrio postural a través del fortalecimiento muscular

- Jugar a (imanes y gelatinas), poniéndose tensos y después flojos
- Jugar a “manos arriba y manos abajo” (con la mecánica de enanos y

gigantes

- Imitar libremente situaciones por parejas
- Realizar movimientos de fortalecimiento muscular
- Mover los brazos como abanicos
- Moverse como bote, como oso, como elefante, como cangrejo, etc.

- Llevar a cabo un ejercicio de relajación

2.4 Distinguir sonidos largos y cortos

- Jugar al “silbatazo” en donde deben correr cuando escuchen un silbatazo largo y sentarse cuando paren, con silbatazo corto avanzar en forma lenta, etc.
- Advertir que los sonidos pueden ser largos o cortos
- Graficar los sonidos largos y los cortos

2.5 Diferenciar sonidos graves y agudos

- Jugar a “ogros y duendes” en donde el ogro hará la voz gruesa y los duendes la voz aguda
- Imitar animales que tengan sonidos agudos (ratones, murciélago, pájaro, pollito, etc.) y animales que hagan sonidos graves (toro, tigre, león, vaca, etc.)
- Cantar la canción “mi rancho”

Unidad III

- ### 3.1 Caminar variando la longitud de su paso, coordinando sus movimientos y manteniendo su equilibrio corporal

- Diferenciar cuándo es un paso largo y cuándo un paso corto en el juego “Simón dice....” que den un paso largo y dos cortos, etc.

- Caminar sobre ladrillos, sobre aros, sobre cuerdas con forma recta o curva, con paso corto o paso largo

- Jugar a “siguiendo la huella, carreras de patos y el pollito cojo” (imitando a los animales)

3.2 Caminar conservando su equilibrio corporal, coordinando sus movimientos y manteniendo su equilibrio postural

- Caminar de lado
- Caminar para atrás, siguiendo el ritmo de alguna canción
- Jugar competencias esquivando obstáculos, caminando rápido

3.3 Correr elevando las rodillas, coordinando sus movimientos y manteniendo su equilibrio corporal

- Formar con sus compañeros un círculo grande y en medio un chico
- Correr alzando las rodillas siguiendo el ritmo de alguna música; primero en una dirección y luego en dirección contraria

- Jugar al juego “declaro la guerra contra...”

3.4 Saltar impulsándose y caer sobre la punta de los pies primero uno y después otro, coordinando sus movimientos y manteniendo su equilibrio postural

· Imitar los saltos de una rana, un chapulín, canguro, conejo y realizar competencias

- Saltar sin hacer ruido
- Saltar sobre un palo hacia adelante, hacia atrás, derecha e izquierda
- Saltar sobre una cinta elástica, a baja temperatura
- Saltar una sucesión de obstáculos

3.5 Rodar como leño coordinando su equilibrio postural

· Realizar libremente movimientos de rodado al ritmo que el maestro marque

- Acostado, estirar los brazos
- Darse la vuelta en el piso
- Jugar a “rodillos humanos”

BIBLIOGRAFÍA

1. APINER, JEROME. et. al. Háblame. Buenos Aires, Editorial Médica Panamericana, 1990. 190p.
2. ACHENBACH, THOMAS. Investigación de Psicología del Desarrollo. México, Editorial El Manual Moderno. 1981. 375p.
3. BOURNE, JR. LYLE E., et. al. Psicología del Pensamiento. México, D.F. Editorial Trillas. 1975. 460p.
4. JOHNSTON, ELIZABETH B. et. al. Desarrollo del Lenguaje. Buenos Aires, Editorial Médica Panamericana. 1991. 326p.
5. LUIBLINS, KAIA. A. A. Desarrollo Psíquico del niño. Versión español de Andrés Fierro Menú. México, D.F. Editorial Grijalvo, 1974. 325p.
6. PIAGET, JEAN. El Nacimiento de la Inteligencia en el Niño. México, Editorial Grijalvo. 1990. 398p.
7. _____ La Formación del Símbolo en el Niño. México, Fondo de Cultura Económica, 1982. 40p.
8. _____ Seis estudios de Psicología. Barcelona, Editorial Barral. 1971. 227p.
9. RIVA, AMELLA, JOSÉ LUIS. El desarrollo de la Inteligencia. Barcelona, Editorial Marín, 1990. p. 637 (Colec. Aprender , 6)
10. SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Desarrollo del Niño en el Nivel Preescolar. México, Fernández Cueto Editores. 1992. p.37
11. UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. El Maestro y su Práctica Docente. Antología Básica. México, S.E.P., 1994. 154p.

12. Técnicas y Recursos de Investigación IV. Antología
Básica, México, S.E.P. 1981. 323p.

13. Desarrollo y Proceso de Construcción del Conocimiento.
Antología Básica. México, S.E.P. , 1994. 160p.