



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

UNIDAD UPN 095 AZCAPOTZALCO D.F.

**EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE
DEL ESPAÑOL EN SEGUNDO GRADO
DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

**TESINA QUE PARA OBTENER EL TÍTULO
DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA PRESENTA:**

María Teresa Cárdenas Jiménez

MCM 3/N/01

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACIÓN

México, D.F., a 5 de diciembre de 2000.

C. PROFRA.
MARIA TERESA CARDENAS JIMENEZ
P R E S E N T E

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: **"EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DEL ESPAÑOL EN SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA"**.

Opción: **TESINA (en su modalidad de ensayo)**, a propuesta del asesor **C. PROFR. GASPAR EDGARDO OIKION SOLANO**. Manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional.

ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"



PROFR. LEONARDO CEJA AVALOS
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN 095
S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 095
D. F. AZCAPOTZALCO

c.c.p. Asesor
lco*

A MI MAMÁ:

POR LA CONFIANZA, AMOR Y APOYO
EN TODA LA EXTENSIÓN DE LA PALABRA,
A TI TE DEBO LO QUE SOY

A MI ESPOSO, HIJAS Y NIETO:

POR LA COMPENSIÓN EN EL TIEMPO
NO DEDICADO A USTEDES, YA QUE
GRACIAS A ESO LOGRÉ LLEGAR
A UNO DE MIS OBJETIVOS.

PROFR. EDGARDO OIKION SOLANO:

POR LA PACIENCIA, ASESORIA Y CONFIANZA
DURANTE LA PREPARACIÓN DE ÉSTE
TRABAJO PROFESIONAL.

LIC. DEMETRIO GUTIERREZ ARELLANO:

POR EL APOYO ATORGADO ANTE LAS ADVERSIDADES.

"Y PRINCIPALMENTE A DIOS"

POR HABERME PERMITIDO VIVIR, PARA DAR A
QUIENES AMO UN POCO DE FELICIDAD

ÍNDICE

DICTAMEN

DEDICATORIA

INTRODUCCIÓN

CAPITULO 1 “ EL JUEGO ”

1.1	Conceptos del juego.....	5
1.2	El juego, género y edad.....	15
1.3	Tipos de juegos.....	29

CAPITULO 2 “ MARCO REFERENCIAL ”

2.1	El plan de estudio de educación primaria.....	47
2.2	Planteamiento del problema.....	54
2.3	Problemática del alumno frente a la actividad motriz y su relación con el español.....	61

CAPITULO 3 “ PROPUESTA ”

3.1	Propósitos de la propuesta de actividades de aprendizaje	73
3.2	Organización de la propuesta.....	75
3.3	Actividades de aprendizaje.....	77

RESUMEN

BIBLIOGRAFÍA

CAPITULO 1

EL JUEGO

En este capítulo en la parte inicial se revisarán diferentes conceptualizaciones en torno al juego, para después abordar la caracterización del juego hecha por Jean Piaget: Ya en la parte final del capítulo de manera muy breve se retomará la influencia de la edad y el género en la actividad lúdica.

Ante todo la intención de este primer capítulo es el introducir al lector en una visión educativa del Juego, como se podrá apreciar a continuación.

1.1 Conceptos del juego:

El juego es una actividad espontánea que se presenta en el ser humano. Misma en la que se puede apreciar la gran utilidad que puede brindar al aprendizaje en la educación primaria. Así tenemos que puede ser un medio para propiciar el desarrollo en el niño de habilidades físicas, intelectuales y sociales, dentro de un marco recreativo. De acuerdo con esto, se podrá cumplir con objetivos como:

- *Formar hábitos de higiene, físicos (posturas correctas), y mejorar el tiempo del libre.*
- *Desarrollar la formas fundamentales y esenciales de la motricidad infantil como: correr, brincar, saltar y trepar, lanzar, atrapar, etc.*

- *El desarrollo de hábitos de trabajo colectivo e individual.*
- *Crear una base sólida para las prácticas deportivas.*
- *Desarrollar positivamente aspectos de la personalidad como son: El valor, la audacia, la decisión, la tenacidad, la modestia. De todo esto sobresale la decisión, dado que se considera que su desarrollo en el alumno no es un elemento indispensable para su vida personal.*

Con los objetos antes citados se reafirma que el juego puede cumplir con un fin didáctico siempre y cuando no se le de un uso inadecuado o superficial; y es por eso, que la gran variedad de conductas hace indispensable diferenciar los distintos tipos de juegos, que aunque comparten algunas características comunes, presentan también numerosas variantes. Existen diferentes corrientes teóricas que tratan de explicar las razones para jugar.

Por lo que es importante aludir a las concepciones de diversos autores:

Makarenko, Anton menciona que:

- *...el juego constituye la principal actividad del niño, la que lo más lo atrae y absorbe su interés.*
- *Para educar al futuro hombre de acción no se debe de eliminar el juego, sino organizarlo en tal forma que, sin desvirtuar su carácter, contribuya a educar las cualidades del futuro trabajador y ciudadano.*

- El juego proporciona al niño alegría, la alegría de la creación, del triunfo o del placer estético, de la calidad. (MAKARENKO Anton; 1982: 39-41)

Para Claparede

- ... el juego es el trabajo, es el bien, es el deber, es el ideal de la vida. Es la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar y, en consecuencia, puede actuar " el niño es un ser que juega, y nada más" (CLAPAREDE, citado por CHATEAU; 1973: 4).

Chateau por su parte ha realizado estudios sobre el juego, estableciendo que:

- El juego permite percibir todo el niño a la vez, en su vida motriz afectiva, social y moral. . . nos informa sobre las sucesivas estructuras mentales del niño.
- El juego es además un buen medio para comprender ciertas actividades del adulto.
- El placer que tiene el niño en el juego es sin duda el aspecto más manifiesto.
- El juego queda sometido al principio de la realidad en la medida en que constituye un modo de satisfacción elaborada y diferida. (WINNICOTL citado por ARFOVILLOUX; 1997: 91-101).

Para Piaget el juego es:

- . . . la expresión y la condición y el requisito del desarrollo del niño. A cada estadio del desarrollo corresponde un tipo de juego (UPN, SEP, Antología Básica, El juego; Plan: 99).
- El juego es de gran importancia para el desarrollo de la inteligencia.
- Es también un equilibrador de la afectividad y permite al niño su socialización y la incorporación de su identidad social. Por todas estas razones, el juego se constituye como una herramienta operativa que brinda amplias posibilidades a la práctica educativa (PIAGET citado por ZAPATA, Oscar A, 1995: 11)
- Considerar al juego como una actividad que permite la construcción del conocimiento en el niño, y en especial en las etapas sensorio-motriz y preoperacional, pero tiene valor para cualquier etapa (Ibid: 13)

Dada la relación que se da entre el juego y desarrollo intelectual, se hace necesario establecer algunos principios básicos de la teoría de Piaget, los cuales se consideran son indispensables para la relación de éste trabajo.

Para el fundador de la teoría Psicogenética, Jean Piaget, la comprensión del proceso de desarrollo intelectual se dio a partir del estudio del conocimiento, de ahí que se le considere un Epistemólogo y en congruencia con esto. Nuestro autor sustenta toda su teoría en el principio de que el conocimiento se da a partir de una interpretación dinámica de la realidad, desde esta perspectiva el conocimiento no es un estado, es un proceso. Y la

evolución y desarrollo de las intelectuales. Lo cual es retomado en el libro de Zapata, de la siguiente manera.

Las adquisición de un conocimiento implica su asimilación a los esquemas s interpretativos previos del niño y las eventual modificación de éstos. Según fueron incorporados. Los esquemas de asimilación del niño de acuerdo con el momento de desarrollo definen su competencia para el aprendizaje de los contenidos de la enseñanza; estos se encuentran condicionados para ser abordados por el niño de acuerdo a su capacidad operatoria . . . el conocimiento se logra en la medida en que el sujeto construye estructuras adecuadas para captar o comprender la realidad; siendo el juego un elemento esencial para captar y asimilar la realidad, resulta un elemento vital para el desarrollo infantil
(ZAPATA, Oscar A: 1995: 57)

Es conveniente agregar que las capacidades de conocimiento van de ser impulsadas en su evolución por la interacción con la realidad, así el conocimiento va a ser el resultado de un proceso de construcción que está impulsado por la interacción con la realidad.

Ahora bien, el conocimiento como construcción, va a ser estudiado por Piaget a partir de cuatro periodos de desarrollo (Ibid: 56) siendo estos:

- *Periodo sensorio motriz.*
- *Periodo preoperacional*
- *Periodo de las operaciones concretas*
- *Periodo de las operaciones formales*

Periodo Sensorio Motriz

Del nacimiento a los dos años

Para estudiarlo con mayor detenimiento cómo se conforma el periodo de los reflejos en sus estructuras más importantes, Jean Piaget, hace una subdivisión a su vez del mismo en:

- *Etapa de las primeras tendencias y emociones.*
- *Etapa de los hábitos motores y primeras percepciones organizadas.*
- *Etapa de la inteligencia Sensorio-motriz o práctica.*

Etapa de las primeras tendencias y primeras emociones:

(Comprendida del nacimiento hasta los tres meses)

Durante esta primera etapa, lo característico del bebé es que intenta seguir con la vista cualquier objeto en movimiento hasta que desaparece de su campo de visión. Una vez que esto sucede, el niño pierde inmediatamente el interés por el objeto, y vuelve la vista hacia otro sitio, o bien, la mantiene fija durante unos momentos en el lugar donde vio por última vez el objeto. Pero no realiza ninguna conducta que pudiera interpretarse como una búsqueda visual o manual del objeto desaparecido y, en términos más generales, no hay ninguna prueba definitiva de que el niño posea algún tipo de representación mental de que ese objeto sigue existiendo.

**Etapa de los primeros hábitos motores y primeras percepciones organizadas:
(Aproximadamente se da entre el cuarto y décimo mes)**

En ésta etapa, el bebé muestra algún progreso en la diferenciación entre el objeto como entidad independiente y sus propias acciones sobre él, pero queda también claro que a ese proceso de diferenciación le falta aún un largo camino por recorrer. Al final de éste periodo, el bebé domina ya totalmente la capacidad de seguir objetos con la mirada, persiguiéndolo visualmente cuando se mueve y deteniendo su mirada cuando el objeto deja de moverse. En lo referente a los objetos que tiene a su alcance, aun cuando solamente tenga a la vista una parte del objeto, trata de llegar a ellos. Perdiendo el interés, si este desaparece de su vista.

**Etapa del lactante:
(Entre los ocho y doce meses aproximadamente)**

Al principio de esta etapa, el niño busca con sus manos el alcanzar el objeto perdido, no lo logra, pero con el paso del tiempo lo buscará hasta alcanzarlo, sin importar cuales sean los obstáculos que se le presenten. Pero si le esconden el objeto siempre en un solo lugar y después se lo cambian, el bebé no alcanzará a identificar donde está, por lo que lo buscará en el lugar que en principio lo vio por última vez; aún cuando se le muestre que esta en otro lugar. Empezándose a desarrollar el hábito sensorio motor o regla

de conducta. Por lo que se puede apreciar que no hay una clara relación entre la acción y el objeto.

En esta etapa el tipo de juegos que practican los niños es el de ejercicios, que consiste preponderantemente en la actividad lúdica dirigida a la coordinación del movimiento de las diferentes partes del cuerpo.

Etapa de la inteligencia sensorio motriz o práctica: (comprendida entre los doce y dieciocho meses)

El bebé buscaba exclusivamente el objeto sólo en el último lugar donde lo ha visto desaparecer. Con el paso del tiempo, el niño aprende a coordinar su sistema motor visual, por lo que busca el objeto seguro de que está en el lugar donde él lo vio por última vez; pero en los casos en que se esconde un objeto introduciéndolo en otro, profundo, en principio el bebé lo buscará hasta cansarse en ese lugar, pero posteriormente con el tiempo el podrá resolver la localización de los objetos, hasta entender, que ahí no está lo que vio en principio. Por lo que la adquisición de la noción de permanencia del objeto, va a ser una condición que da pie al juego de ejercicio.

La revisión de esta etapas del periodo sensorio motriz nos proporciona una visión mas o menos clara de cómo se desarrollan las capacidades intelectuales, durante los dos primeros años de vida, y como a partir de dichas capacidades, aparece y se va a ir desarrollando el juego de ejercicio; que

consiste preponderantemente en la actividad lúdica dirigida a la coordinación del movimiento de las diferentes partes del cuerpo, siendo este tipo de juego, el que se llevará a cabo durante ésta etapa.

Al término de éste periodo sensorio motriz, comenzará a surgir en su primer etapa el juego simbólico.

Periodo preoperacional (Comprendido entre los dos y siete años)

En éste periodo el niño empieza a caminar, y también empieza a general ideas así como a resolver problemas a través de representaciones mentales, que se hallan limitadas a cosas físicamente presentes. En ésta etapa preoperacional se sientan las bases para el pensamiento lógico: los niños pueden pensar ahora en los objetos, en la gente, aun cuando no pueden manipular estas representaciones a través de la lógica. Pero sí pueden empezar a notar las semejanzas, cuando se encuentren en contacto directo con las personas y los objetos.

La etapa preoperacional es un paso significativo, debido a que los niños pueden aprender no solamente a sentir, dado que a la par empiezan también a realizar reflexiones, aún cuando no puede describir una escena , más que desde su propia concepción.

Periodo de las Operaciones Concretas (Se desarrolla de los siete a los once u doce años)

Éste periodo se desarrolla normalmente durante la estancia del niño en el nivel de educación primaria. Y es aquí, donde el niño paulatinamente va razonando y emitiendo juicios más certeros gracias a que él ya empieza a considerar los puntos de vista de los que lo rodean; además, el niño durante éste periodo va a requerir para su razonamiento de apoyos concretos, por lo que se puede decir que va a presentarse un pensamiento concreto.

Periodo de las Operaciones Formales (A partir de los once u doce años)

Es aquí el momento en que el niño hace uso de la inteligencia desde un punto de vista más formal, él ya puede razonar considerando múltiples relaciones en forma simultánea. Lo que le permitirá llevar a cabo un razonamiento abstracto. En palabras de Jean Piaget, aparece un pensamiento hipotético-deductivo.

En este periodo el niño muestra gran interés por llevar principalmente a la practica los juegos con características deportivas y mentales (FRAVELL, John H ; 1996: 58-77)

Con lo que se puede concluir que el conocimiento que va adquiriendo el niño dentro de cada etapa, es el elemento clave que le permitirá subsistir,

mantenerse en la medida en que se halla asimilado y se siga reforzando día con día.

A continuación se revisarán los distintos tipos de juegos propuestos por Jean Piaget, a partir del desarrollo intelectual.

1.2 El juego, género y edad :

Con el paso de los años, cada sociedad determina los parámetros correctos a seguir en los ámbitos educativos, culturales y políticos; al igual que delimita cuales son los juegos que deben de practicar los niños y las niñas, en las diversas etapas por las que atraviesan. Esto a pesar de que las funciones primordiales del juego son suficientemente conocidas, a menudo el adulto no las valora y clasifica el juego como una actividad más para ocupar el tiempo. De este comportamiento se derivan las excesivas restricciones de los momentos de juego del niño o la falta de interés por saber cómo se desarrolla esta actividad y cómo hacerla más provechosa. Asimismo, la imposición de los juegos de los adultos o de las actividades de los mayores, transmitidas por los medios de comunicación, han contribuido al enorme empobrecimiento de la imaginación de los niños y de sus posibilidades de jugar.

Otros factores negativos, con respecto al juego, han sido la reducción de zonas libres para jugar a causa de la proliferación de un tipo de urbanismo deshumanizado, la influencia de la televisión y en algunos casos se pueden incluir las computadoras, ya que en ocasiones los juegos que se practican generan niños pasivos, mientras que en otros casos los hace activos, el exceso de publicidad que induce más a la posesión de juguetes que al juego con ellos; al igual que la problemática familiar económica por la que pasan los padres, lo que los orilla a dejar al cuidado de sus hijos a terceras personas, que en la mayor parte de casos, solamente cubren tiempos. Todo esto ha provocado la reducción del tiempo dedicado a los juegos.

Lo anterior ha provocado que los niños no hagan uso de su imaginación, por lo que están a expensas de que los adultos les indiquen cuáles son los juegos que pueden practicar acorde a su género o edad; a lo que se refiere de la Mora escribiendo:

Lo lógico es que el niño se dedique a juegos de acuerdo a su sexo. En caso contrario, debe pensarse en una mala educación (el niño criado entre mujeres o la niña entre varones, por ejemplo) . . . Él niño debe dedicarse a los juegos que corresponden a su edad (DE LA MORA LEDESMA, José Guadalupe; 1977: 48-49)

Con relación al sexo, los juegos y juguetes más característicos de acuerdo con De la Mora son:

Varones: *Juegos energéticos: luchas, deportes, guerrillas, etc.*

Los juguetes preferidos: pelotas, arcos flechas, juguetes mecánicos.

Mujeres: *Juegos tranquilos: las visitas, la dueña de la casa, las estatuas, etc.*

Los juguetes preferidos: cocinitas, muñecas, etc.

Asimismo acordes a la edad, los juegos deben ser los siguientes según el autor citado:

- De uno a los cinco años: juegos *motores*; movimiento del propio cuerpo, gatear trepar, nadar correr, etc. Moviendo cuerpos extraños, armar rompecabezas, mecanos, examinar objetos, arrojarse pelotas, etc.
- De los tres a los 10 años *juegos afectivos*; intervienen las emociones como en: el escondite, la gallina ciega, etc.; el miedo en: policías y ladrones, fantasmas, etc.; el sentido estético en: dibujo, música, danza, etc.
- A los 10 años *juegos intelectuales* ; intervienen la razón, la imaginación creadora, etc. (lotería, dominó, ajedrez, etc)
- Desde los 12 años, adquieren especial importancia los *juegos sociales*; la lucha (corporal y espiritual), el boxeo, los juego de engaño, los de imitación (como el teatro), los deportivos, etc.(Ibid).

Pero hasta qué grado tiene derecho la sociedad a regir cuáles juegos son o no aptos para que realicen los niños. Existe una ley que establezca que características debe cumplir el niño para ejecutar tal o cual juego; o es simplemente un problema de pensamiento de los adultos. Según afirma Lafayette citado por Edgreen con relación al juego:

La mayoría de ellos pueden ser adaptados a las diferentes edades sólo reduciendo o aumentando las distancias, modificando el tiempo, tomando en consideración el peso y la fuerza del individuo y la cantidad de contacto corporal permitido. De esta manera, ningún juego es considerado como aplicable únicamente a niños de determinada edad. (Edgreen, Henry D ; 1990 : XIV)

Ahora bien, todos los juegos en sí, cubren una misión importante dentro del crecimiento del niño. Pero más aún cuando los padres de familia están al pendiente de los juegos que realizan sus hijos, sin quitarle al juego sus propias características. Durante el proceso del juego, el niño debe gozar de plena libertad de acción. Y solamente cuando aparezcan dificultades en su desarrollo, pierde el niño interés en seguir con el mismo; y es donde se hace necesario que los adultos y de preferencia sus padres o maestros, ayuden al niño a encontrar esa característica que le da valor al juego.

Por lo que el juego tanto en los niños como en los adultos, permite que acorde a su maduración, ponga en juego el pensamiento, lenguaje y fantasía.

Que al final es lo único que tiene el ser humano en sí mismo y que solamente si él lo quiere, lo puede transmitir; como pasa con los juegos tradicionales, en los que no era necesario el juguete para jugar, solamente bastaba con la imaginación para crear un mundo tan real para el niño como para el adulto es su vida social, a lo que hace mención Bally.

. . . el juego y su mundo nacen en donde hay fe, es decir, en donde existe la verdadera y última seriedad; en esta fe se funda el juego. La fe comienza ahí donde termina el saber acerca de la pérdida de la inocencia . . .
(BALLY, Gustav; 1958 : 104)

Pero qué ocurre cuando el niño crece, el adulto le indica que hay un tiempo para jugar y un tiempo para el trabajo, condicionando el cumplimiento de éste el permiso para el otro. Y, mientras que los primeros juegos eran casi espontáneos, gobernados solamente por las fantasías del niño, llega la edad de los juegos de sociedad, con ciertas reglas que es necesario cumplir como se puede observar. El juego va adquiriendo un encauzamiento tanto porque es necesario seguir ciertas reglas, como porque los espacios y tiempos de juego también se ven reglamentados. Como resultado de lo anterior, algunos niños se encierran en sí mismos, y mantienen en la práctica, sin saber, algunos juegos tradicionales, donde se proyectan en su sentir.

Es por eso que las niñas en general hasta los siete u ocho años prefieren jugar a ser mamás; esto debido a que ellas buscan el cubrir una necesidad de

ser consoladas y tranquilizadas. Poseyendo muñecas se da a sí misma, la prueba de que su madre no le ha quitado todos sus niños ni ha destruido su cuerpo, y que ella misma es capaz de tener niños. Cuidando y vistiendo a sus muñecas, con las que se identifica, se prueba a sí misma que tiene una madre afectuosa, y tiene menos miedo a quedarse abandonada, sin hogar ni mamá.

En el caso de los niños, en los que destacan especialmente los elementos masculinos, utiliza coches, caballos o trenes por ser éstos la relación que dan con la figura paterna. Este niño juega repetidamente con diferentes variantes en las que se relaciona con su madre y a la vez, combatiendo a su padre. En el afán de demostrar la fuerza de su sexo, pero a la vez el ser protector de la figura materna.

Es bien sabido que normalmente las niñas buscan realizar juegos más tranquilos, bien organizados, siendo más fácil que ellas entreguen el juego a los niños. Y en el caso de los hombres, algunos participan con ellas, pero les agrada más la acción, los juegos donde se pueda arrebatar, jalar y atacar a sus compañeros y por nada compartir o entregar el juego.

Pero hay otros juegos, compartidos por los dos sexos, que consisten por ejemplo, en trasladarse y viajar, porque en ambos casos, buscan el encontrar a la madre.

A lo que se puede concluir que el estudio de los juegos con la edad, ha permitido perfeccionar la observación del desarrollo que se presenta en los niños y niñas, en las diversas edades.

Propósito central de la asignatura de español para educación primaria.

El propósito central de la asignatura de español en la educación primaria, es propiciar el desarrollo de las capacidades de comunicación de los niños en los distintos usos de la lengua hablada y escrita. Para lo cual se hace indispensable que quien imparte la asignatura como los que de una u otra forma participan indirectamente en la formación del niño, conozcan cuales son los aspectos que se deben de trabajar y vigilar durante las diversas etapas del desarrollo por la que el niño atraviesa. Para lograr lo anterior es necesario que los niños:

- *Logren de manera eficaz el aprendizaje inicial de la lectura y la escritura.*
- *Desarrollen su capacidad para expresarse oralmente con claridad, coherencia y sencillez.*
- *Aprendan a aplicar estrategias adecuadas para la redacción de textos de diversa naturaleza y que persiguen diversos propósitos.*

- *Aprendan a reconocer las diferencias entre los diversos tipos de texto y a construir estrategias apropiadas para su lectura.*

- *Adquieran el hábito de la lectura y se formen como lectores que reflexionen sobre el significado de lo que leen y puedan valorarlo y criticarlo, que disfruten de la lectura y formen sus propios criterios de preferencia y de gusto estético.*

- *Desarrollen las habilidades para la revisión y corrección de sus propios textos.*

- *Conozcan las reglas y normas del uso de la lengua, comprendan su sentido y las apliquen como un recurso para lograr calidad y eficacia en la comunicación.*

- *Sepan buscar información, valorarla, procesarla y emplearla dentro y fuera de la escuela, como instrumento de aprendizaje autónomo. (SEP, Plan y programas de estudio 1993, Educación Básica primaria: 15- 21).*

Ahora bien el conocer los aspectos a trabajar en la asignatura de español, del nivel primaria, es en sí un gran avance, pero también hace falta el saber llevarlos a la práctica, y no olvidar que no todos los niños aprenden a la par, ya sea porque no han llegado al grado de maduración acorde a su edad, por

diversas causas, o pudiera también ser, debido a que los intereses no son los mismos.

Es por eso que se hace indispensable el uso del juego dentro de la impartición de la asignatura de español, en el segundo grado de educación primaria, ya que el juego puede evitar que el paso del español quede en la etapa objetiva desarrollando la capacidad de reflexión y por consiguiente plasmar los contenidos de lo aprendido, en la hoja en blanco. De esta forma, el juego implica una situación didáctica e ideal, es por eso que un buen juego se puede empezar a jugar con pocos conocimientos, permitiendo a su vez el desarrollo de ciertas habilidades, siendo este, el proceso que conlleva al niño al logro del aprendizaje significativo. ¿ y cómo se podría llegar a lo anterior?

Cuando el niño tiene confianza en sí mismo, en lo que realiza, se da por hecho que día con día mejorará en las actividades que emprenda, lo que describe Edgreen en su libro:

La confianza es otro elemento esencial para dirigir Satisfactoriamente el juego . . . La preparación cuidadosa y apropiada es un paso en el desarrollo de la confianza.
(EDGREEN Henry D ; 1990 : 1)

Lo anterior se logrará en la medida en que la familia y el maestro se busque el infundirle al niño la confianza necesaria, en cuanto actividad

177732

empresa, y en los casos en que no se logren los objetivos, no se le deberá de remarcar los errores, mas bien, se le indicará cual es el procedimiento a seguir para obtener mejores logros.

Descripción de los ejes que conforman la asignatura de español, para educación primaria:

El programa de Español esta estructurado para una mejor asimilación en cuatro ejes, que son en sí, un recurso de organización didáctica y no una forma de separación de contenidos que puedan enseñarse como temas aislados. Son líneas de trabajo que se combinan, de manera que las actividades específicas de enseñanza integran comúnmente contenidos y actividades de más de un eje(SEP, Plan y programas de estudio de primaria; 1993 : 23), los cuales son:

- *Lengua hablada*
- *Lengua escrita*
- *Recreación literaria*
- *Reflexión sobre la lengua*

Cada uno de éstos ejes, cubre en sí, una parte primordial dentro del aprendizaje, no solamente en la asignatura mencionada, dado que para llegar al logro del conocimiento en las diversas asignaturas, se hace indispensable el manejo óptimo de los cuatros ejes. Lo cual no es de uso exclusivo del nivel primaria, es decir durante todas las etapas de estudio que realice el hombre se hace primordial el manejo de los ejes.

Probablemente se pudiera pensar que el hombre por sí solo puede alcanzar a trabajar los cuatros ejes, pero cómo trabajar algo que no se conoce, y a la vez no ha sido llevado a la práctica cotidiana. Por lo que cada uno de ellos tiene características muy propias, pero a la vez que se entrelazan entre sí, siendo estas:

Lengua hablada:

En los primeros grados, las actividades se apoyan en el lenguaje espontáneo y en los intereses y vivencias de los niños. Mediante prácticas sencillas de diálogo, narración y descripción, se trata de reforzar su seguridad y fluidez, así como de mejorar su dicción.

Lengua escrita:

En ella es importante que el niño ejercite pronto la elaboración y corrección de sus propios textos, ensayando la redacción de mensajes, cartas y otras formas elementales de comunicación.

Recreación literaria:

Sin dejar de estar relacionada con los ejes anteriores, la recreación literaria está enfocada a lograr el placer de disfrutar los géneros de la literatura y el sentimiento de participación y de creación que despierta la literatura y que los niños deben de descubrir a edad temprana.

A través de la lectura en voz alta por los maestros y otros adultos, el niño desarrolle curiosidad e interés por la narración, la descripción, la dramatización y las formas sencillas de la poesía. Una vez que sea capaz de leer, el niño realizará esta actividad y la compartirá con sus compañeros.

Reflexión sobre la lengua:

En este eje se agrupan algunos contenidos básicos de la gramática y lingüística. Se ha utilizado la expresión "*reflexión sobre la lengua*" justamente para destacar que los contenidos gramaticales y lingüísticos difícilmente pueden ser aprendidos como normas formales o como elementos teóricos, separados de su utilización en la lengua hablada y escrita, y que solo adquieren pleno sentido cuando se asocian a la práctica de las capacidades comunicativas. (SEP, Plan y programas de estudio, educación básica primaria; 1993: 25 a 27).

En el aprendizaje explícito y reflexivo de normas gramaticales sencillas que los niños ya aplican, como las de género y número, se inicia desde los primeros grados, destacando su función en la claridad de la comunicación. A la vez se busca que el niño, al mismo tiempo que conoce y hace propias las normas y convenciones comunes del español, advierta que su idioma

es parte de la cultura de pueblos y regiones, que tienen matices y variaciones entre distintos ámbitos geográficos y que se transforma y renueva a través del tiempo.

Así pues, se puede concluir que en los dos primeros grados de educación primaria en la asignatura de español, los ejes se manejan basándose principalmente en ejemplos de vivencias personales, lo que ya no ocurre al cien por cien a partir del tercer grado.

Del tercer al sexto grado de educación primaria, el niño empieza a manejar situaciones que desconoce y que probablemente nunca se haya imaginado y que por consiguiente originen en él una negación a ser trabajadas.

Ahora el niño tiene que aprender a entrelazar y clasificar a la vez lo real de lo imaginario, tiene que hacerse más independiente en algunos conceptos y en sus trabajos. Por lo que se hace indispensable conocer las variantes a manejar del tercer al sexto grado de educación primaria.

Lengua hablada:

Se van introduciendo actividades más elaboradas: la exposición, la argumentación, y el debate. Estas actividades implican aprender a organizar y relacionar ideas, al igual que fundamentar opiniones, seleccionar y ampliar el vocabulario. A través de éstas prácticas los alumnos se habituarán a las formas de expresión adecuadas en diferentes contextos y aprenderán a participar en formas de intercambio sujetas a reglas, como el debate o la asamblea.

Lengua escrita:

Se sugieren actividades relacionadas con el desarrollo de destrezas para el estudio, como la elaboración de resúmenes, esquemas, fichas bibliográficas y notas a partir de la exposición de un tema. Otras no tienen fines escolares, como la comunicación personal, la transmisión de información y de instrucciones, los ensayos de creación literaria.

Recreación literaria:

Se propone que el niño se adentre en los materiales literarios, analice su trama, sus formas y estilos; se coloque en el lugar del autor y maneje argumentos, caracterizaciones, expresiones y desenlaces. Al mismo tiempo, se estimulará a los niños para que, individualmente o en grupo, realicen sus propias producciones literarias. Éstas prácticas permiten un acercamiento que despoja a la literatura de su apariencia sacralizada y ajena y da oportunidad de que los niños desarrollen gustos y preferencias y la capacidad para discernir méritos, diferencias y matices de las obras literarias.

Reflexión sobre la lengua:

A partir del tercer grado se abordará la temática fundamental relativa a la oración y sus elementos y a la sintaxis, siempre en relación con las actividades de lengua oral y lengua escrita. Es decir la clara y precisa identificación de cada uno de los elementos que conforman un enunciado sujeto, verbo, artículo, género, número, así como la identificación de otros elementos, etc.

Al igual que una clara identificación y localización de las variantes y riquezas con relación a los numerosos vocablos que se hablan sobre la base de nuestro idioma, por lo que se debe considerar nuestro idioma como nuestra cultura nacional. (SEP, Plan y programas de estudio 1993, educación básica: 25-27).

1.3 Tipo de juegos:

De las múltiples actividades que realiza el niño, el juego ocupa la posición más privilegiada, tanto es así, que a ciertas edades prácticamente todo lo que el niño hace es jugar. La importancia del juego es tal, que su presencia es imprescindible para un correcto desarrollo físico, psíquico y emocional del niño. Muchos son los autores que en el marco de sus teorías psicopedagógicas han estudiado el juego y sus componentes. Algunos de ellos han desarrollado una serie de reflexiones sobre esta temática que nos ayuda a comprender mejor sus mecanismos. Pero dentro de ese abanico de teorías sobre el juego, existe un investigador que otorga al juego un papel relevante dentro del desarrollo de todos los seres humanos, Jean Piaget, fundador de la epistemología genética a partir de los periodos del desarrollo intelectual, establece, que en cada periodo de la inteligencia, las capacidades lúdicas se van modificando sobre la base del desarrollo cognoscitivo alcanzado, por lo que determino que era necesario realizar una

clasificación que dependiera de la estructura de cada juego, es decir, del grado de complejidad mental de cada uno, desde el juego sensomotor elemental, hasta el juego superior; clasificándolos en tres grandes categorías:

- *Juego de ejercicio*
- *Juego simbólico*
- *Juego de reglas*

Juego de ejercicio

Éste tipo de juegos se lleva a cabo en los primeros dieciocho meses de vida del niño, por lo que se le puede ubicar en el periodo senso-motriz. En principio el niño empieza a vincularse con sus movimientos-reflejos que se da en las diferentes situaciones sin que intervenga la voluntad del niño, por lo que los primeros juegos que lleva a la práctica están basados principalmente en los reflejos de su organismo. Pone en actividad los órganos y los sentidos, sin que exista una clara disociación entre la asimilación y la acomodación, como lo menciona Jean Piaget, citado por García González:

El juego principia desde los primeros albores de disociación entre la asimilación y acomodación, desde el momento en que el niño agarra se balancea por el placer de balancearse . . . en una palabra, repite sus conductas sin esfuerzo de aprendizaje o descubrimiento, simplemente por la sencilla alegría de dominarla, de darse el espectáculo de su propio poderío y someter a éste el

Universo. Es entonces cuando la asimilación subordina a la Acomodación y así, queda constituido el juego de ejercicios (GARCÍA, González E; 1991: 56)

Durante los juegos de ejercicio, el niño no requiere de técnicas especiales, pues no espera resultado de sus acciones, él realizará las cosas por el placer momentáneo que esto le produce. En éste periodo no ha una dependencia de los mismos, lo que describe Fravell al anotar que:

Lo característico del bebé, es que intenta seguir con la vista cualquier objeto en movimiento hasta que desaparece de su campo de visión. . . . a vez que esto sucede el niño pierde inmediatamente el interés por el objeto . . . pero no realiza ninguna conducta que pudiera interpretarse como una búsqueda visual o manual del objeto desaparecido y en términos más generales, no hay ninguna prueba definitiva de que él niño posea algún tipo de representación mental (FRAVELL, John H; 1996 : 58)

Lo anotado por Fravell es congruente con el planteamiento de Piaget en cuanto a la permanencia del objeto, por lo que nuestro autor señala que " ...el niño domina los desplazamientos visibles, pero no los invisibles (ibid, 61). Es decir, durante el periodo que abarcan los juegos de ejercicio, el sistema cognoscitivo experimenta cambios verdaderos trascendentales. El sistema cognoscitivo del bebé es de carácter sensoriomotor – representativo. Su inteligencia solamente es práctica, él percibe y actúa, al escuchar la voz de mamá, el bebé gira la cabeza hacia ella. Posteriormente será capaz de seguir objetos con la mirada. Lo actual cambiará a partir del momento en que el

bebé empiece a equilibrar los procesos de asimilación y acomodación. Por lo que si de lo contrario predomina más la acomodación, se denominará simplemente juego, y de ser el caso inverso, sería imitación.

Así pues, el niño empieza a hacer uso de sus habilidades recientemente adquiridas y puede empezar a relacionar sus movimientos, de tal forma, de tal forma que si antes tomaba un objeto con toda su mano, ahora puede tocarlo con los dedos, si el así lo quiere.

Lo mismo ocurrirá con los movimientos que realice con su cuerpo en vías de alcanzar lo que le llame la atención, por lo que paulatinamente estará perfeccionando las habilidades antes descritas, quitándose los obstáculos, par alcanzar lo que le interesa. A lo que se le conoce cómo "*Psicomotricidad*" que no es otra cosa más que la relación entre el desarrollo motor, el intelectual y el afectivo.; más adelante el niño desarrolla la experimentación y exploración a la vez que muestra interés por la novedades. Puede dejar caer objetos para observar la caída, y sus efectos, puede arrastrar juguetes con cuerdas y usar palos para empujar cosas. Y más adelante podrá empezar a inventar nuevos medios para adquirir lo que le interesa. Siendo ésta la adquisición del control de los diversos grupos

musculares, misma que posibilita las adaptaciones intelectuales y las conductas emocionales, y la maduración de la percepción.

Así el niño percibe su propio cuerpo y trata de ubicarlo en el espacio que capta con sus sentidos. Ahora bien, una alteración del desarrollo psicomotor, puede derivar de una alteración de los procesos intelectuales, que cómo se ha dicho, se inicia en la psicomotricidad.

Juegos simbólicos

El niño va a hacer uso del juego simbólico aproximadamente después de los dos años de edad. Y surge en principio como función simbólica, ya que realiza las cosas por imitación, cuando el niño atribuye a un objeto o gesto un valor representativo, aún cuando no entiende a ciencia cierta el significado total de lo que realiza. Lo mismo ocurre con el lenguaje, cuando el niño es capaz de imitar un sonido o ciertas palabras atribuyéndoles un significado global. Es decir, el niño empieza a trabajar hasta cierto grado las variantes entre **significado** y **significante**, dando inicio a lo que Piaget describe diciendo " . . . es un paso necesario en el camino para desarrollar la inteligencia adaptada" (GARCÍA, González Enrique; 1991: 57) al igual que lo describe Zapata al retomar a Piaget " *La acomodación como imitación le*

proporciona al niño sus primeros significantes, a lo que puede otorgar interiormente el significado ausente " (ZAPATA, Oscar A ; 1995 : 20).

Ahora bien, el niño conforme va creciendo, busca fuentes de representación que le permitan comunicarse con los que lo rodean, pero sin que le importe cuál es la concepción de los demás, a pesar de no poder expresarse a través del lenguaje de quienes lo rodean. Pero con el paso del tiempo, el niño empieza a socializarse iniciándose con un pensamiento más lógico-concreto. Por lo anterior se hace indispensable el no olvidar que el simbolismo lúdico, es el que señala el paso entre el juego de ejercicio y el simbolismo. Ya que en el periodo de los juegos de ejercicio el niño actúa por el placer de actuar, sin buscar un fin específico.. y en el periodo simbólico busca el satisfacer su propio yo a través de la imitación y la acomodación.

Durante los primeros juegos simbólicos que practica el niño, los juegos no son más que una simple reproducción de su propia apreciación de la realidad. Es decir, es una reconstrucción en la mayor parte de los juegos de carácter irreal, por lo que se puede establecer que " . . . *el dominio de la construcción simbólica intencional del niño, se extiende insensiblemente desde la simple transportación de la vida real hasta la invención de seres imaginarios sin modelo asignativo, pero que reúne elementos de imitación*

y de asimilación deformante en dosis variables " (UPN, SEP. Antología Básica: El juego; 1995: 48) al igual que Zapata Oscar escribe de Piaget *"El juego simbólico presupone un cierto desdoblamiento del propio niño y la creación de otras perspectivas diferentes en relación con otros"* (ZAPATA, Oscar A ; 1995 ; 24). Así cuando la edad de los niños oscila entre los cuatro y siete años, los juegos citados empiezan a desaparecer, y aparecen otros juegos simbólicos con un carácter más formal. Mismos que son denominados por diversos autores como *"juegos de imitación"*. que no son más que una imitación más real y coherente de lo que observa, donde el niño se apega a la realidad, dado que hace una codificación más organizada de lo que le interesa representar, cuidando más los detalles de la misma, realizando una diferenciación y adecuación de los roles, lo que se conoce como *"simbolismo colectivo"*. que no son más que en sí, las circunstancias que entre dos o más niños coinciden en sus imitaciones. Jean-Marie , escribe lo que para Piaget es el juego simbólico

... manifestación de la actividad imitativa interiorizada, es el terreno donde el niño actúa " como sí ... " es decir, transforma lo real al antojo de su fantasía y de sus deseos. Por medio del juego simbólico, el niño manifiesta sus necesidades de volver a crear al mundo según las exigencias de su imaginación lúdica, sus conflictos efectivos con los seres que él revive personificándolos en sus juegos, así como sus deseos profundos ... es la asimilación del mundo exterior y de las personas a las exigencias del yo (DOLLE, Jean-Marie; 1993 : 27)

Aunado a lo anterior Oscar Zapata también interpretando a Jean Piaget, nos indica el papel que tiene la imitación en el origen del simbolismo, y en este sentido expresa “ . . . en un principio el niño comienza por imitarse a sí mismo; posteriormente, imita a los demás pero con esquemas que ya adquirió y que le son familiares y que le permiten adjudicar esta misma acción a otros ” (ZAPATA, Oscar A ; 1995 : 23)

A partir de lo expuesto, se tiene que el juego simbólico al igual que el de ejercicio, ayudan a que el niño evolucione en todos los aspectos, además, durante los juegos antes citados, el niño puede llevarlos a la práctica de una forma individual o colectiva, sin que esto sea trascendente, ya que es una asociación lúdica en donde lo esencial es el juego y los pequeños grupos, que se hacen y deshacen sin ningún problema. Por lo que el juego simbólico, es el campo de ensayo donde el niño plasma, con un sentido simbólico, todo lo que le sucede en la vida real, visto, claro está, desde su propia perspectiva.

El papel de los padres puede suponer aquí una importante ayuda para el desarrollo del niño. Pues el manifestarle ordenada y claramente todo cuanto se diga, repercutirá directamente en la conformación simbólica del niño; además de favorecer su comunicación. La representación simbólica sigue desarrollándose cada vez con mayor coherencia, y el niño se encuentra

otros elementos que le permiten comunicarse más claramente con quienes lo rodean, siendo esto:

- *El dibujo*
- *Otras formas de representación artística*
- *El juguete*

El dibujo:

Cuando el niño dibuja por primera vez necesita construir su modelo interno, puesto que el dibujo actúa como la reproducción de éste. Este modelo interno llega a consolidarse por dibujos subsecuentes del mismo objeto, pero también suele ocurrir que llegue a olvidarse si no se ejercita. Siendo en sí el dibujo, un medio de expresión de su yo interno y que Piaget define como:

... una forma de la función semiótica, que se inscribe a la mitad del camino entre el juego simbólico (del cual presenta el mismo placer funcional y el mismo autotelismo) y la imagen mental con la que se comparte el esfuerzo de la imitación de lo real (GARCÍA, González Enrique; 1991 : 71)

Concepción que coincide con la hecha por Luque, en el sentido de que éste autor considera que el dibujo

... es la continuación de una idea que el niño tiene en la mente al empezar el dibujo. Dibujar es un juego que toma muy seriamente como todos los demás, y que no necesita explicación (Ibid)

Por lo que al preguntarle al niño que representa o significa su dibujo, él simplemente contestará seguro de sí mismo, lo que él quiere manifestar o ver. Con el paso del tiempo él irá perfeccionando cada uno de sus dibujos, de tal forma que los hechos anteriormente también sufrirán alteraciones, al grado que él mismo desconocerá cual era su significado anterior.

Existen dos tipos de juegos que trabajan normalmente los niños, los *figurativos*, que tienen como principal objetivo el representar algo, mismos que pueden ir con el paso del tiempo acompañados de colores; y el segundo el *no figurativo*, que no representa nada para el niño, simplemente se raya por rayar, sin importar si lleva o no color.

Las otras formas de representación artística:

No son más que el manejo que hace de materiales dóciles que le permitan moldear lo que él quiere manifestar, pudiendo ser aserrín, plastilina, tierra, etc. En éstas manipulaciones que realiza él mismo, queda sorprendido de lo que es capaz de realizar, pero a su vez, se ve decepcionado si los que lo rodean no manifiestan apreciación alguna, al trabajo realizado por el niño.

El juguete:

En el periodo preoperacional (correspondiente al juego simbólico), al niño le gusta jugar solo, por lo que se encariña con sus juguetes, no permitiendo tan fácilmente que alguien participe con él. Pero posteriormente empieza él mismo a buscar otros niños para que jueguen, y a la vez a formar grupos de juego, en los que de preferencia debe de haber un niño más grande que él o los demás, a fin de que éste dirija el juego. Por lo que ahora ya empieza a tener interés por los juegos con juguetes, pero principalmente los que se realicen fuera de su casa. A la vez, se muestra mayor interés por tener los juguetes de los niños que lo rodean, a la vez que difícilmente prestará los suyos.

Los juguetes de manera muy general pueden ser de tres tipos:

- *Juguete terminado*
- *Juguete mecánico*
- *Juguete simple*

Dentro de los *juguetes terminados*, están incluidos los rompecabezas, cubos, cajas de construcción, modelos para armar, etc. Y éstos son de gran utilidad cuando el niño está dispuesto a realizar un esfuerzo por lograr lo que el mismo juguete le presenta. Pero a la vez puede ocasionar apatía por parte

del niño cuando no hay un interés por el mismo, ya sea por desconocimiento del manejo o bien simplemente no le llama la atención.

El juguete mecánico, son de gran utilidad cuando el niño realmente juega con ellos, y no se queda observándolos a ver como se mueven o que acción

realizan. Hace falta el que haga uso de su imaginación y fantasía, ya que el niño puede organizar y modificar el sentido de la ejecución de los mismos.

Estando considerados dentro de los juguetes mecánicos, las muñecas, el automóvil, el muñeco de peluche, los trastecitos, etc.

Y por último, *los juguetes simples*, que no son más que aquellos que están hechos de diversos materiales, como son la arena, cartón, corcho, mica, arcilla, etc. Éstos son más económicos y útiles, gracias a ellos el niño se identifica más a la actividad cotidiana del ser humano. Por lo que el niño puede crear acorde a sus posibilidades, alternativas que le sean complacientes en la ejecución o representación de alguna actividad, vista por el, sea o no agradable.. para lo cual se sugiere que sin importar el tipo de juguete, es conveniente que los padres de familia o maestros estén al pendiente de los niños, a fin de poder conducir al niño al desarrollo

adecuado del mismo, o bien a esclarecer las dudas que se presenten durante la ejecución del mismo, pudiéndose evitar con esto, posibles accidentes.

Con el paso del tiempo, el niño empezará a perder interés por esos juegos simbólicos, esto es debido a que ya puede hacer una mejor selección sobre el tipo de juegos que le interesan nevar a cabo. El ya puede identificar con mayor claridad las cosas reales de las irreales, lo cuál García González retoma de las ideas de Piaget, en las que se presentan tres conductas que alejan al niño de los juegos simbólicos:

. . . el niño puede tener una secuencia en sus ideas que le permiten hacer un relato espontáneo de sus acciones y emparentarlos a la vez con el juego . . . existe una preocupación mayor por la veracidad de la imitación exacta de lo real . . . los objetos simbólicos evolucionan en el sentido de una simple copia de lo real y sólo el tema del juego sigue siendo simbólico, mientras que los detalles de éstos y de las construcciones tienden a la acomodación precisa.

(GARCÍA, González Enrique ; 1991 : 63)

Así el niño, ya puede conocer el mundo cambiante y complejo de la realidad adulta, y a la vez, le da la oportunidad de ir afirmando cada vez más su propia personalidad

Juego de reglas

Este tipo de juegos, aparecen a partir del momento en que el niño inicia la

formación del pensamiento lógico-concreto, es decir, cuando el ya puede empezar a organizar y operar sus ideas sobre la realidad, esto es entre los cuatro y siete años de edad, lo que corresponde al periodo de las operaciones concretas. En éste periodo como bien señala Zapata siguiendo a Piaget, se va a dar la " *acción interiorizada reversible y que se integra en una estructura de conjunto* " (ZAPATA, Oscar A ; 1995 : 25-26).

El juego de reglas, no se ubica únicamente en el periodo de las operaciones concretas, dado que la evolución intelectual del niño, lo llevará más tarde a transitar por el periodo de las operaciones formales, aproximadamente a partir de los doce años. En ésta etapa formal. El sujeto podrá él mismo organizar lo que le dicen contra su propia lógica llegando a un pensamiento formal abstracto que tendrá influencias en las reglas del juego. En el tránsito del periodo de las operaciones concretas al periodo de las operaciones formales, se va a dar un proceso de socialización que va a ir en crecimiento. Situación que acompaña la evolución de los juegos, los cuales van a ser cada vez más complejos.

Como es de esperarse en el juego de reglas van a participar niños y jóvenes de diferentes edades, situación que traerá consigo que los pequeños los observen despertándose en ellos el interés de los primeros juegos, por el

juego de sus compañeros mayores. Además en estos juegos se va a dar como lo señala Zapata

La necesidad de afirmación de la personalidad de los niños . . . genera conflictos en la organización del juego colectivo y si bien la colaboración es también conflictiva, los mismos juegos demuestran que en circunstancias normales . . . la organización lúdica es posible, avanza y se desarrolla (Ibid. 28)

Por otro lado García González Enrique, hace mención que

En los juegos de reglas, se hace indispensable en su desarrollo el retomar los juegos de ejercicios (carreras, juegos de pelota, etc.) con competencias entre individuo (sin lo cual la regla sería inútil) y regulados por códigos transmitidos de generación en generación (1991: 59)

Y gracias al ir y venir en su vida diaria del juego, el niño obtiene cada vez mayor número de significantes, lo que le ayudará a obtener algunas conclusiones lógicas de todo lo que lo rodea. Y con lo mismo el niño ira paulativamente progresando en la asimilación de estructuras más complejas, que quedarán registradas en su memoria.

Pero al hablar de la memoria hay que diferenciar que existen dos tipos de memorias, como las clasifica Piaget e Inhelder:

- *Memoria de reconocimiento*
- *Memoria de evocación*

La memoria de reconocimiento, Solamente actúa en presencia del objeto ya encontrado y que consiste en reconocerlo . . . está necesariamente ligada a esquemas de acción o de hábito (**PIAGET, J e INHELER B ; 1969 : 85**).

La memoria de evocación, evocar lo en su ausencia, por medio de un recuerdo-imagen . . . no aparece antes de la imagen mental, el lenguaje (Ibid).

El niño que accede al juego reglado puede diferenciar un objeto de otro, una persona de otra y hasta cierto grado las situaciones existentes, evitando la deformación de lo mencionado. Por lo que ahora el niño ve desde otra perspectiva el juego, dado que se siente libre de elegir lo que le gusta ejercitar, lo cual es definido por Bally escribiendo

. . . el juego y su mundo nacen en donde hay fe, es decir, donde existe la verdadera y última seriedad; en esta fe se funda el juego. La fe comienza ahí donde termina el saber acerca de la inocencia paradisíaca de un mundo natural
(**BALLY, Gustav ; 1945 : 104**)

Es por eso que a partir de los seis años aproximadamente, el niño se ve precisado a participar en otras situaciones, tiene que socializarse con más personas, en diferentes espacios y tiempos, cuando durante el juego simbólico no existía más que el día en que vivía y no trataba más que con las

personas de su entorno familiar; y ahora se encuentra inmerso en lo que describe Zapata Oscar como los " **Juegos Sociales** ", que están conformados de la siguiente manera:

- *Las reglas del juego*
- *La cooperación con división de trabajo*

En las Reglas del juego, el niño juega de forma simple y cambia su lugar al compañero cuando éste pierde o es atrapado conforme ellos lo acordaron.

En la cooperación con división del trabajo, es en sí, el acuerdo mutuo de cooperación para la realización de la actividad deseada.

La regla y la organización d la actividad grupal surge como una transacción entre la imperiosa necesidad de afirmación individual y la necesidad de convivir e interaccionar socialmente y a la vez, afirmarse de forma individual en la colectividad . . . Los juegos van evolucionando por medio de la complejidad de las reglas y la división del trabajo; así como por lo ritos y prácticas de tradición lúdicas heredadas de la cultura en que está inmerso el niño
(ZAPATA, Oscar A ; 1995 : 27-28)

Aun cuando el tiempo sigue transcurriendo, los juegos de reglas no pasan de moda, se siguen transmitiendo de generación en generación, sin que olvidemos que los mismos son el resultado de haber pasado por los juegos de

ejercicios y simbólicos. Los juegos de reglas están en la vida diaria, los grandes estrategias, las amas de casa y todos los que habitamos nuestro mundo, hacemos uso constante de las mismas, nada mas que ahora ya no las denominamos juegos reglados, las llamamos características o requisitos, que se dan en las diferentes situaciones se la vida.

CAPITULO 2

MARCO REFERENCIAL

En este segundo capítulo se revisarán una serie de elementos que se han tomado como punto de referencia para la elaboración de este trabajo, en primer termino se abordará el "*Plan de estudio de educación primaria*", dándole particular atención a la materia de Español para el segundo grado.

Después se presenta *un trabajo de problematización* que permitirá al lector *ubicar el problema del que se parte* y al cual van a responder las *actividades de juego* que son presentadas en el tercer capítulo

2.1 El plan de estudios de educación primaria

Debido a la problemática que día con día en los ámbitos educativos, políticos, culturales y económicos ha vivido nuestro país desde su formación, la Secretaria de Educación Pública, se ha visto precisada a crear en conjunto con otras dependencias educativas " Planes y Programas de Estudio " que tienen como principal objetivo el lograr elevar la calidad en la educación existente en México. El nivel de educación primaria no es la excepción, pero para poder llevar a cabo lo anterior se han tenido que vigilar todos los aspectos que los conforman. Es decir, se hace indispensable la unificación

de lineamientos académicos en los seis grados de educación primaria, haciendo una clara y precisa distribución de los aspectos a trabajar y vigilar, así como el uso de los tiempos establecidos para la adquisición y manejo de cada asignatura, por grado, dentro y fuera de la institución educativa; Por lo que el gobierno federal mantiene constantemente una estrecha vigilancia de los siguientes aspectos:

- *Renovación de los libros de texto gratuito y la producción de otros materiales educativos, adoptando un procedimiento que estimule la participación de los grupos de maestros y especialistas más calificados de todo el país.*
- *El apoyo a la labor del maestro y la revaloración de sus funciones, a través de un programa permanente de actualización y de un sistema de estímulos al desempeño y al mejoramiento profesional.*
- *La ampliación del apoyo compensatorio a las regiones y escuelas que enfrentan mayores rezagos y a los alumnos con riesgos más altos de abandonar la escuela.*
- *La federalización, que traslada la dirección y operación de las escuelas primarias a la autoridad estatal, bajo una normatividad nacional. (SEP, Plan y programas de estudio primaria 1993: 10-11)*

Ahora bien, dentro de la creación de los planes y programas de estudio, para la educación primaria, se ha considerado indispensable que la educación que se transmite a los niños esté dentro de un marco común, en el que el maestro no difiera de lo establecido, evitándose con esto, conducir al alumno a una disyuntiva de aprendizaje, donde después no sepa como salir él mismo. Por lo que la organización bien definida de los parámetros a trabajar, guiaran al alumno y al maestro al logro de los objetivos deseados. A lo cual hay ciertas características que deben ser vigiladas y respetadas, siendo estas:

- *Organización de la enseñanza*
- *Establecer un marco común de trabajo en las escuelas de todo el país*
- *Contenidos de métodos de enseñanza*
- *Formación de maestros*

Organización de la enseñanza:

En nuestro país como en muchos, el hombre adecua las circunstancias a su favor, en México en el ámbito educativo no es la excepción, por lo que la Secretaria de Educación Pública se ha visto precisada a elaborar y producir un documento único que sirva de base obedeciendo a las prioridades claras, eliminando la dispersión y estableciendo la flexibilidad suficiente para que los

maestros utilicen su experiencia e iniciativa y para que la realidad local y regional sea aprovechada, como un elemento educativo. A la vez que le permite al maestro conocer anticipadamente los propósitos y contenidos que debe manejar tanto en el grado que está bajo su responsabilidad, como en los que le continúan. Esto en virtud de que la enseñanza del español en todos los niveles de educación primaria, está vinculada entre sí.

Una de las funciones primordiales de los programas y planes de estudio en nuestro país, están enfocados a lograr que la educación que se imparte esté acorde a los cambios que día con día sufre nuestra sociedad. En congruencia con esto, el propósito central de los planes y los programas de estudio para el nivel de educación primaria, es "*estimular las habilidades que son necesarias para el aprendizaje permanente*". Por esta razón, se ha procurado que en todo momento la adquisición de conocimientos esté asociada con el ejercicio de habilidades intelectuales y de la reflexión. Con ello, ello se pretende superar la antigua disyuntiva entre la enseñanza informativa o enseñanza formativa, bajo la tesis de que no puede existir una sólida adquisición de conocimientos sin la reflexión sobre su sentido; así como tampoco es posible el desarrollo de habilidades intelectuales si éstas no se ejercen en relación con conocimientos fundamentales (Ibid: 13). Aunado a lo anterior, el maestro de nivel primaria tiene en sus manos una enorme

responsabilidad para con el niño, debe de enseñarlo a reflexionar sobre su ser y hacer cotidiano, de tal forma que el niño pueda integrarse sin mayor problema a los niveles educativos subsecuentes.

Lo anterior se podrá alcanzar en la medida en que el alumno tenga un mejor *“ dominio de la lectura y escritura, la formación matemática elemental y la destreza en la selección y el uso de información ”* (Idem)

Para el logro de lo citado la Secretaría de Educación Pública en todos los grados de educación primaria, diseñó un plan de estudios que marca claramente que por cada ciclo escolar se deberán de laborar 200 días, haciendo una clara distribución de horas anuales y semanales a trabajar por parte del maestro. Permitiéndole al mismo manejarlas, sin que esto afecte el cumplimiento de los objetivos, así como las horas otorgadas a cada asignatura en cada día.

Establecer un marco común de trabajo en las escuelas de todo el país:

Se hace indispensable dentro de la labor educativa el que quede claramente preestablecido los aspectos a trabajara durante la labor diaria escolar; esto es, no es suficiente el que no que exista una buena intención por parte del maestro, hace falta que éste domine las áreas correspondientes del

trabajo que realiza y no el que solamente maneje las que se le facilitan o domina mayormente. Por eso la Secretaría de Educación Pública, delimita claramente cuál es la temática a manejar específicamente en cada uno de los bimestres. No descuidando la importancia de trabajar los ámbitos sociales y culturales.

Contenido de métodos de enseñanza:

Dentro de los contenidos a manejar en cada uno de los grados y de las asignaturas del nivel de educación primaria, es importante que alguien regule cuáles son los métodos idóneos para introducir cada uno de los contenidos que se deben de manejar en cada bimestre, de tal forma que no sé de un paso más si el alumno no cuenta con los antecedentes requeridos; De ahí que los planes y programas de estudio cumplan un papel decisivo en ésta tarea.

Formación de los maestros:

Otro de los aspectos específicos que vigilan los Programas de estudio es mejorar día con día la formación académica del maestro, con tal propósito, se elaboraron y distribuyeron las Guías para el Maestro de Enseñanza Primaria y otros materiales complementarios (Op. Cit.: 12), con el único objetivo de otorgar al maestro más elementos en la impartición de una educación de calidad. Conjuntamente con esto, se crearon espacios para los maestros conocidos como " *Talleres Generales de Actualización* " mismos que se

llevan a cabo en cuatro momentos durante un ciclo escolar y que tienen como principal objetivo que el maestro pueda compartir sus experiencias laborales en lo concerniente a los resultados obtenidos por el uso que hace de los programas y planes de estudio, en forma conjunta con los libros de apoyo para los maestros, los libros de texto, los ficheros, al igual que las emisiones periódicas de cuadernillos y material audiovisual emitido por la Secretaría de Educación Pública, para todas las escuelas primarias. Lo anterior le permitirá al maestro, tener una visión más amplia de sus aciertos y desaciertos durante su labor diaria en el aula, dándole a la vez la oportunidad de modificar o ampliar sus conocimientos.

Prioridades de la asignatura de español:

La Secretaría de Educación Pública, a través de los Planes de Estudio, establece como prioridades a cubrir en **los dos primeros grados** de educación primaria, *el dominio de la lectura, la escritura y la expresión oral*. Por lo que se dedica al español un 45 por ciento del tiempo escolar, *con el objeto de "asegurar que los niños logren una alfabetización firme y duradera"*.

Del **tercer al sexto grado**, se intensificará la utilización sistemática de lo

aprendido vinculándolo en el trabajo con otras asignaturas. Otorgándosele un 30 por ciento de las actividades escolares.

Para lo anterior se hace indispensable que cada profesor domine cada uno de los contenidos que contemplan los Planes y programas de estudio, sin perder de vista que esa es la base que le permitirá al niño desenvolverse adecuadamente en la sociedad misma. Pero hace falta que el maestro de más, ya sea preparándose cada día más actualizándose a través de la lectura, con cuanto material le sea posible, aprovechando los editados por la Secretaría de Educación Pública, y que pone a su alcance gratuitamente en las bibliotecas públicas y en las normales de maestros; así como el estar abierto a sugerencias y en busca de nuevas alternativas que lo conlleven en conjunto con el niño al logro de los objetivos planteados. Y por qué no, adquiriendo de forma personal, los libros editados por personas especializadas en el ámbito educativo, y en especial en la asignatura para los niños del segundo grado de educación primaria.

2.2 Planteamiento del problema

Con el paso de los días la sociedad busca mejorar los niveles de vida de la misma tanto en el ámbito, económico, social, cultural, político y educativo.

Pero hay un elemento que es indispensable cuidar para que lo anterior se logre, es pues, la educación que se imparte a los niños desde el momento mismo en que ingresan al nivel de educación primaria y aquí aparece uno de los principales elementos que darán forma al hombre mismo ante la sociedad, el maestro. Por lo que él está obligado a buscar alternativas que le permitan hacer del conocimiento algo significativo, y placentero. Y es ahí donde la educación encuentra su principal enemigo, dado que el maestro por causas diversas, no aprovecha lo que el niño trae en sí mismo, es decir, *el juego*, algo que desde el momento mismo en que nace empieza a ejercitar y que desafortunadamente no es reconocido y aprovechado.

Esta situación que se ha descrito en torno al juego se puede apreciar en alguna escuelas en el Municipio de Cuautitlán Izcalli, del Estado de México. En las cuales los directivos, ven el uso del juego dentro de la práctica diaria de los procesos de enseñanza aprendizaje, como la falta de control de los maestros para con los alumnos, además de catalogarlo como la no-preparación adecuada de la temática a manejar y la improvisación por falta de interés y compromiso para con el alumno; al igual que se ven afectados intereses más personales en la que se puede catalogar a la vista de los padres de familia u otras autoridades educativas, como si el directivo hubiera perdido el control de los maestros, dejando esta institución de tener un carácter formal o tradicionalista.

177732

Para algunos maestros el aplicar el juego dentro de la práctica educativa, es en sí, una forma de entretener a los niños para que no molesten; en otros es una manifestación de la inmadurez del niño en ese grado escolar; en algunos casos el maestro simplemente se aboca a sus vivencias donde no supieron jugar, por lo que el rechazo es inmediato, predisponiéndose y por consiguiente negándose el permitirse la oportunidad de que alguien le muestre las virtudes que consigo lleva el juego, y en algunos casos para el maestro el preparar actividades y material de trabajo, no es más que tiempo mal empleado. Siendo realmente el hecho de que los profesores no saben vincular el juego con los Planes y Programas de estudio vigentes para la asignatura de español del segundo grado de educación primaria.

Para otros padres de familia, los niños no deben de jugar más que en el nivel de educación preescolar, en los tiempos de descanso intermedios entre las clases cotidianas y en su casa cuando hayan concluido con sus labores, de la edad misma. Ellos consideran que un maestro que trae a los niños ejercitando juegos solamente está buscando el perder tiempo de trabajo, y es catalogado como " poco profesional". Y aunado a lo anterior las experiencias o falta de placer que el juego tuvo en su vida personal, como hace alusión Bryant J. Escribiendo:

Los rigores educativos que toman la forma de demandas expansivas y sin ningún punto de apoyo en las nuevas prácticas educativas, pueden ser tan destructivas para el currículum como pueden serlo para la humanidad . . . los maestros consideran como niños buenos y capaces a aquellos que prestan atención, que permanecen sentados quietamente . . . Los datos indican que la inmovilidad no garantiza un óptimo aprendizaje intelectual".
(BRYANT, J. Cratty 1974, p 17-18)

También para algunos papás es el considerar que jugar en la escuela es desaprovechar el tiempo, en el que según su punto de vista, el niño debería de estar memorizando conceptos y haciendo el manejo de habilidades y destreza, que él cree imprescindibles para que el niño se pueda introducir en la sociedad en la que sobresalga sobre quienes lo rodean, sin importar cortarles de tajo lo que le es placentero. A muchos papás y maestros, les gusta tener a los niños pasivos, olvidando que son muchas las personas que en su desarrollo social y emocional se han visto entorpecidos por la reglamentación excesiva. Por desgracia para el adulto, el juego es sinónimo de entretenimiento, de distracción, de diversión, estando el juego en contra de las actividades serias de producción. Mientras que para el niño, el juego constituye la principal actividad que más lo atrae y es de interés.

La práctica escolar convencional de sentarse y permanecer quieto está en pugna con el impulso hacia la actividad, tan natural en el alumno saludable. Éste necesita utilizar su cuerpo en el esfuerzo por conocer el entorno que lo rodea, a lo que el educador debe de prestar mucha atención.

Pero lo anterior sería diferente que el maestro considerara que el juego tiene gran importancia educativa, por cuanto prepara al hombre para el trabajo, que a su vez lo va sustituyendo de forma gradual en la que el niño no se percata del cambio que va sufriendo, pues piensa que simplemente está jugando. A la vez el permitir que el niño juegue dentro de sus labores educativas, trae consigo el que él se sienta motivado, que a su vez se ve reflejado en un buen desempeño escolar. El juego es en sí una nueva sensación de éxito que permite al maestro ir introduciendo al niño en la realización día con día, de tareas más complejas, en las que el niño sin saber está trabajando a la par del juego cotidiano, en el que es factible lograr un máximo éxito y un mínimo caos, por lo que es importante que tanto el padre de familia como el maestro consideren lo escrito por Makarenko:

*La educación del futuro ciudadano se desarrolla ante todo en el Juego . . . cuidar de que no se convierta en la única aspiración del niño . . . Para educar al futuro hombre de acción no se debe de eliminar al juego, sino organizarlo en tal forma que, sin desvirtuar su carácter, contribuya a educar las cualidades del futuro trabajador y ciudadano . . . El juego tiene gran importancia educativa, por cuanto prepara al hombre para el trabajo que va sustituyendo a aquél en forma gradual
(Makarenko, Antón. 1982: 39,40,41,49)*

Pero por desgracia las condiciones de aislamiento en que labora el docente han originado que se pierda la intencionalidad de la labor que desarrollan. Y a todo lo anterior, cuales serían directamente las causas que

han originado que los maestros sean apáticos a reconocer y utilizar el juego dentro de su labor educativa. La intencionalidad de muchos docentes es vaga, desatinada, negligente, o escasamente desarrollada, y esto no es justificante a acorde a lo escrito por Fullan y Hargreaves:

Paradójicamente, si bien la sociedad existen fuerza importantes <<impulsoras del cambio >>, son pocos los educadores preparados para este, aun entre los genuinamente interesados en la reforma. Quizá la sobrecarga de tareas, el aislamiento, el desperdicio de los esfuerzos y la desesperanza creciente describa la situación de la mayoría de los docentes (SEP, Biblioteca para la actualización del maestro, FULLAN Michel, HARGREAVES, Andy: 1990: 11)

Por lo tanto la clave es descubrir la mejor forma de valorar, considerar y desarrollar todas las virtudes que tienen inmersos los juegos dentro de la labor diaria de los profesores. Para lo cuál, se hace indispensable que cada uno de ellos se cuestione su propia práctica y permanezca abierto a nuevas ideas, así como el que amplíen sus conocimientos de cómo debe de aplicarse el juego dentro de labor educativa, sin dejar de pasar por alto los objetivos ya definidos por los " Planes de estudio vigentes para la educación primaria".

Aunado a lo anterior sería conveniente preguntarse ¿ qué tan conveniente es que el profesor trabaje de forma individualista ? Mucho se ha comentado en los diversos niveles educativos, que más se aprende y se aporta cuando se trabaja en equipos, pero esa no es la realidad en todos los

casos, ya que muchas de las ocasiones solamente sirve para tratar asuntos que no van con los objetivos previstos, y si, en gastos que no fueron contemplados dentro del ámbito educativo como lo describe Fullan y Hargreaves:

El concepto de trabajo en equipo es atractivo por sí. Pero es el ingrediente del cambio y también de las soluciones fracasadas . . . Algunas son pérdidas de tiempo, y de escaso efecto. Otras se deben considerar sólo como estaciones de tránsito en la búsqueda de formas más ambiciosas . (Ibid. 1999: 94)

Por lo que no deben olvidar los docentes que la enseñanza siempre será una tarea agotadora. Ya que están comprometidos en cientos de interacciones cada día en circunstancias potencialmente cargadas de tensión. En la compleja sociedad actual el contacto estrecho que se establece día tras día con grandes cantidades de niños, desafía a los maestros más dinámicos.

Por otra parte es posible pensar en cómo el juego puede ser un elemento didáctico en el área de español para el segundo grado de educación primaria. Aspecto en el que se pretende centrar éste trabajo.

Los puntos que se han expuesto conducen a establecer como pregunta guía de éste trabajo la siguiente:

¿ Qué conocimiento debe tener el maestro de la materia de español en el segundo grado de educación primaria, para utilizar el juego con fines didácticos?

Necesitan en primera instancia, tener un amplio conocimiento y dominio de lo preestablecido en los "Planes y Programas de estudio vigentes", así como el considerar la nueva metodología de enseñanza, que comparada con la que ellos aplican, promete ser más eficaz, no sin descuidar que contenga en sí misma inmersa bases teóricas sólidas. Y aunado a lo anterior, sería conveniente que el profesor maneje una bagaje amplio de estrategias, en virtud de que no todos los grupos y momentos son estáticos.

2.3 Problemática del alumno frente a la actividad motriz, y su relación con el español:

El niño desde el vientre materno aprende a convivir con los sonidos internos del cuerpo y poco a poco a reconocer el balanceo del caminar de su madre, así se va integrando al movimiento de la vida. Posteriormente fuera de la madre logra hacer movimientos que le ayudan a manifestar sus necesidades. En ocasiones la forma más natural es través del juego, ya que va utilizando los movimientos identificadores por él hasta el momento, representando así su muy particular forma de ver la vida.

Por lo que se puede afirmar que nuestro cuerpo es el instrumento que nos permite participar activamente en la vida diaria. Ya que es emoción y sentimiento, pero también razón y fuente de experiencia, aprendizaje, conocimiento y comunicación, en la que el juego debe ser considerado como uno de los principales elementos que conlleva al aprendizaje en el niño. Pero aquí sería importante preguntarse ¿qué factores conforman el juego? En primera instancia la maduración, es importante considerarla ya que ella es en sí, el desenvolvimiento de rasgos heredados no provocados por el ejercicio ni por la experiencia del individuo, a pesar de que ambos factores pueden estimularlo. Ahora bien, un elemento que contribuye en gran parte en la maduración que adquiere el niño en su vida, es gracias a los juegos que realiza, ya que éstos, aceleran el desarrollo de las destrezas locomotoras.

Así, la maduración constituye por tanto, un factor esencial en la determinación de la capacidad del niño para aprender. Paralelo al desenvolvimiento físico, se produce el desarrollo del ritmo y la coordinación motora. El aprendizaje motor se logra mas eficazmente cuando la actividad es la apropiada a la etapa de maduración del niño. Forzar el aprendizaje antes de la requerida madurez física y mental, no solo surte un efecto inhibitorio en el aprendizaje, sino que también perjudica el desarrollo la personalidad del individuo. Claro está que en el logro de las destrezas motrices se requiere de la práctica, pero el acto motor que se practica tiene que ser compatible con el

grado de madurez del que aprende. Por tal razón el juego y otras actividades motrices forman parte de los programas cuyo objetivo es lograr que los niños se integren a la sociedad misma, ocupando lugares preponderantes en la misma.

El aprendizaje motor estimula el espíritu creador del educando y el impulso creador está asociado con la actividad motriz; Por lo que las experiencias más valiosas son aquellas en que la expresión motriz se asocia adecuadamente con alguna actividad intelectual. Para ello hace falta espacio y material suficiente, así como el que el maestro éste abierto a nuevas ideas.

Ahora bien, cuando nace el niño, es un ser con los sentidos muy poco desarrollados, y con una motricidad segmentada. Al cumplir los seis años, este mismo niño será capaz de saltar, correr, jugar e inventar; ha esta edad el niño habrá experimentado vivencias que le han permitido adquirir muchas habilidades en el desarrollo de los juegos y la mayoría las habrá aprendido jugando en la calle con los amigos o bien en el patio de la escuela, a lo que hace mención Marianne Torbert, escribiendo:

El proceso perceptivo motor implica la percepción a través de un sistema sensorial, que integra e interpreta la información recibida, planea el movimiento, responde, basa la evaluación en la retroalimentación, y la almacena. El desarrollo perceptivo motor se basa en la maduración y en numerosas experiencias enriquecedoras en el medio (TORBERT, Marianne, 1982: .20)

Una vez descrito a grandes rasgos la relación e importancia que tiene el juego para el desarrollo motor en el niño, sería importante preguntarnos ¿ qué relación hay y cuál es la importancia que se da entre la motricidad y el juego con la asignatura de español, en el segundo grado de educación primaria?. Es bien sabido que el niño va estructurando al paso de su vida esquemas corporales y nociones espaciales, pero como puede él comunicarse con los adultos en los diversos contextos sociales y culturales si éste no conoce los significados de algunos términos que se emplean a su alrededor. Aquí es donde se hace indispensable que el niño aprenda a utilizar los códigos de los adultos, pues no basta solamente observar. Es entonces cuando las instituciones de educación primaria, en los dos primeros grado, y en especial en la asignatura de español, enfrentan el reto más importante en el desarrollo del niño.

En la asignatura de español, de educación primaria, el lenguaje que utiliza el profesor y los compañeros del niño, desempeñan un papel vital en el aprendizaje infantil, ya que en la familia no se presentaban los mismos códigos de comunicación; el simplemente observaba como actuaban los adultos; por ejemplo cuando decían que estaban leyendo, sin que el niño tuviera el significado real de lo que implica leer, toma como significado, que

son las posturas, los gestos y probablemente hasta los movimientos realizados. Cabe señalar lo relevante que es para el niño el que los adultos dirijan lecturas de forma personal a ellos, como lo describe Navarro Joaquín:

"Es conveniente señalar la importancia que tienen las lecturas hechas a los niños pequeños antes que frecuente la escuela, como valor potencial que influirán en el desarrollo de su capacidad lingüística y comunicativa". (NAVARRO, Joaquín, PSICOLIGÍA INFANTIL Y JUVENIL, Océano Multimedia , 1997, Tomo II; 215).

Es entonces en los primeros dos grados de educación primaria, cuando el profesor tiene la gran responsabilidad de conducir al niño al conocimiento de los códigos de la lectura, al igual que el provocar el interés en el niño por indagar sobre los símbolos que contienen los libros y la relación que puede tener en su vida personal a corto, mediano y tal vez largo plazo; dándole a conocer conforme a los programas y planes de estudio existentes, que la lectura lo conduce a una comunicación más clara con cuanto lo rodea, lo cual sería fácil de alcanzar en la medida en que pudiera comunicarse a través del lenguaje corporal, o escrito. Y es entonces aquí donde nuevamente se entrelazan la motricidad, el juego y la asignatura de español para segundo grado de educación primaria, dado que si el niño no ha alcanzado los niveles óptimos de maduración en su motricidad, ya sea que tenga impedimentos

físicos, sean niños atípicos o bien, que los adultos no le hallan permitido llevar a la práctica los juegos que para él, eran de interés.

Es importante no olvidar que los juegos de movimiento pueden ayudar al niño que tiene problemas de aprendizaje, y asimismo pueden hacer que el niño normal y activo aprenda mejor, y por otra parte pueden mejorar el progreso académico de los niños retardados.

Y es aquí donde la práctica escolar convencional de sentarse y permanecer quieto está en pugna con el impulso hacia la actividad, tan natural en el alumno saludable. Éste necesita utilizar su cuerpo en el esfuerzo por explorar el ambiente que lo rodea. A lo que el educador debe presentar suma atención. A muchos padres de familia también les desagradan los juegos que realizan sus hijos y quieren mantenerlos pasivos a la fuerza; no debiéndose olvidar que el niño física y mentalmente saludable es activo y curioso.

Desafortunadamente muchos profesores no han sabido vincular el juego, la actividad motriz y los planes de estudio para enseñanza del español en el segundo grado, del nivel de educación primaria; Ya sea por desconocimiento de las virtudes que la aplicación del juego bien organizado conlleva, la apatía a los mismos por remembranzas de la infancia, la falta de organización en los tiempos empleados para la preparación de la asignatura de español, o bien la

falta de profesionalismo. Y quizás otro de los problemas que ocasiona que el profesor no recapacite sobre la calidad en el trabajo diario, es el hecho de que no se realizan una autoevaluación personal y real de las fallas y carencias que tienen en lo que llevan a la práctica diariamente a los alumnos, como lo describen Fullan, y Hargreaves:

... la práctica reflexiva es débil ... los maestros reflexionan en y sobre su práctica, generalmente lo hacen con información limitada. La mayor parte de sus pruebas de cómo actúan y han actuado se basan en sus propias impresiones personales recogidas en los acontecimientos inquietantes y aun vertiginosos de la vida del aula.
(FULLAN, Michael y HARGREAVES, Andy; 1999: 116)

De acuerdo a las características que se han tratado en torno a la práctica docente del maestro del segundo grado de educación primaria, en la materia de español, se hace indispensable que los programas escolar consideren adecuadamente incluir la educación motriz, ya que éste ofrece mayor oportunidad para que el alumno logre satisfacciones a través del juego durante el aprendizaje de la asignatura de español. El desarrollo psicomotor del alumno, especialmente en el nivel de la primaria no ha recibido aún la atención debida al planearse los programas escolares. Probablemente esto sea debido a que no ha sido investigada adecuadamente la relación del juego con la psicomotricida. La información con que se cuenta casi se limita a ciertas actividades en el programa convencional de educación física. Por lo

que hace falta investigar mas sobre las destrezas que una proporción grande de la niñez posee en común, y las capacidades que manifiestan amplias diferencias individuales.

La educación psicomotriz a través del juego, debe penetrar en todos sus aspectos. Lo anterior permite establecer que para que se produzca el aprendizaje no-basta con que alguien lo transmita a otros por medio de explicaciones. El aprendizaje se da solamente a través de la propia actividad del niño sobre los objetos de conocimiento. Cómo bien lo sugirió Piaget al establecer que :

. . . la experimentación con objetos es la actividad que permite la construcción del conocimiento en el niño, y en especial en las etapas sensorio-motriz y preoperacional, pero tiene valor para el aprendizaje en cualquier etapa
(ZAPATA, Oscar A ; 1995 : 13)

Por lo que es erróneo afirmar que los niños del nivel de primaria y en específico del segundo grado, no deben jugar. Cómo es que se pretende quitar al niño de tajo, algo que se va dando dentro de su propia naturaleza humana, y peor aún si todos los hemos vivido ¿ por qué no lo aceptamos ? Será acaso que desconocemos las virtudes de los juegos, o bien que nos negamos a hacer uso de los mismos porque pensamos que ya no tiene el niño la edad para ejecutarlos, o consideramos que no es el momento; nos da flojera integrarlos a

los planes de trabajo, como lo que son, juegos, simplemente. Por otro lado entre el adulto y el niño, en lo referente al juego, existe un malentendido fundamental; para el adulto el juego es sinónimo de entretenimiento, de distracción, de diversión; el juego se opone a las actividades serias de producción, es decir al trabajo formal; mientras que para el niño, el juego constituye la principal actividad, la que más lo atrae y absorbe su interés. Algunas personas consideran que el juego y el trabajo no tienen relación entre sí, a lo que sería importante preguntarnos ¿ en qué se distingue el juego y el trabajo? Makarenko los describe así:

La principal diferencia estriba en que mientras el trabajo traduce la participación del hombre en la producción social, en la creación de valores materiales o culturales vale decir sociales, el juego no persigue fines de ésta índole, no tiene la relación directa con objetos sociales, pero se vincula con ellos en forma indirecta al habituar al hombre a los esfuerzos físicos y psíquicos necesarios para el trabajo
(Makarenko, Antón : 1983 : 41)

Cabe señalar que la diferencia entre el juego y el trabajo no es tan grande como muchos piensan. Un buen juego se parece a un buen trabajo y viceversa. Esa semejanza es muy grande, al punto que podemos afirmar que un mal trabajo se parece más a un mal juego que a un buen trabajo. En todo buen juego existe esfuerzo físico y mental. El juego desprovisto de esfuerzo y de actividad creadora produce en el niño, efectos negativos. Hace falta por consiguiente ir introduciendo al niño gradualmente en el campo del trabajo a

través del juego, lo que le permitirá un mejor desarrollo en cualquier ámbito social, acorde a su edad.

Pero para que el maestro pueda inducir al niño al campo de trabajo escolar, tiene que conocer, manejar y vigilar tres aspectos dentro del aula:

- *Conocer a sus alumnos.*
- *Hacerse partícipe del trabajo diario con ellos.*
- *Mejorar cada día mas sus niveles culturales.*

El conocer a sus alumnos, le permitirá a su vez saber cuales son sus carencias tanto de maduración motriz, culturales y educativas. Cuando el maestro logre evaluar los niveles de maduración alcanzados llevará la mayor parte del camino recorrido.

Hacerse partícipe del trabajo diario con ellos, es decir, que los alumnos aprendan a ver a su maestro trabajar a la par con ellos, sin importar cual sea la actividad escolar.

Mejorar cada día mas sus niveles culturales, en lo concerniente a la actualización sobre los libros, revistas, y todo material impreso que le permita hacer del aprendizaje algo más simple, pero de calidad y significativo.

Por lo que sería importante que no solamente esté contemplado dentro de los programas de educación física el juego como parte de la práctica docente; En virtud de que en la asignatura de español para segundo grado hay un campo muy fértil, en el que el juego puede conducir al profesor a obtener resultados en la calidad educativa, que estaría por encima de lo previsto. A través del juego se puede crear un clima de confianza, en lugar de la relación de autoridad profesor-alumno; Dando como resultado que la impartición de la asignatura de español vinculada con el juego, donde se pusiera la actividad motriz por delante, lograría que el maestro trabajara menos, lográndose un aprendizaje significativo y placentero en el alumno; como lo que describe Marianne:

Las actividades motrices poseen unos recursos inagotables, que son flexibles y pueden ser modificados o cambiados progresivamente para satisfacer las necesidades específicas del grupo. Las actividades motrices están basadas en la acción y pueden ser observadas. No sólo el que las dirige, sino también el que participa, recibe constante e inmediata retroalimentación para la evaluación

(TORBET, Marianne; 1980 : 15)

Así que entonces, el aprendizaje del español en el segundo grado de educación primaria, no se puede reducir a memorizar ciertos hechos o a la práctica rutinaria de los procesos lingüísticos, es importante que el español adquiriera un sentido por parte del alumno, en el que no se debe de olvidar que

cuando se habla de lenguaje, también estamos hablando de la escritura, como lo describe Navarro Joaquín:

Aprender a hablar, leer y escribir implica siempre el hecho de comprender; se trata de buscar un significado y de poner en funcionamiento los procesos, recursos, las estrategias, los conocimientos sobre el mundo que construye cada niño en su proceso de desarrollo progresivo, y de facilitar las condiciones, los ambientes y los medios más adecuados para conseguirlo, recurriendo a las diferentes modalidades que adopta el lenguaje oral y escrito en relación a su uso social.

(NAVARRO, Joaquín; PSICOLOGÍA INFANTIL Y JUVENIL, Océano Multimedia; 1997, Tomo II : 214).

Por lo que a la etapa comprendida entre los seis y doce años, tiene gran importancia para los padres de familia. Ya que este acontecimiento es, a la vez, la señal de que su hijo se hace mayor, sirve de motivo de orgullo o preocupación familiar, y es un signo de independencia del niño. El hecho de aprender a leer y escribir se convierte en una experiencia fundamental para todos.

CAPÍTULO 3 PROPUESTA

En este tercer capítulo se presentan una serie de actividades lúdicas que tienen la intención de proporcionar en el lector la búsqueda creativa de nuevas alternativas para el trabajo docente en el Español del Segundo Grado de Primaria. La intención de estas actividades no es la de convertirse en receta inamovible sino, más bien tiene el carácter de sugerencia que busca proporcionar el esfuerzo creativo del docente.

3.1 Propósitos de la propuesta de actividades de aprendizaje:

El juego aplicado a la asignatura de español en el segundo grado de educación primaria, es la propuesta didáctica manejada en la presente obra, entendida ésta como la aplicación juego-trabajo para poder contribuir al desarrollo integral del educando y como un ejercicio preparatorio indispensable para la construcción del conocimiento. Tomando al niño como elemento central, concibiéndolo como sujeto activo, inteligente y capaz de reconstruir o transformar los conocimientos que el programa, el maestro y la sociedad misma requieran.

Cabe mencionar que la labor del docente puede basarse en las conceptualizaciones actuales sobre la problemática y las posibilidades de aprendizaje, partiendo de lo que ya ha adquirido y considerando cuáles son las carencias que tiene el niño. Desde éste enfoque el maestro actúa como propiciador, acompañante y guía del alumno durante el aprendizaje.

La manera más adecuada de aprender de forma correcta el español, radica en saber enfrentar situaciones que representen un reto, así cómo en crear nuevas herramientas partiendo de lo que ya se sabe, para así estar en posibilidades de superarlas cada vez más. Esta actividad puede ser tan placentera como el jugar, por ello un buen juego puede ser un instrumento perfecto para conducir al alumno a la construcción significativa de su propio conocimiento.

Por lo que corresponde a nuevas generaciones de profesionales en educación, conllevar toda una serie de cambios que den una mejor validez a los contenidos programáticos en cada uno de los ejes marcados para el aprendizaje del español en el segundo grado de primaria, donde realmente se otorgue una educación integral que abarque todas las áreas del conocimiento, no perdiendo de vista que lo que se brinde al alumno, será perdurable en su vida, y su interacción con la sociedad en que se desarrolle.

3.2 Organización de la propuesta:

Al elegir la carrera de profesor no sólo es para obtener el título sino para consagrar la vocación a la niñez.

Hablar del juego en esta propuesta es identificarse con cada uno de los alumnos, ya que son ellos los protagonistas principales del proceso enseñanza-aprendizaje. Por lo que ésta propuesta se hizo con la intención de que sea compañera y amiga de los profesores a lo largo del curso escolar. En ella se ha plasmado una de las necesidades básicas de la educación, cómo lo es la lectura y la escritura, proporcionando para ellos juegos que llevan inmersos una serie de actividades encaminadas a desarrollar las habilidades y aptitudes, tales como el razonamiento y la reflexión, esperando que con ello se logre mejorar el hábito de la lectura y la escritura, a la vez que el alumno se forme como lector crítico. Mismo que la actual sociedad requiere.

Esta propuesta se ha organizado considerando los diferentes ejes temáticos propuestos por el "*Plan y programas de estudio 1993*" de Educación Básica, para el segundo grado de educación primaria " en especial para la asignatura de Español. En la que el juego es el mejor elemento que le permite al niño hacer del aprendizaje algo significativo y placentero. Siendo éstos ejes:

- Lengua hablada
- Lengua escrita
- Reflexión sobre la lengua
- Recreación literaria

Aunado al juego se puede apreciar en los cuatro ejes temáticos la actividad lúdica, la cual permite al niño ingresar de una forma totalmente espontánea al proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto es debido a que cómo lo define la teoría Psicogenética “ **El niño actúa por su propia naturaleza y el juego es parte de sí mismo.**

Aunado al juego se puede apreciar en los cuatro ejes temáticos cómo la actividad lúdica permite al niño ingresar de una forma totalmente espontánea al proceso de enseñanza-aprendizaje.. Esto es debido a que cómo lo define la teoría Psicogenética, “ **el niño actúa por su propia naturaleza y el juego es parte de sí mismo** “.

Por lo anterior no debemos de olvidar que la voluntad y el entusiasmo que los docentes ponen en cada una de las actividades emprendidas, son muy importantes. Y una vía de expresión de los mismos, puede ser las actividades lúdicas utilizadas en el salón de clases con fines educativos.

3.3 Actividades de aprendizaje:

Todos los juegos didácticos tiene como principal objetivo, el atender las diferentes manifestaciones del lenguaje, dado que para aprender letras y reglas, se hace indispensable el uso del español en el niño. Por lo que es importante no olvidar que el juego permite que el niño desarrolle sus habilidades lingüísticas y fomente su expresión oral y escrita.

Para lo cual se presentarán a continuación una serie de juegos que se pueden aplicar dentro de la asignatura de español, en alumnos del segundo grado de educación primaria; haciendo para ello, una clasificación del eje temático a que corresponde cada uno de los mismos. Cabe aclarar, que, cada una de las actividades que se presentan, también podrán ser utilizadas para la revisión de contenidos de alguno de los otros ejes; es decir, que si bien cada actividad está ubicada dentro de un eje, también se podrán recuperar los contenidos inmersos de otros ejes y según sea el caso, hasta de otras asignaturas.

Ésta situación flexible de una actividad didáctica, obedece a la vinculación que se da entre los contenidos. Es más, se puede decir que la división de contenidos en cada una de las asignaturas, es el resultado que busca formas

de transmisión del conocimiento que presente mayor claridad y sencillez para el estudiante.

Lengua hablada:

- *Al derecho y al revés.*
- *Dibuja y descubre*
- *El navegante*
- *Eres.*
- *¿ Me conoces ?*
- *Ojo, mucho ojo.*
- *Palomitas.*
- *Si me buscas, me encuentras.*
- *Te cuento, un cuento.*

Lengua escrita:

- *El cartero.*
- *Escribimos.*
- *Éste, soy yo.*
- *Estoy en un cuento.*
- *Formaditas, en orden.*
- *Grandes o pequeñas.*
- *Qué opinas.*
- *Te pareces a.*
- *Vistiendo un árbol.*

Reflexión sobre la lengua:

- *¿Qué falta ?*
- *Adivina, adivinador.*
- *Eres, o no eres.*
- *Hombre.*
- *Letras mágicas.*
- *Preguntado, se sabe.*
- *Si jugamos, conjugamos.*
- *Si me buscas, me encuentras*
- *Te he dicho, un dicho.*

Recreación literaria:

- *Cantemos y bailemos.*
- *Érase, que se era.*
- *La imprenta.*
- *Me dibujas.*
- *Observa mi cuerpo.*
- *Platicame.*
- *Rey por un día.*
- *Sargento.*
- *Un retrato familiar.*

Lengua hablada

AL DERECHO, Y AL REVÉS

Tema: Lectura de fluidez.

Tipo de juego: Activo.

Lugar de desarrollo Salón de clases.

Material: Pizarrón, gis.

Objetivos:

- Adquirir una mejor fluidez en la realización de diversas lecturas.
- Mejorar la dicción

Reglas:

- Se sorteará el orden en que participará cada equipo
- Nadie podrá hablar o interrumpir la lectura de sus compañeros
- Gana el niño que logre llegar al final de las lecturas, sin cometer errores

Organización:

- Se divide el grupo en dos parte iguales (todos volteados hacia el pizarrón)
- El maestro escribe en el pizarrón una lectura de un renglón en principio

Desarrollo:

- Durante cuatro minutos, todos los alumnos pueden leer en absoluto silencio el texto escrito, de izquierda a derecha y de derecha a izquierda.
- Pasado el tiempo establecido, se levanta el primer niño a participar y lee a todo el grupo, de izquierda a derecha y luego de derecha a izquierda.
- En caso de cometer algún error, automáticamente sale del juego y se sienta hasta atrás del grupo
- Automáticamente continua el representante del siguiente equipo, y así hasta pasar todos.
- Si continúan sin cometer errores en la lectura, el maestro añade un nuevo renglón, a fin de hacer más compleja la lectura

Variantes:

- Se pueden ejercitar con trabalenguas
- Al igual que el intercalar palabras más complejas de pronunciar, que le permitirán ampliar su vocabulario

Evaluación:

- De acuerdo a la edad de los niños, se debe de conocer el número de palabras que debe de manejar por minuto, y en base a eso, se determinará si es pertinente el hacer lecturas más grandes y con un vocabulario más complejo.

DIBUJA Y DESCRIBE

Tema: Diálogo teatral.

Tipo de juego: Activo.

Lugar de desarrollo: Salón de clases.

Material: Hojas blancas, sobres, lápiz y goma.

Objetivo:

- Intercambio de mensajes entre los niños.
- Redacción de textos.

Organización:

- Se forman equipos de cinco en cinco.

Tiempo empleado: De 15 a 30 minutos.

Reglas:

- Se reparte a cada uno de los niños una hoja blanca.
- Participará un representante distinto de cada equipo.
- Se debe trabajar en absoluto silencio, quedando descalificado el equipo que hable o comente algo.

Desarrollo:

- El maestro solicita a todo el grupo a excepción de cinco niños, que salgan del salón y se agrupen en equipos los que quedan en el salón.

- A los niños que quedan en el salón les dice cual es la palabra que van a escribir (con letra grande) indicándoles a la vez que deben de guardar en un sobre la palabra escrita.
- Solicita a cada equipo se acomoden en forma horizontal, de tal forma que todos al sentarse y observar hacia adelante pueda ver claramente a sus compañeros y maestros.
- El maestro da la indicación al primer niño de los que están al frente, para que muestre a los equipos la palabra que tiene escrita, entonces el primer niño de cada uno de los equipos realiza el dibujo que corresponde a la palabra. Posteriormente con la indicación del maestro se muestra la segunda palabra, para lo cual el segundo niño de cada equipo dibuja lo escrito y así sucesivamente cada uno de los elementos de cada equipo dibujan una de las palabras. (ningún dibujo se deberá de repetir).
- Cuando se han terminado de mostrar las palabras, con la dirección del maestro se reúnen todos los elementos de cada equipo a excepción de los niños que estaban al frente y en un tiempo no máximo de cinco minutos preparan como van a describir verbalmente al grupo mostrando a la vez la imagen que represente lo dicho, estructurando un diálogo teatral lógico.
- El maestro y los alumnos que solamente mostraron las palabras y los que salieron del grupo, se reúnen para fungir como jueces, de tal forma que elijan como ganador al equipo que al narrar cumplió con los aspectos que debe de cubrir una representación teatral (Título, que los diálogos tengan secuencias lógicas y continuas, que se maneje una introducción, idea principal y desenlace).

Variantes:

- Se puede trabajar con material de revistas o periódicos.

Criterios de evaluación:

- El maestro deberá de vigilar en principio la calidad de los dibujos; la organización de los mismos al estructurar sus diálogos; la exposición del equipo, y más aún el énfasis a durante la exposición.
- Si detecta que en más de dos equipos pasaron por alto algún aspecto importante de un diálogo teatral, deberá de hacer mención como sugerencia de cómo luciría más la presentación del mismo.

EL NAVEGANTE

Tema: Alfabeto

Tipo de juego: Activo

Lugar de desarrollo: Salón de clases o patio de la escuela.

Material: Pizarrón, cuaderno, lápiz o gis

Objetivo: Que el alumno identifique claramente el orden del alfabeto.

Organización : Los jugadores se sientan en círculo

Tiempo empleado: De 20 a 30 minutos.

Reglas:

- El maestro será quien lleve las anotaciones de las palabras dichas acertadamente.
- Se iniciará en el orden de las manecillas del reloj.
- El niño que conteste cuando no le corresponde su turno, sale automáticamente del juego
- No se pueden repetir las palabras dichas anteriormente.
- Gana el alumno que logre mantenerse hasta el final.
- Se debe llevar el orden de las letras del alfabeto (aún cuando alguien salga del juego).

- Al terminar todas las letras antes citadas, se inicia nuevamente.

Desarrollo:

- El maestro indica a los niños que deberán de decir todos en voz alta el siguiente enunciado " Mi barco viene del Golfo de México cargado de atún".
- El niño que le sigue repetirá el mismo enunciado, solamente que ahora cambiara la palabra atún, por otra que inicie con la siguiente letra del alfabeto; como podría ser betabel, calcio, etc.
- Será el Profesor quien determine cuál es el alumno que dará inicio al juego.

Variantes:

- Se pueden utilizar pequeñas adivinanzas, coplas, canciones, etc.
- En el pizarrón puede pasar un integrante de cada equipo, ya sea a decirlo o a escribir correctamente la palabra, en lugar de decirlo a todos

Criterio de evaluación:

- Principalmente se evaluará la atención, y dominio del orden del abecedario, al igual que la ortografía.
- Se puede aplicar exclusivamente en lengua escrita, si se aclara a los alumnos que no deben de escucharse voces en ningún momento

¿ ÉRES ?

Tema: Adivinanza

Tipo de juego: Activo

Lugar de desarrollo: Salón de clases.

Material: Humano y lista del grupo.

Objetivo:

- Qué el alumno obtenga fluidez en diálogos, comentarios y coordinación descriptiva.

Reglas:

- Se deben de formar dos equipos con la misma cantidad de alumnos.
- Un compañero se ubica al frente del grupo.
- Solamente participa un niño a la vez y por una sola ocasión.

Tiempo empleado: De 20 a 30 minutos.

Organización:

- El compañero que está al frente del grupo, llama a uno de los alumnos y al oído le dice el nombre de un compañero del grupo.
- Levantando la mano uno de los niños de cualquier equipo, éste puede preguntar una vez y dar el nombre de quien considere es el niño que están identificando. (está sentado, es delgado, no habla, etc.)
- En caso de no acertar, puede participar el niño que haya levantado la mano en la segunda ocasión, y así hasta que alguien acierte.

- Quien adivino pasa al pizarrón al frente a colocar un punto a su equipo, además de que es quien da inicio nuevamente al juego.
- Quien acumule más puntos, gana el juego.

Variantes:

- Las descripciones pueden ser de paisajes, objetos, animales, etc.

Criterio de evaluación:

- Se procederá a evaluar de forma individual, la atención y el razonamiento que realicen los alumnos, basándose en las pocas claves que se les dan.

¿ ME CONOCES ?

Tema: Lectura de calidad.

Tipo de juego: Activo

Lugar de desarrollo: Salón de clases, patio

Material:

- Libros de texto o del Rincón de Lecturas, hojas blancas, lápiz, etc.

Objetivo: Lectura de calidad y fluidez.

Organización:

- Se forman equipos en igual cantidad de alumnos.
- Se acomodan de forma horizontal.

Tiempo empleado: De 20 a 30 minutos

Reglas

- Se sortea el orden en que participará cada equipo.
- No se aceptan errores en la lectura.
- No se pueden repetir palabras ya dichas.
- Gana el equipo que logre acumular mayor puntaje.
- Se quita un punto a cada palabra mal leída.

Desarrollo:

- El maestro elige al azar un niño de cada equipo contrario y lo ubica al frente de cada equipo.
- El que queda al frente anotará en sus hojas los nombres de cada niño de la fila que tendrá a su responsabilidad.
- Inicia el primer niño del primer equipo a leer en voz alta, al llegar al punto continua automáticamente su compañero y así sucesivamente, mientras tanto el compañero que está al frente del equipo, anota en su lista de nombres, las palabras que se lean mal. (Así se pasa al siguiente equipo el continuar con la lectura).
- Al terminar de leer todos los integrantes del equipo, los alumnos que estaban al frente de cada equipo, pasan al pizarrón las palabras que se leyeron mal.
- Entonces el maestro realizará el puntaje que obtuvo cada equipo, haciendo las aclaraciones de cómo debió de hacerle la lectura.
- Al final se anota un punto menos a cada palabra mal leída o pronunciada

Variantes

- Cada vez deben ser textos con mayor cantidad de signos de admiración, interrogación y puntuación.
- Se sugieren lecturas con mensajes que se puedan retomar al final

Criterios de evaluación:

- Si la lectura realizada cuesta trabajo hacerla con la claridad y calidad por parte de los alumnos, se deberán de buscar lecturas más sencillas; como podrían ser leyendas, cuentos, reportajes, etc. Mismas que estén acordes al vocabulario que manejan los alumnos del segundo grado de educación primaria.
- También sería importante que antes de llegar a la realización de éste juego; se practicara con enunciados pequeños y cada vez más largos.

OJO, MUCHO OJO

Tema: Descripciones

Tipo de juego: Activo

Lugar de desarrollo: Aula escolar

Material:

- Dos dibujo por filas (iguales para todos), lápiz, papel, colores y cronómetro.

Objetivo:

Que el alumno obtenga fluidez en el desarrollo y descripciones sobre un tema.

Organización: Se forman dos filas en iguales proporciones.

Tiempo empleado: De 15 a 20 minutos.

Reglas:

- La participación se da individual y por turno.
- El tiempo establecido se respeta.
- Se escuchan las opiniones de los demás jugadores con orden y respeto.
- Gana la fila que acumule mas puntos.

Desarrollo:

- Todos los niños de la primera fila tienen un dibujo que observarán durante sesenta segundos
- Pasado ese tiempo lo pasan a sus compañeros de atrás, y contando otros sesenta segundos empiezan a describir los dibujos en una hoja en blanco, en el mismo tiempo que lo observó.

- Y así se continua hasta llegar a los últimos compañeros.
- Comparando por parejas en el orden en que están acomodadas las filas, se van eliminando las descripciones que sean iguales y aquellas que no se repitan, serán puntos a favor de esa fila (las descripciones que no coincidan con el dibujo, hará que se quite un punto al equipo)

Variantes: Se pueden utilizar fotografías, cromos, revistas, etc.

Criterio de evaluación

- Adquiere mayor valor la descripción en la que a su vez, se nombren que otros objetos tenía más cerca, arriba, abajo, a la derecha o izquierda.

PALOMITAS

Tema :Reglas ortográficas.

Tipo de juego: Activo.

Lugar de desarrollo: Salón de clases.

Material:

- Pelotas de papel de colores de cinco cm de diámetro.
- Un nido de papel o canasto.

Objetivos:

- Que el alumno identifique las palabras que se deben escribir con las sílabas ca, co, cu, ga, gue, gui, go gu, que y qui.

Tiempo empleado: De 20 a 30 minutos

Reglas:

- Se divide el grupo en dos equipos iguales.
- Se rifará el orden de participación de los equipos.
- El maestro fungirá como juez.
- Gana el equipo que al final acumule más puntos.

Organización:

- Cada equipo escribe en la parte de atrás de las pelotas una de las sílabas, y se depositan indistintamente en el canasto o nido del equipo contrario.
- Cada alumnos saca una pelota y rápidamente dice una palabra que contenga en su estructura la sílaba que le correspondió al sacar la pelota.

- Si está bien, el maestro anota un acierto al equipo .
- Después cada equipo se reúne 5 minutos y escribe un cuento donde haga uso de la totalidad de las palabras utilizadas antes y lo lee al grupo; por cada palabra que le falta se elimina un punto de los ya adquirido.

Variantes

- En lugar de simples palabras, también se pueden trabajar enunciados, frases, o refranes.

Criterio de evaluación:

- En los casos en que no se de la fluidez en la estructuración de las palabras, el profesor deberá de realizar ejercicios diversos (Dictado, recortes, lecturas, etc.) con el único fin de evitar que queden lagunas en el dominio de las mismas.

SI ME BUSCAS, ME ENCUENTRAS

Tema: La descripción.

Tipo de juego: Activo.

Lugar de desarrollo: Salón de clase.

Material: Objetos que se encuentren en el salón de clases.

Objetivo:

- Que el alumno describa con fluidez y claridad cuanto lo rodea.
- Lograr mantener su atención en su entorno.

Organización:

- Se pueden formar equipos de cuatro alumnos.
- Nadie puede participar más que el equipo en turno.

Tiempo empleado: de 30 a 40 minutos.

Reglas:

- Se dará a conocer el orden de participación de cada equipo.
- Dar claramente las especificaciones del lugar en donde se localiza el objeto.
- Aclarar que no se puede señalar el lugar de localización.

Desarrollo:

- Uno de los niños del primer equipo, elige secretamente un objeto a localizar, dando dos o tres referencias del mismo (lo hace en voz alta a todo el grupo)
- El equipo que en su turno adivine, gana dos puntos.

- Entonces el siguiente equipo se encargará de definir cada una de las características del objeto localizado.
- Gana el equipo que reúna más puntaje de aciertos.

Variante:

- También se pueden describir personas del mismo grupo, o lugares conocidos por todo el grupo en la comunidad.

Evaluación:

- Acorde a las habilidades de los alumnos en la localización de objetos, personas o lugares, el maestro podrá precisar si se ha logrado por parte del alumno el dominio de los elementos que conforma una buena descripción. En caso contrario, se deberá de ser muy específico del objeto a describir (Haciendo énfasis en los elementos que debe de cubrir una descripción)

TE CUENTO, UN CUENTO

Tema: El cuento.

Tipo de juego: Activo.

Lugar de desarrollo: Salón de clases, o patio de la escuela.

Material:

- Recortes (Un día antes el maestro especificará a los alumnos cuales son las características del material a llevar).

Objetivos:

- Que el alumno se interrelacione con sus compañeros.
- Que trabaje la agilidad mental.

Organización: Se formarán equipos de cinco alumnos cada uno.

Reglas:

- El maestro escribe en el pizarrón cuáles son los elementos que deben cubrir cada exposición.
- Se sorteará el orden de participación de cada equipo.
- Gana el equipo que acumule mayor número de aciertos.
- Sin excepción, todos los alumnos deben de participar.
- Solamente se debe de trabajar con el material que traen los niños.
- Cada que participe un niño, a la par deberá de mostrar al grupo el dibujo o la imagen que corresponda a su exposición.
- Cada integrante del equipo tiene dos minutos de participación.

Desarrollo:

- El Maestro informa al grupo que tienen diez minutos para reunirse con el material que traen, para organizar su exposición
- Conforme quedaron las exposiciones se da inicio a la presentación
- Al término de cada exposición, el maestro hará mención al grupo de cuales elementos faltaron de cubrir por cada equipo (lo cuál quedará marcado con una "X" en el pizarrón en el espacio correspondiente; y una palomita a los aciertos)
- Antes de dar por terminadas las exposiciones, el profesor retomará de forma general, cuales son los elementos que fueron poco trabajados en las presentación, haciendo mención a la importancia de los mismos dentro de cualquier cuento, ya sea escrito u oralmente

Variantes:

- Se puede trabajar con imágenes pequeñas, agregando los diálogos por escrito, para que cada equipo pueda leerlos y pasarlos a los demás

Evaluación:

- El maestro de forma individual, deberá de ir haciendo anotaciones personales sobre los siguientes aspectos:
 - Fluidez en el uso del lenguaje (uso adecuado del vocabulario)
 - Congruencia entre la exposición y las imágenes presentadas
 - Disponibilidad para el trabajo en equipo
- De tal forma que pueda detectar exactamente qué partes de un cuento deban de repasarse con los alumnos

Lengua escrita

EL CARTERO

Tema: Partes de una carta.

Lugar de desarrollo: Salón de clases., patio de la escuela.

Material: Hojas de colores, lápiz, pizarrón, gis.

Objetivos:

- Que los alumnos identifiquen las partes que conforman una carta así como la importancia que cada una de ellas tiene al quedar ubicada en un lugar específico.

Organización:

- Los alumnos trabajarán en equipos de cuatro y habrá un cartero para todo el grupo.
- El maestro realizará las anotaciones correspondientes en el pizarrón.

Tiempo empleado: de 15 a 30 minutos.

Reglas:

- El maestro dirá un tema específico a cada equipo, para que éste trabaje en base al mismo.
- No se debe de trabajar en voz alta.
- Solamente se podrán hacer tres preguntas a cada equipo.

Desarrollo:

- El niño que funge como cartero forra la caja y hace la abertura correspondiente.
- El maestro dará a todos los equipos cinco minutos para que elaboren una carta, y la depositen en el buzón.

- Al concluir el tiempo se acomodan todos los equipos en círculo, volteados hacia fuera.
- El niño que es el cartero, toma una de las cartas y dice en voz alta "Soy el cartero, que cartas llevo, y solo dios sabe que dicen ellas"
- Él mismo, lee en voz alta una de ellas y toca a uno de los integrantes de un equipo por la espalda, preguntándole por ejemplo ¿ Cual es el tema de la carta ?, ¿ por cuantas partes está formada ésta carta?, Qué elementos les faltaron a la carta ?, etc. Si contesta bien, se le asigna un punto a ese equipo, de no responder bien, se sale automáticamente del equipo.
- Una vez concluido, se pueden hacer dos preguntas más a otro integrante de otro equipo.
- Así se continuará con las siguientes cartas.

Variantes:

- Se puede trabajar la poesia y las rimas de igual forma. haciendo uso de recortes o dibujos.

Evaluación:

- El maestro anotará la problemática que el alumno va presentando en las respuestas que va dando a la lectura de cada carta. Y al final de cada una realizará las aclaraciones pertinentes o complementación de las carencias detectadas. De tal forma que los niños que van a continuar en el juego irán cuidando cada uno de los detalles.

ESCRIBIMOS

Tema: Redacción de diversos tipos de texto.

Tipo de juego: Activo.

Material: Cuaderno, hoja blanca, lápiz, goma.

Objetivos:

- Que el niño pueda escribir desde un recado hasta una carta, cuento etc.
- Pierda el miedo a la hoja blanca.

Organización: Cada niño trabajará para sí mismo.

Tiempo empleado: 15 a 20 minutos.

Reglas:

- Debe de trabajarse en silencio.
- Nadie apoya a otro compañero en su trabajo.
- Todos los niños deberán de manejar la temática preestablecida.
- El maestro indicará en qué orden participará cada niño.

Desarrollo:

- El maestro dará inicio con la escritura de un mensaje o recado.
- Para lo anterior dará un tiempo de cuatro minutos para el recado.
- Al término de la escritura de lo antes citado, el maestro solicitará al alumno que le corresponda, de inicio con la lectura de su recado.
- Al término de la lectura, el profesor preguntará al grupo si le hace falta algo al recado; en caso positivo, que él mismo diga qué y por qué.

- En caso contrario, continuará la lectura del siguiente recado, el compañero que le corresponda.
- Se seguirá trabajando así hasta terminar.

Variantes:

- Se puede trabajar posteriormente con cartas, o redacción de diversos textos

Evaluación:

- Conforme a las lecturas de los alumnos, el maestro expondrá al grupo si las mismas cubren los requisitos previstos para un recado, o si hace falta trabajar más alguno de ellos (En caso de ser así, se deberán de realizar más ejercicios oralmente y por escrito)
- Posteriormente el maestro solicitará a los alumnos hagan la entrega al término del juego, de sus trabajos, a fin de que pueda él revisar a detalle los siguientes aspectos, y determinar en donde hay que reforzar la asignatura de español:

Redacción
Ortografía
Presentación

ESTE SOY YO

Tema: La descripción.

Lugar de desarrollo: Salón de clases.

Material: Hojas blancas, lápiz, colores, goma.

Objetivo:

- Descripción de la propia personalidad del niño.
- Integrar paulativamente a los niños tímidos al grupo, a la vez que se conozcan a si mismo.

Organización:

- Se trabajará de forma individual.

Tiempo empleado: De 20 a 30 minutos.

Reglas:

- No se puede hablar durante el juego.
- Cada quien trabajará con el material que tenga.
- Se respetará y evitará comentario alguno, a los trabajos de sus compañeros.
- Todos los alumnos son ganadores desde el momento en que están participando.

Desarrollo:

- Cada uno de los niños se dibujará a si mismo, y posteriormente describirá por escrito debajo del mismo, cinco características del dibujo.
- El maestro indicará que niño (a) pasará al frente del grupo, mostrando a todos su dibujo, a la vez que les dirá las descripciones anotadas.

- Así continuarán todo el grupo, hasta llegar a los niños que les da pena participar. Interviniendo en éste momento el maestro y apoyándolos en su intervención.

Variantes:

- Se puede empezar a trabajar con la descripción de los papás o hermanos de los niños.

Evaluación:

- El maestro tomará como referencia la fluidez de los alumnos y la honestidad con que se describen, para hacer la reflexión sobre el manejar siempre la verdad en lo que se dice y se hace.
- El maestro puede ir trabajando por separado paulativamente con los niños que son más tímidos.

ESTOY EN UN CUENTO

Tema: Narración de un cuento.

Tipo de juego: Activo.

Lugar de desarrollo: Patio de la escuela o salón de clases.

Material: Periódico, revistas, tijeras, lápiz.

Objetivos:

- Que aprenda el niño a interrelacionar en tiempos cortos, su imaginación con las imágenes que tenga a la mano.
- Se exprese ante los demás sin tener miedo a equivocarse, buscando que lo que diga y muestre tenga relación entre sí y lleve una secuencia lógica.
- Motivar a la vez a sus compañeros a realizar una reflexión sobre lo que escucha y se le presenta simultáneamente.
- Aprenda a trabajar en relación con sus compañeros dando sus puntos de vista, pero a la vez respetando los de los demás.

Organización:

- Se trabajará en equipos de dos a tres integrantes.

Tiempo empleado: De 30 a 60 minutos.

Reglas:

- Se trabajará en silencio.
- Se sorteará el orden de participación de cada equipo.

- Nadie puede ayudar a otro equipo.
- La exposición de cada equipo será aproximadamente de 2 a 4 minutos cuando mucho.
- Deben de participar todos los alumnos.
- No existe ganador, todos por el simple hecho de participar ya lo son.

Desarrollo:

- Se le indica todo el grupo que cada uno de ellos deberá de recortar las siguientes imágenes:
 - Una mujer que para ellos sea la más bonita y otra que no lo sea.
 - Un hombre (con las mismas características anteriores).
 - Un animal (el que a él le gustaría tener)
 - Un paisaje (que le agradabile).
 - Dos fechas completas.
 - Un tipo de transporte.
 - Dos nombres de mujeres, países, y animales.
- Una vez que todos tienen sus recortes completos, se procederá a solicitar a los alumnos que peguen en la parte de atrás de cada recorte, el nombre que les gustaría para cada uno de ellos.
- Una vez concluido se repartirán entre ellos los recortes.
- Posteriormente de acuerdo al orden que les corresponda participar, pasará al frente el primer equipo y uno de ellos empezará a narrar una historia, misma que deberán de ir continuando sus compañeros (a la vez mostrarán la imagen que representa lo que están narrando a sus compañeros
- Al término de su narración, uno de los niños voluntariamente le asignará el nombre del título que le agradaría tuviera al cuento, otro hará mención a los nombres de los participantes y el último narrará brevemente a todos de que trató la historia

- Posteriormente pasarán sus demás compañeros de los equipos , en el orden acordado.
- Para finalizar el maestro podrá concluir, agregando que todas las narraciones fueron muy bonitas, y a la vez hará mención de los elementos que él detectó no mencionaron los equipos, sin personalizar, haciendo énfasis en la importancia de los mismos dentro de cualquier tipo de narración

Variantes:

- Se pueden pegar en hojas blancas o cartulinas y hacer la exposición señalando solamente la imagen correspondiente
- También se puede pedir a los alumnos que las imágenes sean pequeñas y escriba en un tiempo determinado un cuento o leyenda en relación a lo pegado, y después lo pasen a sus compañeros para que lo finalicen, otorguen un título o lo modifiquen donde consideren prudente. Posteriormente se realizaría la lectura y a la vez las aclaraciones del por qué se modificó o se designó determinado título o final.

Evaluación

- Con base en el interés presentado por los alumnos, el maestro podrá diagnosticar si se han manejado adecuadamente los aspectos de una narración de calidad.
- En caso contrario, deberá de retomar la temática dada y remarcar cuales son los elementos de los que se debe de cuidar quien escribe una narración

Nota:

Sería importante que el maestro tratara de participar en diversos momentos de la preparación de cada equipo (es decir aporte pequeñas ideas de cómo conducirlo o bien de el vocabulario o tonos que podrían presentar en su exposición)

FORMADITAS, EN ORDEN

Tema: Ordenamiento de palabras.

Lugar de desarrollo Salón de clases.

Material: Pizarrón, cuaderno, lápiz, gis y goma.

Objetivos:

- Acomodar las palabras en un orden que tenga sentido al leerlas.
- Estructurar enunciados a fin de identificar las partes del mismo.

Organización

- Se formarán dos equipos.
- Cada quien trabajará en su cuaderno.

Tiempo empleado: De 15 a 20 minutos.

Reglas:

- Se sorteará el orden de participación.
- Solamente puede participar una sola vez cada integrante de los equipos.
- Si uno de los integrantes de cada equipo al participar se equivoca, sale automáticamente del juego (Debe de tener sentido lo que se está leyendo).
- No se debe de hablar durante el juego.
- Gana el equipo que al final del tiempo, haya mostrado más aciertos.

Desarrollo:

- El maestro escribe en el Pizarrón un enunciado en forma desordenada.
- Les da a los niños dos minutos para que lo escriban de forma ordenada en su cuaderno.
- Y al término del tiempo solicita al primer equipo en participar, lea en voz alta, si está bien, se vuelve a sentar; pero si no, se ubica en un extremo del salón.
- Posteriormente si no se lee bien el enunciado, le corresponde al primer integrante del segundo equipo, si este no sabe, le toca el turno al segundo niño del primer equipo.
- Cada que algún integrante de un equipo acierte, el maestro escribe otro enunciado en el pizarrón.

Variantes

- Se puede solicitar a los alumnos que identifiquen las parte de ese enunciado
- También el que lo lean de derecha a izquierda para lograr más agilidad en la lectura

Evaluación:

- Con base en los resultados obtenidos el maestro podrá identificar, si existe problema en la conformación de enunciados; Si hace falta ejercitar más la fluidez en la lectura; o probablemente sea que el niño tenga problemas de dislexia y no hayan identificado con anticipación.

¿ GRANDE Ó PEQUEÑA?

Tema: Uso de mayúsculas

Tipo de juego: Activo

Lugar de desarrollo:Salón de clases

Material: Hojas, lápiz, color, goma, libro de texto o del rincón de lecturas.

Objetivo:

- Qué el niño identifique el uso de letras mayúsculas al inicio de un texto, después del punto y en los nombres propios

Organización: Se trabajará de forma individual

Tiempo empleado: De 20 a 25 minutos

Reglas:

- No se deberá de consultar con sus compañeros.
- Se escribirán solamente en la hoja, las palabras que contengan en sí al principio de la misma una letra mayúscula (en forma vertical).
- Dejan de participar los alumnos que no anoten un mínimo de cinco palabras diferentes.
- Se escribirá con color la letra que debe ser mayúscula.
- Gana el niño que al final se mantenga trabajando como deben ser las palabras mayúsculas.

Organización:

- El maestro dará lectura a un párrafo de cualquier texto, pausadamente a fin de permitir que los niños puedan ir escribiendo las palabras en su cuaderno.
- Al terminar la lectura, se intercambiarán con su compañero de al lado y éste observando lo que escribe el maestro palomearán las palabras bien escritas
- Al término de la evaluación, si su compañero no tuvo al menos cinco palabras bien escritas, informará al maestro desde su lugar, para que su compañero pase a sentarse al frente del grupo y deje de participar.

Variantes:

- La lectura la puede realizar un padre de familia o alumno.
- Se pueden leer textos de las demás asignaturas.

Criterios de evaluación:

- En base a lo observado por el maestro se puede apreciar cuales son las reglas del uso de mayúsculas donde el niño no ha podido dominarlas.
- Por lo que deberá de realizar más ejercicios variados que le permitan al niño hacer más significativo el uso de las mayúsculas donde correspondan.

¿QUÉ OPINAS ?

Tema: Emisión de opinión personal.

Tipo de juego: Activo.

Material: Libro de texto, revista o periódico, cuaderno y lápiz.

Objetivos:

- Qué el alumno escriba su punto de vista con base en lo que escucha o lee.
- Aprenda a escuchar y respetar los puntos de vista de sus compañeros.

Organización:

- Un alumno, maestro o padres de familia, lee un texto pequeño a todo el grupo.

Tiempo empleado: de 20 a 30 minutos.

Reglas:

- Todo el grupo guarda silencio mientras se realiza la lectura.
- Al término de la lectura el maestro escribe en el pizarrón cuáles serían las preguntas que en el cuaderno contestarán los alumnos.
- Después de cinco minutos, el maestro solicita voluntarios para leer sus puntos de vista escritos.
- Después de que cinco alumnos lean sus respuestas a la primer pregunta, se permitirá a sus compañeros que no participaron el dar su punto de vista sobre lo que opinaron sus compañeros.

Evaluación:

- Con base en el interés del grupo, se realizarán las lecturas y análisis respetuosos de las opiniones de sus compañeros.

Variantes:

- En lugar de lecturas, se puede trabajar con base en programas televisivos o películas (tarea en casa); también escuchando la radio al mismo tiempo todo el grupo.
- En exposiciones realizadas por los alumnos sobre diversas temáticas.

Nota:

- No se puede atacar a ningún compañero, para lo que será necesario que el maestro haga hincapié en el uso de los valores sociales.

¡ TE PARECES, A ¡

Tema: Campos semánticos.

Tipo de juego: Activo.

Lugar de desarrollo: Salón de clases.

Material: Hojas blancas, lápiz, goma, pizarrón y gis.

Objetivo: Que el alumno identifique y escriba campos semánticos.

Organización:

- Los primeros cinco niños de la lista trabajarán directamente con el maestro.
- Se forman equipo de entre cinco y siete elementos cada uno.

Tiempo empleado: De 20 a 30 minutos.

Reglas:

- No se debe de hablar en el transcurso del juego.
- Gana el equipo que acumule mayor puntaje.

Desarrollo

- Los cinco primeros niños de la lista escribirán la palabra que les indique el maestro(no se deberán de repetir).
- A la instrucción del maestro, el primer niño muestra a los equipos la palabra que escribió y simultáneamente cada uno de los niños realiza un dibujo que corresponda al campo semántico.

- El maestro da la instrucción de que se detengan al tiempo transcurrido que él considere y en orden, cada equipo muestra sus campos semánticos dibujados, se eliminan los que se repitieron y se procede a anotar en el pizarrón un punto a cada equipo por los dibujos no repetidos.
- Posteriormente el segundo compañero de los que está al frente de grupo, muestra la siguiente palabra y se sigue trabajando con el grupo como antes se cito.
- Se deben de entregar al maestro los dibujos que van participando.

Variantes:

- Se pueden trabajar en parejas.

Criterios de evaluación:

- Si el maestro aprecia que no hay problema en saber ilustrar los campos semánticos, solamente será necesario que después se practique de forma verbal
- En caso contrario, se podrá solicitar a los alumnos escriban y anexen dibujos, recortes, estampas y después que describan a sus compañeros el por que son campos semánticos.

VISTIENDO UN ÁRBOL

Tema: Partes de un libro.

Tipo de juego: Activo.

Lugar de desarrollo: Salón de clases o patio de la escuela.

Material:

- Pizarrón, o papel bond; hojas de colores, diurex , plumines o colores; tachuelas o imanes.

Objetivo:

- Que el alumno identifique el orden de cada una de las partes de un libro.

Organización: Se formará un quipo de hombre y uno de mujeres.

Tiempo empleado: Aproximadamente de 20 a 30 minutos.

Reglas:

- Ya sea en el pizarrón o en el papel bond, el maestro dibujará un árbol dividido en dos partes iguales.
- En tanto los alumnos de cada equipo, anotarán en cada hoja de color el nombre de una de las partes de un libro (deberán de ir escritas una sola vez el nombre de cada parte en cada hoja).
- Se colocarán revueltas las hojas de los dos equipos sobre el escritorio del maestro.
- Solamente se podrán parar uno de cada equipo a la vez.
- El maestro anotará en la parte superior de cada árbol, los punto ganados por cada equipo.

Desarrollo:

- Cuando el maestro de la indicación, anteponiendo la parte del libro que quiere que localicen, los alumnos se levantará de su lugar y ubicarán su hoja de respuesta en el árbol.
- Gana un punto el niño que llegue primero con la hoja solicitada por el maestro y la pegue en el árbol de su equipo.

Variantes: Se puede aplicar en la estructura de enunciados.

Evaluación:

- Tomando como referencia el interés de los alumnos, paulativamente se podrá pedir a los mismo, que expliquen como están conformadas en su estructura cada una de las parte del libro.

Reflexión sobre la lengua

¿ QUÉ FALTÓ ?

Tema: El instructivo.

Tipo de juego: Activo.

Lugar de desarrollo: Salón de clases.

Material: Palitos, algún tipo d pegamento, tijeras, papel, lápiz, pinturas etc.

Objetivos:

- Que el alumno identifique que para la mayor parte de las actividades que realiza en su vida diaria, es importante que sepa organizarse.
- Al igual que identifique la importancia de saber leer, escuchar y seguir al pie de la letra las indicaciones que se nos dan, si queremos llegar al cumplimiento de los objetivos marcados.

Organización:

- Se trabajará de forma individual.
- Posteriormente se podrá trabajar en parejas.

Tiempo empleado: De 20 a 30 minutos.

Reglas:

- Solamente una vez el maestro dirá cuáles son las instrucciones a seguir.
- Nadie hablará durante el juego, a excepción del maestro.
- Cada niño trabajará solamente con el material que él mismo llevó.
- Nadie puede pedir ayuda o consejo al maestro o compañeros
- Todos los que escuchen y sigan instrucciones serán los ganadores al concluir como debe de ser la actividad.

Desarrollo:

- Colocaran los alumnos sus material que llevaron sobre su banca, o bien a su fácil alcance
- El maestro les pedirá que con ese material construyan una casita, que al levantarse no se desbarate
- Para lo cual les otorgará aproximadamente 10 minutos
- El maestro pide a cada niño levante y muestre a sus compañeros el trabajo realizado en el tiempo establecido.(Haciendo la aclaración que no deberán de burlarse del trabajo de sus compañeros)
- Posteriormente les indicará cuál es la importancia que tiene el que antes de iniciar con cualquier actividad conozcan ellos a detalle qué es lo que van a hacer; que material específicamente se necesita; si ellos solos lo pueden hacer; para qué les va a servir, etc. Por lo que es importante recordar siempre que hay que leer o escuchar con atención, con cuidado las instrucciones que se nos den y respetarlas al pie de la letra.

Variantes:

- Se puede trabajar con una receta sencilla de cocina, o bien en la elaboración o representación de algún trabajo en la escuela

Evaluación:

- Se observará el interés de los niños por tratar de armar lo que se les indicó y en las actividades subsecuentes que realicen en la institución, se les recordará que es importante que lean o pregunten cuáles son los pasos a seguir.

ADIVINA, ADIVINADOR

Tema: Los refranes.

Tipo de juego: Activo.

Lugar de desarrollo: Salón de clases.

Material:

- Libros de texto, fotocopias, artículos, revistas, etc.(se copiarán Refranes).

Objetivo:

- Que el alumno identifique el sentido inmerso que se encuentra en la lectura (mensaje).

Tiempo empleado : De 15 a 20 minutos.

Organización: Se puede trabajar individualmente o por parejas.

Reglas:

- Uno de los alumnos, controlará en la lista de asistencia los puntos ganados o perdidos por cada uno de sus compañeros.
- El maestro determinará en qué orden se realizarán las lecturas.
- Todos guardan silencio mientras su compañero lee.
- La lectura no deberá de exceder de más de tres renglones.
- Solamente se puede participar una vez en todas las lecturas.

- Quien dice bien el mensaje que está inmerso en la lectura, gana un punto y además puede participar en otra de las lecturas a adivinar.
- Si ninguno de los niños adivina el mensaje, quien esta leyendo tiene derecho a participar con otra lectura al final de todas las lecturas; además de que gana dos puntos por haber logrado lo anterior.
- Al final de las lecturas, el compañero que hizo la anotaciones, dará a conocer los puntajes obtenidos.
- Gana el alumno que más aciertos haya reunido.

Variantes:

- Se pueden trabajar mensajes sobre las vivencias de los niños, a través de refranes inventados por ellos mismos.

Evaluación:

- con base en las respuestas dadas por los alumnos, el maestros podrá apreciar la atención y relación que dan los niños a cada una de las lecturas. De tal forma que podrá vislumbrar hasta qué grado es necesario seguir fomentando la atención de los niños con este tipo de actividades.
- Por otro lado, si el grupo está respondiendo en su mayoría satisfactoriamente, deberán de buscarse refranes o lecturas más complejas, a fin de elevar su nivel de reflexión.

ERES O NO ERES

TEMA: Artículo determinado e indeterminado

LUGAR DE DESARROLLO: Salón de clases

MATERIAL:

- Recortes, cartulina, marcadores (Se solicitará un día antes a los alumnos que lleve 4 recortes diferentes que midan aproximadamente de entre 20 y 30 cm de altura)

OBJETIVO:

- Que el alumno identifique fácilmente si el artículo que le corresponde a cada imagen es determinado o indeterminado
- De forma rápida los alumnos organicen sus pensamientos y haciendo uso de los artículo lean a sus compañeros un enunciado congruente

ORGANIZACIÓN:

- Se trabajará en equipos de seis integrantes cada uno.

TIEMPO EMPLEADO: De 15 a 20 minutos

REGLAS:

- Un alumno apoyará al maestro en llevar los registros de aciertos de cada equipo
- Se rifará el orden de participación de cada equipo
- El maestro escribirá en el Pizarrón cuales son los aspectos que se van a manejar en cada participación de los equipos, tanto los que quedan al frente como los que participan desde sus lugares (Formación de un enunciado con tres alumnos; tres presentarán intercalados los artículos que deben de llevar cada enunciado; la actividad que realizarán los alumnos que estén participando desde su lugar)

- Gana el equipo que al final del juego acumule mayor puntaje de aciertos

DESARROLLO:

- Cada equipo tendrá aproximadamente tres minutos para organizarse y escribir en un cuarto de cartulina, cada uno de los artículos determinados e indeterminados
- Cuando el maestro avise que se ha terminado el tiempo, solamente quedará al frente de todo el grupo, el equipo a que corresponda participar
- Sin tener tiempo a organize, el maestro dará la instrucción de que todos los integrantes del equipo que está al frente, deberá cada alumno de tomar una de las figuras recortadas y rápidamente mostrará al grupo (todas al mismo tiempo)
- Del segundo equipo a participar, tres de ellos tomarán cada uno un artículo diferente y se ubicaran entre las figuras, a fin de formar un enunciado(No deberán de hablar entre ellos), en un minuto aproximadamente
- Posteriormente el equipo que está para participar, uno de sus integrantes se levantará y dirá en voz alta de corrido un enunciado, acorde a lo que se observa, a la vez que dirá cuales son los artículo ubicados entre el enunciado
- El último integrante del equipo dirá a todo el grupo, el nombre del artículo y si es determinado o indeterminado (indicando si corresponde a genero o número)
- Al termino de cada equipo, él maestro indicará al grupo si la participación del mismo estuvo bien en los aspectos citados en principio. De ser así, por cada concepto bien manejado el alumno que está ayudando al maestro anotará un punto a cada acierto logrado (se otorgará un punto a cada artículo bien ubicado en el enunciado = 3; otro punto si se lee correctamente el enunciado, otro a cada artículo localizado = 3; y por último un punto a la identificación de que tipo de artículo es = 6)= 13 puntos

NOTA:

- Si Alguno de los aspectos no se mencionara correctamente, no se realizará anotación alguna.
- Se hace indispensable que el maestro haga mención a los aciertos y desaciertos.

VARIANTES:

- Se puede trabajar en principio lo correspondiente a los artículos determinados y después los indeterminados.

EVALUACIÓN:

- Se hace indispensable el vigilar la rapidez y coordinación con la que se maneje cada equipo. Y en base a eso, el maestro determinará si es necesario retomar parte del tema o la totalidad del mismo.

HOMBRE

Tema: Uso de la terminación del género masculino.

Lugar de desarrollo: Salón de clases.

Material: Pizarrón y gis.

Objetivo:

- Que el alumno identifique y escriba correctamente palabras correspondientes al género a manejar.

Organización: Se trabajarán en equipos por filas.

Tiempo empleado: De 15 a 20 minutos.

Reglas:

- Se rifará el orden de participación de cada fila.
- El maestro anotará en el pizarrón los aciertos de cada equipo.
- La participación de cada uno de los integrantes de los equipos, será continua.
- Deberá de vigilarse para tener aciertos, que la totalidad de la palabra escrita no tenga falta de ortografía.
- No deben de repetir palabras escritas por sus compañeros del equipo.
- Gana quien acumule mayor puntaje de aciertos.

Desarrollo:

- El maestro anotará en el pizarrón al azar una letra de las que conforman el abecedario. Y el equipo al que le toca participar, se levantará de su lugar en el orden en que están sentados y anotarán en el pizarrón una palabra que inicie con esa letra escrita en principio por el maestro, vigilando que sea del género masculino (regresará al terminar de escribir para que el siguiente compañero del equipo pase a escribir, y así será hasta terminar de pasar todo el equipo),

- Solamente se marcarán los acierto a la vez qué, se explicara por parte del maestro el porque no corresponden al género masculino.
- Así se continuará con la participación de todos los equipos.

Variantes:

- De igual forma se puede trabajar el género femenino.
- Se pueden escribir enunciados en el pizarrón y solicitar a los alumnos localicen cada uno de los género , que están en el mismo.

Evaluación:

- Acorde al dominio y velocidad de las respuestas por parte de los alumnos, el maestro determinará que parte hace falta repasar.

LETRAS MÁGICAS

Tema: Mayúsculas y Minúsculas.

Tipo de juego: Activo.

Lugar de desarrollo: Salón de clases.

Material:

- 4 Series de tarjetas con el alfabeto, en letras minúsculas negras, sobre cartón blanco.
- Series de tarjetas con el alfabeto, en letras mayúsculas rojas, sobre cartón blanco.

Objetivo :

- Que el alumno capte y trabaje la correcta escritura de letras mayúsculas al inicio de un texto, después del punto, en los nombres propios, etc.

Tiempo empleado: De 20 a 30 minutos.

Organización:

- Se forman dos filas una frente de otra, en la misma cantidad de alumnos.
- Se designa un conductor, de preferencia uno de los niños.

Reglas:

- Nadie puede hablar durante el desarrollo del juego.
- Al término de cada ejercicio, el maestro o conductor aclararán porque se escribe con letra mayúscula la palabra.

Desarrollo:

- Se entregan el mismo número de tarjetas a cada equipo y a la vez se distribuyen entre los mismo.
- Los equipos trabajarán en orden y respeto mutuo.

- Iniciará una lectura de tres renglones él conductor, cuidando la correcta pronunciación.
- Al término de la lectura y en absoluto silencio, se podrán parar los integrantes de cada equipo para formar el mayor número de palabras que se escriban con letra mayúscula.
- El equipo que termine primero de estructurar adecuadamente cada palabra, se anotará un punto, y será un punto menos si hay algún error en su estructuración.
- El maestro evaluará las palabras estructuradas y anotará en el pizarrón los puntajes ganados o perdidos.
- Se continuará con la lectura bajo los mismos lineamientos.
- Se gana cuando se logre acumular el puntaje acordado entre los equipos y el conductor del juego.

Variantes:

- Se pueden implementar tarjetas con signos de interrogación o exclamación, a fin de darle énfasis a las palabras y posteriormente elaborar textos donde se aprecie la estructura de frases o enunciados.
- A la vez, se puede solicitar que en lugar de estructurar palabras que se escriban con mayúsculas, sean minúsculas.

Criterio de evaluación:

- En base a los resultados reflejados, el maestro determinará si es necesario reforzar la temática dada.

PREGUNTANDO, SE SABE

Tema: Datos de la lectura

Tipo de juego: Activo.

Lugar de desarrollo: Salón de clases

Material:

- Libro de Español, Rincón de Lecturas o periódico, hojas blancas, marcador, imanes, pizarrón.

Tiempo empleado: De 20 a 20 minutos.

Objetivo:

- Lograr la atención y coordinación en la fluidez y desarrollo de diálogos.

Organización:

- Se participa en parejas.

Reglas:

- No sustituir un material por otro.
- Se sortea el orden para participar.
- No puede opinar nadie que no pertenezca al equipo.
- Gana quien logre acumular mas puntos.
- Participan los equipos acordes al lugar logrado en el sorteo.
- Solamente puede participar una vez cada elemento de cada equipo.

Desarrollo:

- Se sortea el orden de participación.
- El capitán del equipo toma el libro, periódico y lo abre al azar en cualquier parte, donde el segundo equipo localiza la lectura.
- El capitán da inicio a la lectura en voz alta, y el otro equipo va a la par en silencio.
- Cuando el que está leyendo se detiene, escribe en una hoja blanca la palabra que él determina sea adivinada la dobla y con el imán detiene la misma en el pizarrón.
- Indica a los equipos, de qué párrafo va a tomar la palabra a adivinar.
- El compañero que leyó está atento a los cuestionamiento, para contestar solamente " sí " " no " (Los otros equipos pueden hacer preguntas como ¿se come? ¿Aparece más de una vez en el párrafo? ¿ Es de cinco letras).
- En el momento que acierta uno de los equipos, éste desprende la palabra del pizarrón y la muestra al grupo, anotando un punto a ese equipo.
- Gana el equipo que mayor número de puntos acumule.

Variante:

- Se puede trabajar con fotografía, cromos o dibujos, en los que el capitán da la instrucción de descubrir el elemento que está dentro del dibujo.

Criterio de evaluación:

- Ahora será la oportunidad del maestro de dar el significado de las palabras identificadas e introducirse en el conocimiento de los significados de cada palabra.

SI JUGAMOS, CONJUGAMOS

Tema: Tiempos del verbo.

Tipo de juego: Activo.

Lugar de desarrollo: Salón de clase.

Material:

- Revistas infantiles, periódico, papel , lápices y una hoja por cada alumno.

Objetivo:

- Que el alumno aprenda a reconocer los tiempos verbales (presente, pretérito y futuro).

Organización: Se trabajará en equipos de tres integrantes.

Tiempo empleado De 30 a 40 minutos aproximadamente.

Reglas:

- Se reparte a cada alumno una hoja blanca.
- Cada equipo trabaja ya sea con una hoja de periódico o con una revista.
- No se debe de voltear a ver el trabajo del compañero.
- Se debe guardar absoluto silencio por parte de los equipos.

Desarrollo:

- Independiente un equipo de otro, eligen la sección que quieren trabajar, vigilando que contenga los siguientes aspectos a la vista: ¿qué hizo, que hace, qué va a hacer?.
- Mientras los niños se organizan, el maestro escribe en el pizarrón los siguientes título Presente-Pretérito- Fututo.

- Se elige un artículo en específico y se lee al equipo contrario, a su vez, cada uno de sus integrantes, deberá de ir anotando los verbos que escuche dentro de la lectura.
- Después de que todos los equipos terminen su lectura, cada alumnos de cada equipo, dictará al maestro el verbo en la columna que deba anotarse, sin repetir los dichos por su compañeros.
- Al termino de que dicta cada equipo, el maestro eliminará los verbos que no estén en la columna correspondiente, haciendo la aclaración pertinente del por no corresponde y donde debería estar ubicado.
- Así seguirá anotando los verbos que le dicten los demás equipos, utilizando la misma estrategia de aprobación o reprobación al trabajo .
- Gana el equipo que contenga la mayor parte de verbos en las columnas acertadas.

Variante: Se pueden trabajar con fichas hemerográficas.

Criterio de evaluación:

- A través de los acierto logrados en forma general el maestro podrá considerar cual de los tiempos verbales no ha quedado claramente dominado por los alumnos. Por lo que podrá ejercitar a través de enunciados, dibujos, o diálogos dirigidos el dominio de los mismos.

SI ME BUSCAS, ME ENCUENTRAS

Tema: Adivinanzas

Tipo de juego Activo

Lugar de desarrolloclases

Material: el que se que se encuentren en el salón de clases

Objetivo: Que el alumno describa con fluidez y claridad cuanto lo rodea

Organización: Se pueden formar equipos de cuatro alumnos

Tiempo empleado: 30 a 35 minutos

Reglas:

- Dar claramente las especificaciones del lugar donde se debe localizar el objeto.
- Aclarar que no se puede señalar el lugar de localización.
- Solamente puede participar el equipo elegido

Desarrollo :

- Una vez formados los equipos se sortea el orden de participación.
- Uno de los niños del primer equipo elige secretamente un objeto a localizar, haciendo mención a una o dos referencias del mismo (lo hace en voz alta a todos los equipos).
- Si el equipo adivina a la primera, tiene automáticamente dos puntos.
- En caso de no acertar, se da la oportunidad al siguiente equipo, pero si ninguno de ellos logra adivinar, entonces el equipo que está conduciendo se gana automáticamente cinco puntos.

- Entonces el siguiente equipo define la características correspondientes de otro objeto.
- Gana el equipo que mas puntos reúna.

Variantes:

- Se pueden describir personas del mismo grupo.
- Lugares de la comunidad.
- temática dada momentos antes del juego citado al principio.

Criterio de evaluación:

- La atención y rapidez en las respuestas dadas, permitirán al maestro apreciar si hace falta ejercitar más seguido juegos relacionados con la coordinación y sincronización

TE HE DICHO, UN DICHO

Tipo de juego: Activo.

Lugar de desarrollo: Salón de clases.

Material:

- Libro de texto, revistas o libros especiales, cuaderno, lápiz, pizarrón y gis.

Objetivo:

- Lograr que el niño encuentre los dichos inmersos en la lectura.
- Interprete el sentido de cada uno, con relación a sus vivencias personales.

Organización: Se trabajará en equipos.

Tiempo empleado: De 20 a 30 minutos.

Reglas:

- No se deberá de hablar o comentar nada mientras se realice la lectura.
- Solamente participara una vez a la vez cada equipo y no podrá ser el mismo compañero dos veces.
- Por cada adivinanza bien escrita y leída, se obtendrán un punto por cada concepto.
- Por la interpretación correcta se otorgará otro punto.
- Gana el equipo que acumule mas puntos.

Organización:

- Se formarán los equipos con el mismo número de integrantes, acomodando sus bancas en forma de círculo.
- El maestro o un alumno realizara la lectura al grupo de forma pausada, pudiendo iniciar así (Ramón le dijo a mi tío. Vengo a comprar una pelota y que sorpresa me llevé: quieren por ella " las perlas de la virgen". ¿No me puedes prestar algo de dinero? –" A buen árbol de arrimas "- le contesta, pero tu mamá si puede, siempre anda diciendo a todos -" yo tengo dinero, hasta pa. echar para arriba" – a lo que su tío le contesta –" De lengua me como un taco"-.....).
- A la par de la lectura los niños de cada equipo de comentar nada, escriben el dicho que ellos escucharon inmerso en la lectura.
- Al concluir la lectura, el maestro indica cual equipo empieza a participar, escribiendo en el pizarrón el dicho.
- Solamente si lo escribe con la ortografía correcta, se le otorgará un punto al equipo, indicándole el maestro que puede pasar a sentarse.
- Entonces le corresponde a otro de los integrantes del mismo equipo decir cual es el mensaje inmerso en el dicho, si lo dice bien al grupo, se anotará otro punto
- Posteriormente otro de su compañero del equipo debe comentar al grupo alguna vivencia con relación a lo anterior, si esto esta relacionado, gana otro punto el equipo.

Nota:

- Si en algún momento no se realiza adecuadamente alguno del punto anterior, automáticamente le corresponde el turno al equipo siguiente, ya sea para empezar un dicho nuevo, o para continuar con el siguiente.

Variante:

- Se puede trabajar la lectura sin tener que escribir, para localizar los dichos inmersos.

Criterio de evaluación:

- El maestro a través de escuchar al niño el dominio y conocimiento que se tiene de los dichos y su interpretación adecuada, determinará si se están manejando algunos muy complejos. En caso de ser positivo, buscará algunos más simples, para que posteriormente pueda ir dándoles un grado de complejidad mayor.

Recreación literaria

CANTEMOS Y BAILEMOS

Tema: Lectura de rimas.

Tipo de Juego: Activo.

Lugar de desarrollo: Patio de la escuela.

Material: Los alumnos.

Objetivos:

- Lograr una buena integración grupal.
- Mejorar la estima de cada uno de los alumnos.
- Integrar al maestro con los alumnos en actividades propias de la edad.

Tiempo empleado: De 10 a 20 minutos.

Reglas:

- Que ningún alumno se quede sin participar, al igual que el maestro.
- El maestro buscará ronda sencillas de gran interés a los alumnos, tomando en cuenta el medio y la edad de los mismos.

Desarrollo:

- El maestro les proporciona una fotocopia de una ronda infantil a cada uno de los alumnos.
- La leen entre todos los alumnos y el maestro.
- Se salen al patio en orden y el maestro les explica como se debe de llevar a la practica.
- La practicarán las veces que sea necesario hasta que la logren dominar (esto puede ser en diversos momentos o días como parte de

- relajamiento y distracción de actividades escolares que sean pesadas de estar trabajando)

Evaluación:

- El maestro determinará en base a la disponibilidad de los alumnos, cuales son los ejercicios o movimientos que se deban ejercitar más en la asignatura de Educación Física.

ÉRASE, QUE SE ERA

Tema: Modificación de la historia.

Tipo de juego: Activo.

Lugar de desarrollo: Salón de clases o patio de la misma.

Material: Cuentos, revistas, libros del rincón de lecturas, etc.

Objetivos:

- Que el niño pueda asignarle a la historia un nuevo título o modificar el final.
- Que relacione el texto con las vivencias personales.
- Interrelación de ideas para llegar a acuerdos.

Organización:

- El maestro o un padre de familia, realizará una lectura corta a los niños.
- Si se ve duda en sus rostros, se repetirá la lectura nuevamente.
- Posteriormente se solicitará a los niños que en su cuaderno escriba cuál título les gustaría para esa lectura; además se solicitará que cambien el final del texto.
- Cada niño lee a sus compañeros cuál es el título que les gustaría, así como, el final que le darían al texto.

Variantes:

- Se puede solicitar los alumnos que modifiquen todo el texto.

- Al igual que se pueden identificar las ideas principales.
- Se puede ir reduciendo y acortando la redacción del texto.

Evaluación:

- Con base en la fluidez con la que se de final a cada texto, el maestro podrá apreciar si ya es el momento de empezar a trabajar lecturas de mayor complejidad y más largas.
- Pero si no es lo que el esperaba del grupo, será importante retomar textos más cortos e ir analizándolos con ellos, de tal forma que poco a poco se les vayan dejando los finales de los mismos.

LA IMPRENTA

Tema: Redacción de cuentos y leyendas.

Tipo de juego: Activo.

Lugar de desarrollo: Salón de clases.

Material: Hojas blancas.

Objetivo:

- Que el alumno cree distintos cuentos e historietas, y que contengan secuencia lógica entre los cambios de redacción.

Organización. Se forman dos hileras con igual número de elementos.

Tiempo empleado: De 30 a 40 minutos.

Reglas:

- Entre todos los alumnos escribirán una historia con la ayuda de su equipo.
- Solamente se pasa la hoja al compañero de al lado, hasta recibir la instrucción del conductor.
- No se pueden cambiar las palabras escritas.
- Obtiene cinco puntos el equipo que haya realizado la lectura de calidad y cantidad, conforme a los contenidos que indicó el maestro.
- Quienes no lo logran, tendrán que ir sacando a uno de sus integrantes.

Desarrollo:

- Se reparten una hoja a cada equipo.

- A la instrucción del conductor se da inicio a la escritura de una historieta tomando en cuenta la temática que se determine se manejará en ese cuento.
- Cuando el conductor de la instrucción se traslada la hoja al compañero de la derecha y éste de inmediato escribe la continuación de la historieta.
- A la nueva indicación se cambia la hoja y se continua escribiendo, hasta que llega al final de la fila, y el último compañero al terminar de escribir, de inmediato se levanta y entrega la hoja al compañero que inicio del equipo.
- Así se sigue con la hoja hasta que llega al dueño original.
- Después cada un representante del equipo, lee al grupo la historieta o cuento conforme a lo escrito por sus compañeros de fila.

Variantes:

- Se puede realizar dibujos en la misma secuencia y al final dejar que los niños expliquen según su percepción, cuidando que se de secuencia entre lo que se dibuje o escriba.

Criterio de evaluación:

- Se sugiere que él maestro observe con mucha atención la fluidez y la secuencia que cada equipo le otorgue a su narración.
- Solicitar a los alumnos del equipo contrario describan cuales son las ideas principales que contiene la lectura.

¿ ME DIBUJAS ?

Tema: Ilustración de un texto.

Lugar de desarrollo: Salón de clases.

Material: Hojas blancas, lápiz, colores, goma.

Objetivo:

- Desarrollo de la habilidades de dibujo, en base a lo que se presenta por escrito.

Organización:

- Se trabajará de forma individual en el lugar que se le asigne.

Tiempo empleado: De 20 a 30 minutos.

Reglas:

- No se puede hablar durante el juego.
- Cada quien trabajará con el material que tenga.
- Se respetará y evitará comentario alguno, a los trabajos de sus compañeros.

Desarrollo:

- El maestro lee a los niños un texto.
- Posteriormente escribe en el Pizarrón algunos enunciados relacionados con la lectura, y traza un cuadro debajo de cada uno de ellos.
- Los niños copian los enunciados y dibujan debajo de cada uno, como se imaginan que es lo escrito (para lo cual se les otorga aproximadamente de cuatro a ocho minutos por dibujo).

- Posteriormente se les invita a que pasen al frente de uno de sus compañeros y les muestren sus dibujos, haciendo la aclaración de por qué lo dibujó representó de esa forma.

Variante:

- Se puede presentar a todo el grupo los trabajos que los niños de forma voluntaria quieran exponer

Evaluación:

- Se evaluará el interés que presente el alumno al desarrollar sus dibujos; para lo cual el profesor deberá de estar pendiente de las reacciones de los niños al ir trabajando cada dibujo
- En los casos en que no trabajen algunos dibujos los niños, se les orientará de forma verbal como más o menos debe de ser o estar la situación leída por la maestra

Nota:

- El maestro debe de cuidar utilizar un lenguaje simple y paulatinamente ir afinándolo; dándole a conocer a los niños el significado de las palabras nuevas

OBSERVA MI CUERPO

Tema: lectura y representación de un cuento a través de la mímica.

Tipo de juego: Activo.

Lugar de desarrollo: Salón de clase o patio de la escuela.

Material: Libros de español o del Rincón de lecturas, material de reciclaje.

Objetivos:

- Que el niño se concentre en las lecturas que realiza.
- Adquiera las habilidades necesarias para comunicar lo que lee o escucha, haciendo uso de su cuerpo.

Organización: Se forman equipos de dos o cuatro elementos.

Tiempo empleado: De 20 a 30 minutos.

Reglas:

- El maestro determinará cuantos equipos participarán por día.
- Todo el grupo puede participar en adivinar título de la escenificación presentada.
- Todos son ganadores desde el momento en que hacen su mejor esfuerzo.

Desarrollo:

- El equipo que pasa al frente antes de dar inicio a su presentación, deberá de indicarle al maestro cual es el título de su cuento a presentar.
- Se puede hacer uso de material de reciclaje
- En caso de que el grupo no adivine, el maestro dará algunas pistas extras.

Variantes:

- Se puede trabajar con diversas asignaturas para reforzar fechas, lugares etc.
- El maestro puede determinar que tema es el que quiere que cada equipo escenifique.

Evaluación:

- Como resultado de la atención de los alumnos, el maestro podrá inclusive participar con los alumnos en las escenificaciones.
- Si no se puede llevar a la practica como se esperaba, el maestro podrá especificar títulos pequeños para trabajar más fácilmente.

PLATÍCAME

Tema: Lectura de textos.

Lugar de desarrollo: Salón de clases, áreas verdes de la institución.

Material: Libros de texto, o del Rincón de Lecturas, artículos educativos.

Objetivos:

- A través de la lectura, buscar que los niños recuperen sus vivencias.
- Ejercitar la imaginación, sin perder de vista la realidad.

Organización: Los niños se podrán acomodar como ellos estén cómodos.

Reglas:

- Durante la lectura, nadie interrumpirá.
- La participación se dará a través de alzar la mano.
- Quien interrumpa el comentario de otro compañero, se queda fuera del juego.
- Las lecturas deben ser cortas (No más de 20 renglones).
- El maestro dirá primero la pregunta y hasta que termine podrán levantar la mano los interesados en contestar.

Desarrollo:

- El Profesor podrá hacer preguntas como ¿ Describe dos lugares parecidos a la lectura hecha? ¿Cómo resolverías tú un problema como el expuesto? ¿ Te gustaría haber sido parte de la lectura? ¿Conoces algún caso parecido? Etc.

- Si alguien levanta la mano para contestar, y la respuesta no va en relación a lo preguntado, el niño sale automáticamente del juego.

Variantes:

- Puede ser un padre de familia quien lea a los niños.
- Se pueden solicitar a los niños que contesten un pequeño ejercicio (impreso); o también a través de imágenes representen lo que se imaginen de la lectura; También es otra opción el que entre ellos mismos se cuestionen sobre la lectura.

Evaluación:

- Si el maestro nota que las respuestas dadas en general por los niños, no van acorde a la lectura, deberán de buscarse lecturas más sencillas tomando como base el nivel socio-económico en el que se desenvuelven los niños.
- Si por el contrario los niños muestran mucho interés por ese tipo de lecturas y ejercicios, se podrán ir intercalando lecturas de otras asignaturas para ir interrelacionando el español con las demás asignaturas.

REY POR UN DÍA

Tema: La lectura.

Tipo de juego: Activo.

Lugar de desarrollo: Salón de clase.

Material:

- Tarjetas (con palabras escritas); dos coronas de papel, pizarrón, gis y dos sillas.

Objetivo:

- Que el alumno aprenda a identificar rápidamente las palabras más usuales de nuestro idioma.

Organización: Se divide el grupo en dos partes (niños y niñas).

Tiempo empleado: de 20 a 30 minutos.

Reglas:

- Solamente quien lea con claridad, fuerte y de la entonación correcta, tiene derecho a ser anotado en el pizarrón.
- Nadie puede hablar.
- Se intercala la participación un niño, una niña.
- Solamente se tiene una oportunidad para leer.
- Gana el equipo que al final acumule mayor puntaje de nombres anotados en el pizarrón.

Desarrollo:

- El maestro escribe en los dos extremos del pizarrón las siguientes palabras " REY " "REYNA ".

- Debajo de los nombres antes citados, se ubican una silla y entre la silla y el nombre se pega una corona en cada caso.
- Cuando el maestro da las indicaciones, un niño y una niña a la vez corren hacia el pizarrón , se suben a la silla, toman la corona y se sientan.
- Quien lo logré primero, tendrá derecho a sacar una de las tarjetas escritas por sus compañeros (las cuales podrán traer escritas palabras que ellos usualmente escuchan en su comunidad).
- Mientras el niño o niña la leen, todos guardan silencio. Si no la lee correctamente, le corresponde al compañero de a lado leerla.
- Quien la lea conforme a lo acordado, tendrá derecho a ser anotado.
- Y así se repetirá el juego, de tal forma que participe todo el grupo.

Variante: Se pueden utilizar palabras indígenas.

Evaluación:

- En base a lo observado por el maestro, el podrá determinar si hace falta ampliar el vocabulario que los niños usualmente utiliza, por ser éste escaso.
- Por otro lado, sería importante tratar de evitar el uso de palabras inadecuadas, dentro y fuera de la institución.

SARGENTO

Tema: Los verbos.

Tipo de juego: Activo.

Lugar de desarrollo: Salón de clases.

Material: Hojas blancas, Caja de cartón, Lápiz o pluma.

Objetivo:

- Que el alumno identifique los tiempos verbales (presente, pretérito y futuro).

Organización: Se trabajará de forma individual.

Tiempo empleado: de 20 a 30 minutos.

Reglas:

- No se debe de interrumpir a quien éste hablando.(Se solicitará al maestro la palabra).
- Si no adivina el primer compañero, se dará la oportunidad a uno más de los integrantes del grupo.
- Todos los alumnos son ganadores desde el momento mismo en que participan y respetan.

Desarrollo:

- El maestro reparte una hoja a cada niño y les solicita que cada uno escriba una acción que le gustaría o le gusto hacer en cualquier momento de su vida.
- Les pide doblen el papel y lo depositen en la caja que estará ubicada al frente del grupo.

- Conforme lo indique el maestro (sorteado, por pase de lista, abecedario, etc) pasará al frente del grupo y con lo ojos cerrados tomará un papel. Lo lee en silencio y tendrá aproximadamente dos minutos para con su cuerpo mostrar la acción que ésta escrita.
- Así pasarán todos los alumnos(as)

Nota:

- En caso de repetirse algunos de los verbos escrito, ese compañero no podrá representarlo. Para lo cual se hace indispensable que el maestro escriba en el pizarrón los ya trabajados por los niños.

Variantes:

- Se pueden ir integrando paulativamente la estructura de algunos enunciados sencillo.
- Al igual se pueden descifrar refranes (trabajándolo en equipos)

Evaluación:

- Apreciando las habilidades de los niños al representar los tiempos de los verbos, el maestro podrá ir introduciéndolos en las escenificaciones teatrales.

UN RETRATO FAMILIAR

Tema: Escenificación.

Tipo de juego: Activo.

Lugar de desarrollo: Salón de clase o jardines de la escuela.

Material: Libros de español, fotocopias diversas.

Objetivo:

- Que el alumno represente en conjunto con sus compañeros ciertas situaciones.

Organización: Se trabajará en equipo de cinco alumnos, aproximadamente.

Tiempo empleado: de 20 a 30 minutos.

Reglas:

- En base a una historia breve escogida por el maestro, los equipos se van preparando para exponer en un tiempo de cinco minutos.
- Cada uno de los integrantes se asigna un papel a representar.
- Todo el grupo guarda silencio y evita comentarios hasta que termine el equipo de exponer.
- Se rifará el orden de participación de los equipos.
- Uno de los integrantes del equipo, al final de la representación al grupo, dará una explicación general de que trato el cuento o historieta que escenificaron.

Desarrollo:

- Pasan al frente del grupo a presentarse, evitando friccionar entre ellos.

Variantes: Se puede trabajar un tema de la asignatura de historia.

Evaluación:

- El maestro podrá apreciar en base a la presentación, si los alumnos saben trabajar en equipo. En caso contrario deberá de hacer la reflexión con todo el grupo de lo importante que puede ser para que se puedan relacionar ante la sociedad en que viven día con día.

RESUMEN:

El juego aplicado a la asignatura de español en el segundo grado, es la propuesta didáctica manejada en la presente obra, entendida ésta como la aplicación del juego-trabajo para poder contribuir al desarrollo integral del educando y como un ejercicio preparatorio indispensable para la construcción de conceptos. Tomando al niño como elemento central, concibiéndolo como sujeto activo, inteligente y capaz de reconstruir o transformar los conocimientos que el programa, el maestro y la sociedad le planteen; Cabe mencionar que la labor del docente puede basarse en las conceptualizaciones actuales sobre el aprendizaje y el desarrollo infantil para adaptar los contenidos programáticos a sus posibilidades de aprendizaje, partiendo de lo que ya adquirido y considerando las características de lo que le hace falta por conocer. Por lo que él maestro actúa como propiciador, acompañante y guía del aprendizaje de los alumnos.

El contenido de esta obra parte de reconocer la creatividad del maestro y su estilo de trabajo. Por esta razón, la propuesta didáctica es abierta y ofrecer posibilidades de adaptación a las formas de trabajo docente, a las condiciones específicas en las que realiza su labor, a las dificultades de

aprendizaje de los niños y tanto a los intereses como a la necesidad de ambos.

La medida mas adecuada para aprender de forma correcta el Español, radica en enfrentar situaciones que representen un reto, en crear nuevas herramientas partiendo de lo que ya se sabe para poder superarlas. Esta actividad puede ser tan grata y apasionante como jugar; por ello un buen juego puede ser un instrumento perfecto para conducir al alumno a la construcción de su propio conocimiento.

La estructura de la presente obra comprende tres capítulos: En el primero se encuentran plasmadas las diversas concepciones que se le otorgan al juego, según diversas teorías y corrientes psicológicas y pedagógicas que apoyan el movimiento educativo. Haciendo una reflexión sobre la importancia del papel del juego como una estrategia de trabajo. A que el juego-trabajo, no es otra cosa más que una conceptualización didáctica basada en actividades que promueven la recreación, el gozo o la diversión conjuntamente con objetivos, metas y fines educativos.

La enseñanza del español requiere de una combinación con el juego para poder hacer una construcción mucho más objetiva. Para lo cual es esencial conocer los tipos de juegos que hay, cuales de ellos son acordes a la edad de cada niño, y más aún cuales juegos pueden practicarse en las instituciones escolares, dentro del aprendizaje del español, para alumnos del segundo grado de educación primaria.

En el segundo capítulo se presenta en principio, una explicación de los objetivos específicos y generales, de los aspectos a trabajar y vigilar por parte de los profesores, en las instituciones escolares, acorde el " Plan de estudio de Educación primaria", en la impartición de la asignatura de español de primero y segundo grado; haciendo mención a la vez, de cuales corresponden de tercero a sexto grado del mismo nivel.

A la vez que se hace referencia a cual es la problemática a la que se enfrenta el maestro y la sociedad misma, en las escuelas primarias, durante el tiempo que está destinado a otorgar el conocimiento y buen manejo del dominio del español para alumnos del segundo grado de educación primaria. No sin perder de vista que uno de los principales problemas a los que se presenta el alumno es el no dominio de su propia actividad motriz.

Y por último, en el tercer capítulo, se hace una serie de propuestas basadas en el juego, las cuales pueden ser manejadas y adaptadas por parte del maestro en los diferentes niveles socio-económicos del país. Por lo que se presenta de una forma organizada, haciendo una clara separación de los juegos que pueden aplicarse en cada uno de los ejes y las variantes que pudieran realizarse con los mismos, en vías de lograr llegar a los objetivos previstos por los actuales " Planes y programas de estudio", para la asignatura de español para alumnos del segundo grado de educación primaria. Sin perder de vista que los juegos didácticos aplicados a la asignatura de español, tiene como fin atender a las diferentes manifestaciones del lenguaje, dado que más que aprender letras y reglas, se pretende que el alumno use el español desarrollándole sus habilidades lingüísticas y fomentándole su expresión oral y escrita.

Las nuevas transformaciones que vive la sociedad exigen nuevas estrategias educativas para lograr en el educando un desarrollo de habilidades, actitudes y conocimientos: Es por ello que recomiendo el uso de los juegos didácticos para que se favorezca cada una de estas áreas. La creatividad e imaginación del docente permiten elaborar o reconstruir diversas estrategias didácticas que concluyen en la inocencia infantil.

BIBLIOGRAFÍA

- ARFOVILLLOUX, Jean (1977) **EL JUEGO, EN EL JUEGO EN LA ENTREVISTA CON EL NIÑO.** Morova, Madrid.
- AUSUBEL, David P. SULLIVAN Edmund V. (1995) **EL DESARROLLO INFANTIL 2.** El desarrollo de la personalidad, Psicología evolutiva. Paidós, México.
- AXLINE, Virginia M. (1994) **TERAPIA DE JUEGO.** Diana, México.
- BALLY, Gustav (1958) **EL JUEGO COMO EXPRESIÓN DE LIBERTAD.** Fondo de cultura económica, México.
- CASTELLANOS, Marie C. (1983) **EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN Y EN LA TERAPEUTICA DE SUBNORMALES.** Prensa Médica Mexicana, México.
- CRATTY, Bryant J. **JUEGOS DIDÁCTICOS ACTIVOS.** Pax, México.
- CHATEAU, Jean (1973) **PSICOLOGÍA DE LOS JUEGOS INFANTILES.** Kapeluz, Buenos Aires.
- DE LA MORA, Ledesma José Guadalupe (1977) **PSICOLOGÍA EDUCATIVA.** Progreso, México
- DOLLE, Jean-Marie (1993) **PARA COMPRENDER A JEAN PIAGET.** Trillas, México.
- EDGREN, Henry D. y GRUBER, Joseph J. (1990) **JUEGOS PARA EL ALUMNOS DE PRIMARIA.** Pax, México.
- EVANS, Richard I (1982) **JEAN PIAGET.** El hombre y sus ideas. Kapeluz, Buenos Aires.

- FRAVELL, John H (1986) **EL DESARROLLO COGNOSCITIVO.** (nueva edición revisada) Aprendizaje. Visor, Buenos Aires.
- FULLAN, Michael y HARGREAVES Andy (1999) **LA ESCUELA QUE QUEREMOS.** Los objetivos por los que vale la pena luchar. Biblioteca para la actualización del maestro. SEP, México.
- GARCÍA GONZÁLEZ, Enrique (1991) **PIAGET.** Biblioteca Grandes Educadores. Trillas, México.
- MOLINA PERALES, José de Jesús (1981) **MANUAL DE ENTRENAMIENTO PARA EL APRENDIZAJE ESCOLAR.** Font. México.
- MAKARENKO, Antón (1982) **CONFERENCIA DE EDUCACIÓN INFANTIL. LETRAS,** México.
- PIAGET, Jean e INHELDER, Bärbel (1984) **PSICOLOGÍA DEL NIÑO.** Morata, Madrid.
- TORBERT, Marianne (1982) **JUEGOS PARA EL DESARROLLO MOTOR.** Pax. México.
- OCÉANO, Multimedia. **PSICOLOGÍA INFANTIL Y JUVENIL** (1997) Tomo II. Barcelona, España.
- LOWENFELD, Victor y LAMBERT W Brittai, (1998) **DESARROLLO DE LA CAPACIDAD CREADORA.** Serie didáctica. Biblioteca de Cultura Pedagógica. Kapeluz, Buenos Aires.
- SEP, **PLAN Y PROGRAMA DE ESTUDIO.** (1993) Educación Básica, Primaria, México. D.F.

- UPN. (1995) Guía del estudiante. Antología Básica. **EL JUEGO.** Licenciatura en educación plan 1994 SEP. México, D.F.

- ZAPATA, Oscar A. (1995) **APRENDER JUGANDO EN LA ESCUELA PRIMARIA.** Didáctica de la Psicología Genética. Pax, México.