



EL JUEGO COMO UNA ESTRATEGIA PARA  
LA ENSEÑANZA DE LA LECTO - ESCRITURA

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:  
LICENCIADA EN EDUCACION PRIMARIA  
P R E S E N T A :  
VERONICA FELIPA ALCANTARA MIRANDA  
MARIA CRISTINA DIAZ AGUILAR  
S A N D R A P E R E Z C R U Z

ASESOR: ESPINO BAUER MA. DEL CARMEN  
RAMOS PEREZ MARIA TERESA

## DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACIÓN

México, D. F. a 7 de mayo del 2002.

C. PROFR. (A): VERONICA FELIPA ALCANTARA MIRANDA  
P R E S E N T E

En calidad de Presidente de la Comisión de titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado. "EL JUEGO COMO UNA ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DE LA LECTO-ESCRITURA".

Opción : TESIS Plan 85, Lic.: EDUCACIÓN PRIMARIA manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorable su trabajo y se le autoriza a proceder a la impresión así como presentar su examen profesional.

ATENTAMENTE  
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

PROFR. GONZALO A. GONZALEZ LLANES  
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN



UNIDAD UPN 098  
D. F. ORIENTE

## DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACIÓN

México, D. F. a 7 de mayo del 2002.

C. PROFR. (A): MARIA CRISTINA DIAZ AGUILAR  
P R E S E N T E

En calidad de Presidente de la Comisión de titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado. "EL JUEGO COMO UNA ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DE LA LECTO-ESCRITURA".

Opción : TESIS Plan 85, Lic.: EDUCACIÓN PRIMARIA manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorable su trabajo y se le autoriza a proceder a la impresión así como presentar su examen profesional.

ATENTAMENTE  
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

  
PROFR. GONZALO A. GONZALEZ LLANES  
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD UPN 098  
D. F. ORIENTE

## DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACIÓN

México, D. F. a 7 de mayo del 2002.

C. PROF. (A): SANDRA PEREZ CRUZ  
P R E S E N T E

En calidad de Presidente de la Comisión de titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado. "EL JUEGO COMO UNA ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DE LA LECTO-ESCRITURA".

Opción : TESIS Plan 85, Lic.: EDUCACIÓN PRIMARIA manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorable su trabajo y se le autoriza a proceder a la impresión así como presentar su examen profesional.

ATENTAMENTE  
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

PROFR. GONZALO A. GONZALEZ LLANES  
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN



## DEDICATORIA

SEÑOR:

*Hoy te mire y estabas ahí,  
como siempre.*

*Llegue hacia tí y no me reclamaste nada,  
sin embargo yo te pedi otra vez  
que me ayudaras.*

*Que me dieras la paciencia, la fuerza  
y el entusiasmo para seguir adelante,  
que no dejaras que mi animo recayera.*

*Sentí una gran paz y una fuerza  
que no puedo explicar y con ella  
logre todo aquello que me propuse.*

*Por eso hoy señor  
te quiero agradecer  
la familia que me diste  
para brindarme su apoyo,  
los amigos que siempre han estado cerca.*

*Y la fuerza, el amor y esa luz  
que sigue iluminando  
mi camino para continuar adelante.*

**TEMA: EL JUEGO COMO UNA ESTRATEGIA PARA LA  
ENSEÑANZA DE LA LECTO-ESCRITURA.**

**INDICE**

	PAG.
INTRODUCCIÓN	6
<b>CAPITULO I</b>	
<b>MARCO HISTORICO Y CONCEPTUAL DEL JUEGO</b>	
1 – Historia del juego.	12
1.1 - Teorías que explican al Juego.	17
1.1.1 – Teoría psicoanalítica	18
1.1.1.1 - Visión del juego según Ana Freud.	21
1.1.2 – Teoría psicogenética.	23
1.1.2.1 - Visión del juego según Piaget	25
1.1.3 - Teoría Histórico- Cultural del Juego.	27
1.1.3.1 – El juego desde el punto de vista de Vigotsky.	31
1.2 - El juego visto desde el enfoque comunicativo.	34

## CAPITULO II DESARROLLO PSICOBIOLOGICO DEL NIÑO DE 0 A 7 AÑOS

2 -	Desarrollo psicobiológico del niño de 0 a 7 años	40
2.1-	Teorías que explican el desarrollo del niño.	42
2.2 –	El desarrollo cognitivo.	44
2.2.1 –	Aspectos del desarrollo cognitivo del niño.	47
2.3 –	Desarrollo socio-afectivo del niño.	50
2.3.1 -	Vínculos afectivos del niño con los otros.	53
2.3.2 –	Las interacciones sociales del niño.	56
2.3.3 –	La televisión como un compañero de entretenimiento.	60
2.3.4 –	El niño y sus compañeros de entretenimiento.	61
2.4 -	Desarrollo psicomotor del niño.	62
2.4.1 –	¿Cómo el niño elabora el esquema corporal?.	64
2.4.2 –	Como adquiere la noción de objeto el niño.	65
2.4.3 –	El niño y sus relaciones con los demás.	67

## CAPITULO III JUGAR BASE DEL DESARROLLO INFANTIL

3 -	¿Qué es el juego y el jugar?.	71
3.1 –	Juegos Cognitivos.	74
3.2 –	Juegos socio-afectivos.	84
3.3 –	Juegos psicomotores.	94
3.4 -	El juego una metodología para enseñar la convencional de la lecto-escritura.	104

**CAPITULO IV**  
**EL JUEGO UNA METODOLOGÍA PARA LA ENSEÑANZA CONVENCIONAL**  
**DE LA LECTO-ESCRITURA.**

4.1 – La lecto-escritura prioridad en la escuela primaria.	109
4.2 – Métodos para la adquisición de lectura y escritura	110
4.2.1 – Método Onomatopéyico.	111
4.2.1.1 – Características del método onomatopéyico	111
4.2.1.2 – Ventajas y desventajas del método Onomatopéyico.	113
4.2.2 – Método Global de Análisis estructural.	115
4.2.2.1 – Ventajas y desventajas del Método global de análisis estructural.	117
4.2.3 – Método Ecléctico.	118
4.2.3.1 – Ventajas y desventajas del método ecléctico.	119
4.2.4 – Método silábico.	121
4.2.4.1 – Ventajas y desventajas del método silábico.	123
4.2.5 – Método socio genético.	123
4.2.5.1 – Ventajas y desventajas del método socio genético.	126
4.3 - Niveles de conceptualización de la escritura.	126
4.4 – Jugar algo sumamente importante para el desarrollo del lenguaje.	132
4.5 – Juegos que fortalecen la lecto-escritura.	136
4.6 – Aprendiendo a leer y a escribir a través del juego en el salón de clases.	152
4.7 – Conclusiones	158
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	162



## INTRODUCCIÓN

Jugar, en el sentido estricto de la palabra, cualquiera lo podría definir y no sólo eso, también aplicaría a través del JUEGO, cualquier actividad que imagine y que, sobre todo produzca satisfacción para quien lo ejecute.

En el presente trabajo, se realizó una investigación sobre el JUEGO, no se trata de jugar por jugar, al menos para un profesor ya que en toda actividad que se desarrolle debe existir un propósito, una intención, con el fin de realizar un trabajo determinado.

Con facilidad se pueden encontrar e inventar juegos que apoyen la Lecto-Escritura en el aula; sin embargo habrá que buscar aquellos juegos que produzcan no sólo placer, sino esfuerzo, donde al alumno le provoque una estabilidad cognitiva y aquellas ganas de superar los retos que se le presenten, como en el caso del aprendizaje de la lecto-escritura.

Este trabajo pretende ofrecer algunas sugerencias de juegos y una investigación en la teoría del JUEGO, para ser aplicados por el docente, como una estrategia en el proceso de la enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura.

La elaboración de todo trabajo debe de tener una justificación que radique en lo práctico o útil que pueda resultar para favorecer el desarrollo de cualquier actividad, por lo que estando atentos a dicha necesidad, tratamos de dar una constitución práctica al presente documento, a fin de poder contribuir de manera directa en la facilitación de la enseñanza de la lecto-escritura en la escuela

primaria, por tal razón creemos pertinente dar elementos que, correlacionados con los objetivos del Plan y Programas de estudio de la SEP, se pueda facilitar la enseñanza y asegurar el aprendizaje, claro está que para ello se hace necesario apearnos a la selección de ejercicios de tipo práctico que ayuden al desarrollo y maduración de los órganos de tipo perceptivo, motriz, elementos intelectuales y socialización del niño; esto puede conducir en forma oportuna hacia un mejor rendimiento por parte del docente y una marcada evolución a los elementos que se le presentan y es aquí donde corresponde al docente hacer uso de una variada y profunda cantidad de ejercicios que por medio del JUEGO conduzca a la enseñanza de la lecto-escritura.

Los juegos para la enseñanza de la lecto-escritura son elementos esenciales para asegurar el aprendizaje, en donde el niño habrá de constituirse en un elemento capaz de poder proyectar sus potencialidades hacia el dominio del mundo que le circunda en el que debe de llegar al conocimiento por medio de la investigación, análisis, síntesis, observación, identificación, valorización, proyección, fijación, etc; mismos que se dan en la medida que se alcanza profundidad en el dominio del lenguaje y en el aprendizaje de la lecto-escritura como medio para poder comunicar y descifrar lo que otros comunican a través del JUEGO.

Este trabajo se constituye como un elemento que puede reforzar en cierto grado y medida, el desarrollo de las habilidades y capacidades generales de los niños, tratando por medio de los JUEGOS, salir de la rutina diaria, que entorpece el avance progresivo en el desarrollo intelectual, motor y afectivo como elemento de tipo esencial para poder alcanzar un equilibrio de la personalidad del niño, lo cual es el objetivo primordial de la educación, y que es una base o antecedente para la adquisición de procesos convencionales tales como: la lecto-escritura.

El docente de educación primaria debe buscar otras alternativas de cómo enseñar este contenido escolar de acuerdo a la diversidad de su grupo.

Alentar el trabajo grupal y no individualizado.

El utilizar los juegos para que los alumnos desarrollen su lecto-escritura, nos da una oportunidad para plantear el problema que es, que los niños hagan uso de su inteligencia, de sus cualidades lúdicas y puedan entender las cosas en función del uso que podemos darles. Si se presenta una situación de aprendizaje para el alumno, quizá se intente aplicar técnicas y métodos que tengan en su experiencia, como menciona Dewey en sus escritos "recurrir al recuerdo que nos proporciona hechos adicionales (como una eliminación de procesos innecesarios que consumen tiempo) y remitirlos a los hechos para valorar, es inteligencia intentando hacer de la escuela el lugar de adaptación a la vida social<sup>1</sup>".

Cuando se aplica un JUEGO se observa que los niños regresan a experiencias pasadas y las superan, puede decirse que está en proceso de aprendizaje, entendido éste como un proceso de desarrollo que genera un cambio de actitud, porque responde a nuevas situaciones, dando con ello oportunidad a que el niño desarrolle más su expresión oral y escrita.

Es muy complicado saber a primera vista que es lo que los alumnos han aprendido, para ello, será necesario ser observadores y analizar su forma de ser, pero sobre todo, cómo resuelven las situaciones de aprendizaje, como son; generalizaciones, abstracciones y organizaciones lógicas y coordinarlas para una acción evolutiva, que determina su habilidad para progresar.

<sup>1</sup>"Pedagogía," *Enciclopedia Microsoft® Encarta® 2000*. © 1993-1999 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

Se pretende hacer una modificación de la práctica cotidiana, en donde los alumnos no aprendan para contestar exámenes, sino que haya una aplicación directa en el que se vea involucrado su desenvolvimiento personal y social.

Desde mi punto de vista uno de los problemas en la enseñanza de la lecto-escritura, es que los docentes no aplican la estrategia del JUEGO en sus actividades cotidianas, desperdiciando de esta manera, la capacidad lúdica de sus alumnos, la cual es innata en todos los niños, y que les permite por medio de ella aprender más fácilmente.

Con este documento no se pretende ofrecer alternativas de juegos "fantásticos" que solucionen "mágicamente" el problema de la enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura en la escuela Primaria, sólo se ofrecen opciones y nuevos enfoques para un mejor uso del JUEGO, en el tratamiento de contenidos escolares que dinamicen el trabajo en el aula, y los procesos cognitivos de los alumnos.

La satisfacción de la enseñanza no se logra pensando en que el niño haya adquirido el conocimiento, sino el grado de interiorización del niño en el conocimiento de la lecto-escritura. Por lo que a continuación se plantea el objetivo principal.

"HACER DEL JUEGO UN INSTRUMENTO PSICOPEDAGÓGICO QUE FAVOREZCA LAS HABILIDADES COGNITIVAS PARA LA ADQUISICIÓN DE LA LECTURA Y ESCRITURA EN LA ESCUELA PRIMARIA".

Es por eso que para lograrlo se pretende:

- ✓ A )- Que el juego sea la principal motivación para el aprendizaje.
- ✓ B )- Que el niño construya sus propias estrategias relacionándolas con el juego, para favorecer la lecto-escritura
- ✓ C)- Que tanto el profesor como el alumno, participen en las acciones para lograr su propio aprendizaje.

# **CAPITULO I**

## **MARCO HISTORICO Y CONCEPTUAL DEL JUEGO**

# 1 HISTORIA DEL JUEGO

El juego es más viejo que la cultura; pues, por mucho que no se reconozca el concepto de éste, se supone siempre en una sociedad humana y los animales no han esperado a que el hombre les enseñe a jugar. Con toda razón se puede decir que la civilización humana no ha añadido ninguna característica esencial al concepto del juego.

Hay ciertos juegos que tienen orígenes en actividades mágicas y religiosas. Existiendo desde la antigüedad hasta nuestros días gran número de juguetes que han conservado el mismo aspecto. El juego de las canicas es muy antiguo, ya que era practicado por niños y adultos romanos, pues este juego da origen a muchos otros tipos de juegos con canicas siguiendo o modificando reglas.

“Los animales juegan, lo mismo que los hombres. Todos los rasgos fundamentales del juego se hallan presentes en el de los animales”. ( 2 )

Pues bien el aventarse, corretearse, morderse, arañarse, entre otras formas constituye una de las formas más simples del juego entre seres vivos.

El juego, en cuanto tal, traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física. Es una función llena de sentido. El juego da un sentido a la ocupación vital ya que todo juego significa algo.

---

( 2 ) J. Huizmga. Esencia y significado del juego como fenómeno cultural, página. 8.

La realidad es que el juego abarca el mundo animal y el mundo humano. La construcción del hombre posee todas las condiciones necesarias para que el juego ocupe en su vida un lugar importante; el juego aparece bajo las formas más simples.

Desde un inicio cuando los primeros seres humanos poblaron la tierra, su vida cotidiana estaba estructurada por medio de juegos, tanto físicos como mentales ya que por su propia supervivencia tenían que buscar alimento y abrigo, pero como no lo veían como una obligación sino como una necesidad, el hombre actuaba sin reglas preestablecidas porque no existían roles sociales, permitiéndoles desarrollar las actividades que se convertían en el desarrollo de lo que era el juego.

Poco a poco el hombre fue adquiriendo responsabilidades dentro de sus grupos sociales hasta darle muy poca importancia al juego.

Es por eso que el niño cuando llegaba a cierta edad su mismo instinto lo obligaba a crear sus propias distracciones y juegos personales. Con el contacto entre otros niños, sus juegos como el aventarse, corretearse, brincar y hasta imitar a los adultos hacían que se relacionaran entre sí, compartiendo ideas y juegos haciendo sus juegos más divertidos e interesantes.

El ser humano posee una gran capacidad de entendimiento, es entonces qué su vida la llena de disciplinas y reglas, limitando también sus juegos por reglas.

Poco a poco el ser humano conforme va creciendo va tomando responsabilidades que combinadas con el juego no son tan normativas. El juego, sin duda, es lo contrario a la disciplina o a las tareas que imponen al hombre las necesidades prácticas de su existencia o las preocupaciones por su situación y por su persona y aunque el juego no niega ni desconoce esas disciplinas o esas



tareas. Por lo contrario, las toma en cuenta. Con relación a estas disciplinas por lo que se disfruta del juego como de una distracción, como si fuera un escape y también un impulso, ya que bajo tales exigencias es el inventario libre o el toque final de estas o aquellas responsabilidades.

“ Freinet desarrolla a mediados del siglo en Francia un proyecto pedagógico con implicaciones cívicas definidas. Para él la escuela es parte de la comunidad y no debe dissociarse de ella. Los problemas comunitarios son afrontados por la escuela dentro de sus posibilidades. Para Freinet el juego es una forma de trabajo y el trabajo debiera tender a ser una forma de juego”. (3)

Muchos de los padres no dedicaban suficiente atención a este problema y dejaban al niño librado a su propia suerte o lo rodeaban de excesivos juguetes y cuidados para remplazar su presencia y atención hacia ellos.

La escuela por su parte no le dedicaba mucho tiempo a esta actividad ya que la veía como una pérdida de tiempo y sin sentido. Los niños dentro de esa represión buscaban un escape a esas inquietudes por medio del juego.

Corrientemente se oponían los tradicionales métodos didácticos a los métodos nuevos, llamados activos. “La enseñanza tradicionalista, buscaba que el niño adquiriera los conocimientos siendo solamente el receptor, quería que el niño aprendiera sus lecciones por medio de su libro, pero esto reducía al alumno a una función pasiva de grabación. Por su parte, si bien los métodos nuevos recurren ampliamente a las actividades de investigación y de creación que se apartan en lo posible de los procedimientos de pura memorización, que no puede rechazar toda enseñanza tradicionalista.” (4)

---

( 3 ) J. Huizmga, Esencia y significado del juego como fenómeno cultural, página. 16.

( 4 ) BIBLIOTECA PARA PADRES. Las actividades del niño y su evolución mental, página 62.

El alumno no tenía oportunidad ni de opinar, ni de decidir cuál o cómo quería que fuera su aprendizaje.

Hasta el momento en que se desarrolló el estudio del niño, la pedagogía consistió ante todo en hacer trabajar al alumno con el propósito de instruirlo y enseñarle a trabajar. Como el juego es una actividad espontánea en todo ser joven, se le permitiría jugar, pero a título de descanso, de distracción o de ejercicio físico. El juego sólo intervenía en la educación como un suplemento o un recreo: todavía hoy las escuelas primarias lo denominan "recreo".

Algunos autores habían advertido la importancia educativa del juego, como Piaget pensaba que el juego es una función esencial que llena a la vida del niño y aunque es una actividad no real, que para el niño jugar era algo completamente innecesario pero servía como distracción o trampolín para una adaptación hacia una vida social plena, esto "hace que el niño sea obligado a adaptarse innecesariamente a un mundo social de mayores..."; Que desde entonces se pensaba que al jugar aprenderían a trabajar Para Freinet que critica la gran difusión de Juego educativo, pero también decía que el niño debe de trabajar mientras juega al cual denomina "pedagogía del juego-trabajo" a la que conduce al niño a jugar según una estrategia concebida por el adulto que se preocupa por su desarrollo."(5)

Para Vigotsky se trataba de someter el juego a un análisis psicológico, no en su origen, ni en sus primeros momentos y mucho menos al final del desarrollo, sino en su florecimiento, o sea en el comienzo de la segunda mitad de la vida del niño. (Cinco años en la edad preescolar) Pero la práctica escolar siempre había mantenido la oposición entre el trabajo y el juego: en clase, se trabajaba; se jugaba durante el recreo, que son de corta duración con respecto a las horas clase

---

(5) Esta sutil distinción se comprende con facilidad si se recuerda que para Freinet el juego (educativo) ocupa el lugar del trabajo, y lo necesario es que el trabajo produzca tanta satisfacción como el juego (trabajo-juego) El juego como trabajo se opone así al trabajo como el juego. Investigación en la escuela No. 33 1997, página 28.

En nuestros días, la educación funcional considera el juego como uno de los métodos más eficaces de formación del niño, apoyándose en los resultados de la psicología que ha estudiado muy de cerca la actividad lúdica, sus formas, su motivación y sus resultados. Más reciente aún, el juego se ha convertido, sobre todo en su forma dramática, en un método psicoterapéutico; siendo, a la vez, un instrumento de educación.

"El juego es un comportamiento que se encuentra en el hombre a toda edad. En el niño, es la actividad característica y el modo de expresión más habitual. Sus formas varían en el transcurso del crecimiento: a los juegos funcionales del lactante suceden los juegos de ficción y de creación, después los juegos reglamentarios de la edad escolar y por último los deportivos de la adolescencia. (6)

" Algunos autores definen al juego por las siguientes características.

1. - Permite al niño implicarse globalmente: afectivamente, físicamente, emocionalmente y cognoscitivamente.
2. - El juego es una conducta intrínsecamente motivada. Esta es la razón por la que crea un clima especial para el aprendizaje.
3. - Es una forma natural de adquirir conocimiento.
4. - El juego evoluciona con la edad, reflejado en cada momento.
5. - Los juguetes apoyan y orientan el juego pero no lo determinan.
6. - El juego es una realización inmediata de los deseos o de las necesidades.

---

( 6 ) ANTOLOGÍA. Investigación en la escuela No. 33 1997, página 28.

7. – El juego permite obtener una sobre motivación para realizar una actividad ordinaria”( 7)

Es por eso que el juego desde tiempos pasados se ha utilizado para crear conocimientos y aptitudes y así formar nuevos seres creativos; Siendo esto de mayor trascendencia en nuestros tiempos. Se piensa que el juego es uno de los elementos más importantes en nuestras vidas ya que gracias a ello nos hemos vuelto seres creativos y formadores de nuestros conocimientos.

Es sorprendente observar a los niños, como en sus juegos cotidianos, donde manifiestan aprendizajes de la sociedad y de la escuela misma para resolver sus situaciones problemáticas. Nos hemos topado con diferentes formas de jugar que nos han llevado a un aprendizaje significativo y motivador.

## 1. 1 TEORIAS QUE EXPLICAN AL JUEGO

Las diferentes perspectivas que se reconozcan del juego permiten una visión amplia y global y al mismo tiempo especifica lo que cada una de ellas observa en el proceso que el niño pone en marcha a través del juego; su mente, su cuerpo, sus deseos y miedos; y que al final lo conforman como un sujeto integral ( pensar que se es un ser humano con procesos mentales, emocionales, corporales, lingüísticos, etc. )

---

( 7 ) CABRERA, Angulo Antonio. El juego en la educación preescolar, Editorial UPN página 20.

Y que en la practica el maestro debe reconocer que cada uno de estos elementos conforma al alumno en su totalidad y que se pueden estimular a través de la labor educativa.

### **1.1.1 TEORIA PSICOANALITICA**

La teoría psicoanalítica es la que nos explica la relación del niño con sus emociones personales, la forma en que el niño interactúa en o los juegos con sus pensamientos y sentimientos, reflejando en ellos su actitud.

Esta teoría explica que el juego es una forma de expresar los sentimientos y estados de ánimo con el juego el niño puede desear un acontecimiento o imaginar algo, que quiere que le pase y no lo expresa directamente por algún motivo, expresa el juego inconscientemente no lo hace razonar sino es el estímulo de alguna motivación que lo hace que razone.

Los niños tienen sus fantasías tal vez por estar solos o por la restricción que tengan en el hogar o lugar donde se desenvuelven.

Se puede decir que esta teoría influyó mucho en los cambios surgidos en los años treinta y cuarenta en Estados Unidos, y posteriormente en Europa, cuando inició la transición de educación rígida y purista a una educación activa y formativa, ya que los padres tenían miedo de crear "complejos" en los niños y preferían dejarlos ser más pensativos.

"La posición psicoanalítica se origina en los trabajos de Sigmund Freud (1856, 1939). Freud sostiene que de nuestra vida mental conocemos por un lado

su órgano somático es decir el sistema nervioso y por otro lado, los actos conscientes, pero ignoramos todo lo que existe entre ambos que, sin embargo, es lo fundamental para entender el psiquismo humano.

La teoría psicoanalítica es esencialmente una teoría de la motivación inconsciente que trata de explicar porqué los individuos actúan de una determinada manera lo cual se debe a razones que muchas veces son inconscientes.

Se interesa entonces por la motivación o por la energía que permite producir la conducta más que por la estructura o la organización de la conducta. Pretende ser un modelo del sujeto más que de un modelo de conducta, pero hay que subrayar que se trata de un modelo metafórico y no de un modelo estrictamente científico” (8)

Según la teoría Psicoanalítica, el niño puede fijar su atención en algunas etapas de su vida y no evolucionar adecuadamente, resolverlas parcialmente o arrastrarlas por el resto de su vida. Jirones de esas etapas mal superadas, lo llevan a conflictos de su persona en la interacción con su medio social, en el que se establecen relaciones hepáticas.

En esta teoría el juego tiene un papel muy importante ya que se relaciona emocionalmente con el niño. Para Sigmund Freud lo lúdico puede tener un efecto catártico, lo que permite que el niño exteriorice sentimientos negativos asociados a eventos traumáticos. Así, posibilita “suspender” la realidad y hacer un intercambio de roles. es decir, pasar de una posición de receptor pasivo de una desagradable experiencia, al manejo simbólico de la misma a través de la actividad lúdica.

---

(8) DELVAL, Juan. “El desarrollo humano” Editorial Siglo XXI Pág. 54-57

Los juegos agresivos son otra forma por la cual el niño desecha todos aquellos momentos desagradables de su vida social o emocional. Es por eso que en sus juegos reflejan esas malas experiencias. De esa manera se observa que el niño poco a poco asimila sus experiencias.

Otros psicólogos asignan al juego, componentes básicos como acto que expresa deseos y fantasías conscientes e inconscientes.

“ Otro aspecto importante de esta teoría es que el juego responde al principio al placer, también representa un modo experimental para acercarse a la realidad de los niños. Es lo referente a los padres, es importante sugerir que tengan disposición para aceptar los juegos que expresan fantasías, ya que su actitud es fundamental para facilitar la armonía entre las nascentes estructuras psíquicas, antes de que se establezca la barrera de la represión.” ( 9 )

Los niños por medio del juego expresan todas aquellas sensaciones y sentidos de animo que llevan consigo mismos, dejando liberada su forma de pensar y así poder crear nuevos métodos y estrategias de aprendizaje.

Así el juego que es algo importante en el niño, proporciona el valioso elemento, que retroalimenta cualquier aprendizaje, de la experiencia, pues el niño juega tantas veces lo desee y así aprovechando sus triunfos se sentirá motivado para conocer o inventar nuevos juegos.

También es muy importante que los padres muestren interés en los juegos de los niños ya que esto les ayudara a interrelacionarse entre sí y con los objetos ayudados al desarrollo de su aprendizaje. Ahora los juegos con reglas guardan cierta semejanza con los cuentos de hadas transmitidos de generación en generación.

---

( 9 ) CABRERA, Angulo Antonio. El juego en la educación preescolar, Editorial UPN página 23.

Estas reglas hacen que los niños mayores oculten sus conflictos y ansiedades.

Para E. Erikson es importante agregar un componente social y cultural que, según él, permite que el niño salga de sus crisis de desarrollo habiendo enriquecido positivamente su personalidad.

Los niños tienden a jugar, ya que es importante en su vida por que los ayuda a dominar su ambiente y a comprender y hacer frente al mundo que los rodea. Hay que entender y comprender que cualquier tipo de juego que desarrolle el niño siempre será para bien, ya que con ello está adquiriendo estrategias de aprendizaje.

Tanto padres como maestros tienen que ayudar para que éste aprendizaje sea significativo para el niño, así como utilizando los métodos más extraños que nos pueda imaginar.

### **1.1.1.1 VISION DEL JUEGO SEGÚN ANNA FREUD**

Para Anna Freud el juego lo realiza el niño desde que nace cuando chupetea, al morder objetos así como también juega con las partes de su cuerpo: pies, manos, dedos y cara estos son los primeros juguetes del niño ya que los utiliza y los explora para obtener satisfacción de ellos.

Conforme va pasando el tiempo y el niño crece ya no le interesa jugar con su cuerpo sino comienza a interesarse por otros juguetes como muñecos o carritos que puede mimar y acariciar y que con el tiempo serán destruidos por el



propio niño, luego se interesará por jugar con la arena, agua, tierra y piedras en dónde utiliza su imaginación para construir sus juegos como casas, carreteras, torres así como aventarse lodo con otros compañeros, estos juegos le proporcionan al niño placer.

El niño adopta actitudes que sean significativas para él de todas aquellas personas que lo rodean, que conviven en su vida cotidiana y que le demuestran cariño, por ejemplo cuando el niño juega a que él es el papá imitando la personalidad del padre, la forma de ser y las acciones buenas que realiza el mismo sin ver sus defectos.

Anna Freud desarrolla el juego como una protección del yo, y que no necesariamente la identidad adquiere una deliberación consciente ni una simple imitación, más bien se trata de una acción inconsciente en tanto la identificación como proceso, es un mecanismo interno de control entre el yo del sujeto y su realidad, así la identificación es a veces utilizada repentinamente por individuos que no han logrado establecer una identidad bien organizada en su personalidad. "En tal caso se puede afirmar que se trata de un proceso compensador de lo que no se tiene, pero que se logra tener por vía de la identificación. Por otro lado, la identificación como tal está determinada, tanto por la constancia de las relaciones entre sujeto y sus semejantes en este caso su familia, como por la satisfacción de deseos. Para tal caso, el psicoanálisis expone que la motivación de la identificación es satisfacer deseos, ya que ven en sus mayores y en las personas con las que se asocia e intenta tener para sí esas pautas de éxito, adquiriendo las maneras de comportamiento de otro. Sin embargo habrá que tener en cuenta que la identificación es como un medio de satisfacción de deseos que no logra ser completa en cuanto a que no es posible percibir la totalidad de la persona admirada que captan y se adoptan solo determinados rasgos que son significativos y suficientes para satisfacer tales deseos" (10)

---

(10) SEP, Un enfoque del constructivismo Radical, México, 2000, Pág. 13

## 1.1.2 TEORIA PSICOGENETICA

Para Piaget, que es un gran precursor de esta teoría la experiencia y el aprendizaje no son suficientes para explicar el conocimiento y su origen, ya que es necesaria una estructuración y depende enteramente de la actividad del sujeto llegar a ese conocimiento.

La originalidad de la psicología genética radica en estudiar cómo se lleva a cabo el funcionamiento mental del niño ( el desarrollo de las estructuras mentales), cómo podemos propiciarlo y, en cierto sentido, estimularlo.

“Gracias a la herencia funcional se organizan las distintas estructuras. La función más conocida, tanto biológicamente como psicológicamente, es la adaptación”.(11)

En esta teoría se enfatiza principalmente el desarrollo intelectual del niño en el cual Piaget opina que el niño pasa por diferentes etapas cognoscitivas hasta llegar a una edad adulta, es por eso que el niño en sus juegos imita a los mayores. Tratando de escenificar cada una de sus conductas de los adultos, tomando como ejemplo el lugar donde trabajan, como se visten y su forma de hablar. Para el niño el sentirse adulto dentro de sus juegos le da mayor confianza en sí mismo.

---

( 11 ) CABRERA Angulo, Antonio; El juego en la educación preescolar, página 29.

“ Piaget consideró el juego como un resultado de nuevas etapas y como en estado de equilibrio en el que la asimilación domina sobre la acomodación, puesto que el juego no es adaptativo. Los niños, decía, no pretenden nuevas habilidades cuando juegan, ellos hacen prácticas y consolidan las habilidades recién adquiridas. Asimismo, consideró muy importante esta práctica de consolidación, porque sin ella muchas habilidades apenas aprehendidas se perderían rápidamente.”(12) Porque al jugar no lo hace con el deseo de desarrollar sus esquemas cognitivos sino que por medio del juego las desarrolla.

Otro concepto central en la teoría psicogenética es el de consolidación, es cuando el niño recuerda y les da un valor sentimental a sus juegos y juguetes haciendo al niño reflexionar sobre la adquisición de los objetos, es tan importante para él el sentido de la conservación que sus juegos son combinados entre sí ya que serían diferentes pero con los mismos objetos.

En la escuela primaria se debería tomar en cuenta la escuela nueva que por medio del juego pretende que el niño sea interactivo y constructivo, proporcionándole los medios necesarios para la construcción de su conocimiento.

No se debe de tener temor de que se va a perder tiempo; es por eso que se necesitan maestros emprendedores, seguros que los alumnos van a manipular los juegos a su creatividad.

---

(12) Vergara Carrillo Rita. La medición Cognoscitiva y proceso de recuperación para el alumno que presenta problemas. (Mecanografiado)

Los juegos son una estrategia para apoyar a los alumnos para que se formen como seres capaces de procesar información, que están vivos, repletos de emociones y sentimientos como de inteligencia tratando de sobrevivir en una situación determinada. También con los juegos hacen huso de su memoria, para asimilar y comprender la información, por tanto, su aprendizaje será mejor reforzados.

### **1.1.2.1 EL JUEGO SEGÚN PIAGET**

El juego, de acuerdo con Piaget, constituye un paso indispensable en el desarrollo cognoscitivo del niño. El juego tiende un puente sobre el vacío que existe entre la experiencia sensorio-motriz y la emergencia del pensamiento representativo o simbólico. Piaget emplea el término simbolismo lúdico para describir los juegos de "como sí" los niños en los que un palo se convierte en un revólver o en una mazorca de maíz en una muñeca. El estímulo, el palo o la mazorca de maíz, es para el niño el símbolo lúdico (juguetón, chancero) del revólver o la muñeca en los que él piensa. Por lo tanto, el juego de "como sí" del niño estimula el desarrollo de su pensamiento acerca de objetos inexistentes que son representados por estos símbolos. Piaget sugiere en algunos libros, de hecho, que el desarrollo del lenguaje también depende de la función simbólica del juego. Primero aparece la experiencia sensorio-motriz actual con un objeto u acción; Después la revivencia del "como sí" de esa experiencia, y finalmente aparece una palabra que representa verbalmente a todo el esquema. Dado el lenguaje está sólo principiando en el momento en que se está desarrollando el juego simbólico del niño resulta difícil observar definitivamente cuál de los dos aparece primero. Sin embargo al juzgar por las dificultades que acarrea enseñar a leer a los niños

acerca de experiencias que ellos nunca han experimentado, parecería que la hipótesis de Piaget es correcta.

"Así, para Piaget, el egocentrismo impide la socialización porque el niño imita en lugar de intercambiar ideas, reproduciendo o prolongando el egocentrismo con respecto al mundo exterior. Una teoría del desarrollo debe reflejar el intento de relacionar los cambios en el comportamiento con la edad cronológica del sujeto; es decir, las distintas características conductuales deben estar relacionadas con las etapas específicas del crecimiento. Las leyes que regulan las transiciones entre estas diferentes etapas del desarrollo también deben identificarse".<sup>13</sup>

Gracias a la función simbólica se va formando en el niño la posibilidad de clasificar objetos ya que va a centrarse en la observación de las cualidades de los objetos; sustituye las manzanas por bolas de plastilina; el tren, por varias cajas unidas, y estas sustituciones están condicionadas, en un primer momento, por la similitud de forma y color o la semejanza de características funcionales. Las primeras clasificaciones, que consisten en asociar lo semejante y separar lo diferente, son el origen de las funciones mentales que le permitirán más tarde realizar análisis y síntesis de elementos abstractos, funciones que serán muy útiles en la enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura. Así el niño pasa del pensamiento concreto, de la manipulación de objetos, al pensamiento con representaciones.

---

<sup>13</sup>"Psicología infantil," *Enciclopedia Microsoft® Encarta® 2000*. © 1993-1999 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

El juego favorece también el desarrollo de la atención y la memoria; mientras juegan, los niños se concentran y recuerdan mejor que en otras situaciones. Las propias condiciones del juego exigen concentración según los objetos involucrados y el contenido de las acciones que deben desempeñar, de acuerdo con el papel del argumento. Si el niño no está atento y no memoriza, es excluido por los demás niños; así, la necesidad de estímulo emocional lo obliga a concentrarse y estar atento.

### **1.1.3 TEORIA HISTORICO- CULTURAL DEL JUEGO**

En la historia, el juego a tenido un papel importante, pero a sido más importante para la sociedad porque a través de él se han adquirido costumbres y tradiciones que están presentes en nuestros tiempos.

A través del juego nuestra cultura se ha enriquecido día con día ya que es por medio del juego que los alumnos aprenden para ser mejores ciudadanos.

El juego ha desempeñado un importante papel en la práctica de las instituciones. A menudo describimos el desarrollo del niño como el desenvolvimiento de sus funciones intelectuales. La maduración de sus necesidades es un aspecto central en esta teoría histórico-cultural, donde se argumenta que el juego permite nuevos aprendizajes que repercutirán directamente en la construcción y maduración de las estructuras cognitivas y sociales del niño, además que propicia la satisfacción de ciertas necesidades sociales como son integrarse a un grupo, cooperar e integrarse a una sociedad.

En cada etapa de desarrollo el hombre tiene necesidades e interés, en los niños, el juego representa el interés central a través del cual cubrirán necesidades

físicas, intelectuales, afectivas y sociales, que representa por el lenguaje infantil por excelencia. Donde la continua maduración de sus necesidades es un aspecto primordial para esta teoría, donde se argumenta que el juego permite nuevos aprendizajes, transmisiones culturales y sociales. Oportunidad de incrementar cada día nuestro acervo cultural.

Debido al rápido crecimiento físico de los niños, éstos tienen necesidades de realizar un movimiento casi continuo. Los juegos físicos al aire libre, en los que el niño corre, brinca, sube, baja y se arrastra, va a proporcionarle la destreza motriz y la coordinación de los movimientos de su cuerpo con la de su esquema corporal. Pero principalmente el apego a nuestras tradiciones mediante el contacto con juegos tradicionales de pelota, entre otros instrumentos. Desde esta perspectiva el juego es un medio rico que promueve la cultura.

En los niños de primaria, surge también una nueva situación social del desarrollo; el niño empieza a tener nuevos tipos de relación con el adulto y con otros niños. El lugar que ocupa entre las personas que lo rodean va a ser diferente; hay una creciente toma de conciencia de su propio yo y del significado de sus actos. Existe un enorme interés por parte del niño hacia el mundo de los mayores, su actividad e interrelación. El deseo de incorporarse al mundo de los adultos, junto con la carencia de condiciones y conocimientos que eso requiere, hacen que el niño se vaya adueñando de ese mundo en la única forma en que le resulta accesible: EL JUEGO. Un mundo lleno de costumbres, tradiciones, mitos que constituyen también parte de los juegos que realiza.

"Para Vigotsky (1933) el juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles que son complementarios del propio. Vigotsky que se ocupa sobre todo del juego simbólico y señala cómo

los objetos cobran un significado en el propio juego y contribuyen al desarrollo de la capacidad simbólica". (14)

El juego simbólico o de imitación, que consiste en acciones ejecutadas como si fueran la realidad, permite a los niños reproducir la vida y las relaciones de los adultos, absorbiendo por completo su atención.

Mediante el simulacro y la imaginación, el niño juega a ser mamá, papá, maestro, doctor, comprador, vendedor, y el placer consiste justamente en creer que es distinto de sí mismo y hacerse pasar por otro.

Ahora bien, con base en el juego, el niño aprende que a cada personaje le corresponden diferentes actividades, actitudes, derechos y obligaciones; la importancia de desempeñar un papel en el juego reside justamente en cumplir con las obligaciones y ejercer los derechos respecto a los demás participantes. En la actividad conjunta del juego, el niño aprende a ponerse de acuerdo con sus compañeros.

Por tanto, si el argumento del juego permite al niño familiarizarse con la actividad y con esto a interrelacionarse con los adultos y sus compañeros que le enseñaran a comportarse en distintas situaciones, a seleccionar la conducta adecuada, de acuerdo con las características del grupo infantil y llevarlo a realizar una evaluación de sus propias posibilidades. El grupo se transforma de esta manera en una especie de escuela de las relaciones socio-culturales.

---

(14) DELVAL, Juan. El desarrollo humano. México Pág. 287



Además, en el juego el niño capta la posibilidad de sustituir un objeto por otro, casual, por ejemplo, como un palo de escoba, o algún otro objeto como un juguete, se puede sustituir el palo de escoba por un caballo de juguete. No sólo sustituye unos objetos por otros, sino también con su persona con animales y otras personas; así, arroja una pelota y va él mismo en lugar del perro imaginario con el que juega; conduce un camión y hace el ruido como si él fuera el camión mismo. Tiene la gran capacidad de crear sus juegos y juguetes a partir de lo que le presenta su realidad sin olvidar que esta en la transmisión histórica de formas de juego.

En la edad escolar el niño, el juego es esencialmente simbólico, y el empleo de símbolos es una etapa muy importante del desarrollo intelectual. La capacidad de sustituir un objeto por otro constituye la posibilidad de adquirir en el futuro el dominio de los signos sociales que son propios de cada una de las culturas, en las que se presentan. El signo del juego de pelota lo podemos encontrar en nuestra cultura a partir de la fundación de las culturas como la cultura Tolteca, donde el juego de pelota lo hacían como un rito para sus dioses ya que los ganadores eran sacrificados en honor a ellos.

Los juegos tradicionales le han dado a nuestra cultura un gran enriquecimiento por que a través de ellos se adquieren conocimientos, como se menciono en el juego de pelota en las culturas de nuestros antepasados, otros juegos tradicionales más populares son brincar la reata, la cual despierta destrezas y habilidades, la lotería, oca, serpientes y escaleras, matatena, etc. (juegos de azar), donde desarrollan su inteligencia e integridad con la sociedad.

Es a partir de estos juegos donde la escuela lo toma como referencia para crear e innovar estrategias de aprendizaje.

Aunque el niño no entiende el significado del juego, para él es algo tan normal que se da innatamente, las personas adultas le dan muy poca importancia y la escuela solamente lo toma como un distractor. Debe ser entonces un trabajo conjunto entre todas aquellas personas que lo rodean para que el niño adquiera un significado del juego y lo vea como algo importante para su desarrollo.

### **1.1.3.1 EL JUEGO DESDE EL PUNTO DE VISTA DE VIGOTSKY**

Lev Semenovich Vigotsky (1896-1934) fue un gran psicólogo soviético que se ocupó del estudio de varios temas y que formuló instituciones muy interesantes sobre el funcionamiento psicológico, pero su premura muerte le impidió desarrollar completamente sus ideas.

El psicólogo ruso Vigotsky sostenía que el desarrollo individual y el proceso social están íntimamente ligados y se desarrollan conjuntamente.(15)

Esto se confirma con el hecho de que el hombre es ante todo un ser social por naturaleza y la vida humana sería imposible si los demás no existieran, en el caso de los niños sería terrible esta realidad, pues no podrían desarrollarse y convertirse en un adulto sin el concurso de sus compañeros y sobre todo de los adultos, no solo por el aspecto de la adquisición de la cultura sino principalmente por el aspecto afectivo, compañía y cariño son motivos, estímulos sociales para establecer y mantener contacto, intercambios y cooperación con los demás.

---

(15) Delval Juan. El conocimiento del medio. Pág. 465.

Así, el niño al estar en contacto con su medio físico y social experimenta la noción de los colores, formas, espacios, olores y demás características de las cosas y personas, en ese contacto el niño organiza ideas, adquiere capacidades que van configuración de su visión de la estructura social y material del medio en el que se desenvuelve.

Con tales referencias de la visión de Vigotsky, notamos que el juego es un gran facilitado para adquirir o potenciar las habilidades cognitivas, pues pone en juego todas las capacidades del niño y lo que es más recibe constantes estímulos que lo mantienen en constante movimiento, atención y motivación para nuevas experiencias.

Es el juego, el que tras sus actividades va modificando las capacidades físicas, cognitivas y sociales.

Para Vigotsky el alumno ya posee varias capacidades al nacer, estas son consideradas de carácter biológico y que tras el paso del tiempo por necesidad de adaptación van evolucionando, las segundas capacidades, llamadas por Vigotsky superiores se refieren a las que el ser humano va desarrollando conforme se apropia de la cultura humana en el que se desenvuelve, tales son la memoria, atención, percepción pensamiento y sobre todo el lenguaje, dado que como sabemos el hombre es social y de alguna manera debe comunicarse.

Bien, pues es el juego un medio natural e ideal para que se maduren e incrementen tales habilidades, pues como lo expresa Vigotsky “ Todas las funciones superiores se originan como relaciones entre seres humanos”(16), el juego proporciona un sin fin de relaciones y con ello experiencias sociales, dado que las habilidades, imitaciones y sistemas van pasando de individuo a individuo, a través del lenguaje, de la generalización verbal, el niño se adueña de un nuevo factor de desarrollo, la adquisición de la experiencia humana social.

(16) Delval, Juan. Las teorías sobre el desarrollo. Pág. 465.

Tales experiencias en principio se dan entre la familia, sobre todo con la madre, posteriormente con los compañeros de escuela, donde pasa buena parte de la infancia y continua hasta la edad adulta con los compañeros de trabajo.

Esto es, que el juego no es propio de los niños, el placer, el gozo por la libertad es propio de todo ser, los adultos juegan fútbol, domino, carreras de autos, de caballos, etc., siempre con el deseo de diversión, afecto, intercambio social.

En caso de los niños, como lo trata Vigotsky, que van desarrollando sus capacidades superiores, el juego tiene un papel notorio, si es verdad que en gran parte el juego es una actividad imaginaria, de ficción, al considerar a una muñeca como a una niña, al mismo tiempo se practican manifestaciones, reglas, actitudes, valores y concepciones propias del medio en el que esta creciendo y con lo cual el infante va asimilando y mejorando su proceso de adaptación a tal realidad de la cual es parte vital, como lo expreso Vigotsky: " El desarrollo es indisociable del ambiente social". Entendiéndolo como que el medio renueva al hombre y el hombre renueva al medio.

Caemos en la cuenta de que el juego en cualquier nivel produce una progresión, dado que si en otra ocasión no pudo lograr un triunfo, posteriormente afinara sus habilidades y tendrá un punto de vista diferente para intentarlo o actuar de diferente manera.

Lo que trae que en cuanto más juegue mas contacto tendrá con los demás, objetos o personas, mejorara el control que tenga sobre el juego y sus habilidades de triunfo, que en su vida diaria sería el control sobre su entorno.

Entendiendo que el desarrollo del niño funciona primero en el ámbito social y más tarde en el ámbito individual, postura de Vigotsky, concretamos que es vital la socialización del niño, lo cual se traduce en la vida infantil como toda forma de contacto con los demás. es decir, en su forma natural que es jugar.

## 1.2 EL JUEGO VISTO DESDE EL ENFOQUE COMUNICATIVO.

Para comunicarnos el ser humano lo ha hecho de diferentes maneras, por medio de señas, movimientos, lenguaje o la forma más común entre los niños que es el juego. Cuando el niño se encuentra dentro del cuerpo de la madre ya practica algunos juegos, como el dar patadas ó volteretas que para él es una forma de comunicarse con la madre.

El niño cuando esta en una edad escolar le cuesta mucho trabajo comunicarse con las personas que lo rodean ya que no encuentra la manera de cómo expresar esas emociones y es por eso que lo hace por medio del juego.

El jugar aparte de ser una diversión es una forma de comunicarse y expresar su forma de pensar o de ser y dejar a flote sus sentimientos y emociones.

Es indudable que el juego es un medio para que el niño desarrolle su capacidad de comunicación con su entorno social, tanto con los adultos como con sus compañeros de la misma edad, ya que es a través del juego que el niño aprende a manifestar sus emociones y deseos por medio del lenguaje, siendo este la máxima manifestación comunicativa del hombre. Los juegos van siempre acompañados de palabras lo que les permite a los niños a comunicarse con su entorno.

El docente debe propiciar el juego previamente a la enseñanza de la lecto-escritura ya que los niños estarán preparados para iniciar este aprendizaje cuando ya realizaron un adecuado desarrollo psicomotor; que hubiesen adquirido, por medio del juego una buena orientación espacio temporal, además de haber definido ya su lateralidad, pero sobre todo el que desarrollen a través del juego mismo su capacidad comunicativa hablando y dialogando con sus participantes de sus juegos. Es necesario reforzar a través del lenguaje, todo lo que se le enseña al niño ya que es por medio del lenguaje que el niño asimile su propia realidad. Los niños aprenden a hablar de los mayores en sus juegos por la imitación de estos en sus juegos.

“Unos de los representantes más importantes de la teoría del juego en el contexto comunicativo, es Gregory Batenson (1955), el cual manifiesta que se debe estimular el interés en los aspectos comunicativos del juego, además de examinar los mensajes usados por ellos para establecer, mantener, terminar y además volver a integrar los episodios de sus juegos, esto permite el porque los niños avanzan y retroceden en la interpretación de los personajes de sus juegos socio-dramáticos.” (17)

Batenson afirma que las actividades lúdicas de los niños no se desarrollan en el vacío, ya que los textos del juego y las actividades desarrolladas durante los mismos son siempre afectadas por los contextos, además de la interacción con el medio ambiente que rodea a los niños en el lugar donde ocurre el juego.

Los padres son los primeros en influir como agentes de socialización durante los primeros años del infante, estableciendo líneas de comunicación, tanto verbales como afectivas, por medio de los juegos que realizan con sus hijos.

---

(17) Cabrera, Anguro. El juego en la educación preescolar, Desarrollo social y cognoscitivo del niño, UPN. México, 1995. Págs. 20 y 21.

A medida que los niños crecen, los amigos, generalmente de su edad, influyen a través de su participación en el juego, en el proceso de su desarrollo y aprendizaje social y comunicativo, en donde aprenden sin darse plenamente cuenta de ello a comunicarse y por medio del juego desarrollar sus capacidades cognoscitivas y socioculturales.

El juego es divertido, en buena parte por brindar oportunidad de relacionarse con compañeros. Esta interacción con compañeros tiene una característica especial. Los compañeros se parecen más al niño, en sus habilidades, en su situación y en la historia de sus experiencias, que los padres, otros adultos, o los hermanos más chicos o más grandes. En general, las relaciones que se establecen entre compañeros no crean compromisos. Se puede jugar horas con un amigo, sin tener que hacerle promesas de futura fidelidad.

“El interés por los compañeros, comienza desde la infancia. Cuando se da, a infantes de entre 12 y 24 meses, la oportunidad de jugar juntos, muestra claras señales de interés”. (18)

En esta edad, los bebés observan a sus compañeros con atención, intentan tomar los juguetes que están usando otros bebés, o se los ofrecen a otros bebés. Es una forma de comunicarse por medio de movimientos y sensaciones.

Es tan necesario que los niños se comuniquen entre sí, y que más que por medio de juegos y que el niño interactúe con otros niños para desarrollar un lenguaje comunicativo por medio de experiencias vividas.

---

(18) Newmam, Bárbara M; Manual de Psicología Infantil; Volumen 2. Ediciones Ciencia y Técnica. México, 1990.

## Conclusión

Para concluir este capítulo sabemos que el juego a existido desde la antigüedad hasta nuestros días y que aún se conservan un gran número de juegos y juguetes con el mismo aspecto, y que es de valiosa importancia como un ejercicio de preparación eficiente para la vida del educando, o sea como un medio de transición de la vida del juego a la vida del trabajo como menciona Freud.

El juego contribuye a la formación del carácter. A la adquisición de cualidades morales, al dominio de sí mismo, a alcanzar la propia confianza, el valor, el espíritu de disciplina, etc. Mediante el juego, el niño se habitúa al esfuerzo constructivo, se despierta en él la habilidad para ejecutar las cosas por iniciativa propia, se le presentan oportunidades para desarrollar la imaginación y el ingenio.

El juego se debe ajustar de acuerdo al interés del niño tomando en consideración su etapa de vida.

En general esta actividad recreativa desde siempre a dado pie al desarrollo integral del niño dada la interacción social que implica, el desarrollo incluye la presentación del mundo exterior y la construcción de las estructuras intelectuales y sociales, en una palabra contribuye a conocer, describir las leyes del mundo y así poder entender lo que sucede y predecir lo que va a suceder, pero sobre todo a actuar sobre la realidad que le rodea, ya sea física o social.

Considerando la importancia del proceso del desarrollo, en el capítulo II se presentan los desarrollos de tipo socio-afectivo, cognitivo y psicomotor, que se van configurando durante su vida cotidiana del niño y que atienden a las diversas esferas que integran su personalidad, que van desde la sociabilidad, el compañerismo, el afecto, el cariño, la manipulación y dominio de objetos que ayudan a encauzar las inquietudes de los niños muy activos y a despertar el



interés en los niños pasivos, para que de una manera fácil y agradable adquieran nuevos conocimientos y habilidades.

**CAPITULO II**

**DESARROLLO PSICOBIOLOGICO**

**DEL**

**NIÑO DE 0 A 7 AÑOS**

## 2. DESARROLLO PSICOBIOLOGICO DEL NIÑO DE 0 A 7 AÑOS

En este capítulo se analizarán las características sociales, afectivas y psicomotoras del niño a partir de diferentes perspectivas, estas nos hablan sobre el desarrollo humano y, que de la diversidad de todas ellas entenderemos al sujeto en su totalidad. El compartimiento de los niños desde el nacimiento hasta la adolescencia que incluye sus características físicas, cognitivas, motoras, lingüísticas, perceptivas, sociales y emocionales.

Existen dos cuestiones críticas para los psicólogos infantiles que son: primero determinar como las variables ambientales (el comportamiento de los padres por ejemplo) y las características biológicas (como las predisposiciones genéticas) interactúan e influyen en el comportamiento del niño y segundo, entender como los distintos cambios ambientales y biológicos se relacionan entre sí para modificar la conducta del niño.

Algunos investigadores hablan sobre la función del ambiente en el desarrollo y en el comportamiento infantil. Sigmund Freud insistió especialmente en la importancia del comportamiento de los padres durante la infancia, fundando toda una teoría básica sobre el desarrollo de la personalidad que aún hoy influye en los psicólogos infantiles que trabajan bajo la teoría psicoanalítica.

“El psicólogo estadounidense John B. Watson, uno de los fundadores y el principal representante del conductismo, insistió también en la importancia de las

variables ambientales, en este caso analizadas como estímulos progresivamente asociados por condicionamiento a diferentes motivaciones, que se aprenden y moldean al recibir refuerzos positivos y conductas (recompensas) o negativas (castigos), o simplemente desaparecen por la ausencia de refuerzos tras su ejecución.”(19)

Esta perspectiva, que tuvo en la década de 1950 un gran impacto en las investigaciones, negaba casi totalmente la influencia de variables biológicas o predisposiciones innatas. De esta forma la mente del recién nacido, era una especie de 'hoja en blanco' sobre la que los diferentes comportamientos vendrían determinados por las circunstancias ambientales de determinadas experiencias, por lo que las diferencias entre los distintos individuos serían fruto únicamente de esas distintas experiencias. No obstante, aunque sus contribuciones al estudio del desarrollo fueron importantes, hoy su perspectiva se considera excesivamente simplista.

A principios de la década de 1960, la atención se volcó en los estudios del psicólogo suizo Jean Piaget, quien desde los años veinte había escrito sobre el desarrollo cognitivo del niño. Piaget denominaba a su ciencia como epistemología genética (estudio del origen del conocimiento humano) y sus teorías dieron lugar a trabajos más avanzados y profundos, con más entidad teórica en psicología infantil.

Estos trabajos utilizan tantos métodos de observación como experimentales y, teniendo en cuenta el comportamiento, integran variables biológicas y ambientales.

---

(19) "psicología infantil". Enciclopedia Microsoft Encarta 2001 1993-2000 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

## 2.1 TEORIAS QUE EXPLICAN EL DESARROLLO DEL NIÑO

Una teoría del desarrollo debe reflejar el intento de relacionar los cambios en el comportamiento con la edad cronológica del niño; es decir, las distintas características conductuales deben estar relacionadas con las etapas específicas del crecimiento. Las leyes que regulan las transiciones entre estas diferentes etapas del desarrollo también deben identificarse. Las principales teorías del desarrollo son la teoría Freud que habla sobre la personalidad del niño, donde él es el eje de su entorno social, manipulándolo según sus necesidades biológicas y afectivas (instintos) formando así una personalidad individualista y dependiente. La teoría de Piaget nos menciona sobre como el niño desarrolla su percepción mediante los sentimientos donde él al desenvolverse en su medio experimenta y logra asimilar y acomodar la información obtenida de los objetos y en donde el objeto y las estructuras del sujeto se ven modificadas.

La cognición para Piaget es el desarrollo humano así como su relación entre las variables biológicas y ambientales ya que la una se complementa con la otra.

“La teoría de Freud sostiene que una personalidad sana requiere satisfacer sus necesidades instintivas, a lo que se opone el principio de realidad y la conciencia moral, representados desde una perspectiva estructural por las tres instancias de la personalidad: el ello, el yo y el súper yo.

El ‘ello’ de los recién nacidos, por ejemplo, alcanza la máxima satisfacción al mamar, actitud que define la etapa oral, Freud integró así en su teoría las variables biológicas y las ambientales.

En el "yo", el niño se relaciona con su entorno por medio de la percepción consiente, adaptándose a la realidad, por ejemplo: Un hijo puede identificarse con su padre y moldear su personalidad de acuerdo con el progenitor siguiendo sus pautas de conducta y de interés compartiendo su forma de ser.

El "súper yo" ubica al niño, el cual reconoce las demandas de una voz de la conciencia que lo obliga a controlar sus impulsos mediante la interiorización de las normas morales y los valores de los padres y la cultura"(20)

Por su parte, Piaget basa sus teorías sobre el supuesto de que desde el nacimiento los seres humanos aprenden activamente, aún sin incentivos exteriores. Durante todo ese aprendizaje el desarrollo cognitivo pasa por cuatro etapas bien diferenciadas en función del tipo de operaciones lógicas que se puedan o no realizar:

"En la primera etapa, la de la inteligencia sensomotriz (del nacimiento a los 2 años aproximadamente), el niño pasa de realizar movimientos reflejos inconexos al comportamiento coordinado, pero aún carece de la información de ideas o de la capacidad para operar con símbolos.

En la segunda etapa, del pensamiento preoperacional (de los 2 a los 7 años aproximadamente), el niño es capaz ya de formar y manejar símbolos, pero aún fracasa en el intento de operar lógicamente con ellos, como probó Piaget mediante una serie de experimentos.

La etapa de las operaciones concretas (7-11 años) el pensamiento del niño se descentra, se hace necesaria la experiencia sensorial y adquiere la comprensión de la capacidad de conservación.

La cuarta etapa corresponde a las operaciones formales (11-15 años), en este período el niño se torna capaz de ir más allá de la experiencia sensorial y de pensar en forma abstracta."<sup>21</sup>

Los diversos aspectos del desarrollo del niño abarcan el crecimiento físico, los cambios psicológicos y emocionales, y la adaptación social. Muchos determinantes condicionan las pautas de desarrollo y sus diferentes ritmos de adaptación, como el medio en el que se desenvuelven, las características de su casa, los lugares de esparcimiento y deporte a los que tiene acceso, los diversos canales de cultura y la apertura profesional que el medio le ofrece a cada sujeto.

## 2.2 EL DESARROLLO COGNITIVO

La psicología cognitiva surge como una reacción contra el conductismo, trata de estudiar los procesos internos que tienen lugar en el sujeto como son la observación, asociación, comparación, sociabilización, movimiento y razonamiento que permiten al niño el desarrollo de su pensamiento. Este es considerado como un procesador o elaborador de información y construye representaciones internas del mundo y de su propia conducta, que es en lo que coincide con la suposición de Piaget.

<sup>21</sup> "Psicología infantil." *Enciclopedia® Microsoft® Encarta 2001*. © 1993-2000 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

El desarrollo cognitivo es el que se ocupa de la transformación de la información que va recibiendo el sujeto ideas, como son juicios o representaciones, el intercambio entre el organismo y el medio le proporciona un sin fin de experiencias que le permiten una adaptación mejor a su entorno. J. Piaget definió el concepto de adaptación como la capacidad de modificar el medio ambiente según los fines de la persona; es decir, de organizar en las estructuras mentales todas las experiencias y sensaciones para adaptarse al medio. La adaptación comprende dos aspectos, la asimilación, y la acomodación, o proceso de ajuste al medio ambiente.

Asimilación y acomodación están en constante equilibrio, ya que en la medida que el niño asimila nuevas sensaciones, modifica sus formas de respuesta.

A medida que se organiza la conducta para tornarse mas compleja y más adecuada al entorno, los procesos, mentales de una persona se vuelven también más organizados y se desarrollan nuevos esquemas, es decir conductas de observar, alcanzar y apropiarse del objeto.

En la teoría del desarrollo Piaget plantea que los cambios son procesos mentales o esquemas que son determinados por la interacción de cuatro diferentes factores que son la maduración, la experiencia física lógico matemático, transformación social y equilibramiento.

Quizás el más básico de estos sea la maduración, la aparición de cambios biológicos que se hallan genéticamente programados en la concepción de cada ser humano, esta es una base primordial para que se produzcan los otros cambios.

El segundo factor es la actividad o experiencia. Una persona que esté actuando sobre su entorno, explorando, ensayando o pensando activamente



respeto de cualquier situación, está realizando actividades que alteran sus procesos mentales, esta experimentando con las diversas situaciones en las que participa y con ello adquiere experiencia física y experiencia lógico-matemática.

El tercer factor que afecta el desarrollo del pensamiento es la transmisión social o aprendizaje de otras personas. Sin la transmisión social del conocimiento los seres humanos tendrían que reinventar todo lo que ya les ofrece la cultura en la que se desenvuelve.

Los factores de maduración, experiencia física y lógico matemático y transmisión social son básicos en el proceso de construcción, pero según Piaget los verdaderos cambios tienen lugar a través del cuarto factor, el proceso de equilibramiento.

En este proceso de ir entendiendo cada vez mejor el orden de la realidad, donde el sujeto tiene que dar un sentido a las diversas experiencias, el elemento esencial es el equilibramiento.

El proceso de equilibramiento se efectúa de la siguiente manera: si se advierte que un hecho no encaja en ninguno de los esquemas de la persona en cuestión, el resultado es un estado de equilibrio.

Piaget supone que las personas generalmente prefieren un estado de equilibrio; así continuamente ensayan la adecuación de sus procesos mentales hasta que haya equilibrio, y ese equilibrio es lo que contribuye al cambio de pensamiento y al progreso.

Así parte de los cambios que se producen a lo largo del desarrollo cognitivo durante la infancia y hasta llegar a la adolescencia pueden describirse como cambios en la forma de tratar los elementos que lo rodean, de analizarlos y adquirir de ellos nuevos significados.

Los cognitivistas utilizan los términos: pensamientos y memoria, y se basan en los principios de la escuela estructural funcionalista, en cuanto a su explicación del aprendizaje como una cadena de procesos que nos hace asimilar el medio en interacción constante hombre-ambiente, La construcción del cambio en las estructuras mentales les permitió establecer una serie de periodos y etapas a recorrer por el hombre en evolución, y también se basan en el método de investigación experimental que permita la explicación de los procesos del comportamiento.

Los procesos cognitivos del hombre, son considerados como el estímulo o activación de las funciones de tratamiento de información y memoria del sujeto mediante el ingreso sensorial que los diversos agentes del medio le proporcionan, tales sensaciones que son registradas, analizadas, transformadas y procesadas por la estructura mental de la memoria general o a largo plazo y con ello mejorar la estructura mental del sujeto que se traduce en nuevas formas de respuesta, de visión del medio y de las situaciones que en lo próximo asimilará.

## 2. 2.1 Aspectos del desarrollo cognitivo del niño.

A medida que el niño toma conciencia de sí mismo y del medio que lo rodea, así como su interacción con el medio, va desarrollando su crecimiento intelectual, o cognoscitivo, ya que este aspecto no solo se da con relación a la psicogénética, sino también con la práctica de las habilidades innatas del niño en las que interviene además la psicomotricidad.

El desarrollo cognoscitivista puede utilizarse para establecer conductas complejas que busca no sólo predecir y controlar la conducta, sino también explicarla, operando con ciertos esquemas como es Estimulo-Respuesta y así acercarse más al proceso de información. Llegando a un entendimiento del porqué de ciertas actitudes.

El proceso cognitivo en el niño se basa en brindarle las oportunidades para que por medio de las experiencias directas pueda descubrir nuevas experiencias que lo lleve a experimentar con todo aquello que desconoce. Por eso las primeras estimulaciones que los adultos crean contribuyen a que el niño desarrolle ciertas habilidades cognitivas.

El pensar encierra actividades mentales ordenadas y desordenadas, al mismo tiempo que describe las funciones que tienen lugar, como: el juicio, la elección, la resolución de problemas, la creatividad, la fantasía y los sueños. Así el pensamiento es un proceso de formación de conceptos que intervienen directamente en el desarrollo cognitivo.

“Cuatro grandes áreas centran el cuadro de la investigación: aprendizaje, estructura del conocimiento, solución humana de problemas y desarrollo cognitivo. Se ha investigado la ejecución de tareas complejas pero no cómo se aprenden; ahora se comienza a formular una teoría rigurosa del aprendizaje humano. Igualmente se investigan las condiciones ambientales y los procesos cognitivos que estructuran lo que se aprende.

La psicología cognitiva contribuye a los problemas instruccionales mediante la delimitación de sus objetivos. Estos objetivos cognitivos se desarrollan mejor analizando los procesos psicológicos y estructuras consideradas suficientes para producir las conductas deseadas, que especificando las conductas necesitadas para tener éxito en los tests. Es decir, el supuesto es que los objetivos de la

instrucción se puedan inferir de las tareas que los estudiantes ejecutarán durante la instrucción y después de ella".<sup>22</sup>

Es importante mencionar que el niño a través del desarrollo cognitivo forma tres sistemas de procesamiento de información:

La acción, las imágenes mentales y el lenguaje. Una vez que el niño ha interiorizado el lenguaje como un elemento cognoscitivista, le es posible representar y transformar la experiencia con mayor flexibilidad que antes.

Por eso es importante que el niño practique estos tres sistemas de procesamiento de información ya que por medio de las actividades, el niño desenvuelve su creatividad intelectual y otros factores que intervienen para que el desarrollo del niño se lleve a cabo. Es importante que el niño interactúe con otros niños, comunicarse con los demás y recordar hechos importantes que lo ayuden a asimilar los conocimientos adquiridos.

Es importante también resaltar que el niño no progresa paso a paso, porque no es llevar esquemas establecidos donde se diga que sigue después de terminar de asimilar algún conocimiento. La evolución del niño es primero dominar una etapa y cuando ya la domine pasa a otra, ya que un niño no puede correr si no a aprendido a caminar.

Igualmente hay que estimular, la curiosidad que es un impulso y al mismo tiempo se insista al niño para que su interés crezca de acuerdo a sus pensamientos que están en formación, lo que le confiere un papel importante en el desarrollo del pensamiento y en la formación de los intereses cognoscitivos.

---

<sup>22</sup>"Orientaciones en la psicología de la educación," *Enciclopedia Microsoft® Encarta® 2000*. © 1993-1999 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

La creatividad es más divertida cuando es espontánea, cuando surge de una integración de impulsos e ideas y proporciona expresión, liberación, y a veces relajación y superación.

Cuando el niño crea a partir de su imaginación y sus ideas, esta formando una estructura cognitiva sencilla y simple, pero cuando ya tiene estructuras establecidas e imágenes de la realidad el niño fantasea de acuerdo a lo vivido y sus estructuras cognitivas son más complicadas y difíciles de entender ya que se enfoca a una realidad.

## **2.3 – DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO DEL NIÑO**

El primer medio social donde se desarrolla el ser humano es la familia, que en las distintas culturas o sociedades puede estar compuesta exclusivamente por padres, hijos, abuelos u otros familiares próximos que se relacionan activamente entre sí.

Uno de los aspectos que influyen de forma decisiva en la capacidad de relación social del individuo es el establecimiento de sólidos vínculos afectivos que suelen crearse en los primeros meses de vida. El ser humano expresa también qué tipo de vínculos lo unen con las personas mediante conductas como la sonrisa, que será distinta para unas personas u otras según el vínculo que tenga establecido con ellas; Conductas de seguimiento y protesta ante separaciones.

Generalmente el desarrollo socio-afectivo hace que las personas tengan un vínculo más estrecho, pero ante todo el hombre es un ser social, en primera instancia porque depende de los demás para satisfacer sus necesidades básicas, (alimentación, cualidades, protección y cariño) para adaptarse al mundo en el que

ha de desenvolverse y con ello pueda asimilar los valores, normas, roles, lenguaje y cultura en general. La socialización es, por consiguiente un proceso interactivo necesario al individuo y al grupo.

La primera relación es la que se establece con la madre, dado que es la persona con la que tiene los primeros contactos físicos y como ya se menciona, es la que satisface sus necesidades primordiales que son la alimentación, cariño y limpieza.

"Fue el medico Sigmund Freud, el fundador del psicoanálisis, el que insistió en la importancia de los primeros años de vida para el desarrollo del niño y defendió además que la relación con la madre construye el modelo de todas las relaciones afectivas posteriores" (23)

Así después de la madre las relaciones se encaminan hacia la familia, las iguales, los demás adultos y el de la pareja.

Recordando que uno de los aspectos importantes del desarrollo social es el afectivo porque desde que nacen los niños su necesidad por buscar estímulos sociales y estando necesitados de vínculos afectivos básicos; Sobre todo el apego en los dos primeros años de vida.

El apego es un vínculo afectivo que establezca el niño con las personas más cercanas a él, y se caracteriza por conductas, representaciones.

Todas estas conductas que intentan mantener o conseguir la proximidad de las personas como son el llanto, gritos, también por el contacto físico, las caricias, abrazos, al igual que la vigilancia y seguimiento de las figuras de apego.

---

(23) DELVAL, Juan. El desarrollo humano; Méx. Pág. 188.

Las representaciones mentales de las figuras de apego, es decir los recursos que deja el concepto que se tiene de las personas en su relación con él, como lo es que si llora va a ir enseguida, en otras palabras se toma conciencia de la relación de las personas a sus expresiones.

Por último por medio del afecto se manifiesta un conjunto de sentimientos asociados a las personas con las que el niño esta vinculado como son los sentimientos, la seguridad, el bienestar y el placer cuando esta con esas personas y de ansiedad, miedo cuando hay una separación.

El vinculo afectivo se forma a lo largo del primer año de vida como resultado de las necesidades de vinculación afectiva del niño y las conductas que para satisfacer las pone en juego y el ofrecimiento de cariño que le ofrece la madre.

“Es importante también mencionar que el vinculo socio-afectivo que comienza en la infancia, pasa por una serie de etapas ligadas a diferentes funciones y áreas corporales (oral, anal y genital), y se corresponde con distintas fases en la relación del niño con los adultos, especialmente con sus padres en sus relaciones afectivas”.<sup>24</sup>

En este desarrollo es esencial el periodo edípico, momento en el que el niño por primera vez es capaz de establecer un vínculo afectivo con su progenitor del sexo opuesto, semejante a la relación de un adulto con su pareja, con lo que el progenitor del mismo sexo es considerado un rival. La inmadurez del niño condena al fracaso los deseos infantiles y malogra su primer paso hacia lo adulto. Además, la inmadurez intelectual del niño complica aún más la situación porque le hace temer sus propias fantasías.

<sup>24</sup>“Psicoanálisis,” *Enciclopedia Microsoft® Encarta® 2000*. © 1993-1999 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

El grado en el que el niño supere este trauma y en el que estos vínculos, miedos y fantasías pervivan de modo inconsciente será decisivo en su vida posterior, especialmente en sus relaciones afectivas.

### 2.3.1 – Vínculos afectivos del niño con los otros

Conocer los aspectos más relacionados con la esfera afectiva, es de gran ayuda para padres y maestros, ya que el niño por medio de sus acciones se acepta así mismo y adquiere un autoestima de seguridad para conseguir resultados exitosos a lo largo de su vida.

Establecer una relación afectiva durante su convivencia social aporta beneficios tanto a la persona que educa como al mismo niño.

Los sentimientos positivos, dan seguridad y confianza al niño y le dan pistas muy importantes acerca de saber si lo que hace esta bien o está mal. La propia estima valía, un buen auto concepto empieza ya a establecerse en los primeros años de vida, y permiten al niño enfrentarse a problemas, cambios casa vez más difíciles, a manipulaciones, etc.

El desenvolvimiento del niño contribuye a que fomente el área afectiva y entienda el mundo que lo rodea, se sienta acompañado y se relacione con sentimientos e ideas, donde le permitan actuar con sentimientos como la frustración, agresividad, hostilidad, tensión; cuyas manifestaciones son preocupantes en la vida del niño. El desempeño de roles en el niño que permite ir elaborando el concepto de sí mismo.



El vínculo afectivo-emocional es una unión entre el niño y el medio que lo rodea (padres, hermanos, compañeros y otras personas).

El vínculo afectivo-emocional consiste en una unión entre el niño y la persona que lo cuida, por lo general su madre. El llanto y la risa ponen en contacto a los niños con quienes los cuidan. Este vínculo proporciona una base emocional segura, a partir de la cual se desenvuelven las relaciones maduras. Las investigaciones demuestran que un vínculo inadecuado impide el desarrollo social-afectivo a lo largo de la vida del niño; por ejemplo, si un niño es separado de su madre y, tras esa situación no establece un vínculo seguro, se perturbará su desarrollo posterior.

“Es probable que sucesos traumáticos que se producen durante la infancia, tales como los abusos físicos o la malnutrición, afecten al desarrollo y al comportamiento de una forma negativa. Experiencias menos extremas también tienen su influencia, pero sus efectos pueden ser temporales y menos llamativos. Se ha demostrado que las primeras experiencias influyen en las actitudes hacia el proceso de aprendizaje, en el concepto que el niño tiene de sí mismo, y en la capacidad para formar y mantener relaciones sociales y emocionales en el futuro”.<sup>25</sup>

El desarrollo emocional permite la interacción permanente entre el niño y el ambiente que lo rodea, tiene como base a la comunidad, porque se enmarca en un proceso participativo que lleva hacia la relación y la integración, expresada en la interacción grupal.

---

<sup>25</sup>"Infancia." *Enciclopedia® Microsoft® Encarta 2001*. © 1993-2000 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

A través de este el niño retoma su medio, lo crea y regresa transformado, en relaciones socio-afectivas con los demás miembros de su comunidad que tienen relación con sus juegos y que comúnmente se clasifican en, padres, hermanos, compañeros de clase, maestros, amigos, vecinos, etc.

Es mediante el afecto y emociones como el niño expresa sus sentimientos y sus conflictos es por eso que selecciona con más frecuencia a niños de su misma edad, para realizar algunas actividades que le produzcan placer al hacerlas, logrando llenar sus necesidades afectivas ya que con ello se siente aceptado en una sociedad de su mismo nivel.

La forma de actuar del niño con los demás es una reacción socio-afectiva importante, ya que gracias a las emociones sociales se realizan los ideales de convivencia en una comunidad. Su influencia emocional es visual porque ayudara a que el niño adquiera confianza y seguridad en sí mismo.

El niño relaciona todas las actividades sociales, siempre ganara el mejor. Fortalece la autoestima, el control de sí mismo en presencia de las dificultades y de los fracasos, la responsabilidad y el sentido de la cooperación.

La sonrisa va acompañada con las emociones-afectivas, a medida que el niño se va haciendo mas activo y puede ser más sociable si su buen humor aumenta y es mas participativo.

A medida que el niño crece, su forma de ser y pensar se va haciendo más entendible para los adultos, mas realista, le añade mas cantidad de detalles, siendo más fiel a la vida real, sin que por ello en ciertas situaciones le dé rienda suelta a su imaginación.

El desarrollo moral influye en el niño, ya que es una actividad basada en reglas y leyes, en el respeto por el otro, la credibilidad y la confianza, permitiéndolo entrar en contacto consigo mismo y en la dinámica de los valores sociales desde muy temprana edad. La aceptación de estas por parte del niño constituye una escuela para la formación de la valoración esto conjugado con la afectividad nos da que el niño dentro de cualquier actividad afectiva tiene que demostrar todo tipo de valores como respeto, amor, sociabilización, etc. Para que así el niño pueda sociabilizarse con otros niños

Cuando un niño se relaciona con otro su principal objetivo es el afecto que pueda dar y recibir, compartiendo sus inquietudes con otros niños, sentirá una gran atracción sentimental-afectiva que los lleven a una interacción social. Cuando el niño juega no distingue clases sociales pero conforme va creciendo sigue ciertas normas de conducta preestablecidas por la sociedad y tiende a clasificar compañeros de su misma edad llegando a ser a veces antisociales y rechazados.

### 2.3.2 – Las interacciones sociales del niño

En nuestra vida social, practicamos muchas actividades en nuestras reuniones y convivios con otras personas de nuestra sociedad; así los niños cuando van a la escuela, también realizan muchas actividades, pero los adultos no lo ven como un desarrollo social, lo ven como pequeñeces de la vida escolar, restándole importancia y siguiendo con su rutina diaria, desperdiciando de esta forma la oportunidad de utilizar estas cualidades lúdicas, para el mejor desenvolvimiento integral.

Se le debe dar al niño, a través del tiempo, la oportunidad de desarrollarse y desenvolverse libremente con los demás niños y personas de su comunidad, así

como relacionarse e interactuar con el medio ambiente que lo rodea, ya que sólo así podrá en el futuro estar debidamente capacitado para relacionarse y tratar con cualquier persona, amigos o vecinos de su comunidad y aun con desconocidos, no importando que estos piensen o actúen de forma variada o tengan intereses diferentes, ya que a través de sus actividades espontáneas, el infante va adquiriendo y madurando una mejor relación con los integrantes de la sociedad.

Las relaciones sociales infantiles suponen interacción y coordinación de los intereses mutuos, en las que el niño adquiere pautas de comportamiento social a través de dinámicas, especialmente dentro de lo que se conoce como su grupo de pares (niños de la misma edad y aproximadamente el mismo estatus social con los que comparte tiempo y espacio físico y actividades comunes).

De esta manera pasan desde los primeros años de vida siguiendo en la edad escolar hasta su adolescencia, por sistemas sociales progresivamente más sofisticados que influirán en sus valores y en su comportamiento futuro.

La transición hacia el mundo social adulto es apoyada por los fenómenos de liderazgo dentro del grupo de iguales, donde se atribuyen roles distintos a los diferentes miembros en función de su fuerza o debilidad.

Además, el niño aprende a sentir la necesidad de comportarse de forma cooperativa, a conseguir objetivos colectivos y a resolver conflictos entre individuos. La conformidad (acatamiento de las normas del grupo social) con este grupo de pares alcanzará su cota máxima cuando el niño llegue a la pubertad, a los 12 años aproximadamente, y nunca desaparecerá del comportamiento social del individuo, aunque sus manifestaciones entre los adultos sean menos obvias.

Los miembros de los grupos de pares cambian con la edad, tendiendo a ser homogéneos (del mismo sexo, de la misma zona) antes de la adolescencia. Después pasan a depender más de las relaciones de intereses y valores compartidos, formándose grupos más heterogéneos.

La socialización es el proceso mediante el cual los niños aprenden a diferenciar lo aceptable (positivo) de lo inaceptable (negativo) en su comportamiento se llama socialización. Se espera que los niños aprendan, por ejemplo, que las agresiones físicas, el robo y el engaño son negativos, y que la cooperación, la honestidad y el compartir son positivos.

Algunas teorías sugieren que la socialización sólo se aprende a través de la imitación o a través de un proceso de premios y castigos.

Sin embargo, "las teorías más recientes destacan el papel de las variables cognitivas y perceptivas, del pensamiento y el conocimiento, y sostienen que la madurez social exige la comprensión explícita o implícita de las reglas del comportamiento social aplicadas en las diferentes situaciones tipo.

Se espera que todas estas investigaciones conduzcan a la mejora de los métodos de enseñanza escolar y de educación especial".<sup>26</sup>

En la actualidad algunas investigaciones sobre el desarrollo infantil, continúan interesadas en la interacción de los condicionantes biológicos y las circunstancias ambientales que influyen en el comportamiento y su desarrollo

<sup>26</sup>"Psicología infantil." *Enciclopedia® Microsoft® Encarta 2001*. © 1993-2000 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

humano, en el papel de las variables cognitivas en la socialización, especialmente en la adopción del rol sexual correspondiente, y en la comprensión misma de los procesos cognitivos, su adquisición y evolución. Actualmente, los psicólogos están de acuerdo en que determinados factores biológicos de riesgo, como el peso escaso en el momento del nacimiento, la falta de oxígeno antes o durante el mismo y otras desventajas físicas son importantes en el desarrollo y en el comportamiento posterior del individuo.

Por otro lado, la función de las variables cognitivas en el aprendizaje de los roles sexuales y los estereotipos sobre las diferencias sexuales entre los niños están en proceso de investigación, aunque sólo se han localizado pequeñas diferencias: por ejemplo, las niñas suelen ser mejores en las actividades que requieren capacidades verbales, y los niños en las que dependen de capacidades matemáticas; Tampoco está claro cómo interactúan las condiciones innatas con las circunstancias ambientales para producir tales diferencias.

Los roles sexuales se han definido nítidamente en nuestra cultura, pero la presión favorable para el cambio de estas pautas está rompiendo poco a poco los estereotipos, permitiendo que un individuo, con independencia de su sexo, cambie o adapte su comportamiento a las exigencias de las situaciones específicas con las que se enfrenta.

### 2.3.3 La televisión como un compañero de entretenimiento.

La televisión es un compañero familiar de los niños. Cuando están en edad escolar (preescolar y primaria) pasan muchas horas viendo televisión diariamente. Conforme los niños van creciendo su dependencia por la televisión va siendo cada vez más, quitándoseles esas inquietudes de integrarse con otros niños y desarrollar actividades afectivas. La televisión los vuelve más solitarios, fantasiosos y huraños con otras personas. Esto indica que la televisión es un aparato muy importante para muchos niños, aunque no podemos decir que esto sea bueno y mucho menos si sus padres y maestros no supervisan el tipo de programas televisivos que ellos ven, procurando que contribuyan de buena manera a su formación educativa.

La televisión expone al niño a un conjunto de estímulos. Por una parte, al ver la televisión, la coordinación de los reflejos auditivos y visuales, la ausencia de respuesta por parte de quien la ve, y localización fija de la televisión al mirarla, son característica que no cambian y lleva al niño a ser hostil con otros niños, su manera de comportarse tiene mucho que ver, porque el niño no razona a las cuestiones vividas sino que fantasea.

Ver la televisión implican que los niños estén más tiempo sentados, se auto-estimulen mas y se distraigan más que cuando realizan otras actividades. Cuando un niño no ve tanta tele habla más, camina más, pateo, platica, entra y sale de la habitación y exige más atención por parte de los padres para controlarlos y así recibir más afecto al hablar con ellos o guiarlos para mejorar. Por lo que las conductas anteriores pueden variar.

Pero la televisión también nos puede ofrecer alternativas de mejoramiento en el niño, siempre y cuando sea supervisado por un adulto. La televisión tiene la posibilidad de mostrar a los niños una gran adversidad de estrategias de enfrentamientos y de estilos de vida que puedan darle solución para los retos que la vida presente.

El lugar donde vive, también influye en el efecto que la televisión puede tener. Si un niño pasa de ver un programa agresivo de luchas, peleas o discusiones, inclusive hasta muertes y después ve a sus padres discutiendo, la posibilidad de una imitación hacia una conducta agresiva es muy alta. Pero si por lo contrario el niño observa programas recreativos o tranquilos y en su familia hay unión, amor, una gran tranquilidad y armonía donde la madre se ponga con sus hijos a hacer la tarea, merienden o coman juntos, su conducta será más tranquila; Por lo tanto sus prospectos de vida serán otros.

Hay que saber elegir bien los programas que ven los niños porque es a través de ellos que el niño muestra ciertas conductas en su casa y en la escuela éstas en su mayoría son positivas.

#### 2.3.4 El niño y sus compañeros de entretenimiento.

El juego es divertido, en buena parte por brindar oportunidad de relacionarse con compañeros. Esta interacción con compañeros tiene una característica especial. Los compañeros tienen parecido entre sí, en costumbres, similitud en preferencias por juegos; en sus habilidades, en su situación y en su forma de vivir. Las relaciones entre compañeros puede hacer que jueguen por horas con un amigo, sin tener que hacer promesas de futura fidelidad, lo que a la posteridad, se



reflejará todo esto en mejores relaciones socio-afectivas con todas las personas con las que se relacionan (padres, hermanos, esposos, hijos, etc.)

## 2.4 DESARROLLO PSICOMOTOR DEL NIÑO

El concepto "psicomotricidad" es, desde hace unos años de uso común, sus designaciones son múltiples.

El dualismo de este concepto- cuerpo-espíritu, llevo a sustituir la expresión educación psicomotriz por la de educación corporal, concepto que considera a la persona humana en su globalidad.

"La educación psicomotriz surge como una concepción distinta a la educación física tradicional, y que aún perdura en nuestros días. La educación corporal utiliza fundamentalmente el movimiento con fines educativos, reeducativos y terapéuticos"(27). Su propósito es conseguir la disponibilidad corporal imprescindible para cualquier actividad intelectual o deportiva.

La educación psicomotriz, se presenta como una necesidad de base para asegurar al niño un desarrollo más armonioso de su personalidad, ya que éste se relaciona con el mundo sobre todo a través de su cuerpo, que se convierte así en un elemento indispensable para la organización de todo aprendizaje.

---

(27) Antología. Desarrollo psicomotriz de educación preescolar. UPN, Plan 94.

Varios autores como Piaget, han puesto de relieve la educación psicomotriz que debe ser considerada como base en la escuela elemental, como punto de partida de todos los aprendizajes.

Las aportaciones al campo de la educación psicomotriz han sido numerosas, sobre todo desde el punto de vista de la Psicología, Pedagogía y Educación Física.

Respecto a la Psicología, los trabajos que más han influenciado las concepciones de psicomotricidad y de educación Psicomotriz son los de Wallon y Piaget, las aportaciones del Psicoanálisis sobre la importancia del cuerpo y una serie de trabajos sobre el desarrollo psicomotor del niño pequeño, ponen de relieve el papel jugado por el desarrollo motor en la construcción de la personalidad infantil.

Una educación psicomotriz bien llevada a cabo sería la mejor base de los aprendizajes escolares, a la vez que constituiría el método preventivo más eficaz de una buena parte de los problemas de inadaptación escolar (dislexia, lenguaje, bajo rendimiento). Porque es gracias a la psicomotricidad que el niño desarrolla mejor sus habilidades y se refleja en su aprovechamiento escolar.

Al mismo tiempo la educación psicomotriz constituye un elemento esencial para el desarrollo de la inteligencia y de la personalidad del niño, ya que de esta forma va tomando conciencia de su cuerpo y del mundo que le rodea, además propicia que el niño realice sus primeros contactos sociales dentro de su grupo, fomentando la espontaneidad, la creatividad y la responsabilidad.

El niño pequeño vive y crece en un mundo exterior del que depende estrechamente, mundo que percibe a través de su cuerpo, con su acción corporal.

“D, Lagache establece tres nociones esenciales del desarrollo general del niño:

1. Elaboración del esquema corporal.
2. La noción de objeto.
3. Relación con los demás” (28)

### 2.4.1 ¿Cómo el niño elabora el esquema corporal?

El primer objeto que el niño percibe es su propio cuerpo: Satisfacción, dolor, movilizaciones, desplazamientos y sensaciones.

La construcción del esquema corporal, es decir, la organización de las sensaciones relativas a su propio cuerpo en relación con los datos del mundo exterior, juega un papel fundamental en el desarrollo del niño, ya que se construye de forma progresiva al compás del desarrollo y la maduración nerviosa al igual que a la evolución sensorio motriz y sobre todo en relación con los demás.

“Etapas de la elaboración del esquema corporal:

#### 1ª. etapa

Del nacimiento hasta alrededor de los dos años:

- El niño empieza a enderezar y mover la cabeza.
- A continuación endereza el tronco.
- Inicia su postura sentado.

El uso de sus miembros lo llevan a:

- La reptación.
- El gateo.

---

(28) Antología. Desarrollo psicomotriz de educación preescolar, UPN, Plan 94.

Con el uso de los miembros aparecen la fuerza muscular y el control del equilibrio; viene entonces:

- El enderezamiento hasta estar derecho.
- El equilibrio al estar de pie.
- La marcha.

## **2ª. etapa**

De los dos a los cinco años.

- Es el periodo global del aprendizaje y del uso de sí. Siguen siendo válidas las mismas leyes del desarrollo.
- A través de la acción la prensión va haciéndose más precisa, asociándose a los gestos y a una locomoción cada vez más ordenada.
- La capacidad de movimiento y la percepción de los miembros, permiten al niño la utilización creciente y precisa de todo su cuerpo”(29).

A partir de los cinco años el niño pasa de la actuación del cuerpo a la representación, esta elaboración del esquema corporal continua hasta los 11 ó 12 años.

### **2.4.2 Como adquiere la noción de objeto el niño**

“El tiempo, el espacio, el número, la textura, el color y la causalidad, son los principales elementos del mundo de los objetos entre los cuales debe reencontrarse”(30)

---

(29) Antología. Desarrollo psicomotriz de educación preescolar, UPN, Plan 94.

(30) Idem.

La elaboración de los diferentes elementos de los cuales habla A. Gesell que constituye el mundo de los objetos está estrechamente socializado con la evolución del esquema corporal y a la vez en su relación con los demás.

Con las manipulaciones el niño empieza a entrar en el mundo de los objetos, descubriendo las primeras nociones de dentro, fuera, arriba, abajo, etc. Mientras que la noción de color será más real cuando más este asociada a la acción corporal.

El niño construye la noción de espacio partiendo de su cuerpo y a su alrededor, y lo comprueba con la conquista de ese mismo espacio.

“A. Gessell menciona también que:

- La apreciación del tiempo y del vocabulario dependen de la capacidad motriz y del control de sí mismo.
- La noción de tiempo en el niño se refiere al espacio vivido.
- La actividad corporal (manipulaciones y desplazamientos), prepara las operaciones lógicas, dado que la lógica reposa en la coordinación general antes de formarse como lenguaje.
- El niño aprende las palabras y su significado gracias a la percepción de los objetos”(31)

Así gracias al uso de su cuerpo, al desplazarse, tocar, ver, mover, etc. Va tomando conciencia, conoce y mejor aún domina los elementos que constituyen el mundo de los objetos.

---

(31) Antología. Desarrollo psicomotriz de educación preescolar, UPN, Plan 94.

### 2.4.3 El niño y sus relaciones con los demás

El niño está inmerso en un mundo de objetos pero ese mundo también está lleno de personas que juegan un papel vital en su vida.

Relacionarse con otros niños le permite diferenciarse de las demás personas, pero también identificarse o satisfacer algunas de sus necesidades como la seguridad, la motivación, aunque algunas veces esas relaciones le proporcionan disgusto, en sí es el aspecto afectivo el que se va conformando paso por paso como a continuación se menciona.

1. El conocimiento del otro: la interacción se da inicialmente con la madre, que es aquella con la que comienzan los primeros contactos, al amamantarlo y al cuidarlo, posteriormente se empieza a relacionarse con los otros miembros de la familia (padre, hermanos, tíos, abuelos, etc.) y al finalmente con las personas que lo rodean como sus compañeros, vecinos y amigos.
2. La relación con otras personas le provocan simpatía e interés, pero también decepción, celos, etc.
3. La colaboración con los demás hace que se involucre el niño con su medio.
4. El respeto a lo ajeno, que inicia en la escuela al adquirir las nociones como lo permitido, lo prohibido, en sí las reglas que rigen la vida en sociedad.
5. La relación es una forma visible de la actitud y de su expresión corporal.

El niño expresa con su cuerpo sus deseos, afectos, y en otras ocasiones sus alteraciones al relacionarse con otros experimenta el rechazo, la angustia, ansiedad, agresividad, que son reacciones que pueden convertirse en obstáculos para que el niño use su cuerpo adecuadamente y lo peor, perturbar las posibilidades de aprender el mundo.

## Conclusión

En este capítulo mencionamos algunos de los desarrollos que se involucran con la vida del niño como son el psicomotor, cognitivo, social y afectivo que es a través de estos como el niño crea, imagina y principalmente JUEGA. Pero es importante mencionar que el niño juega desde edad temprana con todos aquellos objetos y seres que interactúen con él.

El desarrollo abarca más que el aspecto intelectual del niño, mencionarlo es considerar las diferentes esferas de crecimiento del ser humano, producto de la interacción de diversos factores, entre los cuales la influencia de la familia es muy poderosa, sin restarle importancia al ambiente, y la escuela que son los medios inmediatos de interacción; donde el desarrollo físico, social y afectivo adquieren diversos estímulos para mejor desenvolvimiento y expresión.

En este tercer capítulo nos adentraremos en las formas de interacción social de las que toma parte el niño, el juego es una de las formas de socialización que más agradan a los infantes por la dosis de placer y diversión que les proporciona, además de que el juego implica habilidades físicas y de razonamiento.

Aprovechando que el juego atiende al desarrollo integral del niño es importante considerarlo como una herramienta para el aprendizaje, de acuerdo a esto se proponen los siguientes juegos que atienden el aspecto físico, social, afectivo y cognitivo; con el fin de dar más alternativas para lograr un desarrollo integral en el alumno, el cual es uno de los objetivos sobre el cual gira el trabajo docente

El aspecto físico, psicomotor, lingüístico, social y afectivo son desde edad temprana favorecedores de avances importantes en el desarrollo humano como es en el ámbito cognitivo.

Es por eso que el niño a través de todos estos desarrolla crea, imagina y principalmente JUEGA. Pero el niño juega desde pequeño y experimenta sensaciones satisfactorias que son importantes para su desarrollo integral

Los juegos que el niño crea y efectúa se mencionan en el capítulo siguiente.



## **CAPITULO III**

**“JUGAR”**

**BASE DEL DESARROLLO  
INFANTIL**

## CAPITULO III

### 3. ¿ QUE ES EL JUEGO Y EL JUGAR?

El desarrollo físico del niño ha tenido mucha importancia. Aunque también es importante el desarrollo psicomotor, del lenguaje, el cognitivo, el social y el afectivo; Este es un proceso de cambio que se produce en periodos prolongados de tiempo y que comprenden no-solo lo físico del niño sino a todos los aspectos en los que interviene el organismo. Todos estos aspectos están involucrados con el aprendizaje que es considerado como el cambio de conductas en el niño, es así como el niño adquiere los conocimientos necesarios para tener un mejor desenvolvimiento desde edad temprana, ya que en este capítulo mencionaremos la importancia del juego en la enseñanza-aprendizaje y que involucra el desarrollo integral.

Bronfenbrenner, en 1985, formula, cuatro requisitos imprescindibles en la educación, donde pueden adecuarse padres y educadores.

1. En primer lugar, el niño debe observar y participar en juegos cada vez más complejos a través de la supervisión de las personas con las que ha establecido relaciones emociones positivas.
2. El niño debe contar con oportunidades, estímulos y recursos para implicarse en las actividades aprendidas, pero sin la dirección continua del adulto.
3. En el tercero se refiere a la necesidad de que el principal adulto encargado de la educación del niño reciba apoyo de otros adultos, cercanos al niño.
4. Finalmente la acción educadora se potencia en diversos contextos en los que vive el niño y están interrelacionados a través de la comunicación y de las actividades compartidas.

Todo esto que se menciona es importante ya que tanto adultos como educadores tenemos que involucrarnos con los juegos de los niños ya que con ello desenvolvemos todos los desarrollos que llevan a un aprendizaje.

El desarrollo del niño esta conformado por áreas: lo cognitivo, lo social, lo afectivo y lo psicomotor. Su desarrollo físico es muy importante porque a través del juego es como lo ejecuta. El juego, tiene un papel importante en su desarrollo. El desarrollo afectivo se sitúa en el seno familiar y también ha de formarse y cuidarse en el seno escolar, lo social; es la integración con todas aquellas personas que lo rodean y tienen similitud de interés, el psicomotor, es la manipulación de todos aquellos objetos (en este caso juguetes) que sirvan para su entretenimiento e interés y por último el cognitivo que desvuelve el niño al utilizar todos aquellos procesos cognitivos, y aprendizajes que sirvan para jugar.

El juego desempeña muchas funciones en los niños. Algo del juego parece estar motivado por el deseo de lograr maestrías, es decir, el principal interés del niño es tratar de formar competencias en el juego y la resolución de problemas que afronta.

El juego activo del niño contribuye a que desarrolle el área cognitiva y entienda el mundo que lo rodea, se siente acompañado y experimenta sentimientos e ideas, tanto de él como de otros, que le permite actuar y resolver conflictos, dichas manifestaciones le ayudan a socializarse.

“Los niños comienzan a interesarse por el juego con sus compañeros de edad durante el segundo año de vida. Los niños entre los 16 y 18 meses son más propensos a acercarse a otros niños mirándose, sonriéndole y hablándole.

Para cuando entran en la escuela, los niños son mucho más hábiles con los intercambios sociales y juegan juntos cooperando e influyendo cada uno en las actividades del otro. Simulan ser adultos, animales o personajes de la televisión a

medida que aumenta su experiencia e imaginación, su juego se vuelve más complejo y dramático.

A la edad de los cuatro años surge lo que se llama juego socio dramático, que incluye a varios niños. En éste tipo de imaginación del niño es libre y se expresa con más libertad que cuando era menor.

Desde entonces, los educadores han dedicado especial atención al juego y a los juguetes. Muchos psicólogos consideran que los juguetes y el juego son elementos esenciales en la adaptación y el desarrollo social de los niños. A través de los juegos los niños aprenden a percibir el mundo que les rodea. Los juguetes destinados a colegios y hospitales se diseñan y construyen con claros objetivos específicos".<sup>32</sup>

El juego favorece independencia, ya que hace al niño reír, hablar, dirigir con otros niños o adultos; por otro lado ofrece responsabilidades y forma un autocontrol en su vida.

A través del juego aprende a conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que lo rodea. Así lo pone en contacto con valores culturales y morales, el juego constituye una dimensión en el desarrollo del niño que le permite facilitar la expresión y crecimiento de áreas del desarrollo como la cognitiva, la social, la afectiva y psicomotora.

Los juegos son la base de todo desarrollo.

---

<sup>32</sup>"Juguetes," *Enciclopedia Microsoft® Encarta® 2000*. © 1993-1999 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

Es por eso que a continuación mencionaremos diferentes tipos de juegos en los diferentes desarrollos como son:

1. JUEGOS COGNITIVOS\*
2. JUEGOS SOCIO-AFECTIVOS\*
3. JUEGOS PSICOMOTORES\*

## 3.1 JUEGOS COGNITIVOS

### JUEGO DE LA PELOTA

#### Objetivo

- Esta actividad estimula el desarrollo de la noción de causo-efecto.

#### Desarrollo

Los niños están fascinados con los juegos de pelota, los cuales son ideales para trabajar causa-efecto, ya que una acción con ellas produce una respuesta inmediata, si varía la acción, cambia la respuesta.

A un grupo pequeño de niños o a un niño individualmente muéstrale como rodar (la pelota) una bola hacia delante y hacia atrás. Para ellos patear la pelota es un reto, ya que tienen que balancearse en un solo pie para poder patear con el otro. El lograrlo les produce un gran orgullo.

#### Sugerencias

Preguntarle que más puede hacerse para que la pelota se mueva por ejemplo muéstrale como lo puede realizar con el codo, con la rodilla, con la cabeza, etc.

---

\* Los juegos que a continuación se presentan son objetos del libro de Juguemos con los niños de María Teresa Arango de Narváez; ediciones gamma.

## PARA APRENDER A CONTAR

### Objetivo

- Esta actividad estimula la enseñanza de pares.

### Desarrollo

Los niños de dos años no están listos para contar o para reconocer números, pero ellos entienden el concepto básico de dos.

Ayúdale a tu niño a comenzar a entender este concepto indicando con el dedo todo aquello que venga en pares o que haya dos de cada uno: dos zapatos, dos medias, dos manos, dos pies y dos orejas.

En tu conversación usa la palabra dos cada vez que sea posible; mira esas dos flores. Dale al niño cosas de dos; aquí hay dos cucharas, o aquí hay dos juguetes.

### Sugerencias

Poco a poco vas aumentando y pasando a tres, cuatro, etc.

## JUEGUEMOS A LA PESCA

### Objetivo

- Esta actividad estimula el conocimiento de los colores y las letras.

### Desarrollo

Dibuja con los niños varios pescados y que los pinten de diferentes colores. A estos ponles letras que ya conozcan y luego colócales en clip. (Gancho) en la

cabeza. Ponlos en una bolsa de plástico con el papel picado o confeti para que simule el agua y queden escondidos. Los niños arrojarán por turnos la caña de mentiras consiste en un palo, un nailon y un imán puesto en la punta de éste. El clip se pegará al imán logrando pescar así uno de los pescados. Le preguntarás qué color y qué letra tiene ese pescado.

#### Sugerencias

A los pescados les puedes agregar números, y para los niños más grandecitos palabras.

### LOS COLORES DEL ARCO IRIS

#### Objetivo

- Esta actividad estimula el conocimiento de los colores, la coordinación ojo mano y su percepción de distancia.

#### Desarrollo

En una cartulina dibuja un arco iris grande y fíjalo al final de una mesa larga. En el extremo opuesto de la mesa, coloca un recipiente lleno de tapas. Haz que los niños, por turnos, lancen las tapas hacia el arco iris tratando de acertar el color que tú le hayas indicado.

#### Sugerencias

Invente un sistema de puntaje y lléveles un marcador.

### ANGEL TRIANGULAR

#### Objetivo

- Esta actividad estimula el conocimiento de Las formas.

### Desarrollo

Dibuja en una cartulina dos triángulos de 10cm. de base, otro de 18cm. de altura y 15cm. de base ayúdales a recortarlos y luego a pegarlos en medio pliego de cartulina. El triángulo más grande irá con la base hacia abajo formado el cuerpo del ángel y los otros dos, cada uno a lado y lado, configuraran las alas.

Luego has un círculo de 5 cm. y diles a los niños que te ayuden a pegarlo en la parte de arriba del triángulo formando la cabeza.

Los niños deberán pintarle la nariz, ojos y boca. EL pelo lo podrán hacer pegándole algodón o esponjilla de cocina. Más adelante pueden colorear con colores o crayolas al resto del ángel y colocarle escarcha.

### Sugerencias

Si está en época navideña pueden usarlo también para el árbol de navidad o para decorar el salón.

## JUGUEMOS CON RIN RIN RENACUAJO

### Objetivo

- Esta actividad estimula la atención y la respuesta alas ordenes verbales.

### Desarrollo

Sienta a los niños haciendo una rueda y consigue la mayor cantidad de objetos que se mencionan en Rin Rin renacuajo (Fábula de Rafael Bombo) como sombrero, corbata, guitarra, jarra, ratón, gato, camisa, algodón, etc. y los pones en montón en el centro de la rueda.

Primero les lees la fábula para que tan sólo la escuchen con atención. Ya la segunda vez, cada vez que nombres un objeto que se encuentre en el centro, los



niños deberán tomarlo rápidamente, levantando sobre su cabeza y luego a repetir esa palabra.

Ganará quien haya tomado más objetos en el momento correcto.

#### Sugerencias

Utiliza cualquier otro cuento y haz lo mismo, cuantas más veces se repitan las palabras en el cuento, más divertido será.

### ¿ADIVINA QUE ES?

#### Objetivo

- Esta actividad estimula la expresión y comprensión del lenguaje, la imaginación y la memoria.

#### Desarrollo

La mímica sustituye el lenguaje hablado y por lo tanto las palabras deben ser representadas.

Este juego puedes realizarlo con grupos grandes o pequeños. Escoge primero los temas puede ser una película una canción, un programa de televisión o cuentos infantiles. Establece algunos códigos, como por ejemplo la extensión de la frase, abriendo o cerrando los brazos, etc.

Se divide al grupo en dos equipos, al azar se elige el que va a realizar la representación, mientras el otro debe tratar de adivinar que se trata; únicamente se tienen tres opciones, si al cabo de éstas no ha logrado acertar pasa el otro equipo.

### Sugerencias

Con los niños pequeños puedes hacerlo individualmente invitándolo a que te cuente alguna actividad de su vida cotidiana, mientras tú intentas adivinar de qué se trata.

## QUE TERCO ES EL BURRITO

### Objetivo

- Esta actividad estimula el desarrollo de la noción física de contrario.

### Desarrollo

Pídele a los niños que se pongan a cuatro patas y dales ordenes encaminadas a hacerles cambiar la posición de su cuerpo. Los niños deben de interpretar esas ordenes al revés.

Si tú dices, burrito camina hacia delante, el burro deberá hacerlo hacia atrás, a la derecha lo hará a la izquierda, etc.

### Sugerencias

Hazlo solicitando otras posiciones, por ejemplo las manos arriba, los niños deberán dejarlas abajo, los ojos abiertos, los ojos cerrados, etc.

## UNA HISTORIA LOCA

### Objetivo

- Esta actividad estimula la familiarización con las nociones de presente, pasado y futuro

### Desarrollo

Inventa o busca un cuento que se situé en una época precisa e introduce datos que no correspondan ante los cuales los niños tienen que esforzarse por descubrir. Por ejemplo. Había una vez una familia cavernícola almorzando. Esta

actividad fue interrumpida por un ruido de provenía del cielo. Levantaron los ojos en esa dirección y vieron un helicóptero.

#### Sugerencias

Pídele al niño que le cuente una historia que suceda en una época que el conozca o haya oído hablar, cuantos más detalles te dé, mejor.

### ADIVINEMOS "VEO-VEO"

#### Objetivos

- Esta actividad estimula la capacidad de deducción y escucha del niño.

#### Desarrollo

Vevo-vevo en un libro de cuentos, de ilustraciones grandes y bien detalladas toma una de ellas y descríbelas bien al niño, luego dile: Adivina de cual de todos estos dibujos es del que te he estado hablando, si el niño no acierta ayúdalo tu a señalarlo al mismo tiempo que le explicas por que es precisamente ese dibujo. Si llega a acertar, felicítalo y busca otra ilustración un poco más complicada para que él adivine cual es.

#### Sugerencias

Mira-mira: cuando te encuentres con el niño en alguna sala de espera, utiliza los objetos que se hallan allí presentes para realizar adivinanzas como por ejemplo: Mira-mira hay una cosa de color negro, que tiene, patas manos, brazos, y que tú usas para sentarte ¿Qué será? (La silla). En caso de que el niño acierte, felicítalo y continua con otro objeto que se encuentre dentro de la sala de espera.

### EL REY DICE

#### Objetivo

- Esta actividad estimula la atención.

### Desarrollo

Consigue una caja de cartón, puede ser de zapatos, tamaño adulto, para cada niño si va a jugar con varios. Separe las cajas entre sí poco más o menos ochenta centímetros y coloca un jugador al lado de cada caja. Cada orden que les des, deberá ir precedida por El rey dice que....., las que no procedan esta frase no deberá ser cumplidas.

#### EJEMPLOS:

El rey dice que: entren en la caja, el rey dice que: salgan de la caja, den vueltas alrededor de la caja (esta orden no debe ser obedecida); el rey dice que: dentro; el rey dice: al lado; al interior (no se obedece); el rey dice que: un pie en el interior; el otro pie fuera (no se obedece), etc.

Utiliza los términos delante, detrás, en el interior, al lado, dan vueltas alrededor, entrar, salir, dentro, fuera, etc.

### Sugerencias

Cuando desees que los niños te colaboren con alguna actividad doméstica puedes utilizar este juego diciendo. El rey dice que tiendan la cama; el rey dice: que recojan los juguetes; el rey dice: que echen la ropa sucia en el canasto.

### A LA CUENTA DE.....

#### Objetivo

- Esta actividad estimula la atención y concentración.

### Desarrollo

A los niños más grandecitos les encanta este juego por que pone a prueba la habilidad y rapidez.

Forma un círculo con los niños y elige con ellos varias acciones, por ejemplo, estar de pie, sacar la lengua, saludar a alguien sentarse. Ve asignando a

cada una de ellas un número y pídeles a los niños que traten de grabar cada una de las actividades con su correspondiente número.

Cuando todos lo hayan repetido, comienza a decir los números desordenadamente para que cada jugador ejecute la orden que corresponde. El jugador que se equivoque sale del juego hasta que quede uno que sea el ganador.

#### Sugerencias

El mismo ejercicio anterior pero sin enumerar, sólo ve diciendo una serie de órdenes al comienzo muy despacio pero luego rápidamente.

Por ejemplo: toca tu mano izquierda con el dedo derecho; la oreja izquierda con el cado derecho, toca tres cosas verdes que encuentres, mira dos personas con cabello rubio, etc.

### RECONSTRUYENDO EL VIAJE

#### Objetivo

- Esta actividad estimula la memoria y la creatividad en el niño.

#### Desarrollo

Reconstruyendo el viaje: aprovechemos a los niños les encanta volverse a recrear por medio de la fantasía y hagamos que reconstruyan el paseo que se realizó el domingo pasado al campo. Toma una revista, entrégasela al niño y pídele que recorten para ti las fotografías que se asemejen al campo, a las vacas, a los caballos, en fin a todo aquello que se le parezca a lo que observó ese día de paseo. Préstale una cartulina y resistor para que él pueda pegarlas y así armar su propio paisaje.

#### Sugerencias

Hagamos el circo: facilítale al niño revistas, tijeras, resistor y cartulina para que pueda recortar y pegar sobre la cartulina todas las fotografías que se

### Desarrollo

Recorta con los niños, de revistas elementos de la vida diaria y pégalos en cartulinas para formar pequeñas tarjetas. Preséntale a cada niño un grupo de tarjetas y pídele que haga una historia colocándolas una de tras de otra, en orden que le parezca acertado. Después cada uno le contará a los demás su historia con su propia secuencia.

### Sugerencias

Utilizando las tarjetas del vecino haz tu propia historia y compárala con la que había hecho. Mira si es posible complementarla con la tuya.

## 3.2 JUEGOS SOCIO- AFECTIVOS

### TORRE CON FICHAS

#### Objetivo

- Esta actividad estimula la interacción social.

#### Desarrollo

Dispón de fichas de domino y muestre como hacer con ellas torres, casas, edificios, etc.

Organiza juegos para ver quien puede hacer la construcción más larga o la más alta. ¿Cuál construcción dura más tiempo?

También pueden jugar todas e ir agregando una carta por turnos. O reparte las fichas a los niños de forma equitativa, para que cada niño diseñe lo que desee, una tienda, una casa, tren, etc.

#### Sugerencias

Invente un sistema de puntaje y lléveles un marcador.

## EL CINE

### Objetivo

- Esta actividad estimula la interacción social con compañeros de su edad.

### Desarrollo

Alquila una película de moda o de interés de los niños, motívalos anunciando la película días antes, indicando el título de la película, día y hora.

Ofrece algunos dulces y hacia la altura de la mitad de la película ofrece una sorpresa (pastel, donas, helados, etc.)

### Sugerencias

Pase películas de diferentes temas para que sean más motivantes.

## DIVIRTÁMONOS HACIENDO BURBUJAS

### Objetivo

- Esta actividad estimula el área social fomentando la recreación.

### Desarrollo

Mezcla de jabón y agua, que cada niño tenga cualquier objeto circular para hacer burbujas (alambre redondo, mango de tijeras).

Después agitar el jabón, inicia a producir burbujas.

### Sugerencias

Se pueden hacer figuras de diferentes tipos como cuadradas, triangulares e inclusive con cualquier otra figura que al niño le llame la atención.

## ¿DÓNDE VENDEN?

### Objetivo

- Esta actividad estimula el conocimiento de las ocupaciones sociales y la capacidad de deducción.

### Desarrollo

Prepara por lo menos dos listas de objetos y alimentos, y a medida que vas leyendo cada cosa el (los) niño (s) te tendrán que ir contestando rápidamente el nombre del lugar donde lo venden. Se debe realizar en forma ágil de lo contrario el juego puede formarse aburrido.

### EJEMPLO:

Pescado-Pescadería

Cuaderno-Papelería

Zapatos-Zapatería

Collar-Joyería

Remedio-Farmacia

Carne-Carnicería

etc.

### Sugerencias

Pueden variar el juego, al indicar como se le llama a la persona que atiende el lugar mencionado.

Carnecería- carnicero

Panadería- panadero

Zapatería-zapatero

etc.

## ¿QUIÉN ERES?

### Objetivo

- Estimular el conocimiento de los oficios y activar la capacidad de deducción

### Desarrollo

Para este juego se necesitan varios niños.

Haz salir a uno de los niños de la habitación y elige un oficio cualquiera.



Discute con el resto de los niños las características de ese oficio, aportándoles precisiones. Señala entre todos al niño que representara el oficio escogido. Haz regresar al niño que había salido, el cual formulara una serie de preguntas al que representa el oficio. Este último le responderá, dando en caso necesario algunas indicaciones. Cuando no sea capaz de responder alguna pregunta, le ayudará otro de los niños. El que está adivinando tiene derecho a quince preguntas para tratar hallar la respuesta.

#### Sugerencias

El juego puede tratar no solo de oficios, sino de adivinar el nombre de algún animal, de un lugar, comida o persona.

### ¡A LA UNA, A LAS DOS Y A LAS TRES!

#### Objetivo

- Estimular el espíritu de competencia en un ambiente constructivo..

#### Desarrollo

Si no es buen tiempo para salir y los niños han estado mucho tiempo dentro del aula, organiza una carrera dentro del salón, los competidores deben recorrer el espacio donde se va a jugar tocando un objeto de color verde, por ejemplo, o con cualquier característica que se designe, de lados planos, de textura rasposa, de forma redonda, etc. Al final de la competencia deben contar cuantos objetos toco cada participante, el ganador será el que toque o encuentre mas objetos con la característica requerida

#### Sugerencias

Puedes sustituir este juego por una carrera de vasos desechables: cada participante dispone de un vaso desechable. Luego coloca el vaso boca abajo y dibuja en la base una cara. Coloca una tabla grande o un cartón resistente

inclinado, con poco declive. Pon una canica debajo de cada vaso y déjalo deslizarse desde la parte superior de la pendiente. Hagan competencias luego de adquirir la práctica y cambia el declive para realizar carreras más rápidas o lentas.

## IMITEMOS ANIMALES

### Objetivo

- Estimular la interacción social.

### Desarrollo

Divide a tu grupo en dos. Tomarán parte en una comedia haciendo movimientos y sonidos de animales, ya sea espontáneamente o repitiendo lo que los niños de su grupo le van diciendo.

Antes de comenzar debes calentar al grupo diciendo que sus integrantes reparen, corran, se agachen, troten en el mismo sitio, etc.

Ayúdalos pensando en animales específicos para representar como pájaro, vaca, gato, león, etc. Sin no se ponen de acuerdo, sugiéreselo en secreto a uno de los grupos para que el otro no se entere.

El otro grupo tendrá que adivinar el animal que se esta simbolizando.

A cada niño se le debe da la oportunidad de representar un animal.

### Sugerencias

Si tienes niños de mayor edad, pueden representar héroes de películas o personajes de caricaturas.

## ¿ES DULCE O ES SALADO?

### Objetivo

- Familiarizar al niño con diferentes conceptos tanto de categorías como de sabores en los alimentos y aprender a discriminar.

### Desarrollo

Elabora un lista grande de alimentos dulces y salados. Luego ve leyéndoles alimento por alimento y al enunciar cada uno, ellos deberán ir diciendo si es dulce o salado. Comienza con alimentos sencillos, y poco a poco añade otros que contengan tanto ingredientes dulces como salados.

### Sugerencias

Puedes hacer listas de alimentos con diferentes categorías: ácidos, amargos, picantes, frutas, verduras, harinas, etc.

## ¿CÓMO QUIERES CRUZAR LA FRONTERA?

### Objetivo

- Promover la socialización del grupo y desarrollar su capacidad de observación.

### Desarrollo

El grupo forma una rueda y un compañero sale.

A los participantes les decimos ¿Cómo quieres cruzar la frontera?, tienen que contestar diciendo algo que tiene el compañero sentado a su izquierda, un color, tipo de ropa, lentes, su posición o lo que este realizando. Por ejemplo:

VOLUNTARIO: ¿cómo quieres cruzar la frontera?

PARTICIPANTE: Con lentes ( porque el compañero de al lado trae lentes)

### Sugerencias:

Se puede cambiar la pregunta por ¿Cómo vas a entrar al cielo? O ¿Cómo quieres salir al recreo?.

## PASAR LA FRUTA

### Objetivos

- Estimular la interacción social al ponerse en contacto con los compañeros para lograr un fin.

### Desarrollo

Todos de pie forman una rueda.

Explica entonces que el juego consiste en pasar la "fruta", que puede ser una pelota pequeña o una bola de estambre, se la irán pasando de uno en uno hasta que regrese al guía que inició la ronda.

Sólo una condición: nunca se pueden usar las manos ni los brazos, hay que tomarla con el cuello, apretándola con el mentón, y así debe dar la vuelta de cuello en cuello.

### Sugerencias

Si el grupo es muy grande puedo utilizar varias "frutas".

La condición para pasar la fruta puede variar, tal vez una vez con las rodillas, otra pasársela con los brazos encogidos, etc.

## ENHEBRARSE Y DESENHEBRARSE

### Objetivo

- Integra al grupo, desarrollar su habilidad motriz.

### Desarrollo

Se necesitan dos cucharas y estambre o hilo.

Los participantes se colocan en dos hileras iguales.

Tomamos una cuchara y le atamos un pedazo de estambre un poco más largo que la hilera, y se la damos al primer jugador.

El juego consiste en meter la cuchara por el cuello de la camisa, o la prenda que tengamos, sacarla por la manga y dársela al compañero que sigue, que hará lo mismo, y así hasta que toda la hilera quede enganchada.

Gana la hilera que tenga a todos sus integrantes enganchados con el estambre.

#### Sugerencias

No solo se puede competir para enhebrarse los compañeros sino también para desenhebrarse.

Recuerda que no se vale ayudar entre compañeros.

### LA CIUDAD: CONVIRTAMOS LA CANCHA EN LAS CALLES DE LA CIUDAD.

#### Objetivo

- Esta actividad estimula la recreación y el cumplimiento de normas de respeto social.

#### Desarrollo

En un espacio considerable (canchas, campo de fútbol) coloque señales, simulando las calles de una ciudad, conos de prevención, señales de tránsito (para, prohibido girar a la izquierda, a la derecha, glorieta, no estacionarse, cruce de peatones, etc.)

Marque los carriles, semáforos.

#### Sugerencias

Posteriormente caminando o en algún medio de transporte (triciclo) realicen el recorrido de la zona simulada, algunos niños pueden ser policías de tránsito, empleados de gasolina.

## GRITEMOS NUESTRO NOMBRE

### Objetivo

- Esta actividad estimula el amor propio.

### Desarrollo

Explicar al niño que debe estar orgulloso de su nombre y lo celebraría diciendo su nombre varias veces:

- Que grite su nombre.
- Diga su nombre a la vez que se ríe.
- Que el niño mueva la cadera al tiempo que dice su nombre.
- Que el niño gruña su nombre.
- Que el niño aullé su nombre.
- Que diga su nombre muy lentamente y lo alargue.
- Que el niño cante su nombre.
- Que el niño aplauda su nombre.

### Sugerencias

Mientras el niño grita su nombre, los demás le pueden hacer eco, bailar, aplaudir, reír, etc.

## ¿EN QUE NOS PARECEMOS?

### Objetivo

- Esta actividad estimula el descubrimiento a diferentes a partir de la propia imagen.

### Desarrollo

Distribuye a los niños por parejas (preferentemente del mismo sexo) Se les darán 3 minutos para que descubran el mayor número posible de similitudes entre ellos.

Los ganadores serán los que hayan encontrado el mayor número de similitudes.

EJEMPLO: Los dos tenemos los ojos café, a los dos se nos ha caído un diente, traemos calcetines blancos, zapatos de correa, etc.

#### Sugerencias

Pueden realizar el juego pero encontrando las diferencias entre ellos.

### PERPLEJOS DE LUZ

#### Objetivo

- Esta actividad promueve su desarrollo.

#### Desarrollo

Utilizando un objeto brillante, por ejemplo, un sartén, una tapa, un espejo pequeño, se mostrara a los niños como atrapar un rayo de luz y dirigirlo a otra parte, la que el guste.

#### Sugerencias

La persona que tenga el reflector reflejara en alguno de sus compañeros la luz y si lo logra, el alumno señalado con la luz cumplirá un castigo o encomienda, como por ejemplo: saltar en un pie, recitar el alfabeto, etc.

Luego será su turno con el reflector.

### 3.3 JUEGOS PSICOMOTORES

#### PINTANDO CON LOS DEDOS

##### Objetivo

- Esta actividad no solo estimula la motricidad fina, sino también la creatividad y la noción causa efecto.

##### Desarrollo

Pintar con los dedos es la actividad artística clásica entre los niños de un año y dos años y medio. Ellos lo disfrutan tanto por sus sensaciones como por la causa-efecto que originan los diseños que van haciendo.

##### Sugerencias

Pintando con crema de afeitar: a muchos niños de esta edad no les gusta ensuciar sus manos con pintura pero casi invariablemente les encanta pintar con crema de afeitar, una crema que huele bien, que sea suave, espumosa es casi irresistible. Tiene la gran ventaja de que es muy fácil de limpiar, y dejando todo, incluyendo al artista mas limpio y oliendo mejor que antes que comenzara a pintar. Asegúrate de lavar sus manos después para evitar cualquier irritación de la piel.

Los niños pueden pintar encima de la mesa, en bandejas o latas de hornear, para minimizar el grado de suciedad.

Para darle variedad existen unos colores que se le hecha a la comida (pintura comestible) que pueden ser mezclados en la espuma y de esta forma crear lindos colores pasteles.

#### CASAS DE JUGUETE

##### Objetivo

- Esta actividad estimula la motricidad gruesa.



### Desarrollo

Las casas de juguetes son sitios para dar rienda suelta a la imaginación; en ella podrán jugar al papá y a la mamá, a la oficina; ser un buen escondite, un fuerte, un barco, un sitio privado, la sede de un club, etc. Es importante que en la construcción de estas casas participen tanto niños como niñas. Será más importante para sus hijos si el papá ayuda a construirla no importa cuán pequeño sea. Puedes ayudarle desde una simple casa hecha con asientos y una tela grande que sirva de techo, hasta una bien elaborada para colocar en un árbol.

### Sugerencias

La casa pequeña: utiliza un árbol o una cerca como apoyo o respaldo firme y arma una casa de cartón a nivel del suelo. Usa cajas viejas de cartón en un buen estado y una cinta adhesiva resistente. Esta estructura resultara temporal ya que no resistirá mucho tiempo expuesta al sol, al agua y lógicamente al trajín de entrar y salir permanentemente.

## EL OSO SALTARIN

### Objetivo

- Esta actividad estimula el desarrollo de la coordinación ojo-mano.

### Desarrollo

Extiende una toalla grande en el piso; colocando el oso (u otro muñeco) en el centro de la toalla y dile que el oso va a saltar.

Pídele al niño que sostenga una punta de la toalla, mientras tú tienes la otra, diciendo "Uno, dos, uiii", y levantas la toalla en el aire haciendo brincar el muñeco. Prácticalo hasta que el niño entienda que cuando dices "uiii" debe levantar la toalla. Es importante mantener el oso en la toalla.

Después de varias veces, mueve la toalla cada vez más alto.

Mandar hacia arriba el oso y al mismo tiempo tratar; de que caiga en la toalla, ayuda mucho a la coordinación ojo-mano.

#### Sugerencias

Una vez que domine el juego, ve colocándole a la toalla más muñecos.

### UNA TELARAÑA PARA HACER EL DIA DE LAS BRUJAS

#### Objetivo

- Esta actividad estimula la motricidad gruesa.

#### Desarrollo

Consigue una madeja de lana negra y partiendo de un objeto grande que se encuentre en el centro del área de juegos (silla, Escritorio) empieza a tejer una telaraña con los niños, la cual pasará por patas de asientos, por encima de mesas, detrás de lámparas a distintas alturas y siempre volviendo al centro como si fuera una telaraña. Luego haz que los niños pasen de uno en uno por esa telaraña sin quedarse enredados.

#### Sugerencias

Cuelga arañas de plástico, insectos de catón o también de plástico y pídeles a los niños que los atrapen.

Recorta una pequeña mosca, pégala en un sitio escondido y diles que busquen una mosca para el almuerzo.

### EL TUNEL DE LA PELOTA

#### Objetivos

- Esta actividad estimula la coordinación ojo-mano.

### Desarrollo

Necesitas tres o cuatro personas para este juego. Hermanos mayores, amigos y vecinos disfrutarán jugando con ustedes.

Pídeles a los niños que se paren en líneas con sus piernas abiertas. Una persona podrá ubicarse al final del túnel para recibir la pelota.

Muéstrale al niño como se hace rodar la bola a través del túnel de piernas hacia el que esta listo para recibirla.

Continua jugando hasta que el niño pueda rodar la pelota sin ayuda.

Deja al niño tener un turno para que sea él quien reciba la pelota.

### Sugerencias

Si no consigues amigos para hacer el túnel, utiliza asientos; el niño envía la pelota y tú la recibes.

## HUEVOS DE DINOSAURIOS

### Objetivo

- Esta actividad estimula la motricidad fina y el conocimiento sobre los animales ovíparos.

### Desarrollo

Haz en una cartulina esquemas de huevos de 18 X 11 cm. para que los niños delineen; dale a cada niño un pedazo de papel para que calque y luego colorean el huevo.

Mientras llevan acabo está actividad, háblales de los dinosaurios, donde vivieron, como se encuban y nacen los animales ovíparos.

Luego consigue un dibujo o lamina de dinosaurios que a la vez puedan colorear.

En el centro de cada huevo corta una X, pega la lamina de dinosaurio a un palo y hazlo pasar como lamina y todo a través de la X explicándoles a los niños

que así eran cuando salían del huevo los dinosaurios y que en general de esta manera nacen todas las aves.

#### Sugerencias

Ten plastilina y pon a los niños hacer dinosaurios y huevos.

### EL SEÑOR BOMBA

#### Objetivo

- Esta actividad estimula la identificación de las partes del cuerpo.

#### Desarrollo

Consíguete unas bombas de inflar y tenlas listas.

En un pliego de cartón dibuja varis óvalos de la cara, unos ojos, narices, bocas, brazos, piernas, pies y manos, todos del tamaño correspondiente a la cabeza y a la bomba que inflaste.

Solicítales que te ayuden a recortar cada una de las partes y luego entrégale un juego a cada niño pidiéndole que arme su propio señor, pegando cada una de sus partes.

#### Sugerencias

Elabore todos los accesorios que le quieran añadir al señor, con hilos o lanas de colores como pelo, cinturones, botones, zapatos, etc.

### DIBUJA CONMIGO UN LINDO PAISAJE

#### Objetivos

- Esta actividad estimula la ubicación en el espacio.

### Desarrollo

Dale al niño una hoja de papel, un lápiz, colores y una goma. Haz que el niño dibuje motivos familiares como: casa, árbol, nube, sol, etc., pero diciéndole el lugar que debe ocupar cada elemento.

#### EJEMPLO:

Dibuja una casa en el centro de la hoja. Traza un camino desde la puerta de la casa hasta la parte de abajo del papel y dibuja tres flores al borde del camino. A hora en la parte de abajo hacia la izquierda dibuja un gatito, y en la parte de arriba pero en el lado derecho haz un pájaro. Después dile: pinta una nube grande por encima de la casa ocultando la parte de abajo del sol. Dibuja un árbol justo en el borde izquierdo de la mitad de la hoja.

Ve dando las informaciones poco a poco, proporcionando al niño el campo suficiente para dibujar lo que haz dicho. Después pídele que coloree el dibujo utilizando los colores que el quiera. Si son varios niños discutan en grupo la interpretación que cada uno le dio a las instrucciones.

### Sugerencias

Deja que el niño, después, haga un dibujo y te lo comente donde su ubica cada una de las cosas que pintó. Luego podrá recortar cada objeto y cambiar las veces que quiera su ubicación.

### COMO LO HACE MI GEMELO

#### Objetivo

- Esta actividad estimula el desarrollo de la coordinación de movimientos y la literalidad.

### Desarrollo

Consigue un espejo grande, una silla, una caja con tapa, algunos objetos de tamaño pequeño, una cinta o un cordón.

Coloca la caja y la tapa sobre la silla, además de los objetos que haz reunido y que han de caber en la caja. Instala la silla a un metro del espejo. Mirándose en este y viéndose por lo tanto, actuara al revés, tendrá que colocar los objetos al interior de la caja. Ponle la tapa y áatala luego con un cordón o una cinta.

#### Sugerencias

Debido a que este juego exige una gran concentración por parte del niño, es preferible limitar la prueba a unos pocos minutos.

### GRANDES ESCULTORES

#### Objetivos

- Esta actividad estimula la creatividad y la motricidad fina.

#### Desarrollo

Dale a cada uno de los niños una barra grande de jabón barato y un cuchillo poco afilado. Los motivos de las esculturas pueden mantenerse en secreto ( una casa, un animal, una persona) y los demás trataran de adivinarlos. Las esculturas terminadas pueden servir como decoración del baño. No botes los residuos del jabón; guárdalos haciendo una bolita, esta servirá nuevamente como jabón para la bañera.

Esta actividad requiere supervisión.

#### Sugerencias

Con masa, barro y plastilina también puedes hacer esculturas.

### ¿QUÉ ESTAS HACIENDO?

#### Objetivo

- Esta actividad estimula el desarrollo de la motricidad gruesa y la capacidad de deducción.

### Desarrollo

Elabora con los niños una serie de tarjetas con palabras (verbos) que indiquen acciones: correr, bailar, caer, etc. Una vez que tengan un buen número de ellas, uno de los niños elige una tarjeta del montón, la lee (si todavía no sabe leer, léesela tú) y debe realizar la actividad que la palabra indica. El que adivina que esta haciendo se queda con la tarjeta y pasa actuar.

Si no logran adivinar, la tarjeta se coloca bajo el montón y pasa otro a representar la siguiente.

Ganará el que más tarjetas tenga.

### Sugerencias

También se pueden escribir frases en las tarjetas. Por ejemplo: Da palmadas; da tres brincos; pon la tarjeta sobre tu cabeza; apaga la luz, arrodíllate y luego siéntate.

## EN UN DIA DE VIENTO

### Objetivos

- Esta actividad estimula la recreación y la motricidad.

### Desarrollo

Aprovecha un día de viento para invitar a todos los chicos y adultos a elevar cometas. Acompañen la actividad con una deliciosa bebida y galletas. Frecuentemente los cometas más baratos son los que mejor se elevan. Se dará un premio al cometa más alto que vuele, al mejor cometa hecho en casa.

### Sugerencias

¿Porqué vuelan los cometas? Antes o después de elevar los cometas cuéntales a los niños, por qué vuelan los cometas, por qué necesitan cola y por

qué es necesario jalar la cuerda para que ganen altura. Busca la palabra cometa en el diccionario o enciclopedia.

## TU CASTILLO ES EL MIO

### Objetivo

- Esta actividad estimula el equilibrio y la agilidad en el desplazamiento.

### Desarrollo

Reúne varios niños en un lugar amplio pídele a cada uno que marque su espacio más o menos a medio metro de distancia entre uno y otro; puede hacerlo con una piedra blanca o con un ladrillo si es en el pavimento.

Explícale que ese lugar que cada uno marco es su casillo, el juego consiste a que a una orden tuya (puedes imitar el sonido de las cornetas que anunciaban la llegada del rey). Cada uno debe cambiarse de castillo tomando la mano del vecino, quien puede por fuera del sitio marcado y sale del juego.

### Sugerencias

El juego anterior puede llevarse acabo también pidiendo a cada niño que una vez marcado su espacio escoja el nombre de un pez para jugar al río revuelto. Tú eres el pescador y recorres el lugar mencionando a los peces, el jugador nombrado debe apresurarse a colocarse detrás de ti. Cuando el pescador grita río revuelto todos corren a buscar uno de los espacios marcados en el piso. Si tu encuentras un sitio, el pez que queda sin lugar deberá pasar a ser pescador y el juego continúa.



## EL JUEGO DE PALILLOS

### Objetivos

- Esta actividad estimula la coordinación viso-motriz.

### Desarrollo

Consigue una caja de palillos de un mismo color y agrégale un solo palillo de color diferente. Agítala y bota sobre una mesa de manera que queden desordenados.

Reúne los niños alrededor de la mesa y comienza el juego.

Cada participante debe tomar el mayor número de palillos sin que ningún otro se mueva. Tan pronto como haga mover el conjunto, pasa el otro.

Se empieza utilizando la punta de los dedos hasta alcanzar el palillo de color. A partir de este momento se puede usar este para liberar los demás y hacerlos rodar.

### Sugerencias

Puedes hacer este mismo número pero con cartas.

Para finalizar es importante mencionar que el niño al actuar con sus compañeros sobre el entorno, desarrolla sus habilidades, experimenta, tiene aciertos y errores, y de ellos aprende y compara sus conocimientos pero sobre todo los enriquece, entonces si ese procedimiento placentero y natural, el que el niño responde espontáneamente, el docente lo incluye a los objetivos de su trabajo dentro del salón de clases, tendríamos un método de enseñanza dinámico y adecuado a la vida infantil: que es el juego.

### **3.4. EL JUEGO UNA METODOLOGÍA PARA LA ENSEÑANZA CONVENCIONAL DE LA LECTO-ESCRITURA.**

Leer no es simplemente trasladar el material escrito a la lengua oral; eso sería una técnica de decodificación. Leer, de acuerdo al enfoque comunicativo y funcional, significa interactuar con un texto, comprenderlo y utilizarlo con fines específicos.

De acuerdo con esta definición de lectura, entonces escribir no es trazar letras sino organizar el contenido del pensamiento para que otros comprendan nuestros mensajes. Leer y escribir son dos actos diferentes que conforman las dos caras de una moneda. Leemos lo que ha sido escrito por otros o aquello que nosotros mismos hemos escrito.

Escribimos lo que queremos que otros lean o aquello que nosotros mismos queremos leer posteriormente.

Así concebidas, la lectura y la escritura difieren del enfoque tradicional, pero ahora de acuerdo con el enfoque comunicativo y funcional, si se logra que desde el principio de su escolaridad el niño busque darle sentido a lo que lee, aprenderá a leer comprensivamente.

Entre las dificultades que enfrentan los maestros al inicio del proceso formal de la adquisición de la lectura y escritura, está la heterogeneidad de niveles de conceptualización de la lectura y escritura con que ingresan los niños a la escuela primaria, los cuales analizaremos en este capítulo, pues estos pueden marcar una diferencia, entre los alumnos y para el maestro, al ampliar o mostrar un panorama incipiente de lo que representa la función de la lecto- escritura para los niños.

Dentro del proceso de la aprendizaje de la lectura y la escritura es relevante la función de los métodos de enseñanza que utilizan los maestros, dado que marcan la forma en que se aprendió anteriormente, es decir las experiencias pasadas, que se adaptan a las condiciones presentes, entre ellas experiencias generadas en nuestro país, en otros países, pero sobre todo de la práctica en el aula. En este capítulo están descritos los métodos de enseñanza que se utilizan actualmente en nuestras escuelas.

Sabiendo que la lectura y la escritura son de gran importancia y que de estos procesos depende en gran medida el desarrollo intelectual del individuo, son necesarias actividades que conviertan ese proceso de apropiación de la lecto-escritura en un trabajo gratificante, significativo y placentero para el niño, y una estrategia adecuada es el juego, que de acuerdo con el constructivismo, es una actividad interesante y necesaria que otorga gran experiencia al alumno, pues si bien es que el niño es constructor de sus propios aprendizajes al actuar en su entorno, también es verdad que el alumno no aprende aisladamente sino de manera grupal, interactuando en su medio y con las personas que lo rodean, dado que con ellos comparte, procesa y transforma la información con que cuenta y no solo la acumula para sí.

## Conclusión

Para finalizar el capítulo es de gran importancia considerar la influencia que ejerce el juego en la vida del niño, como se presenta en este tercer capítulo, algunos aspectos que se desarrollan en el área cognitiva, socio-afectivo y psicomotora.

Estos sirven para desarrollar funciones generales, como los sentidos, los sentimientos, la atención, los movimientos, etc. Otros tienden a desenvolver funciones más especiales, como la sociabilización.

Se debe reconocer que el juego es uno de los mejores medios para aprender a trabajar, hay ciertos juegos en cuya preparación entran cantidad de actos que implican un verdadero trabajo a causa de dificultades que es necesario vencer. El secreto está en despertar el interés y el entusiasmo por el trabajo.

La escuela debe utilizar esta actividad si quiere contribuir en la conducta de los niños, tomando ésta como una actitud de recreación del educando, ante las diversas situaciones de su vida.

El niño vive plenamente cuando juega y su aprendizaje es más eficaz al utilizar esta actividad.

Si se atiende inmediatamente a los alumnos que presenten rezago educativo en cualquier esfera de su personalidad (psicomotora, afectiva, cognitiva y social) estarás garantizando en un alto índice los resultados fructíferos de tu labor docente.

La lectura es indispensable para la vida cotidiana, para comprender contextos, entender situaciones, ya que permite desarrollar una serie de aptitudes útiles en la vida escolar y extraescolar del niño.

En el capítulo cuarto se presentaran una gran variedad de juegos que se sugieren para reforzar a los alumnos que presenten rezago en la lectura y escritura, o que requieran desarrollar sus habilidades en el grupo de conductas instrumentales, psicomotrices, operativas y de comunicación.

El modelo de presentación de estos juegos es el siguiente:

- ❖ En primer lugar se encuentra el nombre del juego.

- ❖ Enseguida se presenta el campo de aplicación al que está destinada la actividad.
- ❖ Se presenta el objetivo el cual marca la conducta esperada y las condiciones requeridas para ello.
- ❖ A continuación encontrarás el uso, o sea si el trabajo se puede realizar individual o en colectivo.
- ❖ Se dan algunas sugerencias sobre la manera de dirigirse a los alumnos para que realicen la actividad.
- ❖ Se presentan también los materiales y herramientas indispensables que se deberán emplear para la construcción de estos recursos.

En este capítulo también se encontrarán un panorama general de los métodos que sirven para la enseñanza de la lecto escritura en la escuela primaria, así mismo las técnicas más usuales que los docentes utilizan para la enseñanza de las letras.

También mencionaremos como el juego debe tener una gran importancia para el desarrollo del niño dentro de la escuela primaria.

## **CAPITULO IV**

# **EL JUEGO UNA METODOLOGÍA PARA LA ENSEÑANZA CONVENCIONAL DE LA LECTO- ESCRITURA.**

## **4. 1 - LA LECTO-ESCRITURA PRIORIDAD EN LA ESCUELA PRIMARIA.**

La lectura y escritura consideradas como el pilar para la adquisición de todo conocimiento, y aún más como fuentes de placer de las que pocas personas aprenden a disfrutar, requieren que los iniciados en este proceso adquieran firmemente todos los elementos que los conforman para que en su aplicación se logren las metas propuestas.

Si al niño se le presenta la lectura y la escritura en forma de juego, alegre y con material llamativo el niño encontrará en ella ese pilar fundamental y básico para su formación, así como la manera de satisfacer sus intereses lúdicos, disfrutando de la lectura como una diversión más en su ambiente familiar.

Los diversos métodos de enseñanza –aprendizaje de la lecto –escritura que han mantenido su vigencia en el tiempo y en el espacio, es producto en gran medida de las bases que los sustentan, de su fortalecimiento y enriquecimiento paulatino a través de la práctica.

Se puede afirmar que los métodos de enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura constituyen una síntesis histórica de experiencias pasadas, que se adaptan a las condiciones presentes.

En los métodos de la enseñanza de la lecto-escritura concurren aportaciones y experiencias generadas en nuestro país y en el exterior, así se puede citar la labor de destacados educadores como María Montessori, Gregorio Torres Quintero, entre otros.

## 4.2 - METODOS PARA LA ADQUISICON DE LA LECTURA Y ESCRITURA

Los métodos de enseñanza de la lecto – escritura se basan entre otros en los siguientes elementos.

- La asociación que permite vincular la imagen como el sonido, el movimiento del ojo y la mano, lo que facilita el aprendizaje en el niño.
- Los procesos que estimulan la memorización de figuras, sonidos, letras, palabras y frases, cuestión que acelera el aprendizaje de la lecto-escritura.
- El estudio de las características sensorceptivas, motoras y del lenguaje del niño, a partir del cual se recurre el ensayo de mecanismos diversos que propician el aprendizaje, como son el ritmo, la armonía, los tiempos asociados a los trazos, rimas, cantos, etc., que en conjunto representan apoyos insustituibles en el aprendizaje proceso enseñanza-aprendizaje.
- La facultad lúdica propia de la niñez, la cual se canaliza en la organización de múltiples juegos que inducen al aprendizaje de la lecto-escritura.
- Las actividades extraclase de acuerdo con las experiencias tenidas, den ser debidamente calculadas, mínimas y graduadas, de tal suerte que do abrumen al niño y que el grado de complejidad sea accesible a manera de estimular su interés hacia el aprendizaje presente y futuro.

Vale la pena señalar que en las tendencias de la educación básica, se deja un lugar importante a métodos de enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura



como el onomatopéyico, el global de análisis estructural, el ecléctico, el silábico, el Minjares y el socio genético que es el más utilizado en la actualidad.

### 4.2.1 Método onomatopéyico

(PROFR. GREGORIO TORRES QUINTERO)

El método onomatopéyico fue adoptado, desarrollado y promovido por el ilustre educador mexicano Gregorio Torres Quintero, y constituye un método para la enseñanza de la lecto-escritura que se difundió desde la primera década del presente siglo. Conviene tener en cuenta que en este método subyace una concepción asociacionista del aprendizaje. Esta supone que las ideas que se experimentan juntas tienden a quedar asociadas. La asociación que propone este método es múltiple: Onomatopeya-letra-grafía.

En este método se busca que el niño ante la letra aprenda a asociarla con su onomatopeya y al hacerla la identifique con toda una situación que le dará significado.

Se supone entonces que mediante el ejercicio repetido se fortalecerán las asociaciones.

#### 4.2.1.1 - Características del método Onomatopéyico

Las características que en él ocurren, lo hacen ser de fácil manejo y aplicación lo que le ha permitido mantener su vigencia y utilidad hasta nuestros días. De ellas se afirma que es:

### Fonético

Porque en él se emplea el sonido de las letras y no sus nombres, por tanto su fonetismo es onomatopéyico, es decir que el sonido de las letras se obtiene a partir de una imitación fónica de los ruidos y voces producidos por los hombres, los animales u objetos y en general por la naturaleza misma.

### Analítico

Porque en su aplicación verbal u oral, las palabras se descomponen en sílabas, tal descomposición no aparece en forma de texto, es decir, se recomienda que se practique en las lecciones orales, en las cuales se invita al niño a que localice la onomatopeya, la pronuncia y la asocie a las sílabas con las que formara palabras completas. Así este ejercicio de identificación y asociación de un sonido onomatopéyico por sílabas corresponde a la característica analítica del método.

### Sintético

En virtud de que el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura parte del aprendizaje de los elementos más simples de la palabra es decir la letra o la sílaba, el niño dispone así de los elementos para integrar las palabras, y con esto se familiarizara con la forma y estructura del idioma, logrando de esta manera el ejercicio de síntesis.

### Simultaneo

La simultaneidad en la enseñanza de la lecto-escritura es una característica del método que la facilita, ya que cada letra que se pronuncia, puede escribirse al mismo tiempo por los alumnos; así la unión del sonido con su correspondiente grafía, facilita el aprendizaje de ambos. La simultaneidad se manifiesta en la primera fase de la enseñanza.

Para la aplicación del método onomatopéyico la secuencia que se considera la más adecuada, se compone de tres etapas:

\* Primera etapa. Ejercicios preparatorios

Consiste en el desarrollo de los ejercicios preparatorios requeridos para lograr mejores resultados en el proceso enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura.

\* Segunda etapa. Ejercicios y elementos para la adquisición de la lecto-escritura.

En ella se procede a la enseñanza de las letras iniciando con las cinco vocales, una a una, enseguida se continua con la enseñanza de las consonantes.

\* Tercera etapa. Ejercicios de afirmación y consolidación del aprendizaje de la lecto-escritura.

En esta etapa se integran una serie de ejercicios, por medio de juegos se combinan las letras para formar sílabas, palabras, frases y enunciados orientados a la afirmación y consolidación del aprendizaje de la lecto-escritura.

#### 4.2.1.2 Ventajas y desventajas del método onomatopéyico

Ventajas

Los seguidores de este método firman que las ventajas que ofrece son las siguientes:

- Es fácil en su aplicación tanto para el profesor como para el alumno, e inclusive es accesible para la participación del padre de familia.
- Ha sido el de empleo más generalizado en México, lo que le ha dado una proyección y difusión en el ámbito nacional e internacional.
- Permite que el niño ejercite y desarrolle sucesivamente el oído, los músculos bucales, la vista, la mano y al mismo tiempo la memoria.
- Propicia el desarrollo de múltiples ejercicios de conservación, repetición, articulación de sonidos, actividad motriz, etc.
- Su metodología en la base previa considera el desarrollo neuromuscular como un prerrequisito para la adquisición de la lecto-escritura.

Propicia y facilita el proceso enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura por medio de una serie de actividades lúdicas, como por ejemplo, formar letras con semillas ( frijoles, lentejas, etc. ), elaborar letras con plastilina o barro, formar palabras con diferentes letras de colores e iluminar éstas, a fin de combinarlas para formar palabras.

#### Desventajas:

Con respecto a las desventajas que el método presenta, se dice que:

- Si el maestro no induce adecuadamente al niño en los ejercicios de silabeo, se corre el riesgo de que el aprendizaje de la lecto-escritura sea defectuoso.
- Brinda mayor peso a la lectura, dejando en segundo termino a la escritura, con lo que se deja de lado la simultaneidad que es una característica básica de los métodos de enseñanza de la lecto-escritura.

- A pesar de ser un método fónico no existen onomatopeyas para algunas letras ( d, r suave, x, k, y, w ), recurriéndose por tanto a la asociación de dibujos para fijar la letra.
- La unión de letras en palabras es un poco árida y hasta cierto punto desagradable, puesto que exige al niño un mayor esfuerzo de abstracción, que si no es realizado, se propicia la mecanización.
- Al poner la lectura mecánica, se tarda la lectura inteligible e inteligente por parte del niño.
- Considera a la adquisición de la lectura como un proceso de asociación mecánica, no como un proceso de construcción cognitivo por parte del niño.

#### 4.2.2 Método global de análisis estructural

(Max Molina fuentes)

En este método el concepto de aprendizaje que subyace, aunque reconoce las particularidades de la mente infantil, se reduce al simple asociacionismo: busca que el niño aprenda a leer y a escribir asociando una frase o palabra con la imagen que representa, se trata de un asociacionismo ideovisual. ( SEP. 1992)

Ovidio Decroly adaptó y perfeccionó la globalización al incorporar a los contenidos escolares una serie de juegos y estímulos adecuados a las necesidades del niño, esta manera de enseñanza fue evolucionando, hasta alcanzar en 1940 su máxima expresión. Por otra parte en México, el Doctor Manuel Flores, planteó un método similar llamado Analítico de Palabras en el año de 1884, fundamentos que sustentan al método Global de Análisis Estructural.

Finalmente Max Molina, recopila las experiencias pasadas y Brinda una nueva versión de este método, que nos toca analizar.

Entre las características del método Global de Análisis Estructural, están las siguientes

- Es global, porque parte de un todo que tiene significado definido y que le proporciona al niño una idea completa.
- El análisis constituye uno de los procedimientos básicos, que utiliza la visualización del todo para llegar a cada uno de sus elementos.
- Se denomina estructural, porque se parte de una estructura general para desprender el conocimiento mediante el análisis de las partes que lo forman, y la interrelación de éstas entre sí.
- El método pretende prever desde su inicio el hábito de leer y pensar, siendo esto básico en el desarrollo del niño.
- Conviene señalar que el método parte de lo simple a lo complejo, de lo concreto a lo abstracto; considera además los intereses y necesidades vitales del niño y tiene presente las vivencias y juegos como recursos complementarios para el aprendizaje

En resumen en éste método se emplean como procedimientos básicos la visualización, el análisis y la síntesis; siendo la observación una de las acciones más importantes de donde se parte para poner en juego la actividad mental del niño.

#### 4.2.2.1 Ventajas y desventajas del método global de análisis estructural

##### Ventajas

- Permite al profesor que los alumnos adquieran la lecto-escritura como un juego, es decir que aprenden divirtiéndose.
- Se considera el sincretismo infantil, utiliza y favorece su evolución, mediante los ejercicios de observación y análisis
- Estimula al alumno a comprender desde el inicio del aprendizaje de la lectura, esto le permite leer cada vez más con mayor profundidad.
- En la aplicación del método global de análisis estructural, el profesora no necesita decirlo todo, ni conducir a los alumnos paso a paso, toda vez que estos han asimilado la vía del análisis y de la construcción, el alumno realiza por sí mismo gran parte del trabajo.

##### Desventajas

- El desconocimiento del método global por parte del profesor origina la aplicación incorrecta del mismo, repercutiendo todo esto en el aprendizaje de la lectura, escritura y la ortografía.

- Algunos profesores al aplicar este método, presentan enunciados ajenos a los intereses y experiencias del niño, razón por la cual, no resulta atractivo para él, repercutiendo esto en su aprendizaje.
- La aplicación exitosa del método global de análisis estructural requiere gran cantidad de material didáctico, individual como de grupos.

### 4.2.3 Método ecléctico

(MAX MOLINA FUENTES Y MARIA DEL CARMEN OLIVARES ARRIAGA)

El método ecléctico, fue aplicado por primera vez por su autor, el Dr. Vogel en la ciudad de Leipzig ( Alemania ), sufriendo una serie de innovaciones a través del tiempo a partir de las aportaciones efectuadas por el profesor Max Molina Fuentes y la profesora María del Carmen Olivares Arriaga.

El eclecticismo ha sido concebido como una tendencia cuyo objetivo consiste en simplificar el aprendizaje de la lecto-escritura, empleando en análisis y la síntesis, de manera que el alumno reconozca las palabras y al mismo tiempo comprenda lo leído.

Las características fundamentales del método se resumen a continuación:

- Constituye una síntesis del método analítico y sintético, con el objeto de proceder a un ejercicio de pensamiento que va del análisis al pensamiento y viceversa.
- Demanda que el profesor posea un conocimiento amplio del elemento con el cual se va a trabajar.



- Requiere una selección cuidadosa de los procedimientos y materiales de apoyo para el proceso enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura.
- Es necesario para su aplicación, el conocimiento del medio en que se encuentra la escuela y el niño, para aprovechar los elementos que le proporciona tal medio, en beneficio de la práctica educativa.
- Considera al niño elemento central del proceso proporciones respeto de enseñanza-aprendizaje, por lo que se requiere propiciar un ambiente que y comprensión a la personalidad del niño.

Para desarrollar este método se toman en cuenta las siguientes etapas:

- a. Preparación para la lectura y la escritura.
- b. Enseñanza de las vocales.
- c. Iniciación de la lectura- escritura.
- d. Práctica de la lectura- escritura.

#### 4.2.3.1 Ventajas y desventajas del método ecléctico.

##### Ventajas

- En virtud e el presente método requiere de la aplicación de una serie de test, con el objeto de efectuar un diagnostico que permita profundizar en el conocimiento del niño, en los aspectos perceptivos, motores y del lenguaje, tiene la posibilidad de contar con mayores elementos para definir las estrategias adecuadas y efectivas, que agilicen y brinden mayor eficiencia al proceso de enseñanza-aprendizaje de la lecto-Escritura.
- El conocimiento que profesor tiene del niño y del medio en que se desenvuelve, se traduce en contar con los elementos suficientes para apoyar el aprendizaje del alumno.

- Sintetiza las bondades de los métodos analítico y sintético, logrando con esto que el alumno desarrolle su capacidad de conceptualización y por tanto de organización y desarrollo de sus procesos mentales.
- Propicia que el niño ejercite sus capacidades de abstracción, a través del juego, de tal manera que esto lo posibilite para ir de lo abstracto a lo concreto.
- Para niños que presentan un nivel bajo en su madurez y desarrollo intelectual, éste método resulta eficiente, por la insistencia en que se maneja en cada uno de sus pasos la enseñanza de cada letra.

### Desventajas

- El desconocimiento del profesor sobre la aplicación, e interpretación del conjunto de test que es necesario emplear para el adecuado uso del método, redundan en deformaciones y distorsiones de este.

Por tanto los resultados son limitados, asimismo se dificulta la adquisición de las baterías de pruebas que corresponden a cada uno.

- Durante la aplicación del método, se requiere del empleo de una gran cantidad de material didáctico, dificultándose en ocasiones su elaboración y adquisición, lo cual se traduce en la pérdida de consistencia del método.
- En este método el período que se requiere para la enseñanza de una letra es muy amplio, por lo que inversión de tiempo es excesiva y no está acorde con las diferencias individuales del grupo.

#### 4.2.4 Método silábico

(NICOLAS GARCIA DE SAN VICENTE)

Este método se atribuye al Padre Nicolás García de San Vicente, método que se conoció y aun se sigue conociendo en algunos medios rurales del occidente del país, como Silabario de San Vicente o de San Miguel.

El Silabario de San Miguel se compone de 38 lecciones o ejercicios. En la primera lección aparecen las cinco vocales, en letra impresa, ordenadas en cinco series distintas, de tal manera que se memoricen en forma vertical y horizontal.

En la lección dos se presentan las consonantes b-f-m-p-v y debajo de cada una de ellas, formando columnas, las sílabas que se integran con las consonantes y cada una de las cinco vocales.

En la lección 3 y 4 aparecen las consonantes d-l-n-r-t, las series de sílabas con cada una de ellas y las cinco vocales.

En la lección 5 se presentan las consonantes c-ch-s-z-n-, en columna las sílabas con las consonantes y las vocales.

Lección 6 las consonantes y-g-h, en columnas las sílabas de cada una de ellas con las vocales. La consonantes g se presenta combinada con la u para su sonido suave y la formación de las sílabas gue, gui

Lección 7, aparece, para su memorización, el abecedario completo, con mayúsculas y minúsculas.

En la lección 8 aparecen las primeras palabras formadas por dos sílabas separadas por un guión, siendo la primera una vocal y la segunda una sílaba directa simple.

Las lecciones del 9 al 15 presentan listas de palabras disílabas separadas sin guión, combinando las diversas sílabas aprendidas anteriormente.

Las lecciones del 16 al 22, presentan listas de palabras trisílabas (separadas las sílabas e introduciendo las letras mayúsculas del alfabeto, en el orden acostumbrado) Las sílabas de estas palabras son las conocidas antes por los alumnos.

La lección 23 presenta el alfabeto, en letra cursiva y scrip, en letras mayúsculas.

La lección 24 contiene palabras disílabas, separadas por guiones, estando formada la primera serie por sílabas inversas simples.

Las lecciones disílabas separadas por guiones, siendo la primera sílaba directa compuesta y la segunda directa simple. De vez en cuando usa letras mayúsculas.

El Silabario de San Miguel o San Vicente es un verdadero documento de la pedagogía tradicionalista y anticientífica, cuyo origen se remonta a siglos pasados. Su origen como su nombre lo indica, es religioso, se usó para enseñar a leer en las escuelas parroquiales y religiosas en general, y con él aprendieron a leer millones de mexicanos, españoles e hispanoamericanos.

Lo sorprendente es que todavía hasta hoy perdura el método silabario.

#### 4.2.4.1 Ventajas y desventajas del método silábico

##### Ventajas

- Se continua usando aún en nuestros días.
- Permite que el niño desarrolle y ejercite la vista, el oído, la mano y su memoria.
- Facilita el proceso enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura por medio de diversas representaciones de las sílabas en distintos materiales.
- Logra que el alumno identifique el abecedario de forma particular a lo general.

##### Desventajas

- La enseñanza de la unión de letras y sílabas requiere de más tiempo para que el niño aprenda a leer, sobre todo comprensivamente, además de pronunciar más como deletreo que como mera lectura.
- La forma tan repetitiva de las sílabas propicia una mecanización
- Se debe presentar bastante material didáctico para que los resultados sean los esperados.

#### 4.2.5 Método sociogenético

El método sociogenético es una estructura de actividades, organizadas de una manera lógica para la adquisición de la lecto-escritura en educación primaria. Recibe este nombre por encontrar sus bases teóricas en la epistemología genética

de Jean Piaget y por que el punto de partida es la experiencia social que ha acumulado el niño al ingresar a la primaria, involucrando en el proceso su entorno social y familiar.

Consta de cinco etapas a ser desarrolladas durante el ciclo escolar, las cuales presentan tres características:

Cada una puede explicar las conductas dadas en su interior, cada una es integrativa porque organiza e integra las estructuras construidas en la etapa anterior a un nivel más equilibrado, preparando las condiciones para la siguiente; Finalmente cada una reconoce una génesis en otra, desde la cual puede organizarse, ésta es la que permite pasar de una a otra, ocurriendo en este momento el cambio y la continuidad del conocimiento que sé esta manejando, permitiendo con ello el acceso a una estructura más elaborada.

**PRIMERA ETAPA:** Interacción con su medio.

Esta etapa se desarrolla en el mes de septiembre, planteando el alcance de los objetivos siguientes:

- Lograr la interacción inicial con material escrito, no como algo nuevo sino como algo cotidiano que se encuentra en su comunidad, su casa y en todas partes.
- Reconocer las vocales en diferentes letreros.
- Realizar ejercicios de maduración.
- Iniciar la integración d un ambiente escrito en el aula y en su hogar.

**SEGUNDA ETAPA:** Interacción con su lenguaje.

Esta etapa se programa para el mes de octubre, los objetivos a lograr en este tiempo de trabajo son:

- La integración del ambiente escrito en familias de palabras.
- El reconocimiento de las consonantes en diferentes letreros.
- La integración de enunciados a partir de palabras conocidas, con la inclusión de artículos y conectivos

TERCERA ETAPA: Relación estructural de elementos.

Las relaciones de esta etapa de trabajo deberán desarrollarse en el mes de noviembre, los objetivos que se persiguen es este periodo son:

- La identificación del mecanismo de la lectura.
- Reconocer que a través de la unión de una vocal y una consonante se integran sílabas que forman palabras.

CUARTA ETAPA: Identificación y uso de la estructura.

La penúltima etapa del método sé calendariza para los meses de diciembre, enero y febrero, en esta se establecen como metas las siguientes:

- La comprensión de la estructura.
- Ejercitación de la lectura, reproducción y elaboración de palabras y enunciados.

QUINTA ETAPA: Ejercitación del conocimiento.

La última etapa del método se desarrolla en los meses de marzo, abril, mayo, junio y una semana de julio, en esta se plantean como objetivos:

- La ejercitación de la lectura y escritura.
- La identificación de las ideas centrales en textos cortos.

#### 4.2.5.1 Ventajas y desventajas del método sociogenético

##### Ventajas

- Es fácil de aplicar al grupo y accesible para la participación de los padres de familia.
- Es el que se está usando actualmente en la escuela Primaria.
- Permite que el niño identifique palabras, enunciados y letreros tanto en la escuela, la casa y la calle.

##### Desventajas

- Si el profesor no aplica de forma adecuada el método no se logrará el aprendizaje de la lecto-escritura.
- Para la aplicación de este método se requiere gran cantidad de material didáctico tanto individual como grupal.
- Es difícil lograr los objetivos de cada etapa.
- Considera a la adquisición de lectura como un proceso de asociación mecánica.

### **4.3 NIVELES DE CONCEPTUALIZACIÓN DE LA LENGUA ESCRITA.**

Para comprender como el niño construye el sistema de la escritura es necesario conocer los principios que lo rigen con el fin de entender lo que los niños tienen que descubrir y aprender a usar.

Yetta Goodman ha categorizado los principios que rigen el desarrollo de la lectura en 3:



En primer lugar se encuentran los principios funcionales y utilitarios de la lengua escrita como son: el hacer posible la comunicación a distancia y el evitar el olvido.

El niño descubre estos principios cuando ve a los demás emplear la lecto-escritura en actividades cotidianas y en la medida que el niño usa la escritura al tratar de " escribir " o " leer " algo que le interesa, cuando puede hacer uso de los instrumentos necesarios para realizar dichos actos, así descubre la necesidad de recurrir al lenguaje escrito.

Un segundo grupo de principios son los de la naturaleza lingüística. La lengua escrita se organiza de manera convencional: se lee y se escribe en determinada dirección, tiene convenciones ortográficas y de puntuación, así como reglas sintácticas y semánticas que en algunos casos pueden ser similares al lenguaje oral pero en otros no.

A medida que el niño tiene experiencias de escritura y lectura en donde ve que lo que habla se puede escribir y después se puede leer, va descubriendo estas características.

El tercer grupo de principios son los relacionales que se desarrollan a medida que se resuelve el problema de cómo el lenguaje escrito representa al lenguaje oral y cómo este a su vez, es la representación de objetos, ideas, sentimientos, etc. Para esto, el niño tiene que descubrir la relación de la escritura con su significado, la escritura con el lenguaje oral y la relación entre los sistemas gráficos ( letra) y fonológicos (sonidos)

El desarrollo de estos tres grupos de principios va a marcar los niveles de conceptualización en el niño: nivel presilábico, silábico, transición silábico-alfabético y alfabético, que Emilia Ferreiro describe de la siguiente manera:

## Nivel presilábico

La característica principal de este nivel es que el niño no hace correspondencia entre la representación gráfica y los sonidos del habla.

En este nivel, en un primer momento, para el niño:

- La escritura no remite al significado.
- No hay diferenciación entre imagen y texto, ni entre dibujo y escritura.
- Al interpretar un texto dicen que es un dibujo, rayas, letras, números.
- En sus producciones dibuja los objetos cuando se le pide que escriba algo.

En un segundo momento, el niño descubre la diferencia entre dibujo y escritura, imagen y texto y se pregunta que es lo que está representado, tratando de comprender esto, se plantea las siguientes hipótesis:

- La escritura representa algo y puede ser interpretada, aunque no ha descubierto la relación escritura-aspectos sonoros del habla.
- En sus producciones se observa la búsqueda de la diferencia entre escritura y dibujo.
- La escritura se separa del dibujo, pero conserva sus características figurales, a los objetos grandes corresponden más grafías o grafías más grandes.
- Cuando se le pide que escriba algo que le quede bien a su dibujo, interpreta su escritura, diciendo el nombre de los objetos representados en el dibujo.
- En sus interpretaciones se observa que:
  - Al interpretar un texto dice que se puede leer en el dibujo y en el texto.
  - Los textos ya sean palabras o enunciado, representan los nombres de los objetos ( hipótesis de nombre)
  - Establece la búsqueda de la diferencia entre texto e imagen

- Exigen variedad de grafías para que un texto pueda ser leído y cantidad mínima ( menos de tres grafías no pueden leerse)
- En el análisis de las partes de la oración escrita, el niño en cada una de las palabras de la oración, dice la oración completa o en cada una de ellas lee algo relacionado con el contenido de la oración.
- Llega a un nivel de correspondencia global sin análisis entre lenguaje y escritura.

### Nivel silábico

La característica principal de este nivel es que el niño descubre la relación entre la escritura y los aspectos sonoros del habla y que las palabras tienen partes diferenciadas.

El problema que el niño se plantea es: que participación en la emisión podrá hacerse para poner en correspondencia con las partes de la escritura.

Para resolver este problema, el niño plantea la hipótesis silábica que se caracteriza por hacer corresponder una grafía a cada sílaba.

Durante todo este nivel el niño entra en conflicto con dos elementos:

- Su hipótesis silábica se conflictúa con la exigencia de cantidad mínima ( al tratar de escribir palabras monosilábicas y bisílabas, el niño necesita tres grafías por lo menos, para que la partición pueda ser interpretada ).
- Los modelos de escritura propuestos por el medio ( muy particularmente con la escritura del nombre propio ).

En sus producciones, la hipótesis silábica puede aparecer:

- Con signos alejados de las letras del alfabeto.
- Con letras sin asignación sonora estable.

- Con asignación de valor sonoro vocálico, con somático o combinados.
- Asigna un mayor número de grafías de las que necesita el escribir palabras monosilábicas o bisílabas.

En su interpretación se observa que:

- Los niños intentan interpretar los textos pero no logran comprenderlos en su totalidad.
- Toman índices de letras o imágenes.
- Al leer palabras le sobran letras.
- En el análisis de las partes de la oración escrita, logra aislar el sustantivo, pero no puede separar el verbo.

### Transición silábico- alfabética

La característica principal de este momento es que el niño trabaja simultáneamente con el sistema silábico y alfabético. El problema que se plantea el niño es que al interpretar aplicando la hipótesis silábica comprueba que ésta no es la adecuada porque le sobran letras; como consecuencia de esto, el niño descubre que existe cierta correspondencia entre los fonemas y las letras y poco a poco va recabando información acerca del valor sonoro estable de ellas.

Los modelos externos y sus características cobran una mayor importancia.

En sus escrituras y lecturas, la mayoría de las veces comienza silábicamente y termina alfabéticamente.

En a lectura de enunciados no ubica el artículo, supone que éste no se escribe o que forma parte del sustantivo.

## Nivel alfabético

La característica principal de este nivel es que el niño llega a conocer las bases del sistema alfabético de escritura: cada fonema está representado por una letra.

Los problemas que se plantea el niño son: la ortografía, las letras y los signos puntuación, que debe atender al interpretar y producir textos, y la separación entre palabras, ésta ha comenzado a ser abordada previamente, en tanto propiedad objetiva del texto, pero generalmente ignorada al nivel de la producción de textos por parte del mismo.

En sus producciones a cada sonido hace correspondencia una grafía, puede o no utilizar las letras convencionales.

En sus interpretaciones se observa un mayor conocimiento de las bases del sistema alfabético, pero debe considerarlo en el contenido o significado de los textos y sus estrategias de anticipación. En el análisis de las partes de la oración escrita logra ubicar cada una de las palabras, relacionando la palabra oral con la escrita.

La apropiación de la lectura y escritura varían como toda experiencia de aprendizaje, en cada persona, la adquisición de la lectura y escritura es paulatina y en muchas ocasiones es determinada por el medio en el que actúa el niño, es decir, si el niño crece en un ambiente rodeado de acciones que impliquen la lecto-escritura estará en mejores ventajas de adquirirla que otros que no tengan como escenario tales estímulos.

A este proceso de la adquisición de la lectura y escritura se le denominan niveles de conceptualización, cuando el niño se inicia en estos niveles no existe la capacidad de diferenciar un dibujo de la escritura, a medida que va avanzando

este proceso de construcción se pueden observar niveles cada vez más complejos en la estructura cognoscitiva, hasta llegar a comprender que las grafías tienen una función simbólica.

Estos niveles le servirán al docente como indicadores básicos de las posibilidades para la adquisición de la lecto-escritura, a fin de saber como y donde hay que acentuar la enseñanza.

#### **4.4 JUGAR, ALGO SUMAMENTE IMPORTANTE PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE.**

Los niños con un desarrollo normal poseen sistemas neurológicos que detectan y almacenan sonidos vocales, permiten la reproducción de estos sonidos, y a su debido tiempo permiten el lenguaje. Los niños emiten todos los sonidos vocales conocidos, pero sólo retienen aquellos que oyen con regularidad. "Entre el cuarto y el noveno mes, tienen lugar las etapas de balbuceo. A los 9 meses aparecen las primeras vocales claramente pronunciadas. Los sonidos similares a palabras (primeras consonantes) aparecen hacia los 12 meses y tienen un significado a los 18 meses. Utilizan frases de una y dos palabras para expresar un significado. Las primeras palabras suelen ser nombres de objetos y descripciones de acciones, por ejemplo "papá agua". A partir de los 18 meses de edad la adquisición de un lenguaje complejo es muy rápida. A los 2 años y medio es ya posible para el niño la combinación de 2 palabras. El dominio completo de todos los sonidos simples y sus combinaciones es de esperar que se produzca antes de los 7 años".<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup>"Infancia." *Enciclopedia® Microsoft® Encarta 2001*. © 1993-2000 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

Jugar es importante para los niños ya que desarrolla su capacidad integral, es también importante para la adquisición del lenguaje.

El lenguaje es una de las características que distingue al ser humano de los animales. El lenguaje infantil es un proceso estrechamente relacionado con el desarrollo total del niño, y su evolución que parece simple, pero es muy complicada. "El niño con el transcurso de los años va alcanzando cada vez más una mayor complejidad en la evolución del mismo. En los meses iniciales de vida del niño se dice que se encuentra en la etapa del prelenguaje, ya que durante los primeros meses sólo se comunica con los adultos por medio de lo que se ha denominado el primer grito, el cual se convierte en el lenguaje, gracias a que los padres lo toman como un signo de las necesidades del bebe.

Pasa luego al balbuceo, el cual puede aparecer desde el primer mes de vida y constituye respuestas a estímulos no del todo específicos, llegando a reproducir, todos los sonidos imaginables; poco a poco va reduciendo todos estos sonidos, mientras la emisión de otros nuevos se torna cada vez más intencional". (34)

Es tan importante el comunicarse en los niños que su misma naturaleza los impulsa desde antes de nacer, llevando así un proceso paulatino.

Conforme el tiempo pasó el ser humano fue creando diferentes formas de lenguaje según sus necesidades, como son la mímica que utilizan desde los sordomudos hasta los actores, sonidos que utilizan los bebés para comunicarse con sus padres y el lenguaje verbal que es el más común entre los niños y adultos.

---

(34) Arango de Narváez. Maria Teresa; Juguemos con los niños"; Ediciones gamma Pág. 21

El juego y el lenguaje mantienen una estrecha relación entre sí, porque ambos representan la realidad. En el niño compartir los objetos va ligado a la comunicación verbal; podemos decir que cuando el niño tiene el objeto es la relación con la formación de expresiones verbales en las cuales el niño utiliza el lenguaje para organizar el juego en sí; de esta manera se convierte en un medio más de conocimiento.

Es importante tener presente que la facilidad de expresión en los niños no siempre significa que todo aquello es expresado verbalmente está siendo comprendido por él, de allí la necesidad de que los niños sean escuchados con atención por sus padres y maestros para saber hasta que punto su lenguaje hablado está acorde con la comprensión del mismo.

El jugar es esencial en la vida de los niños ya que los ayuda a dominar su ambiente y a comprender y hacer frente al mundo que los rodea. El juego es natural y espontáneo, no hay que enseñar a los niños a jugar. Incluso cuando no se proporciona equipo, encuentran formas de jugar, con palos, piedras y lodo. Los niños juegan en todas partes, no solo en los lugares designados para ello. En el juego, los niños se descubren a sí mismos, sus puntos fuertes y sus debilidades, sus habilidades e intereses. El juego proporcional, intelectual y físicamente.

El juego desarrolla habilidades sociales, mediante el juego, los niños aprenden acerca de sí mismos y de los demás; mediante su interacción con otros niños y adultos, desarrollan habilidades sociales. Aprenden cómo su comportamiento afecta a las demás personas y que comportamiento es aceptable en la sociedad El juego realza en gran medida el desarrollo intelectual.

La influencia del juego también es muy grande en el desarrollo del lenguaje. La situación del juego exige que cada niño desarrolle su lenguaje. Si el niño no es capaz de comprender las instrucciones verbales de sus compañeros, tendrá



problemas; y el disgusto en estos casos actúa como estimulante en el desarrollo del lenguaje del niño.

Un estudio realizado por Rosen, determinó que el juego simbólico ayuda a desarrollar las habilidades cognoscitivas de los niños, entre la que se destaca la práctica del lenguaje; puesto que ellos aprenden unos de otros intercambiando información esforzándose en aprender a expresar sus emociones y deseos a través del lenguaje ya que de no hacerlo así, serían excluidos del grupo de juego. Relacionarse con el grupo para jugar, desarrolla en los niños un conjunto de habilidades e ideas, que definitivamente no adquiere en casa.

El niño, a través de las experiencias lúdicas va adquiriendo conocimientos que se manifiestan por medio del lenguaje hablado, estas experiencias solo las adquiere mediante su relación con sus compañeros de juego, ya que es a través de estas actividades donde el niño encuentra nuevos conceptos en relación a sus juegos utilizando objetos, lugares e incluso personajes que otras ocasiones ya había usado en otros juegos, encontrando nuevo vocabulario que incrementará su desarrollo del lenguaje.

“El juego como actividad de ayuda para desarrollar el lenguaje tiene muchos sentidos, pero sigue además, varios patrones de organización y de expresión verbal que le dan un significado y que el niño utiliza de manera inconsciente para aprender. El juego puede realizarse en forma solitaria o con compañeros, siendo, indudablemente mucho mejor el juego en grupo en donde los niños se benefician mutuamente interactuando con otro dándose la oportunidad de aprender, a expresarse, a explorar, a representar personajes cuando toman el papel de estos y a crear vínculos profundos de afecto.” (35)

---

(35) Arango de Narváez, María Teresa; *Juguemos con los niños*”; Ediciones gamma Pág. 21

Así mismo es importante aclarar que el lenguaje y el desarrollo cognoscitivo están estrechamente relacionados, y vemos entonces cómo el pensamiento se realiza en el lenguaje; así, cuanto más preciso sea el lenguaje, tanto más elevado será el nivel mental y tanto mejores la cognición y la actividad creadora en los niños.

## **4.5 JUEGOS QUE FORTALECEN LA LECTURA Y ESCRITURA.**

Titulo del juego: Mi sueño.

Campo de aplicación: Escritura.

Objetivo:

- Lograr que el alumno escriba enunciados completos a través de ilustraciones.

USO. Individual o colectivo.

Desarrollo:

Este trabajo consiste en una lámina, si es colectivo o una hoja si es individual, en donde aparece el dibujo de un niño durmiendo y en forma de nubes su sueño, representado por dibujos y líneas donde el alumno escribirá que es lo que soñó el niño.

Puede tener las variaciones que el maestro considere necesarias.

Instrucciones para el maestro:

- Invita a jugar a tus alumnos.
- Diles que van a escribir lo que soñó el niño de la ilustración. Todos recordamos algún sueño, algunos bonito, otros feo, este niño soñó algo, tu no lo entiendes, por eso les pides que escriban cada uno lo que cree que soñó ese niño.

Instrucciones para el alumno:

- Vamos a jugar, el juego se llama Mi sueño.
- Todos hemos soñado, ¿Recuerdan algún sueño
- Presenta la lámina o entrega las hojas.
- Si es una lámina en su cuaderno deberán escribir lo que soñó el niño, si es en hojas cada uno podrá realizar el trabajo en ella.

Materiales y herramientas:

Cartoncillo u hojas de papel, dibujos en serie, plumones o colores.

Título del juego: Piensa y escribe.

Campo de aplicación: Lectura y escritura.

Objetivo:

- Desarrollará su lectura de comprensión por medio de crucigramas.

USO: Colectivo o individual.

Desarrollo:

Si es colectivo, se usa el pizarrón para que el niño lo haga en su cuaderno, si es individual en hojas blancas, se traza la figura y se escriben las preguntas. Lo mismo se hará si es en el pizarrón.

Este ejercicio permite que el alumno refuerce la lectura y la escritura al mismo tiempo que esta jugando, se puede hacer una gama de variaciones.

Instrucciones para el maestro:

- Invita a los niños a jugar el juego de " Piensa y escribe ".
- Muéstrales el juego en el pizarrón reparte la hoja individual a los niños.
- Explícales en que consiste el juego.
- Deberás realizar con ellos un ejercicio previo que sirva de ejemplo.
- Supervisa el trabajo.

Instrucciones para el alumno:

- Los invito a jugar
- Este juego se llama " Piensa y escribe " .
- Consiste en llenar las casitas con la respuesta adecuada a la pregunta que cada uno te hace.
- Vamos hacerlo.

Materiales y herramientas:

Hojas de papel o pizarrón, colores y gises de colores.

Modelo:

- 1.- ¿ Cómo se llama el lugar donde viven las gentes?
- 2.- ¿Con qué endulzas tú café?
- 3.- El sol sale de día y en la noche la...
- 4.- El animalito que ladra es...
- 5.- Nos da sombra y usamos su madera...

Título del juego: cuenta el cuento.

Campo de aplicación: escritura.

Objetivo:

- Desarrollará en el alumno la capacidad de expresarse y la habilidad de escribir con las letras que ya conoce.

Uso: Individual.

Desarrollo:

Una serie de tarjetas con dibujos expresivos y con secuencia, en donde el alumno deberá escribir bajo el dibujo, lo que va sucediendo en cada uno, expresándolo con sus propias palabras.

Instrucciones para el maestro:

- Invita a los niños para que cuenten el cuento que esta expresado en dibujos.
- Indica a los alumnos que deben expresar con enunciados una idea.
- Supervisa el trabajo y da las indicaciones necesarias al respecto.

Instrucciones para el alumno:

- Vamos a jugar a escribir un cuento.
- Les voy a entregar tarjetas con dibujos para que ustedes escriban lo que piensen que representa cada uno de ellos.
- Traten de ir dándole secuencia a sus escritos para que al final se conforme el cuento
- Vamos hacerlo.

Materiales y herramientas:

Caroncillo, cartulina u hojas blancas, lápiz, colores o plumones y dibujos.

Título del juego: la palabra perdida.

Campo de aplicación: lectura y escritura.

Uso: Individual y colectivo.

Desarrollo:

Si es colectivo se presenta en el pizarrón, si es individual en hojas de papel.

Consiste en presentarle al alumno un dibujo de una caja abierta de donde salen tiras con palabras. A un lado de la caja enunciados incompletos, los cuales el alumno deberá completar con las palabras que salen de la caja.

Puedes hacer los enunciados que quieras y aplicar este ejercicio las veces que consideres necesarias, según la propia creatividad y las características del grupo.

Instrucciones para el maestro:

- Invita a los niños a encontrar las palabras perdidas.
- Incentívalos por medio de un cuento u otra cosa.
- Explícales en que consiste el ejercicio.
- Guía el trabajo.

Instrucciones para el alumno:

- Vamos a jugar a encontrar las palabras perdidas.
- Un duende travieso, quitó unas palabras de los enunciados y los escondió en una caja, la caja se abrió y las palabras salieron en desorden, busca la palabra que falta en cada enunciado y escríbela en el lugar correspondiente.

Materiales y herramientas:

Hojas de papel o pizarrón, colores, lápiz.

1. \_\_\_\_\_ libros deben estar forrados.
2. Las flores del jardín las cuida \_\_\_\_\_.
3. El caballo \_\_\_\_\_ de mi tío, está en el rancho.
4. Los niños pequeños \_\_\_\_\_ al jardín de niños.
5. \_\_\_\_\_ perrito juega en el jardín.

Título del juego: elige la palabra.

Campo de aplicación: lectura y escritura.

Objetivo:

- Distinguirá palabras dadas en una lista y completará enunciados.

Uso: Individual.

### Desarrollo:

En este material se le presenta al alumno enunciados incompletos en un lado y palabras en el otro, el alumno deberá elegir la palabra correspondiente al enunciado.

Con esta actividad se afirman las sílabas compuestas.

### Instrucciones para el maestro:

- Invita a participar a tus alumnos.
- Indícales que les entregarás un material, en el cual hay escritos unos enunciados y les falta unas palabras, las palabras están del otro lado. Encontrará dos de la cuales tiene que elegir una y escribirla en el enunciado para completarlo.

### Instrucciones para el alumno:

- Vamos a jugar a elegir palabras.
- Cada enunciado tiene dos palabras para completar su sentido, una de ellas es la correcta, elígela y escríbela sobre la línea
- Cada uno va a tener su material para trabajar, empecemos.

### Materiales y herramientas:

Hojas de papel, plumón y lápiz

### MODELO :

1.- La luna es \_\_\_\_\_ blanca  
banca

2.- El árbol nos da \_\_\_\_\_ sombra  
siembra.

3.- El perro \_\_\_\_\_ ladra  
libra

Título del juego: Las etiquetas.

Campo de aplicación: Lectura.

Objetivo:

- Desarrollar en el niño la habilidad para leer palabras que correspondan a los nombres de objetos existentes dentro del salón de clases.

Uso: Individual y colectivo.

Desarrollo:

Son carteles pequeños que el maestro da al alumno para que los coloque ( pegándolos) sobre el objeto al que corresponde al nombre.

Instrucciones para el maestro:

- Estimula al niño a jugar a las etiquetas.
- Explícale en que consiste al juego,
- Este ejercicio puedes variarlo de muchas formas:
  - a).- Rotulando con los nombres de los niños, para que identifique cada niño su nombre y el de los demás.

b).- Rotulando nombres de objetos que estén dentro y fuera del salón de clases

Instrucciones para el alumno:

- Vamos a jugar a las etiquetas.
- Mira estas tarjetas, cada una tiene un nombre escrito.
- Léela en silencio y busca el objeto que ahí se menciona.
- Cuando lo encuentres, pega la tarjeta.

Materiales y herramientas:

Tantas tarjetas o etiquetas como objetos que se pretendan utilizar en el juego, plumones y diurex.



Modelo:

ventana	escritorio	cuaderno
pizarrón	borrador	gis
lápiz	mesa	libro

Título del juego: Vamos a dibujar.

Campo de aplicación: Lectura.

Objetivo:

- Con este ejercicio se pretende que el niño practique la lectura de enunciados.

Uso: Individual.

Desarrollo.

En este ejercicio se dibuja en una hoja un paisaje incompleto. En la parte inferior se escribe una lista numerada progresivamente, donde se le pide al niño a través de un enunciado que complete con detalles el dibujo presentado.

Instrucciones para el maestro:

- Presenta un paisaje, que consideres atractivo, al niño, en forma individual.
- Pídele que comente que consta tal dibujo y si le hace falta algunos elementos.
- Indícale que te ayuden a completar el paisaje, leyendo los enunciados que están escritos debajo del dibujo y colocando lo que se pide en ellos para ir completando el paisaje.

Instrucciones para el alumno:

- Observen el paisaje, ¿consideran que esta completo?
- Ustedes completarán el paisaje que tienen, para ello leerán los enunciados que tiene bajo su paisaje y lo completaran con los detalles que el enunciado les indica que coloquen.

Materiales y herramientas:

Dibujos individuales para los alumnos.

- 1.- Dibuja el sol.
- 2.- Dibuja un árbol delante de la niña.
- 3.- Ilumina la nube de color azul.
- 4.- Dibuja una pelota junto a la niña.

Título del juego: Palabras traviesas.

Campo de aplicación: Lectura y escritura.

Objetivo:

- Desarrollar la habilidad de leer y completar enunciados.

Uso: Individual.

Desarrollo:

Para la elaboración de este ejercicio se requiere una serie de enunciados, a los cuales les haga falta una palabra para completarlos, esta palabra tendrá las letras que se necesiten reforzar, las palabras que faltan se escriben dentro de un rectángulo en la parte inferior para que el niño las pueda recortar y pegar en los espacios vacíos.

Instrucciones para el maestro:

- Motiva a los alumnos para que participen en el ejercicio que consiste en completar enunciados.
- Entrega una hoja a cada alumno, que contenga varios enunciados incompletos y debajo de ellos las palabras que los completen para que ellos identifiquen la que le corresponde a cada uno.
- Guía el ejercicio.

Instrucciones para el alumno:

- Completaremos los siguientes enunciados, pues algunas palabras no se formaron en su lugar, así que ustedes van a formarlas en donde les toca, para que los enunciados estén completos.
- Empecemos.

Materiales y herramientas:

Hojas que contengan los enunciados que se deseen completar, lápices, tijeras y pegamento.

Modelo:

1. - Mamá \_\_\_\_\_ la cocina.
2. - Caty como \_\_\_\_\_.
3. - El \_\_\_\_\_ juega con la pelota.
4. - Jorge tiene un \_\_\_\_\_.
5. - El pájaro \_\_\_\_\_ alto.

queso	barre	carro	niño	vuela
-------	-------	-------	------	-------

Título del juego: Caminitos.

Campo de aplicación: Lectura.

Objetivo

- Que el niño relacione los enunciados que lee con su ilustración.

Uso. Individual.

Desarrollo:

Para este ejercicio se seleccionan dibujos llamativos, tres o cuatro, y se dibujan en una hoja, en el extremo izquierdo, en el derecho se escriben enunciados alusivos a los dibujos.

Del dibujo al enunciado se dibujan laberintos para que el alumno los una con una línea.

Instrucciones para el maestro:

- Invita a los alumnos a participar en este ejercicio que consiste en buscar el caminito que una a cada dibujo con un enunciado que haga referencia a él.
- Preséntales el material a los alumnos, puedes realizar el primer ejercicio con ellos para mostrarles como realizar los demás
- Guía el ejercicio.

Instrucciones para el alumno:

- Niños jugaremos a buscar un caminito que lleve a cada dibujo con un enunciado que hable del, pues los dibujos perdieron el camino.
- Empecemos, para no dejar a ningún dibujo sin su enunciado.

Materiales y herramientas:

Hojas que contengan los dibujos y enunciados, para cada alumno.

Título del juego: dibujo perdido.

Campo de aplicación: Lectura.

Uso: Individual.

Objetivo:

- Con este material se pretende que los alumnos lean y comprendan lo leído para que puedan identificar el dibujo que representa lo que dice el texto. ( Iluminándolo)

Es conveniente variar el tema central de descripción del texto.

Desarrollo:

Da una hoja de papel con un texto corto y claro de una descripción, debajo del texto deberán estar tres dibujos, o los que desees, uno de ellos corresponderá a la descripción que arriba se mencionó.

Instrucciones para el maestro:

- Invita a los niños a jugar a buscar el objeto perdido, el cual tu lo describieras oralmente y ellos lo tendrán que buscar.
- Posteriormente el ejercicio será en forma escrita, ellos leerán una descripción y elegirán el dibujo que corresponde a tal descripción.
- Reparte al material, que contendrá la información que consideres adecuada.
- Supervisa la lectura

Instrucciones para el alumno:

- Niños jugaremos a buscar el objeto perdido, se y trata de encontrar el objeto que ya voy a ir describiendo.
- Ahora lo realizaremos en una hoja, lean la descripción y elijan el dibujo del que nos esta hablando el texto, coloréenlo
- Iniciemos.

Materiales y herramientas:

Hojas de papel que contengan textos cortos y claros, dibujos que representen a la descripción, colores.

Modelo:

Rosita es una niña que vive en Toluca, es alegre y juega con todos los niños de su escuela, siempre está riendo por eso la llaman " Cascabel " .

Titulo del juego: Palabritas.

Campo de aplicación: Lectura y escritura.

Objetivo:

- Con este ejercicio los alumnos desarrollarán su comprensión de la lectura al identificar dentro de una palabra otra más pequeña.

Uso: Individual.

Desarrollo:

Seleccionar palabras en las cuales se encuentren otras palabras, ejemplo: paloma –loma, esta palabra se escribe en el pizarrón y los alumnos encontrarán la palabra que esté en esa palabra y la escribirán en su cuaderno.

Instrucciones para el maestro:

- Invita a los niños a jugar a " Palabritas ", explícales en que consiste el juego.
- Realiza un ejercicio previo que sirva de ejemplo, en el pizarrón
- Preséntales el material individual, que consiste en una hoja que contenga palabras que elegirás, para que ellos, encuentren palabras dentro de ellas.
- Supervisa el trabajo.

Instrucciones para el alumno:

- Jugaremos a " Palabritas ", el juego se trata de encontrar en una palabra que les voy a presentar, otra palabra.
- Realizaremos varios ejercicios en el Instrucciones para que comprendan mejor el juego.
- Ahora realizaremos el juego en forma individual, cada cual encontrara las palabritas que hay en las palabras que están en esta hoja.

➤ Adelante.

Materiales y herramientas:

Vocabulario pertinente para este ejercicio, fotocopias para cada alumno.

MODELO:

Nave	- ave
Caramelo	- cara
Obediente	- diente
Plátano	- plata
Loro	- oro
Pelota	- pelo
Piñata	- piña
Sala	- sal

Título del juego: palabra mágica.

Campo de instrucción: lecto- escritura.

Objetivo:

- Con este ejercicio los alumnos integran palabras con significado, leen y construyen al mismo tiempo nuevas palabras.

Uso: Individual.

Desarrollo:

En este ejercicio el profesor selecciona palabras con las cuales se pueden formar otras palabras.

Cada palabra seleccionada servirá para formar otras con las mismas letras.

Instrucciones para el maestro:

- Elige palabras con las que se puedan formar nuevas palabras.

- Invita a los niños a participar en este ejercicio y explícales en que consiste.
- Puedes iniciarlo en forma grupal, realizando ejercicio en el aula y pasando a la forma individual
- Utiliza el vocabulario que creas pertinente y guía el trabajo.

#### Instrucciones para el alumno:

- Este juego se llama la palabra mágica, trata de que con una palabra como saco, instrucciones cambien el orden de las letras que contiene esta palabra para formar otra palabra, como cosa.
- Empezaremos en el instrucciones con algunas de ellas.
- Ahora les presentare más palabras y instrucciones en su cuaderno escribirán que nuevas palabras se pueden formar con ellas.
- Iniciemos.

#### Materiales y herramientas:

Gis, instrucciones, vocabulario.

#### MODELO:

Tacón : tocan, canto

Sol: los

Peso: sope

Gato: gota

Elisa : Elisa, leñas

Titulo del juego: Piensa y escribe.

Campo de instrucción: Lectura y escritura.



Objetivo:

- Identificará campos semánticos y desarrollará la habilidad para leer y escribir.

Uso: Individual

Desarrollo:

Para este ejercicio se seleccionaran dos grupos de palabras con diferentes campos semánticos. Se escriben en una hoja de papel; encerrando cada campo en un círculo y colocando una línea debajo de cada uno.

Del lado derecho se escriben 3 palabras que representen a los 2 campos semánticos, encerrados en un rectángulo, para que el alumno seleccione el nombre que corresponda a cada conjunto de palabras y lo escriba en la línea que esta debajo de cada campo semántico.

Instrucciones para el maestro:

- Invita a jugar a los alumnos, recuérdales lo que es un campo semántico.
- Explícales como se desarrolla este ejercicio, el cual plantea que el alumno lea los campos semánticos y les coloque su nombre, eligiéndolo de las tres opciones que se presentan para cada uno.
- Reparte el material y supervisa como se va desarrollando.

Instrucciones para el alumno:

- Jugaremos a colocar elegir el nombre que le corresponde a cada grupo de palabras, cada grupo tiene tres opciones.
- Revisen que contiene cada grupo para que logren encontrar el nombre que les corresponde.
- Comiencen y no duden en preguntar.

Materiales y herramientas:

Hojas de papel, vocabulario necesario, distribuido en forma de campos semánticos.

MODELO:

venado  
pantera  
águila  
tigre  
pájaro

clavel  
violeta  
rosa  
gladiola  
margarita

Campo semántico de \_\_\_\_\_

Campo semántico de \_\_\_\_\_

frutas	flores	animales
--------	--------	----------

El niño aprende jugando. El niño asimila la realidad a través de los juegos. Lo que realiza son las actividades que se llevan a cabo en la escuela, son juegos en los que todos los maestros y niños deben conocer su papel y desempeñar, palpando la amplitud y los límites que la espontaneidad y la iniciativa que se les ofrecen para que de esta manera se inicien en la adquisición de la lecto-escritura.

#### **4. 6 APRENDIENDO A LEER Y A ESCRIBIR A TRAVÉS DEL JUEGO EN EL SALON DE CLASES. \***

\*Datos recopilados del planes y programas de la SEP 1993, así mismo Libro para el maestro de Español Primer grado de la SEP.

A partir de la modernización educativa de 1993.

El propósito central de los planes y programas 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 alcanzar esta finalidad es necesario que los niños.

- ❖ Logren de manera eficaz el aprendizaje inicial de la escritura.
- ❖ Desarrollen su capacidad para expresar 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 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 se formen sus propios criterios de preferencia y de gusto estético.

Los niños ingresan a la escuela con el dominio de la lectura oral y con nociones propias acerca del sistema de escritura. Sin embargo, el nivel y la naturaleza de estos antecedentes son muy distintos entre un alumno y otro y generalmente están en relación con los estímulos ofrecidos por el medio familiar y con la experiencia de la enseñanza preescolar.

El programa propone que el niño aprenda a leer y escribir en el curso de primer grado, lo cual es factible para la mayoría de los alumnos. Sin embargo son frecuentes las ocasiones en que por distintas circunstancias, este objetivo no se cumple. En estos casos es conveniente y totalmente aceptable que el maestro extienda hasta el segundo grado el periodo de aprendizaje inicial.

Durante el primer grado de primaria el objetivo más relevante es el aprendizaje de la lengua escrita y el desarrollo de la expresión oral. El programa para la enseñanza del Español que actualmente propone la Secretaría de Educación Pública, está basado en el enfoque comunicativo y funcional. En éste,

comunicar significa dar y recibir información en el ámbito de la vida cotidiana, y por lo tanto, leer y escribir significa dos maneras de comunicarse.

La practica de la lectura se da en diferentes modalidades, según las actividades que el maestro quiera desarrolla con los niños. Se proponen actividades para ser realizadas antes de leer, al leer y después de leer, así como el niño se inicia en la lengua escrita con el aprendizaje de su propio nombre. Para algunos maestros será difícil pensar que desde el inicio los niños puedan leer por sí solos. Sin embargo se consideran diferentes modalidades de lectura que son:

“Lectura en voz alta:

Aunque Un alto porcentaje de niños aún no se sabe leer cuando ingresa a la primaria, algunos ya tienen idea de donde se puede leer, conocer algunas o muchas letras, diferencian entre letras y números, y reconocer algunas palabras. Habrá otros que nunca hayan visto a un adulto leer y no distinguen entre dibujos y textos, ni entre letras y números.

La lectura en voz alta no es una modalidad que se aplique únicamente en las primeras lecciones. Cada vez que el maestro sienta que es útil, puede preparar al grupo leyendo la lección, hablando del contenido y pidiendo que hablen de lo que saben sobre el tema o cómo se imaginan que va a terminar la lectura.

Lectura compartida:

Es una modalidad en la que el maestro lee el texto o explica a los niños el tema de la lección que ellos sepan de antemano lo que va a leer.

Luego el maestro comparte con los niños los aspectos gráficos del texto haciendo preguntas que les permita localizar las palabras claves y el tema central de la lección.

Los niños intervendrán reconociendo las palabras que han logrado identificar y que son generalmente aquellas que se repiten o terminan igual. Permitir que los niños pregunten, den ejemplos, se corrijan mutuamente, aprendan de sus compañeros es compartir el conocimiento, es compartir sus habilidades lectoras.

#### Lectura guiada:

En ella, el maestro divide al grupo en subgrupos de cuatro o cinco niños y, después de una exploración general invita a los niños a que entre ellos platiquen del tema y que los más adelantados guíen a los otros, ya sea con el ejemplo, ya sea con las exploraciones o con las correcciones que se hagan unos a otros.

En esta modalidad los ritmos de avance son diferentes y unos grupos acaban antes que otros y pueden pasar a las actividades de la lección. El maestro estará más cercano de los grupos en los que ve más dificultades.

#### Lectura por parejas:

Para comenzar se hace la lectura compartida y luego se eligen parejas de niños. Estas estarán formadas. Se pide que entre los dos lean el texto, tratando que el más adelantado apoye al otro. El maestro puede hacer preguntas para saber lo que leyeron.

Luego, todos los niños juntos pueden realizar los trabajos del libro de actividades relacionadas con el contenido de la lectura.

#### Lectura independiente:

Esta se realiza cuando el niño ya ha escuchado en varias ocasiones la lectura del maestro y ha interactuado con sus compañeros; es decir cuando el niño ha tenido la oportunidad de acumular experiencia suficiente para tratar de leer en forma independiente.

El maestro debe estar dispuesto a escuchar las consultas de los niños y hacerles saber que pueden recurrir a él cada vez que lo necesiten.

Frecuentemente el maestro debe plantear preguntas relacionadas con el contenido de la lectura, así como con otros temas afines.”(36)

De esta manera los niños tendrán oportunidad de expresarse, dirán lo que entendieron y podrán comentar como se relaciona la lectura con la vida cotidiana.

Se propone que los niños formen equipos para obtener más información sobre el tema de la lectura, pueden recurrir a la biblioteca del aula, a otros compañeros o a su maestro. Enseguida deben organizar la información para que, apoyados por el maestro la expongan en una conferencia.

Es tradicional que el maestro pida a los alumnos que hagan planas de diferentes letras y luego planas de palabras, generalmente con la letra que se desea trabajar.

A diferencia de esta forma de trabajo, ahora se propone comenzar el aprendizaje de la escritura con el nombre propio, ya que para todos nuestro propio nombre tiene una gran importancia. Después los niños pueden continuar con los nombres de las personas que ellos deseen escribir.

---

(36) SEP, Libro para el maestro, ESPAÑOL, Primer grado, México 1998 p. p. 11, 12, 13.

Poco a poco el niño se introduce en la escritura, siempre en relación con alguna finalidad práctica como hacer lista de útiles escolares o de las compras que harán en el mercado o escribir los nombres de los niños que les gustaría invitar a su casa o de los juguetes que más les gustaría tener.

Naturalmente algunos niños no sabrán con que letra escribir, pero el maestro y los otros compañeros pueden ayudarlos. No se trata de que descubran por sí solos las letras, sino de proporcionarles modelos.

A medida que el niño avance podrá escribir mensajes a sus compañeras y plasmarlos en tarjetas, recados, cartas, recetas de cocina o relatos donde escriba algunas de sus experiencias (qué hice el fin de semana, qué hicimos el día de muertos)

Finalmente el niño podrá escribir un cuento, una historia o hacer un resumen. Sabemos que, al igual que a leer se aprende leyendo a escribir se aprende escribiendo.

Hay que propiciar que el niño escriba mucho y con diferentes propósitos para que vaya mejorando el trazo de las letras y su redacción de manera que otros puedan leer sus escritos.

## 4.7 CONCLUSIONES

Considerando la gran importancia y la influencia que ejerce el juego en la vida del ser humano, se presentan en este trabajo, algunos aspectos que pueden contribuir a que se conozca una de las actividades más importantes de la vida del niño.

La gran función del juego es preparar al niño para actuar con eficiencia en la vida. Dado que el niño posee una gran disposición para aprender jugando, es importante que los maestros no frenen esta actividad lúdica, sino que por el contrario, debe ofrecerles las herramientas adecuadas para satisfacerlas.

Los juegos del niño tienen gran importancia fisiológica y psicológica. Algunos juegos sirven para desarrollar funciones cognitivas, psicomotrices y socio-afectivas.

Debemos reconocer que el juego es una de los mejores medios para aprender, hay ciertos juegos en cuya preparación entran cantidad de actos que implican un verdadero trabajo a causa de dificultades que es necesario vencer. El secreto está en despertar el interés y el entusiasmo en el niño.



La escuela debe utilizar actividades si quiere contribuir en la conducta de los niños, tomando ésta como una actitud o recreación del educando ante las diversas situaciones de su vida.

El niño vive plenamente cuando juega y su aprendizaje es más eficaz al jugar.

Antes de contar con niños que sepan mucho, la sociedad necesita niños sanos, fuertes con capacidades creadoras. Es por eso que concluimos que:

1. El juego es una actividad espontánea en todo individuo, especialmente en los niños de 0 a 7 años, el cual ayuda a desarrollar su aspecto muscular, sensorial y mental; además favorece grandemente en los hábitos de sociabilización, dominio de sí mismo, compañerismo, disciplina, etc.
2. Es importante también mencionar que el niño desde que nace desarrolla habilidades cognitivas, socio-afectivas y psicomotoras que le sirven de base para tener una vida más plena.
3. El niño desarrolla aptitudes mentales de acuerdo a la etapa que va viviendo dando lugar a verdaderas creaciones que son de gran valor educativo en la integración de su personalidad.
4. El juego ayudará a lograr el desarrollo integral, ya que el niño esta poniendo en practica todas sus facultades y logrando un aprendizaje satisfactorio para él.

5. El juego es uno de los intereses propios de la edad del niño, que manifiesta especialmente en su paso por la vida, el cual además de ser considerado como medio de descarga de energía que posee, se toma en cuenta como base importante para el aprendizaje.
6. El juego es el ejercicio natural de la infancia y tiene un gran valor formativo y educativo.
7. El profesor que desee conocer mejor a sus alumnos, puede hacerlo observándolos detenidamente en sus juegos y su comportamiento ante ellos, pues ahí es donde el niño manifiesta si es tímido o decidido, honesto o tramposo.
8. El juego es una actividad que ayuda a encauzar las inquietudes de los niños muy activos y al despertar el interés en los niños pasivos, para que capten de una manera fácil y agradable los nuevos conocimientos.
9. El juego es considerado por los profesores como uno de los intereses propios de la edad de sus alumnos y por consiguiente, lo considera como un elemento didáctico, propio para llevar a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje, pero muy pocos son los que llevan a la práctica, ya que en su mayoría desconocen los beneficios que éste traerá y otorgará a los niños, si lo utilizaran adecuadamente.
10. Algunos profesores consideran al juego como una actividad difícil de adaptarse al proceso educativo, esto, se debe a que no se tiene una correcta información del juego y mucho menos de su aplicación dentro del

proceso enseñanza aprendizaje, además de que algunos profesores lo consideran de nula importancia.

11. La deficiencia en cuanto a la aplicación del juego como un elemento didáctico en la planeación y ejecución del proceso enseñanza-aprendizaje que manifiestan los profesores, se debe a que no tienen los conocimientos adecuados sobre el juego y por lo tanto no le dan el valor pedagógico justo.
12. Todos los maestros debemos darnos cuenta de la importancia que por naturaleza tienen los juegos en el aprendizaje del escolar; que es cuando el niño empieza en el proceso de la adquisición de las grafías.
13. Los juegos didácticos representan para el niño una situación estimulante que le motiva a participar en el desarrollo del proceso de aprendizaje.
14. Los juegos Didácticos Activos, no únicamente desarrollan en el alumno aprendizajes de tipo motriz, afectivo, social y cognitivos, sino también su lengua hablada y su lengua escrita.
15. El aprendizaje encuentra en los juegos un medio propicio para lograr que el niño desarrolle todas sus potencialidades.
16. A través del juego se puede introducir al niño en el mundo real.
17. El juego no solo proporciona satisfacción sino una destreza y un aprendizaje significativo que ayuda a mejorar su vida.
18. Finalmente concluimos que el docente y padres de familia deben involucrarse en los juegos de los niños, para que de esta manera el aprendizaje sea eficaz ya que esto ayudaría a un desarrollo pleno a través del juego.

## BIBLIOGRAFIA

Antología, **El maestro y las situaciones de aprendizaje de la lengua**, Universidad Pedagógica Nacional, SEP, Plan 85.

Antología, **Teorías del Aprendizaje**. Universidad Pedagógica Nacional, SEP, Plan 85.

Antología, **Desarrollo lingüístico y currículo escolar**. Universidad Pedagógica Nacional, SEP, Plan 85.

Antología, **El juego**. Universidad Pedagógica Nacional, SEP, Plan 94.

ANTOLOGÍA. Investigación en la escuela No. 33 1997.

ANTÓN, Rocío del Mar; GARCIA, Almudena. **Aprender jugando**; Ediciones Ceac. Barcelona, España, 1991.

ARANGO, De Narváez. **Juguemos con los niños**. Ediciones gamma. Tomo 3, 1998.

BRYANT J. **Juegos escolares que desarrollan la conducta**. CRATTY- EDIT. PAX MEX.- 1979.

CABRERA, Angulo Antonio. **El juego en la Educación Preescolar**; UPN. México, 1995. No. Págs. 147.

CAÑAS. José. **Didáctica de la expresión dramática**; Ediciones Octaedro España, 1994.

DELVAL, Juan. **El desarrollo Humano**. Siglo Veintiuno. Editorial México. España, 3ª. Edición.

ENCICLOPEDIA MICROSOFT ENCARTA 2000.

GARCIA, Martínez. María de los Ángeles. **Manual de Metodología para la enseñanza de la lecto-escritura**, MEDYE, SEP.

GODMAN, Y. **El desarrollo de la escritura en niños muy pequeños, en Nuevas perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura**, Siglo Xxi, México, 1982.

GOMEZ, Palacio, Margarita. **La lectura en la escuela**; SEP. México. 1995.

J. GARCÍA. Cecilia; Ibáñez. Elena. **Psicología evolutiva y educación infantil**; Antillana, España, 1989.

**LIBRO PARA EL MAESTRO**, Primer grado S. E. P. Talleres de la Comisión Nacional de los libros de Texto Gratuito Ed. 1980 y 2000

MAKARENKO, Antón. **Conferencias sobre educación infantil**; Editores Unidos Mexicanos S. A. México, 1980

MOSCVICI Serge. **Psicología Social II. Cognición y desarrollo humano**; Paidós España, 1993.

**PEDAGOGÍA Y PSICOLOGÍA INFANTIL. Biblioteca práctica para padres y educadores. TOMO II.**

Profra. Ma. teresa Espinosa Gómez. **Metodología para la manual de enseñanza de la lecto-escritura**, Gobierno del Estado de México.

ROCKWELL, Hélice. **Ser maestro, estudios sobre el trabajo docente**; SEP. México. 1985.

SARRAMONA, Jaime. **Cómo aplicar estrategias de enseñanza – 1 y 2;** Ediciones Ceac. Barcelona, 1989.

SEP, **Un enfoque del constructivismo Radical.** México, 2000

SEGERO, J. E. **La Enseñanza de la lectura por el método Global;** Edit. Kapelusz. 3ª. Edición.

TAPIA Mediana Graciela. **Aprendizaje significativo;** Editorial Santillán, México, 1993.

TORBERT Marianne. **Juegos para el desarrollo motor;** Pax – México, 1987.

VERGARA Carrillo Rita. **La medición Cognoscitiva y proceso de recuperación para el alumno que presenta problemas.** (Mecanografiado)