SECRETARIA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 162

"ACTIVIDADES LUDICO-MOTIVACIONALES PARA PROMOVER EL APRENDIZAJE DE LECTO-ESCRITURA EN NIÑOS DE PRIMER GRADO"

ROSA EVELIA SUAREZ RAMOS

Zamora, Michoacan Junio 2006

SECRETARIA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 162

"ACTIVIDADES LUDICO-MOTIVACIONALES PARA PROMOVER EL APRENDIZAJE DE LECTO-ESCRITURA EN NIÑOS DE PRIMER GRADO"

PROYECTO DE INNOVACION:
VERSION INTERVENCION PEDAGOGICA

Presenta:

ROSA EVELIA SUAREZ RAMOS

Para obtener el titulo de
Licenciada en Educación

Zamora, Michoacán. Junio 2006

DEDICATORIAS

A MI ESPOSO Y MIS HIJOS

Por ser el motivo más grande de superación en mi vida, por su amor y compresión, los amo gracias.

A MIS PAPAS Y MIS SUEGROS

Por el apoyo incondicional que me brindaron y por fomentar en mi el deseo de superación gracias,

A UPN Y ASESORES,

Por el apoyo que me brindaron durante la licenciatura y sus buenos deseos gracias.

INDICE

INTRODUCCION

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA
DEFINICION O CONCEPTUALIZACION
JUSTIFICACION

PROPOSITOS

CAPITULO I. MARCO DEL CONTEXTO SOCIOHISTORICO Y PEDAGOGICO

1.1. Diagnóstico socio histórico y pedagógico. Página

1.1.1. Caracterización física.....21

1.1.2. Características de la comunidad.....22

1.1.3. Características de la escuela.....23

1.1.4. Características del grupo…….....25

CAPITULO II. DESARROLLO INFANTIL POR MEDIO DEL JUEGO COMO ELEMENTO DE MADURACION E INTEGRACION AL AMBITO SOCIAL.

2.1. Aportes teóricos de Erikson, Piaget y Vigostky del juego en el desarrollo infantil.

2.1.1. El juego desde la perspectiva de Erikson …….29

2.1.2. El aporte de Piaget en relación al juego …….....30

2.1.3. El punto de vista de Vigostky respecto al juego……...32

2.2. Condiciones ambientales favorables para captar la atención del niño

al proceso de aprendizaje……..……36

2.3. Efectos del juego y el juego como herramienta didáctica……..….38

2.4. Motivación, motor de conductas...…….. ……..66

2.5. Dinámica de grupos…..……..…….....73

CAPITULO III. ACTIVIDADES LÚDICO-MOTIVACIONALES PARA PROMOVER EL APRENDIZAJE DE LECTO-ESCRITURA EN NIÑOS DE PRIMER GRADO.

3.1. Desarrollo de la Alternativa…….....81

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

INTRODUCCION

En el presente trabajo se describe la ubicación que tiene la escuela donde desarrollo mi práctica docente, con niños de primer grado, al mismo tiempo expongo las características del grupo, el problema que se detectó a partir de ello pretendo realizar una investigación para dar las posibles alternativas de solución.

En el municipio de Zacapu, Michoacán se localiza la Escuela Primaria Particular "Fray Jacobo Daciano"; en el grupo de primer grado, se han descubierto varias problemáticas, pero la que más se ha manifestado y preocupa es el desinterés hacia las actividades que se desarrollan en el grupo; por ello he investigado los factores que influyen en el problema, se observó que hacía falta motivación y que los niños se desinteresan o se cansan fácilmente; entonces se diseñó un proyecto de actividades con el firme propósito de que los niños construyan sus conocimientos de manera que no se caiga en una monotonía y he considerado varios aspectos de interés.

El tipo de proyecto que se eligió es de Intervención Pedagógica ya que se pretende intervenir y considerar la posibilidad de transformar la practica docente. Existen tres tipos de proyecto y son: Proyecto de Acción Docente, Proyecto de Intervención Pedagógica y Proyecto de Gestión Escolar. Para la presente propuesta decidí elaborar el proyecto de Intervención Pedagógica y se define de esta manera según Adalberto Rangel Ruiz y Teresa de Jesús Negrete nos dicen:

> "la intervención (del latín interventio) es venir entre, interponerse: la intervención es sinónimo de meditación, o de intersección, de buenos oficios, de ayuda… además se presenta como el acto de un tercero que sobreviene en relación con un estado preexistente."[1]

Con el propósito de innovar y acrecentar la práctica docente, se critica y pone en evidencia la misma, llegando así a la elección del proyecto de Intervención Pedagógica.

Es por esto que el presente trabajo de investigación está compuesto de: el problema y los factores que lo provocan, así como de tres capítulos.

- En el primer capítulo se da a conocer desde el referente socio-histórico, en donde se describe la situación física de la comunidad y sus características; así mismo en el diagnóstico pedagógico se abordan las características de la escuela, el grupo y la comunidad escolar en donde se labora.

- El segundo capítulo hace referencia a los aportes de diferentes autores que sustentan el problema.

- En el capítulo tercero se desarrolla la alternativa y contiene un plan de trabajo con las actividades distribuidas durante seis meses, el proceso de cada una de las actividades con sus juegos motivacionales y cuadros de cotejo como ejemplo de evaluación. La propuesta de trabajo está formada por

[1] RANGEL, Ruiz de la Peña Adalberto y NEGRETE, Arteaga Teresa de Jesús: "Proyecto de Intervención Pedagógica". Antología Básica Hacia la Innovación UPN SEP México, pág. 88.

22 actividades motivacionales interclase, que se desarrollarán durante seis meses, cada actividad puede ser aplicada en cualquier momento del día escolar y durante toda la semana; contando cada una con los siguientes aspectos:

1. Propósito: en este aspecto se redacta lo que se quiere lograr con la actividad.
2. Nombre de la actividad: en este se enuncia la actividad y da una idea de lo trata.
3. Metodología: se redacta el procedimiento, en que consiste la actividad el rol del docente y del alumno.
4. Material o Recursos didácticos: En este punto se da a conocer los materiales que se ocupan para realizar la actividad o juego. Y se debe tener preparado previamente a la actividad.
5. Tiempo: Existe un limite de tiempo que indica el inicio y termino de la actividad con la ayuda de un cronometro.
6. Evaluación: En este aspecto se evaluará el propósito planteado en cada actividad y de forma individual a cada niño, la motivación que obtuvo después de la aplicación. Cada actividad es realizada en un tiempo limitado, con propósitos que se deben lograr según la necesidad que exista, sugerencia de aplicación, metodología, material y evaluación.

Esta alternativa cuenta con propósitos generales y con metas concretas a alcanzar,

estos serán acordes con el problema y con el fin que van evaluar, para que se logre el cambio que se pretende. Puesto que actualmente se ha creado un ambiente monótono, en donde los niños manifiestan cansancio y desinterés por lo que se deben combatir estas dificultades ya que no permiten el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es por ello que la presente propuesta consta de juegos o actividades motivantes para dinamizar la clase en beneficio del docente y del alumnado.

- Por último contiene bibliografía, consideraciones finales y anexos.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Finalmente, nuestra investigación nos remite a la determinación específica del problema que planteamos como:

"La desmotivación del alumno, en el desarrollo de las actividades didáctico-metodológicas empleadas en el proceso de enseñanza- aprendizaje de lecto-escritura en primer grado de la Esc. Prim. Part. Fray Jacobo Daciano de Zacapu, Mich."

Para lograr dar solución al problema, antes mencionado es necesario considerar todos los factores que influyen en la misma, y que provocan la falta de beneficio en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los alumnos. Por lo que es conveniente describir los elementos que determinan al problema que se da al interior del grupo de primer grado de la Esc. Prim. Part. "Fray Jacobo Daciano".

DEFINICION O CONCEPTUALIZACION

En el grupo de primer grado de la Escuela Primaria Particular “Fray Jacobo Daciano” he detectado los siguientes elementos que determinan el problema y que afectan el proceso de lecto-escritura:

- Escriben de abajo hacia arriba y empiezan hacia la izquierda.
- Son muy dependientes.
- Requieren de una ayuda extra.
- No aceptan más trabajo aunque lo puedan hacer.
- Para ellos es difícil adaptarse, todavía se inclinan mucho por el juego.
- Agresividad y egocentrismo entre la convivencia que hay en el grupo.
- Hiperactividad de un miembro repetidor del grupo.
- Existe sobreprotección por parte de los padres.
- Manifestación de agotamiento y cansancio en el grupo.
- Falta de interés en la realización de actividades.

Hablando en el aspecto de la convivencia existen niños muy agresivos;

El término agresividad se emplea en muy diversos sentidos, el más común implica una manifestación externa de hostilidad, odio o furor. Debido a que los niños son muy sobreprotegidos y dependientes suelen ser agresivos ante una situación de impotencia por no conseguir lo que quieren y según Freud:

> "Modifica entonces su teoría de los impulsos, explicando finalmente que el destino del hombre se juega entre dos grupos de impulsos antagónicos que lo animan: los impulsos destructivos de agresión, llamará impulsos de muerte y los impulsos sexuales constructivos de vida" [2].

Esta misma agresión de los alumnos desemboca hacia cualquier persona, manifestándose constantemente ante cualquier suceso como: ganar y terminar antes sus actividades, no prestando sus útiles y sentirse dueño de todo.

También se ve muy claro la desatención de los padres a sus hijos debido a que ambos trabajan y se ocupan del niño muy poco tiempo y piden a gritos ser tomados en cuenta de alguna forma, pero al contrario, existen papás que sobreprotegen.

"Las actitudes de sobreprotección y permisividad en estos casos, afectan el desarrollo de la personalidad del niño, que desarrollará tendencias específicas y defectos de conducta que afectan la socialización y aprendizaje escolar". [3]

De esta manera se define la permisividad y esta se refiere a:

> "las relaciones entre personas con distintos niveles de autonomía, caracterizadas por la libertad del alumno o del niño para actuar sin una censura o control afectivo, como consecuencia de un acuerdo entre ambos o de una aparente o tácita ausencia de reglas."[4]

La sobreprotección que los hijos reciben de sus padres provoca un mal comportamiento, manifestado rechazo al apoyo y orientación que el docente brinda al alumno.

---

[2] GILBERT. R: "El psicoanálisis en: Las ideas actuales en pedagogía", Antología Básica El niño: desarrollo y procesos de construcción del conocimiento UPN, SEP, México, 1994 p. 58.
[3] LOPEZ M, Isaías: "Teoría general del desarrollo psicológico en el niño". Antología Básica El niño: desarrollo y procesos de construcción del conocimiento UPN, SEP, México, 1994. p. 17.
[4] ABAD Caja, Julián: "Permisividad". Diccionario de las Ciencias de la Educación. 14ª reimpresión. Ed. Santillana. México, 2000 p. 1096.

La sobreprotección que existe en algunos niños del grupo, provoca que no sean autónomos e independientes de hacer o actuar con toda responsabilidad debido a que no saben. Esta se define como la demostración excesiva de protección o vigilancia de un padre hacia sus hijos llevándolo a una actitud de opocionismo y por el contrario de sumisión ante la figura sobreprotectora.

Otro problema muy notorio de algunos niños que son considerados hiperactivos y tienen problemas de maduración, un problema global de lecto-escritura, la conducta de éstos no es manejable, quiere ser tomado en cuenta en cada momento. La hiperactividad es definida como un alto grado de actividad debido a la falta de maduración o como síndrome que acompaña a determinados estados patológicos, en niños pequeños es natural, hasta los siete años. Estos niños de quienes se habla anteriormente son considerados y se ha trabajado en forma única, individual y especial, pero aún así no se logra tener éxito en su desempeño.

Uno de los detalles negativos de nosotros los docentes es dedicarnos a que el alumno solo trabaje dirigiéndole y ordenándole, sin tener un momento de relajación y provocando que el niño no construya su propio conocimiento, sino que solo se deje conducir por lo que “debe” aprender, haciéndose notar la falta de motivación por el docente, manifestando el alumno cansancio entre otras alteraciones ya antes mencionadas, llevándonos a concluir que es por falta de interés o iniciativa para dinamizar la clase, haciendo de ellas algo rutinario y cansado.

Es muy importante que el docente sea un individuo que constantemente busque su motivación para llevar a cabo las actividades ya mencionadas anteriormente. Rogers y Maslow aportan en su teoría motivacional lo siguiente:

> "…las motivaciones son aquellos estímulos que mueven al individuo a pensar, sentir, actuar y responder, porque en ello encuentra sentido a su vida y un significado a su existencia. Así mismo requiere satisfacer sus necesidades básicas que lo llevan a sobrevivir"[5].

La desmotivación ha originado distracción de los niños hacia las actividades que se desarrollan durante la clase y que su origen puede ser:

A) Externo: Se refiere a la fácil atracción que estímulos diversos ejercen simultáneamente sobre un individuo, dificultándole concentrarse en un solo objeto. En situaciones normales, la distracción se produce o bien porque el sujeto no se siente inclinado hacia el tema que se trata y ello puede ser debido a motivación insuficiente o desadecuación al momento madurativo. O bien porque se la ha sometido a un gran esfuerzo que ha motivado la aparición de la fatiga. Pero tanto como la falta de interés como la aparición de la fatiga se aumenta cuando las condiciones ambientales no son suficientes; así la temperatura muy elevada o demasiado baja, la falta de iluminación y ventilación, la interferencia de ruidos, hacen más fácil la aparición de la distracción.

B) Interno: Al existir un trastorno cerebral no notorio físicamente aparece fácilmente la fatiga, en este caso la atención se desvía ante cualquier situación.

---

[5] ROGERS. Carl y MASLOW. Abraham Harold: "Teoría Motivacional". Diccionario de las Ciencias de la Educación. 14ª reimpresión Ed. Santillana, México, 2000 p. 975

También la desmotivación se ve provocada por la falta de interés de aprender algo nuevo y no le encuentran un sentido a lo que se les esta enseñando, por lo que Ausubel nos dice:

> "El aprendizaje significativo equivale a establecer una relación sustantiva y no arbitraria entre lo que hay que aprender y que ya existe como conocimiento de la persona. El aprendizaje implica también la funcionalidad y la memorización comprensiva de los contenidos. El aprendizaje es funcional cuando una persona lo puede utilizar en una situación concreta para resolver un problema determinado y además puede ser utilizado para elaborar nuevas situaciones y realizar nuevos aprendizajes" .[6]

Un proceso se define como la evolución de un fenómeno a través de varias etapas que conducen a un determinado resultado. En este aspecto, la enseñanza y el aprendizaje son considerados dos procesos continuos, en los que desde el inicio la lectura y la escritura juegan un papel importante en la educación por lo que en el alumno en determinado momento, conlleva a que no se logre dicho proceso.

Como ya antes se ha mencionado, los niños suelen ser muy dependientes de muchas acciones de sus padres y del docente; por otro lado tienen prematura la capacidad de ser independientes por el salto que dieron del preescolar a la primaria. En este caso H. A. Witkin "Define la dependencia en las personas como:

1) Aceptación pasiva del medio ambiente
2) Falta de control sobre sus impulsos"[7]

Aquí es importante que los padres y los educadores muestren actitudes que

[6] VIDALES Delgado, Ismael: "Teoría de Ausubel". La llave Mágica de mi Castillo Mágico primer grado Psicología y Educación. 1ª ed. Ed. Castillo S. A. DE C. V. México, 1997 p. 18.
[7] WITKIN H. A: "Teoría general del desarrollo psicológico del niño". Antología Básica El niño: Desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. UPN, SEP, México, 1994 p. 18

fomenten la independencia y responsabilidad del niño, para que éste pueda lograr su autonomía. Ya que hay niños que obtiene mucha atención por parte de sus padres, sin embargo, hay niños que no gozan de ese derecho, manifestando una desmotivación para realizar las actividades dentro del aula.

Hasta cierto punto el niño demuestra apatía algunas actividades que se le proponen de esta actitud el docente debe permanecer alerta, porque la apatía tiene un término muy severo, es definida como:

> "La impasibilidad de ánimo, estado de indiferencia frente a las personas, el medio o los acontecimientos que trae consigo una alteración en la capacidad de expresión afectiva por parte del individuo frente a toda una serie de estímulos externos e internos. Una negación ante una acción asignada al niño. Proceso mental es la evolución permanente de la estructura psíquica del sujeto y la situación entra en este proceso."[8]

Así mismo el juego libre que él crea, sin tener un fin didáctico, no es malo, pero no es el momento durante el transcurso de la clase y por medio de éste manifiestan desinterés hacia las actividades, se ha observado, que dentro de esa inquietud, solo les interesa estar jugando.

Para un niño de edad escolar, el juego es una necesidad en los diferentes aspectos de su desarrollo y se define como:

> "… actividad que no tiene consecuencias frustrantes para el niño, aunque se trate de una actividad seria. Es, en cierto modo, una actividad para uno mismo y no para los otros y por ello, es un medio excelente para poder explorar. Es más, el juego es en sí mismo un motivo de exploración". [9]

---

[8] ABAD Caja, Julián: "Juego". Diccionario de las Ciencias de la Educación. 14ª reimpresión. Ed. Santillana. México 2000 p. 113

[9] Op. Cit. p. 824

Para que tenga lugar el aprendizaje es necesario contar con la participación activa del sujeto que aprende y del que enseña, en donde tiene un papel impactante la motivación ya que es la clave desencadenante de los factores que incitan a la acción.

La motivación consta de dos aspectos: el energético y el direccional.

Energético: fuerza con que el sujeto se entrega a la acción.

Direccional: objetivos o motivos al que se le aplica.

JUSTIFICACION

El deseo de superación, el apoyo de los asesores que he tenido durante el curso, han dado la pauta para realizar esta investigación, pero principalmente es el hecho de tener un cambio en el desempeño como docente, el que me lleva a buscar nuevas formas de comunicación con los alumnos, así como la intención de compartir nuevas formas de aprendizaje y ser innovadores en mi ejercicio docente cotidiano.

Tomando en cuenta las exigencias que hoy en día existen en la educación y en el desarrollo satisfactorio del ser humano, estoy en busca de medios de enseñanza que me apoyen para lograr un aprendizaje significativo, así mismo crecer y fomentar el deseo de mejoría con los alumnos.

En el grupo de primer grado de la Escuela Primaria Particular “Fray Jacobo Daciano” ubicada en el municipio de Zacapu, Mich., existe el desinterés por las actividades que se desarrollan en el aula , aún considerando que Planes y Programas de la Secretaria de Educación Pública proporciona el método de enseñanza-aprendizaje de lecto-escritura, se ha observado la falta de interés por los alumnos, sí tienen la intención de escuchar y aprender cosas nuevas, pero cada niño manifiesta su descontento, al agotarse tan fácilmente, debido a que los niños de primer grado sufren una total fractura al ingresar a la primaria, porque en preescolar su desarrollo es por medio de actividades y juegos que entusiasman más al niño, se agotan

divirtiéndose, pero en primaria no es lo mismo, se agotan por la falta de dinamismo y se requiere de actividades con las que se pueda despertar su interés.

Por ello es que se pretende analizar a fondo, encontrar una posible solución por medio del estudio de diferentes factores y así mismo desarrollar una alternativa de trabajo que beneficie a los alumnos y facilite el trabajo cotidiano del docente.

Por medio de actividades y juegos para que a su vez los niños aprendan motivados a través de ellas sin llegar al cansancio y agotamiento que se manifiesta durante y después de las actividades que se llevan a cabo en el aula, con el fin que el alumno de entre 6 y 7 años aprenda motivado y obtenga un conocimiento más profundo sin llegar a la monotonía de la clase.

Por lo que se ha visto y analizado en el grupo, existe la falta de motivación por el docente, para ello habrá la necesidad de buscar actividades que le interesen al niño.
Y he observado que el juego es una herramienta que proporciona interés al niño, logrando que se despabile.

Pero sobretodo porque me interesa resolver el problema desde mi formación de UPN. Se que en este ciclo escolar se manifiesta este problema, pero durante el ejercicio docente y los demás ciclos escolares venideros, existirá la presencia de otros problemas a los cuales debo dar solución.

Como docente comprometida con mi trabajo y el desarrollo satisfactorio de mis alumnos, me veo en la necesidad de innovar y acrecentar mi practica docente.

El presente trabajo se desarrollará en la Escuela Primaria Particular “Fray Jacobo Daciano” de Zacapu Michoacán.

PROPOSITOS

- Investigar a fondo el problema de desmotivación que se manifiesta en el aula de primer grado, los factores que lo provocan y la manera que afecta a los alumnos y al proceso de enseñanza –aprendizaje.

- Diseñar y aplicar una alternativa de apoyo, para dar solución al problema.

No se pretende aseverar que mi trabajo docente es malo y por ello se provoque la desmotivación del alumno, pero, sí se debe tomar en cuenta la falta de dinamismo y motivación de mi parte, ya que afecta el grupo escolar; es necesario crear un plan de trabajo para emplearlo y combatir la desmotivación, por medio de juegos didácticos y actividades que desarrollen los niños libremente, con el propósito de entusiasmarlos y motivarlos para innovar en la aplicación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

CAPITULO I.

MARCO DEL CONTEXTO SOCIOHISTORICO Y PEDAGOGICO

I. I. Diagnóstico socio histórico y pedagógico

I. I.I. Caracterización Física.

Zacapu es uno de los 113 municipios del estado de Michoacán (ver anexo 1). Se encuentra localizado a 19° 49' latitud norte y 101° 47' longitud Oeste del meridiano de Greenwich a una altitud de 1990 m. Sobre el nivel del mar.

Limita al norte con Villa Jiménez, Penjamillo, Tlazazalca y Panindícuaro, al este con Coeneo, al sur con Nahuatzen, Cheràn y Erongarícuaro, al oeste con Purépero y Chilchota. Su distancia a la capital del Estado es de 80 Km.

A Zacapu se llega por la carretera número 15 (Morelia Guadalajara) a la altura del kilómetro 84, rumbo a Zamora, por la autopista de Occidente, salida a Panindícuaro o por pequeños aviones a la aeropista en Zacapu.[10]

Su superficie es de 455.96 Km_2. y representa el 0.77 por ciento del total del Estado.

I. I.2. Características de la comunidad.

Zacapu es caracterizado como un lugar al que poco a poco se le van agotando las tradiciones y la cultura que le fue heredada por los antiguos habitantes de la ciudad;

[10] TAPIA Juárez, Raymundo: "Zacapu 450 Encuentro de un pueblo con su pasado" 1ª Ed. Diciembre de 1998 p. 24 .

mucha gente se interesa por rescatar la herencia que se dejó, pero la mayoría de la gente prefiere llevar una rutina diaria, las costumbres han variado generación tras generación, aún se acostumbra celebrar en algunas fechas como; día de muertos en donde se organizan en los hogares los altares a los difuntos, como es el 10 de mayo e incluso en las escuelas se llega a suspender labores para festejar a las mamás, el carnaval, entre otras.

En el norte de la ciudad, se cuenta con industrias como TEEPAK, NOVACEL, TREOFAN, PROMOTORA ZACAPU, DEMACSA que están enfocados al productos y la impresión del polipropileno y la envoltura de cigarro, hules y plástico, también cuenta con fábricas de muebles, entarimados, envasadora de leche, una procesadora de derivados del alcohol, aserraderos y un parque industrial abierto a los inversionistas.

Como ya antes se había mencionado la mayoría de los padres de familia que tienen a sus hijos en la Escuela “Fray Jacobo Daciano” tienen la necesidad de trabajar tanto el padre como la madre.

En Zacapu se goza de un variado comercio y es la fuente de trabajo más abundante, ejemplo de ello es que de cada 10 familias 6 son comerciantes en sus diferentes facetas tanto en pequeñas tiendas como ambulantes, vendedores de tianguis ó en comercios locales.

En Zacapu existen escuelas oficiales y particulares de nivel preescolar, primarias, secundarias, preparatorias. Cuenta con centros de estudios superiores la Universidad del Valle de Zacapu con carreras como licenciado en administración de empresas e ingeniería industrial y Universidad Pedagógica Nacional; también hay centros de cultora de belleza, técnicos programadores, escuela de enfermería, escuelas con carreras técnicas como Conalep y Cecati.

La educación se fomenta desde la edad preescolar hasta edad universitaria, a pesar de que Zacapu cuenta con centros de estudios principalmente básicos, existe analfabetismo en muy bajo índice porcentual, en comparación con años pasados.

1.1.3. Características de la Escuela.

La Escuela Primaria Particular “Fray Jacobo Daciano “ con clave 16PPR0254E, ubicada administrativamente en la zona Escolar 103, con domicilio en Mariano Escobedo 995, colonia Anáhuac, en la ciudad de Zacapu, Michoacán, ha prestado sus servicios desde 1991, con el firme propósito de proponer una alternativa pedagógica a las familias zacapenses y de la región. (Ver anexo 2)

La fundamentación de la línea de formación esta dentro de la Escuela Nueva con sustento en el constructivismo y la teoría psicogenética.

Actualmente la estructura del centro de trabajo es completa, ofreciendo atención de primer a sexto grado, además con apoyos adjuntos de 1 taller de computación y la asignatura de inglés.

Además de contar cada grupo con un maestro titular, se tiene en primer y segundo grados, a un maestro de apoyo, así mismo ocurre en los grados de quinto y sexto. Para llevar acabo de la manera más óptima la labor administrativa, contamos con el apoyo de un auxiliar administrativo.

En el renglón material, desarrollan su actividad dos auxiliares de intendencia que participan en los arreglos materiales y de higiene permanente del edificio escolar. En el aspecto pedagógico, se esboza un trabajo en equipo el cual tienen una buena inducción, además se apoya a los docentes de grupo, brindando orientación y material didáctico en la planeación, ejecución y evaluación del grupo. El horario escolar es de lunes a viernes de 8:00 a.m. a 12:45 p.m.

El calendario de actividades escolares ha tenido que incluir nuevas festividades profano- religiosos, de todo tipo de las cuales se festejan en Zacapu. Se realizan diferentes actividades en la escuela “Fray Jacobo Daciano”; para festejar las costumbres o tradiciones; dentro del ciclo escolar, haciendo actos cívicos y culturales, kermés como las del 2 de noviembre; donde el alumnado, padres de familia y maestros se reúnen en la escuela para simular tumbas y altares, cenar con los diferentes antojitos mexicanos que realiza cada grupo; Se organiza un programa que se desarrolla con los niños y los maestros.

En la escuela se cuenta con clubes y talleres como son: guitarra, teatro, danza, ortografía, costura, dibujo, entre otros, enriqueciendo el programa cultural que se

realiza en cada fecha; hay otras costumbres que la escuela ha retomado para la formación de los niños y una buena convivencia con los padres de familia como: posadas decembrinas, rosca de reyes, 14 de febrero día del amor y amistad, 30 de abril día del niño, 10 de mayo Día de la Madre , Día del Padre en junio, entre otras programadas para el ciclo escolar.[11]

I. I.4. Características del grupo.

En el grupo escolar donde sé esta laborando como docente es el primer grado de nivel básico, atendiendo 31 alumnos de los cuales 15 son niños y 16 niñas.

El número de alumnos por grupo permite trabajar armónicamente. El grupo esta integrado de modo que todos convivan entre si, cada semana se hace una rotación de lugar con el fin de que se conozcan, antes de comenzar con la clase, tomando en cuenta que el mobiliario esta formado por una mesa y un par de sillas pequeñas, acordes a la estatura de los alumnos.

Los alumnos de primer grado necesitan de un apoyo extra y trabajar profundamente con ellos, debido a la falta de adaptación al momento, más sin embargo logran instalarse. El grupo esta integrado por niños que vienen de diferentes preescolares, se ha observado que los niños que se presentan de escuelas particulares, poseen un mayor aprendizaje, no se pretende aseverar que los niños provenientes de escuelas oficiales tengan un menor grado de conocimientos, sin embargo estos

[11] Información obtenida de la Dirección de la Escuela Primaria Particular “Fray Jacobo Daciano” ubicada en Mariano Escobedo No. 995 Col. Anáhuac,

últimos no tienen desarrollada habilidad de tomar adecuadamente el lápiz entre otras limitantes. No obstante todos inician con el mismo programa y esta claro que deben aprender, sin importar las condiciones con la que llegan a primer grado.

En el grupo de primer grado se utiliza el material que la SEP proporciona para la enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura, apoyándose en el libro del maestro y libro del alumno. Siendo Español, Matemáticas, Conocimiento del Medio, Educación Artísticas y Educación Física las materias que se desarrollan en el aula.
Enfocándose la acción docente al objetivo principal, que es el aprendizaje de lectura y escritura.

Con este fin estudio el desarrollo del niño al ingresar a la Primaria, en donde comienza a tener cambios relevantes que caracterizan a esta edad, tomo en cuenta que al alumno se le dificulta la integración grupal, por falta de maduración, conforme va pasando el tiempo se adapta y se hace formar parte del grupo conviviendo.

Contrastando la teoría con la práctica, cabe mencionar que los siguientes autores aportan la definición del juego, según las necesidades del niño

CAPITULO II.

DESARROLLO INFANTIL POR MEDIO DEL JUEGO COMO ELEMENTO DE MADURACION E INTEGRACION AL AMBITO SOCIAL.

2.1. Aportes teóricos de Erikson, Piaget y Vigostky del juego en el desarrollo infantil.

El niño se sitúa entre los 6 y 7 años. Corresponde al ingreso del niño a la escuela, acontecimiento que significa la convivencia con seres de su misma edad. Se denomina también "periodo de la latencia", porque está caracterizada por una especie de reposo de los impulsos institucionales para concentrarnos en la conquista de la socialidad.

La sociabilidad que comienza a desarrollar es "egocéntrica": "Todo sale de mí y vuelve a mí", "Te doy para que me des". Sus mejores amigos son los que le hacen jugar, le invitan al cine o un helado".

Para afirmar realmente que el juego es una necesidad del niño en su desarrollo, se apoyara en los aportes de autores que han estudiado el comportamiento infantil en diferentes aspectos.

> El juego es una→ "Actividad lúdica que permite desarrollar en el individuo, una serie de potenciales psico-motoras que están presentes en él, desde el momento de su nacimiento hasta su muerte y que durante el transcurso de su vida, se van perfeccionando de una manera dinámica y articulada, buscando el desarrollo integral del hombre"[12]

[12] ABAD Caja, Julián: "Juego". Diccionario de las Ciencias de la Educación. 14ª reimpresión. Ed. Santillana. México 2000 p. 824.

Otras definiciones del juego según los siguientes autores:

Para Freud es: “Una posibilidad de corregir la realidad no satisfactoria”[13]

Según Erikson el juego es: “Una forma de tratar cada aventura”[14]

Y para Piaget es: “Una actividad auto-formadora de la personalidad del niño”[15]

Así mismo varios autores, hacen mención del juego en sus teorías por la importancia que manifiesta en el desarrollo infantil. Por ejemplo:

Teoría cognitiva, según Piaget. En la forma como el niño juega depende su grado de desarrollo. En la etapa Sensorio-motora, el niño juega moviendo su cuerpo y manipulando objetos. A medida que desarrolla la función simbólica, puede pretender que exista algo que no está ahí, puede jugar con su imaginación.

Teoría psicoanalítica, Freud, Erikson nos dicen que: El juego ayuda a que el niño desarrolle la fuerza de su yo. Motivado por el principio de placer, el juego es fuente de gratificación. Puede reducir la tensión física y da al niño un dominio sobre las experiencias abrumadoras.

En la Teoría del aprendizaje, Thorndike dice al respecto: El juego es una conducta aprendida. Las diferentes formas de conducta de cada cultura se reflejan en los juegos de los niños de esas culturas. Los niños de sociedades que valoran el

---

[13] GILBERT .R: “El psicoanálisis”. “Las Ideas Actuales en Pedagogía”. p.125-155. Antología Básica El niño: desarrollo y proceso de construcción del conocimiento Edit.Grijalbo, UPN, SEP, México p.57 1994.

[14] VIDALES Delgado, Ismael: “Desarrollo infantil según Eric Erikson”. La llave mágica de mi castillo básico primer grado Psicología y Educación 1ª ed. Ed. Castillo México 1997 pp.11-12.

[15] AJURIAGUERRA, de J: “Estadios del desarrollo según Jean Piaget”. Antología Básica El niño: desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. UPN, SEP, México, 1994 p. 53.

logro prefieren los juegos de capacidad física, mientras los educados para obedecer, prefieren los juegos de estrategia.

Con el fin de que se fundamente más la importancia que tiene el juego, observemos el aporte de Erikson.

2.1.1. El juego desde la perspectiva de Erikson

Sin abandonar totalmente la teoría psicoanalítica agrega un componente social y cultural que, según él, permite que el niño salga de la crisis de su desarrollo habiendo enriquecido positivamente su personalidad.

Erikson propone ocho etapas de evolución en la vida. Cada una es una crisis psicosocial que debe vencerse y una fortaleza que se puede crear. (Ver anexo 4).

De acuerdo con esta definición ubicamos al niño de primer grado dentro de dos etapas en donde ciertamente su aportación es real y Erikson describe así:

> "En la tercera etapa que va de los tres o cuatro a los seis o siete años esta es la etapa de la edad del juego. Aquí es cuando comienzan los niños y las niñas a diferenciarse, ellos advierten que son niños o que son niñas y saben de su diferencia, por ello eligen su ropa, sus amigos, sus juegos; sin embargo persisten las ordenes rígidas de los padres y por ello los niños tratan de agradarlos, es así como surge la iniciativa es decir el éxito, el agrado, la buena elección, o la culpa, el fracaso, la desaprobación y el error…
>
> … la cuarta etapa va de los siete u ocho años hasta los once o doce. El niño está plenamente integrado a la escuela; aquí la característica es la destreza contra la inferioridad, lo cual puede crear sentimientos de incapacidad. La niña entra en la etapa del perfeccionismo y de absolutismo, o sea que todo es bueno o todo es malo, tiene amigas o enemigas, no hay términos medios. Los grupos, los clubes, la escuela

> son muy importantes aquí se esta preparando el acceso a la adolescencia". [16]

Se observó que Erikson ubica al niño de 6 y 7 años en la tercera etapa y como característica principal es la inclinación por el juego y él llama "edad del juego". Pero también se debe considerar que al niño de primer grado lo sitúa en la cuarta etapa en donde describe que entra a un perfeccionamiento, en donde el juego forma parte de su socialización y se convierte en el mediador de comunicación entre compañeros.

Diferentes autores han dado a conocer las características que van sobresaliendo en el desarrollo del niño, por medio de etapas en las diferentes edades del mismo, tal es el caso de Piaget, quien fundamenta y explica la interacción del niño con el medio que lo circunda.

2.1.2. El aporte de Piaget en relación al juego.

Según Jean Piaget, la inteligencia atraviesa por períodos cuantitativa y cualitativamente distintos. En cada uno de esos estadios hay una serie de tareas que el individuo debe realizar antes de pasar al otro estadio, y esto lo realizará a través del descubrimiento y manipulación de los elementos que se le presenten, así para Piaget el aprendizaje es una cuestión individual, casi solitaria en que el individuo irá aprendiendo de acuerdo a lo que su desarrollo cognitivo le permita.

---

[16] VIDALES Delgado, Ismael: "Desarrollo infantil según Eric Erikson". La llave mágica de mi castillo básico primer grado Psicología y Educación. 1ª ed. Ed. Castillo México, 1997 pp.11-12.

Piaget distingue cuatro periodos en el desarrollo de las estructuras cognitivas, íntimamente unidos al desarrollo de la afectividad y de la socialización del niño (ver anexo 5).

> "Estadio preoperacional, hasta los 6-7 años.
> Se produce un gran desarrollo de la función simbólica. Por medio del lenguaje y del juego se da una progresiva interiorización de la acción. El pensamiento es todavía plenamente egocéntrico e intuitivo.
>
> Etapa de las operaciones concretas.
> Se inicia de los 7 a los 11 años. Es una etapa importante para las acciones pedagógicas pues su duración casi coincide con el de la escolarización básica (primaria) por lo que las distintas formas de desarrollo que se dan en ella (operaciones concretas) pueden o no hacer al niño en cuanto a sus conductas de aprendizajes". [17]

Para Piaget el juego es principalmente asimilación de lo real al yo.

El juego a lo largo del desarrollo evolutivo, adopta diferentes modalidades, de acuerdo con las diferentes características e intereses de cada etapa en donde Piaget distingue tres: Juego sensomotor (aprox. 0-2 años), juego simbólico (aprox. 2-6 años) y juego reglado (a partir de los 6 años).

Estos dos últimos son donde el niño de primer grado se ubica, en el juego simbólico su función principal es la asimilación de lo real al yo y durante este el aprendizaje logra ser más significativo, ya que se adquiere a través del juego. Pero por otro lado se encuentra en el juego reglado, en donde combina la espontaneidad, la ejecución de normas y su función es socializadora, suelen ser juegos organizados, con mayor frecuencia en equipos que manifiestan competitividad.

[17] AJURIAGUERRA, de J: "Estadios del desarrollo según Jean Piaget". Antología Básica El niño: desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. UPN,SEP, México 1994 p. 53.

El psicólogo ruso Lev Seminovich Vigostky aporta al juego y lo caracteriza como un medio de sociabilidad y aprendizaje para el niño.

2.1.3. El punto de vista de Vigostky respecto al juego

Las teorías de Vigotsky, con respecto al juego, se mueven en el terreno del significado y en el de la interioridad. De esta forma el pensamiento está separado de los objetos y de las acciones que los niños hacen frente a los juegos imaginarios; los cuales surgen a partir de las ideas más que de las cosas: una caja es una nave espacial, una sombra es un monstruo, un palo de escoba es un caballo, etc.

Desde esta perspectiva las acciones están de acuerdo a las reglas, según Vigotsky: "El problema del niño es que para poder imaginar un caballo, tiene que definir su acción mediante el uso de "el - caballo - en - el - palo" como punto de partida".[18]

El niño de esta forma, no sólo percibe objetos, formas, colores; sino que también percibe significaciones de carácter más generalizado que aislado. Para este autor en el preciso momento, en que un palo se convierte en el punto de partida para desglosar el significado del concepto caballo, del caballo real, se invierte la proposición objeto/significado, por la de significado/objeto; "cualquier palo puede ser un caballo, pero por ejemplo una postal no puede ser nunca un caballo para un niño". Encuentra su prototipo en el juego, que es el reino de la espontaneidad y la libertad.

[18] Op. Cit VIDALES Delgado 1997 p. 19 .

En palabras de Vigotsky:

> "El juego brinda al niño una nueva forma de deseos. Le enseña a desear relacionando sus deseos a un "yo ficticio, a su papel en el juego y sus reglas. De este modo, se realizan en el juego los mayores logros del niño, logros que mañana se convertirán en su nivel básico de acción real y moralidad"[19].

Para Vigotsky "…el conocimiento es producto de la interacción social y la cultura, tanto así, porque, según él, plantea que los procesos psicológicos superiores (lenguaje, razonamiento, comunicación, etc.) se adquieren en interrelación con los demás…" [20], es así que para este psicólogo, lo que un individuo puede aprender, de acuerdo a su nivel real de desarrollo, varía ostensiblemente si recibe la guía de un adulto o puede trabajar en conjunto con otros compañeros; está claro que se aprende más y mejor con otros.

Plantea que las funciones psicológicas superiores (inteligencia, memoria, lenguaje) son resultado de la comunicación y las herramientas básicas de la comunicación son los signos que a su vez son la acción interiorizada que resulta cuando el ser humano sustituye las acciones limitadas físicamente mediante un signo; por ejemplo, cuando el niño pequeño ya no le es posible asir un objeto inventa la seña, es decir, la señala a la madre o a otro adulto el objeto que desea para que se lo proporcione.

Si bien es cierto ya al tener razón de si actuamos diferente y somos desde nacimiento seres sociales y por diferentes medios nos comunicamos a diferencia de

[19] Ibíd. p. 24

[20] ibidem p. 25

los animales poseemos funciones psicológicas superiores que son precisamente la base de su hominizacion, como por ejemplo la memoria y la inteligencia que permiten al hombre juzgar, pensar, reflexionar, inventar, imaginar y crear.

El docente con habilidad y capacidad suficiente obtendrá la atención de los niños, al tener su comportamiento limpio sin malicia, es fácil que él mismo construya su conocimiento. El aprendizaje se da en el alumno siempre y cuando exista una motivación para realizar actividades y que sobre todo deben encontrarle un significado, por el porqué aprender algo nuevo, para qué le va a servir, sin embargo algunos los docentes no hemos promovido la capacidad de enseñar de manera que él construya su conocimiento.

Vigostky opina que primero es el aprendizaje y luego el desarrollo, en un proceso como el siguiente:

> “el individuo se sitúa en la zona de desarrollo actual o real y evoluciona hasta alcanzar la zona de desarrollo potencial, mediante un ejercicio o acción individual asistido por otros mas desarrollados o adultos; entonces, la zona de desarrollo potencial, se convierte en zona de desarrollo real o actual; así la ayuda del adulto o del mas desarrollado se convierte en enseñanza o educación”. [21]

Vigotsky sobre el juego, en el sentido de que sirve para potenciar la zona de desarrollo próxima, la cual comenta:

> "No es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz".[22]

[21] Op. Cit. VIDALES Delgado,1997 p. 20

[22] Ibíd. Pág. 24.

El sentido de la didáctica del juego cambia.

De acuerdo con los planteamientos anteriores, el juego podría facilitar la zona de desarrollo proximal para aquellas funciones del desarrollo humano que no han madurado y que, según este autor, se encuentran en estado embrionario como "capullos" o "flores del desarrollo" en lugar de frutos del desarrollo; lo importante no es cómo llega el niño a ser lo que es, sino cómo puede llegar a ser lo que aún no es.

El estado ideal de un juego en el aprendizaje es aquel que se produce en una delicada zona entre el aburrimiento y la ansiedad, entre la interioridad y la exterioridad, es decir, en una zona de estado de flujo, en la que en el cerebro la emocionalidad y excitación del circuito nervioso esté en sintonía con la exigencia del juego.

Se ha visto que el aprendizaje se da en cada etapa del desarrollo humano, a cualquier edad se aprende, bien pero en la edad escolar se intenta enseñar otros conocimientos que para los niños deben significar, como el saber escribir a diferencia de otras cosas como son comer, defecar, ya que son necesidades imprescindibles que necesita el niño, pero él para que necesitaría saber que existen números, letras entre otras cosas.

Para esto debe incitar a que el niño encuentre sentido a lo que va aprender en la escuela; el docente debe crear un ambiente propicio para que el alumno se desarrolle en el aula adecuadamente y crear actividades que hagan que el niño se

motive; para poder continuar con las actividades ya antes planeadas, se hará una mención a los diferentes tipos de motivación que existen y la necesidad de que se sea motivado.

2.2. Condiciones ambientales favorables para captar la atención del niño al proceso de aprendizaje.

Debido a la escasez de estimulación o motivación de los alumnos se ve en la necesidad de buscar diversas actividades, que entusiasmen al niño. Otros factores indispensables que ayudan o benefician la motivación del niño son: el lugar, el ambiente, el estado de ánimo y las condiciones ambientales en general, permiten que el aprendizaje se logre con posibilidades mayores, el niño logra adaptarse y socializarse.

Según la información que proporcionan Gagné, Atkinson, Shiffrin con respecto a la atención:

> "La atención incide en la cantidad de información que puede ser captada y procesada por el cerebro, ejerciendo una función selectiva, puesto que no es posible captar y procesar todos los estímulos presentes en el ambiente. La atención es un proceso susceptible de control voluntario, por lo tanto, puede desarrollarse"[23].

Para ello es recomendable aplicar en el contexto una serie de consideraciones que se derivan de las investigaciones sobre procesos de atención. Entre otras se pueden

destacar las siguientes:

[23] ABAD Caja, Julián: "atención" Diccionario de las Ciencias de la Educación, 14ª reimpresión Ed. Santillana México 2000 p. 78.

- Acondicionar los lugares de trabajo para aislarlos de estímulos que provocan distracción.
- Cuidar las características físicas de los materiales de aprendizaje. La vistosidad, la sorpresa, el misterio, la complejidad son factores que ayudan a captar la atención.
- Ajustar la duración y el momento de realización de las tareas a la condición física de los alumnos. El cansancio, el sueño, la monotonía, el aburrimiento, así como permanecer demasiado tiempo con la misma tarea, son factores que reducen la atención.
- Ajustar las tareas a la motivación y características de los alumnos se sienta implicado como protagonista de su propio aprendizaje.
- Orientar la atención hacia los elementos relevantes. Algunos elementos de apoyo son: enunciar los objetivos de un tema, enunciar los puntos que se van a tocar, formular preguntas, enfatizar los puntos más relevantes, utilizar gráficos, textos subrayados, imágenes ampliadas, etc.
- Favorecer progresivamente el autocontrol del alumnado, dando tiempo para la reflexión.
- Transmitir entusiasmo y confianza.

La aportación de los autores hacen constar la importancia que tiene el juego, si bien es cierto que el niño no esta motivado, por consiguiente estamos creando un ambiente monótono el cual esta afectando el desarrollo del niño. Es bueno crear

espacios donde se juegue y es importante fomentar el juego, por medio de esté se puede lograr comunicación, confianza, autonomía, etc., en los alumnos.

2.3. Efectos del juego y el juego como herramienta didáctica.

Como ya antes había mencionado Erikson en el desarrollo del ser humano ubica al niño de 6 y 7 años de edad entre la tercera y cuarta etapa, el niño de primer año de primaria tiene parte de cada etapa, y ciertamente esta en la edad del juego, ellos prefieren estar jugando manifiestan su alegría y satisfacción tenido al juego como una necesidad.

Se debe a que el juego es una actividad que hace que el niño se desenvuelva y se integre al grupo de convivencia diaria que tiene, formándolo como ser compartido, con actitud de superación ante todo suele ser placentero, espontáneo y voluntario, tiene como fin en sí mismo, exige la participación activa de quien juega y guarda ciertas relaciones con actividades que son propiamente juegos, como pueden ser creatividad o solución de problemas y a la vez se desenvuelve con sus compañeros de manera estratégica y se hace aceptar ante los demás.

Como característica del juego, comúnmente aceptadas todos se pueden señalar las siguientes: es placentero, espontáneo y voluntario tiene un fin en si mismo, exige la participación activa de quien juega y guarda ciertas relaciones con actividades que no son propiamente juego. (Creatividad, solución de problemas).

Para poder explicar más acerca de la importancia del juego habrá que analizar su concepto, características y el rol que desarrolla en el aprendizaje del niño: El juego: "es una actividad presente en todos los seres humanos. Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie (filogénesis)"[24].

Su universalidad es el mejor indicativo de la función primordial que debe cumplir a lo largo del ciclo vital de cada individuo. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad.

Popularmente se le identifica con diversión, satisfacción y ocio, con la actividad contraria a la actividad laboral, que normalmente es evaluada positivamente por quien la realiza. Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego las culturas transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan múltiples facetas de su personalidad.

La actividad lúdica posee una naturaleza y unas funciones lo suficientemente complejas, como para que en la actualidad no sea posible una única explicación teórica sobre la misma, porque se aborda desde diferentes marcos teóricos y porque los autores se centran en distintos aspectos de la realidad.

[24] LOPEZ. Martínez MA. José: Autora de pagina Web: "www.psicopedagogia . com." Universidad de Granada. Granada 2000. www.psicopedagogía .com./definición/juego%20 de %20.

Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a “formar sus mentes” para actividades futuras como adultos.

En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en Psicología. Piaget ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo.
Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica:

> “las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad (asimilación y acomodación) y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda” [25].

También fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma dentro de los juegos. La forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativo del modo cómo evoluciona el concepto de norma social en el niño.

No sólo es importante el papel del juego porque desarrolla la capacidad intelectual, sino también porque potencia otros valores humanos como son la afectividad, sociabilidad, motricidad entre otros. El conocimiento no puede adquirirse

[25] AJURIAGUERRA, de J: “Estadios del desarrollo según Jean Piaget”. Antología Básica El niño: desarrollo y proceso de construcción del conocimiento UPN, SEP, México 1994 p. 55.

realmente si no es a partir de una vivencia global en la que se comprometa toda la personalidad del que aprende.

El desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él.

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones (No olvidemos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural).

Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales.

Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para

conocer lo que le rodea. El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Además le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad

Mediante el juego y el empleo de juguetes, se puede explicar el desarrollo de cinco parámetros de la personalidad, todos ellos íntimamente unidos entre sí:

1) La afectividad: El desarrollo de la afectividad se explicita en la etapa infantil en forma de confianza, autonomía, iniciativa, trabajo e identidad. El equilibrio afectivo es esencial para el correcto desarrollo de la personalidad. El juego favorece el desarrollo afectivo o emocional, en cuanto que es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar tensiones.

Además, el juego supone a veces un gran esfuerzo por alcanzar metas, lo que crea un compromiso consigo mismo de amplias resonancias afectivas.

También en ocasiones el niño se encuentra en situaciones conflictivas, y para intentar resolver su angustia, dominarla y expresar sus sentimientos, tiene necesidad de establecer relaciones afectivas con determinados objetos. El juguete se convierte entonces en confidente, en soporte de una transferencia afectiva.

El niño y la niña tienen además necesidad de apoyarse sobre lo real, de revivir situaciones, de intensificar personajes para poder afirmarse, situarse afectivamente en el mundo de los adultos y poder entenderlo. En los primeros años, tanto los juguetes típicamente afectivos (peluches, muñecos y animales), como los que favorecen la imitación de situaciones adultas (lavarse, vestirse, peinarse...) pueden favorecer el desarrollo de una buena afectividad.

En otras ocasiones el juego del niño supone una posibilidad de aislarse de la realidad, y por tanto de encontrarse a sí mismo, tal como él desea ser. En este sentido, el juego ha sido y es muy utilizado en psicoterapia como vía de exploración del psiquismo infantil.

2) La motricidad: El desarrollo motor del niño/a es determinante para su evolución general. La actividad psicomotriz proporciona al niño sensaciones corporales agradables, además de contribuir al proceso de maduración, separación e independización motriz. Mediante esta actividad va conociendo su esquema corporal, desarrollando e integrando aspectos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio, desarrollando sus capacidades sensoriales, y adquiriendo destreza y agilidad.

Determinados juegos y juguetes son un importante soporte para el desarrollo armónico de las funciones psicomotrices, tanto de la motricidad global o movimiento del conjunto del cuerpo, como de la motricidad fina: precisión prensora y habilidad

manual que se ve favorecida por materiales lúdicos.

3) La inteligencia: Inicialmente el desarrollo de las capacidades intelectuales está unido al desarrollo sensorio-motor. El modo de adquirir esas capacidades dependerá tanto de las potencialidades genéticas, como de los recursos y medios que el entorno le ofrezca.

Casi todos los comportamientos intelectuales, son susceptibles de convertirse en juego en cuanto se repiten por pura asimilación. Los esquemas aprendidos se ejercitan, así, por el juego. El niño, a través del juego, hace el gran descubrimiento intelectual de sentirse “causa”. Manipulando los materiales, los resortes de los juguetes o la ficción de los juegos simbólicos, el niño se siente autor, capaz de modificar el curso de los acontecimientos. Cuando el niño/a desmonta un juguete, aprenden a analizar los objetos, a pensar sobre ellos, está dando su primer paso hacia el razonamiento y las actividades de análisis y síntesis.

Realizando operaciones de análisis y de síntesis desarrollan la inteligencia práctica e inician el camino hacia la inteligencia abstracta. Estimulan la inteligencia los puzzles, encajes, dominós, piezas de estrategia y de reflexión en general.

4) La creatividad: Niños y niñas tienen la necesidad de expresarse, de dar curso a su fantasía y dotes creativas. Podría decirse que el juego conduce de modo natural a la creatividad porque, en todos los niveles lúdicos, los niños se

ven obligados a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades e ser creativos en la expresión, la producción y la invención.

5) La sociabilidad: En la medida en que los juegos y los juguetes favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y les prepara para su integración social.

En los primeros años el niño y la niña juegan solos, mantienen una actividad bastante individual; más adelante la actividad de los niños se realiza en paralelo, les gusta estar con otros niños, pero unos al lado del otros. Es el primer nivel de forma colectiva de participación o de actividad asociativa, donde no hay una verdadera división de roles u organización en las relaciones sociales en cuestión; cada jugador actúa un poco como quiere, sin subordinar sus intereses o sus acciones a los del grupo.

Más tarde tiene lugar la actividad competitiva, en la que el jugador se divierte en interacción con uno o varios compañeros. La actividad lúdica es generalmente similar para todos, o al menos interrelacionada, y centrada en un mismo objeto o un mismo resultado. Y puede aparecer bien una rivalidad lúdica irreconciliable o, por el contrario y en un nivel superior, el respeto por una regla común dentro de un buen entendimiento recíproco.

En último lugar se da la actividad cooperativa en la que el jugador se divierte

con un grupo organizado, que tiene un objetivo colectivo predeterminado. El éxito de esta forma de participación necesita una división de la acción y una distribución de los roles necesarios entre los miembros del grupo; la organización de la acción supone un entendimiento recíproco y una unión de esfuerzos por parte de cada uno de los participantes.

Existen también ciertas situaciones de juego que permiten a la vez formas de participación, individuales o colectivas y formas de participación unas veces individuales y otras veces colectivas; las características de los objetos o el interés y la motivación de los jugadores pueden hacer variar el tipo de comportamiento social implicado.

En esta tabla se presentan los cuatro aspectos por separado, para facilitar el análisis de las aportaciones del juego.

El juego nunca afecta a un solo aspecto de la personalidad humana sino a todos en conjunto.

ASPECTOS QUE SE MEJORAN CON EL JUEGO			
Desarrollo psicomotor	Desarrollo cognitivo	Desarrollo social	Desarrollo emocional
- Coordinación motriz - Equilibrio - Fuerza - Manipulación de objetos - Dominio de los sentidos - Discriminación sensorial - Coordinación visomotora - Capacidad de imitación	- Estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático - Desarrolla el rendimiento la comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto	*Juegos simbólicos* - Procesos de comunicación y cooperación con los demás - Conocimiento del mundo del adulto - Preparación para la vida laboral - Estimulación del desarrollo moral *Juegos cooperativos* - Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos - Potencia el desarrollo de las conductas pro sociales - Disminuye las conductas agresivas y pasivas - Facilita la aceptación interracial	- Desarrolla la subjetividad del niño - Produce satisfacción emocional - Controla la ansiedad - Controla la expresión simbólica de la agresividad - Facilita la resolución de conflictos - Facilita patrones de identificación sexual

La importancia que tiene el juego en la escuela para un buen aprendizaje: es un camino natural y universal para que la persona se desarrolle y pueda integrarse en la sociedad. En concreto el desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego ya que; además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, estimula el desarrollo de sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, proporciona al niño experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar.

Si nos referimos en concreto al desarrollo cognitivo, se puede comprobar que muchos de los estudios e investigaciones actuales sobre la actividad lúdica en la formación de los procesos psíquicos convierten al juego en una de las bases del desarrollo cognitivo del niño, ya que éste construye el conocimiento por sí mismo mediante la propia experiencia, experiencia que esencialmente es actividad, y ésta fundamentalmente juego en las edades más tempranas. El juego se convierte así en la situación ideal para aprender, en la pieza clave del desarrollo intelectual.

De forma que se puede afirmar que cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él. No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego aprende con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer. Además, la atención, la

memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas.

Numerosos investigadores de la educación han llegado a la conclusión de que el aprendizaje más valioso es el que se produce a través del juego:

El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido.

El juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia, los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones causales, aprenden a discriminar, a establecer juicios, a analizar y sintetizar, a imaginar y formular mediante el juego.

El niño progresa esencialmente a través de la actividad lúdica. El juego es una actividad capital que determina el desarrollo del niño. El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el juego, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria.

Además el juego desarrolla la atención y la memoria, ya que, mientras juega, el niño se concentra mejor y recuerda más que en un aprendizaje no lúdico. La necesidad de comunicación, los impulsos emocionales, obligan al niño a concentrarse y memorizar.

El juego para poder desarrollarse en la escuela necesita tres condiciones fundamentales: un tiempo, un espacio y un marco de seguridad. A ellas habría que

añadir una cuarta condición tan fundamental como es un cambio en la mentalidad del maestro/a, que le lleve a restaurar el valor pedagógico del juego sin convertirse, en “ingeniero de la conducta del niño”.

El juego es un instrumento trascendente de aprendizaje de y para la vida y por ello un importante instrumento de educación, y para obtener un máximo rendimiento de su potencial educativo, será necesaria una intervención didáctica consciente y reflexiva. Dicha intervención didáctica sobre el juego debe ir encaminada a:

- Permitir el crecimiento y desarrollo global de niños y niñas, mientras viven situaciones de placer y diversión.
- Constituir una vía de aprendizaje del comportamiento cooperativo, propiciando situaciones de responsabilidad personal, solidaridad y respeto hacia los demás.
- Propiciar situaciones que supongan un reto, pero un reto superable.
- Evitar que en los juegos siempre destaquen, por su habilidad, las mismas personas, diversificando los juegos y dando más importancia al proceso que al resultado final.
- Proporcionar experiencias que amplíen y profundicen lo que ya conocen y lo que ya pueden hacer.
- Estimulación y aliento para hacer y para aprender más.
- Oportunidades lúdicas planificadas y espontáneas
- Tiempo para continuar lo que iniciaron.

- Tiempo para explorar a través del lenguaje lo que han hecho y cómo pueden describir la experiencia.
- Propiciar oportunidades para jugar en parejas, en pequeños grupos, con adultos o individualmente.
- Compañeros de juego, espacios o áreas lúdicas, materiales de juego, tiempo para jugar y un juego que sea valorado por quienes tienen en su entorno.

El juego a lo largo del desarrollo evolutivo adopta diferentes modalidades de acuerdo con las diferentes características e intereses de cada etapa. Piaget distingue 3 tipos de juegos y en sus estadios profundiza y explica el juego, en la etapa donde se ubica al niño de primer grado:

> "El juego de reglas simples como característico de la *Etapa de las Operaciones concretas* (7-12 años). En esta etapa de desarrollo, las operaciones concretas del pensamiento, ya esbozadas en el nivel precedente bajo la forma de simples manipulaciones, se organizan y se coordinan, pero sólo actúan sobre objetos concretos"[26].

El niño se vuelve más apto para controlar varios puntos de vista distintos; empieza a considerar los objetos y los acontecimientos bajo diversos aspectos, y es capaz de anticipar, reconstituir o modificar los datos que posee. Lo que le permiten dominar progresivamente operaciones como la clasificación, la seriación, la sucesión, la comprensión de clases, de intervalos, de distancias, la conservación de longitudes, de superficies y la elaboración de un sistema de coordenadas.

[26] PIAGET, Jean. "El juego según Piaget". Diccionario de las Ciencias de la Educación.14ª reimpresión Ed. Santillana, México 2000 p. 825

El niño accede pues, a partir de esta etapa, a una forma de pensamiento lógico pero aún no abstracto. Las actividades lúdicas correspondientes a esta etapa específica se caracterizan ante todo por un nuevo interés marcado por los juegos de reglas simples, las consignas, los montajes bien estructurados, bien ordenados y las actividades colectivas que se parecen cada vez más a la realidad, y con roles más complementarios.

Características del juego

- El juego es placentero, divertido. Aún cuando no vaya acompañado por signos de regocijo, es evaluado positivamente por el que lo realiza.
- El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos. De hecho, es más un disfrute de medios que un esfuerzo destinado a algún fin en particular.
- En términos utilitarios es inherentemente productivo.
- El juego es voluntario y espontáneo No es obligatorio, sino simplemente elegido por el que lo practica.
- El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.
- Tranquilidad y alegría emocional de saber que sólo es un juego.
- Con finalidad en si mismo.
- Espontáneo, repentino sin necesidad de aprendizaje.
- Expresivo, comunicativo, productivo, explorador, comparativo.

Tipos de juegos:

Esta clasificación se basa principalmente en las edades:

- *Juego sensomotor*: Ocupa el periodo de la infancia comprendido hasta el segundo año de vida, cuando el niño está adquiriendo afanosamente el control de sus movimientos y aprende a coordinar sus gestos y sus percepciones con los efectos de los mismos. En este estadio el juego consiste con frecuencia en repetir y variar movimientos.

El niño obtiene placer a partir de su dominio de capacidades motoras y de experimentar en el mundo del tacto, la vista y el sonido. Obtiene placer al comprobar que es capaz de hacer que se repitan acontecimientos. Los orígenes de la mayoría de los aspectos del juego pueden detectarse, y deseo intentar mostrarlo, a través de los primeros contactos del niño con sus padres o cuidadores.

Aun cuando de un modo gradual, y dentro de otros contextos, se pueden aprender nuevas vías de juego, probablemente durante los primeros meses de la vida le es comunicada al lactante una orientación no realista con respecto a experiencias. Una nueva experiencia, si no es amedrentadora, atraerá probablemente primero la atención y luego la exploración. Sólo tras haber sido investigada, una nueva característica del entorno podrá ser tratada y disfrutada más ligeramente.

- *Juego simbólico o representativo:* Predomina tras la edad de dos años, hasta aproximadamente la de seis. Durante este periodo el niño adquiere la capacidad para codificar sus experiencias en símbolos; pueden recordarse imágenes de

acontecimientos. Un niño comienza a jugar con símbolos y las combinaciones de éstos. Por ejemplo un niño puede pensar que llena de huevos un nido cuando apila canicas en el sombrero de una muñeca.

- *Juegos sujetos a reglas:* Se inicia con los años escolares. El niño ha comenzado a comprender ciertos conceptos sociales de cooperación y competición; está empezando a ser capaz de trabajar y de pensar más objetivamente. Su juego refleja este cambio cuando se enfoca sobre actividades lúdicas que están estructuradas a base de reglas objetivas y que pueden implicar actuaciones en equipo o en grupo.

Dentro de situaciones educativas y en su mejor forma, el juego no sólo proporciona un auténtico medio de aprendizaje sino que permite que unos adultos perspicaces e instruidos adquieran conocimientos respecto a los niños y sus necesidades. En el contexto escolar, esto significa que los profesores deben ser capaces de comprender en donde "están" los niños en su aprendizaje y en su desarrollo general, lo que a su vez indica a los educadores el punto de partida para la iniciación de un nuevo aprendizaje, tanto en el campo cognitivo como en el afectivo.

Los juegos contribuyen al desarrollo de la acción, de la decisión, de la interpretación y de la socialización del niño. Estos juegos de regla inician en la organización y en la disciplina al mismo tiempo que enseñan a someter los propios intereses a la voluntad general. A partir del juego en equipo el niño aprenderá a ser

él, a ser un individuo, a ver que también existen los demás y a respetar sus personalidades.

Una vez definido el juego y mencionado sus características nos inclinaremos en el juego didáctico, en definir y dar a conocer sus características, la función que manifiesta en las aulas y el beneficio que se adquiere en el trabajo docente. Las actividades o juegos que se han creado deben tener un fin didáctico, para esto veremos lo que el juego didáctico aporta.

> "Es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas".[27]

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los

[27]LOPEZ. Martínez Mª José: Autora de pagina Web: "www.psicopedagogia.com" Universidad de Granada. Granada 2000 www.psicopedagogia.com./ definición /juego-didáctico/ %20 de %20.

conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.

Entre estas actividades técnico-creativas pueden figurar el diseño de juegos y juguetes, reparación de juguetes rotos, perfeccionamiento de juegos y juguetes, y pruebas de funcionamiento de juegos y juguetes.

Los juegos, durante cientos de generaciones, han constituido la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora.

Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permitan aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida.

Los juguetes didácticos son el soporte material con que se desarrolla el método para el cumplimiento del objetivo, permitiendo con su utilización el desarrollo de las habilidades, los hábitos, las capacidades y la formación de valores del estudiante.

Hacer un uso excesivo del juego y poco fundamentado puede traer consecuencias

lamentables en la efectividad del proceso. Teniendo presente tal afirmación es menester, en el proceso de construcción del juego didáctico, diseñar y construir estos cumpliendo las reglas del diseño y las normas técnicas que garanticen la calidad de estos artículos.

Por la importancia que reviste, para la efectividad del juego didáctico en el proceso docente, es necesario que estos cumplan con las diferentes especificaciones de calidad establecidas en los documentos normativos.

Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos, y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar.

En el parámetro de fiabilidad del juego didáctico se debe tener presente la operatividad, la durabilidad, la conservabilidad y la mantenibilidad que garanticen sus propiedades con el uso establecido.

La utilización de materiales adecuados en su fabricación debe permitir el menor costo de producción posible y facilitar el empleo de materiales y operaciones tecnológicas elementales acorde al desarrollo científico técnico actual.

Los juegos pueden estar basados en la modelación de determinadas situaciones, permitiendo incluso el uso de la computación. La diversión y la sorpresa

del juego Provocan un interés episódico en los estudiantes, válido para concentrar la atención de los mismos hacia los contenidos.

La particularidad de los Juegos Didácticos consiste en el cambio del papel del profesor en la enseñanza, quien influye de forma práctica en el grado o nivel de preparación del juego, ya que en éste él toma parte como guía y orientador, llevando el análisis del transcurso del mismo. Se pueden emplear para desarrollar nuevos contenidos o consolidarlos, ejercitar hábitos y habilidades, formar actitudes y preparar al estudiante para resolver correctamente situaciones que deberá afrontar en su vida.

El juego favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas. Es necesario concebir estructuras participativas para aumentar la cohesión del grupo en el aula, para superar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad del estudiante en el aprendizaje.

Objetivos de la utilización de los juegos didácticos en las instituciones educativas:

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.

- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

Y sus características son:

- Despertar el interés de los estudiantes

- Provocar la necesidad de adoptar decisiones.

-Crear en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.

- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.

- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.

- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes

- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.

- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

Fases de los juegos didácticos:

1.-Introducción:

Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

2.-Desarrollo:

Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

3.-Culminación:

El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades.

Los juegos didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas.

Los principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos didácticos son:

- La participación:

Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

- El dinamismo:

Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

- El entretenimiento:

Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.

- El desempeño de roles:

Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

- La competencia:

Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

Significación metodológica de los juegos didácticos:

Tradicionalmente se han empleado de manera indistinta los términos juegos didácticos y técnicas participativas; sin embargo, es nuestro criterio que todos los juegos didácticos constituyen técnicas participativas, pero no todas las técnicas participativas pueden ser enmarcadas en la categoría de juegos didácticos, para ello es preciso que haya competencia, de lo contrario no hay juego, y en este sentido dicho principio adquiere una relevancia y un valor didáctico de primer orden.

Las técnicas participativas son las herramientas, recursos y procedimientos que permiten reconstruir la práctica de los estudiantes, para extraer de ella y del desarrollo científico acumulado por la humanidad hasta nuestros días, todo el conocimiento técnico necesario para transformar la realidad y recrear nuevas prácticas, como parte de una metodología dialéctica.

Existen técnicas de presentación y animación, técnicas para el desarrollo de habilidades y técnicas para la ejercitación y consolidación del conocimiento, nombradas también como ejercicios de dinámica, técnicas de dinámica de grupo, métodos activos o productivos.

Para utilizar de manera correcta las técnicas participativas es preciso crear un clima positivo que permita que el estudiante esté contento, inmerso en el contexto.

Estas técnicas no se pueden aplicar por un simple deseo de hacerlo, deben tener relación con la actividad docente profesional que se esté llevando a cabo, además, su ejecución debe tener un fundamento psicológico, de lo contrario es preferible no emplearlas porque pueden conducir a resultados negativos en el intercambio y anular el debate.

Exigencias metodológicas para la elaboración y aplicación de los juegos didácticos:

- Garantizar el correcto reflejo de la realidad del estudiante, en caso que sea necesario, para recibir la confianza de los participantes, así como suficiente sencillez para que las reglas sean asimiladas y las respuestas a las situaciones planteadas no ocupen mucho tiempo.
- Las reglas del juego deben poner obstáculos a los modos de actuación de los estudiantes y organizar sus acciones, deben ser formuladas de manera tal que no sean violadas y nadie tenga ventajas, es decir, que haya igualdad de condiciones para los participantes.
- Antes de la utilización del juego, los estudiantes deben conocer las condiciones de funcionamiento del mismo, sus características y reglas.
- Deben realizarse sobre la base de una metodología que de forma general se estructure a partir de la preparación, ejecución y conclusiones.
- Es necesario que provoquen sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional y el nivel de participación en su desarrollo.

Evidentemente, el Juego Didáctico es un procedimiento pedagógico sumamente complejo, tanto desde el punto de vista teórico como práctico. La experiencia acumulada a lo largo de muchos años en cuanto a la utilización de los Juegos Didácticos muestra que el uso de la actividad lúdica requiere una gran preparación previa y un alto nivel de maestría pedagógica por parte de los profesores.

Los Juegos Didácticos no son simples actividades que pueden utilizarse una tras otra, sino que deben constituir actividades conclusivas, o sea, finales. No son procedimientos aislados aplicables mecánicamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo, por cuanto podemos incursionar en un uso simplista del juego, generar conflictos en el grupo, no lograr los objetivos esperados, desmotivar a los estudiantes y crear indisciplinas en éstos.

Ventajas fundamentales de los juegos didácticos:

- Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
- Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.
- Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
- Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.
- Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

Clasificación de los juegos didácticos:

Han sido escasos, y podríamos decir que nulos, los intentos de clasificar los Juegos Didácticos. Nosotros, a partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización, consideramos dos clases de juegos:

- Juegos para el desarrollo de habilidades.
- Juegos para la consolidación de conocimientos.
- Juegos para el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas).

La selección adecuada de los Juegos Didácticos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como con la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes. Para que se desarrollen exitosamente, los juegos exigen una preparación bien sólida por parte de los estudiantes.

Los juegos didácticos pueden aplicarse en un turno de clases común o en horario extra docente, todo está en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura en que se utilice. Al concluir cada actividad es recomendable seleccionar el grupo ganador y ofrecerle un premio, así mismo debemos seleccionar el estudiante más destacado, aspectos estos muy valiosos para lograr una sólida motivación para próximos juegos.

Para que el juego tenga éxito en su aplicación también debe de existir una

motivación que mueva a los alumnos, a formar parte del grupo y realizar las actividades o los juegos que se plantean en el aula, manifestando entusiasmo y autonomía en la aplicación de éstos.

2.4. Motivación, motor de conductas.

La motivación es fundamental para el desarrollo del niño, si él no esta motivado, se sentirá afligido, sin ganas de superación, inerte a las actividades que puede realizar, se debe considerar este aspecto, dando a conocer a fondo la motivación.

Para ello definiremos la motivación, en que se divide y la importancia que tiene para el ser humano. “La motivación es el motor de nuestras conductas de todo lo que hacemos. También es un proceso es algo dinámico es lo que hace que la intensidad de nuestra conducta vaya cambiando”. [28]

Hay que tener en cuenta las diferencias individuales en los motivos que rigen las acciones de las personas. Va a ver diferentes temas de estudio en la motivación.

1º. Se han dedicado a crear una diferenciación puede ser la motivación positiva o negativa, la positiva es la que nos permite acercarnos a los objetos y la negativa es la que nos aleja de los objetos (p.ej. si algo nos produce dolor nos alejaremos del objeto) ambas motivaciones generan acciones.

[28] MOTIVACIÓN, Definición: “Diccionario de la Ciencias de la Educación”. 14ª reimpresión. Ed. Santillana. México 2000 pp. 975-977.

2º. La motivación se estudia como proceso dinámico a veces es muy alto y hace que realicemos acciones, estudiar los factores que influyen en el cambio de la intensidad de la motivación en este tema de estudio se habla de cuatro etapas o fases:

1ª. Etapa anticipativa: cuando tenemos un motivo próximo que nos motiva a aumentar la intensidad de una conducta (p.ej. cuando estamos ya cerca de las fechas de los exámenes, empezamos ya a planificar como vamos a estudiar).

2ª. Etapa de activación de la conducta.

3ª. Etapa del resultado: saber si la conducta ha tenido resultados positivos o negativos para el sujeto.

4ª. Etapa de retroalimentación: con la información de todo el proceso volvemos al principio, esta retroalimentación es un condicionante para las etapas anteriores (p.ej. en el fracaso escolar al tener unos malos resultados se produce una retroalimentación negativa que influye en una menor motivación a la hora de enfrentarse a nuevas pruebas académicas).

3º. También se estudia la organización jerárquica de los motivos se habla de una pirámide motivacional, se relaciona con la pirámide de las necesidades de Maslow, en ambas pirámides se habla que en la base está las motivaciones de supervivencia, un escalón por encima están las motivaciones de seguridad, en el siguiente están las necesidades de pertenencia (pertenencia a un grupo familiar, de

amigos, una pareja o social), en el último escalón tiene que ver con las necesidades de conocimiento (el arte, la ciencia, el ocio etc.).

4º. También se estudia los factores inconscientes de la motivación, normalmente las motivaciones de nuestras conductas están ocultas.

5º. El último aspecto tiene que ver con las aplicaciones prácticas de los conocimientos en este campo de estudio, para mejorar la motivación de las personas, en ámbitos como la empresa, el deporte, la escuela, etc.

Motivación Fisiológica:

La motivación generalmente tiene que ver con el placer, nos motiva aquellas cosas que nos producen placer que lo produce el sistema límbico (en el cerebro) que secreta endorfinas es básicamente igual que las morfinas sintetizadas artificialmente.

Los experimentos para estudiar el sistema límbico consistían en colocarle a una rata un electrodo en el Sist. Límbico y meter en una caja dónde había un palanca que activaba la señal eléctrica en el electrodo, entonces se observaba que la rata no dejaba de pulsar la palanca, signo de que era algo gratificante. En la motivación también hay un estado de activación que se puede medir por los cambios fisiológicos como la sudoración, ritmo cardiaco, etc. También se estudia el estado de impulso cuando hay una determinada tasa cardiaca o de respiración u otros cambios fisiológicos que producen la activación de la acción (o conducta).

Motivación intrínseca y extrínseca.

La motivación intrínseca tiene que ver con factores de tipo fisiológico o cognitivos y la motivación extrínseca con factores de tipo social, normalmente estas dos motivaciones no son excluyentes aparecen las dos.

La motivación extrínseca: se habla de tres conceptos, el de recompensa, de castigo y el incentivo. La recompensa: va a ser un objeto ambiental agradable o gratificante que se entrega después de haber realizado una acción y que hace que aumente la probabilidad de repetir la acción.

1. El castigo: es un objeto ambiental desagradable que se entrega después de realizar una acción y va a hacer que la probabilidad de que se repita disminuya.

2. El incentivo: es un objeto ambiental agradable pero se entrega antes de que se realice la acción, es un incitador a la acción, algo que invita a ella en virtud de sus propiedades atractivas para el sujeto; en algún modo podríamos decir que un incentivo es un motivo visto desde fuera, esto es, desde su término objetivo.

Estos tres conceptos van a funcionar bajo la experiencia personal.

La motivación intrínseca: esta relacionada con la curiosidad, los tipos de conductas motivantes tiene que ser nuevas e imprevisibles, también serán más

motivantes aquellas conductas que no son obligadas, sin embargo es necesario que el individuo pueda realizar la conducta para que se motive.

Diferencias entre motivación intrínseca y extrínseca:

Tradicionalmente se ha distinguido entre una motivación intrínseca y extrínseca. Una persona se siente motivada intrínsecamente cuando se siente predispuesta por naturaleza hacia una actividad, mientras que la motivación extrínseca se produce cuando se recurre a reforzadores externos para provocar la acción. Ejemplos de estímulos que impulsan a la acción son las notas de curso, los sueldos, el miedo al castigo, etc.

Se han elaborado diversas teorías para conocer los procesos de motivación en las personas. Entre ellas sobresalen las de A. Maslow.

> "El niega que la conducta del ser humano pueda comprenderse como un simple impulso para reducir la tensión. La satisfacción de una
>
> necesidad no supone un equilibrio definitivo, sino que provoca la aparición de otra necesidad de rango superior".[29]

Propone una clasificación jerárquica de necesidades estructurada de esta forma:

Necesidades de déficit:

Primarias→ Fisiológicas, de seguridad, de afecto y autoestima.

Necesidades de desarrollo

Superiores→Información, cosmovisión, estéticas y autorrealización.

[29] MASLOW. La motivación. "Diccionario de las Ciencias de la Educación", 14ª reimpresión Ed. Santillana Julio 2000 P.976 México

Estas necesidades se van satisfaciendo en un orden progresivo, de modo que no satisface una antes que las precedentes. Una necesidad es mas débil cuanto más elevado es su rango.

En el aprendizaje, la motivación es parte fundamental:

El estudio de la motivación en relación con el aprendizaje remite a los incentivos que realmente funcionan como desencadenantes de la acción del alumnado.

En los enfoques mas recientes se incluyen, entre otras, las siguientes variables contempladas como factores de motivación: atribución causal, auto eficacia, motivación de logro, ansiedad ante el fracaso, local de control, estilos atributivos, el carácter externo o interno de las recompensas, la estructura de las metas, etc.

Para incrementar la motivación intrínseca del alumnado hacia el aprendizaje debería pasar por dos aspectos: mejorar la competencia percibida y aumentar la experiencia de autonomía.

El aumentar la experiencia de autonomía significa percibir objetivos propios al enfrentarse a las tareas escolares:

1er objetivo→ Iniciar el aprendizaje con un pregunta (¿Cómo puedo hacerlo? ¿Puedo hacerlo?).

2º objetivo→ Centrar la atención en el proceso de realización de la tarea o en los resultados.

3er objetivo→Interpretar los errores como una cosa natural o entenderlos como fracasos.

4º objetivo→ Percibir la incertidumbre de los resultados como un reto o como una amenaza.

5º objetivo→ Preferir tareas en las cuales se pueda aprender o en las cuales se pueda destacar.

6º objetivo→ Preferir una información ajustada sobre lo que se sabe y lo que no se sabe o informaciones positivas que trasmiten la idea de éxito.

7º objetivo→ Evaluar la propia actuación con criterios personales, flexibles y a largo plazo o hacerlo con criterios normativos, inmediatos y rígidos.

8º objetivo→ Basar las expectativas sobre la propia actuación en el esfuerzo que se esta dispuesto a realizar o en la percepción de competencia inicial.

9º objetivo→ Considerar al docente como orientador y ayuda o como juez sancionador.

10º objetivo→ Trabajar a partir de refuerzos intrínsecos a la propia realización de la tarea, o extrínsecos a la misma.

Un alumno se puede sentir desmotivado ante una tarea cuando no sabe como afrontarla , que información buscar, dónde hacerlo, que estrategias debe utilizar para simplificarla, dónde centrarse en cada fase, que puede dejar de lado y que no. Evitar que se produzcan estas situaciones previene la desmotivación.

Actualmente se concibe la motivación no como una característica interna que se tiene o no se tiene y es relativamente estática sino como una dimensión dinámica que se desarrolla en la relación entre el individuo y el entorno. Así entendida la motivación se explica tanto por componentes de carácter interno, como la influencia de la experiencia y la acción educativa.

Para lograr una motivación en los alumnos es preciso emplear juegos o dinámicas grupales y para ello se analizará el uso, la necesidad de su aplicación y en que residen las dinámicas de grupo.

2.5. Definición y uso de las dinámicas de grupo.

"Dinámica de grupos es: la convivencia, entendimiento, organización que se presenta al trabajar con más personas, para poder llegar a tener un buen resultado.

El temperamento es la forma innata que tenemos de comportarnos, o de responder a determinadas situaciones. La dinámica de grupos es un conjunto de conocimientos teóricos y de herramientas en forma de técnicas grupales que permiten conocer al grupo, la forma de manejarlo, aumentar su productividad y de afianzar las relaciones internas y aumentar la satisfacción de los que componen el grupo". [30]

Es la forma o medio de como se predisponen los alumnos para aumentar su

[30] PARADISO. Juan Carlos: Datos no encontrados.www.libreria.com/botlleti19/dinamicas_de_grupos_y_educacion9.htm

motividad y estado de ánimo, con la finalidad de obtener el máximo rendimiento en el proceso de la enseñanza aprendizaje.

La dinámica de grupos es un conjunto de conocimientos teóricos y de herramientas en forma de técnicas grupales que permiten conocer al grupo, la forma de manejarlo, aumentar su productividad y de afianzar las relaciones internas y aumentar la satisfacción de los que componen el grupo.

Dinámica de grupo se puede definir como las actitudes y sentimientos que presentan los componentes de un grupo ante la presentación de un problema o actividad al que deben dar solución.

La expresión "Dinámica de grupos" se emplea con distintas connotaciones. En primer lugar, puede designar los fenómenos psicosociales que se producen en los grupos humanos y las leyes que los rigen. En este sentido, puede ser entendida como teoría de la interacción humana en los grupos sociales; así será utilizada en nuestro trabajo. Otra acepción la entiende como un conjunto de métodos y técnicas grupales aplicables a los individuos y a las organizaciones sociales. En este caso preferimos valernos de la expresión "técnicas grupales".

La Dinámica de Grupos (DG) puede ser considerada un producto tardío de las ciencias sociales, especialmente de la Psicología Social, aunque aparece también estrechamente ligada a la Sociología y otras disciplinas. En la actualidad puede

considerarse una zona de articulación interdisciplinaria o aún como una (sub)disciplina que se retroalimenta permanentemente de otras, a las cuales, a la vez, nutre con sus desarrollos.

En el campo educativo, la DG encuentra una de sus aplicaciones más importantes, habiendo dado lugar a un territorio aún más nuevo: Pedagogía de grupos, concepto con el cual se pretende dirigir la atención hacia la cuestión grupal en el aula.

En primer lugar, una clarificación conceptual y una caracterización epistemológica de la Dinámica de Grupos, en vistas a su consideración como disciplina o subdisciplina. En segundo lugar, nos acercaremos a las posibles aplicaciones tanto de la dinámica como de las técnicas grupales al ámbito educativo.

Caracterización de la DG

La DG es una rama de la Psicología o de las ciencias sociales que se interroga acerca del comportamiento de los grupos humanos y de las personas que los integran. Emplea, para convertirse en ciencia, todos los instrumentos a su alcance, muchos de ellos tomados de otras disciplinas, como son la Psicología Social, la Sociología, la Antropología, la Pedagogía, entre otras. Su objeto de estudio son los grupos pequeños, en donde la DG aplica su propia perspectiva, interesándose por los fenómenos psicosociales que ocurren en estos grupos.

Los métodos de investigación más importantes parten del dispositivo de "grupo cara a cara", a partir del cual se desarrollan técnicas e instrumentos variados, dependiendo de las escuelas que participan del campo que, como veremos, van desde el Psicoanálisis, la teoría del campo, hasta el behaviorismo norteamericano.

Como en toda disciplina, se formulan hipótesis y se elaboran principios generales y teorías con las cuales la DG intenta abordar la comprensión de grupos más numerosos y de la sociedad en su conjunto. La aplicación de la DG abarca campos que van desde la educación, la salud, la promoción social, la economía, la política, etc. La disciplina aparece como un producto tardío del modernismo, no casualmente relacionada con determinados fenómenos histórico-sociales, como los efectos de las guerras, persecuciones, aislamiento, malestar cultural, propuestas democratizantes y liberadoras, etc.

El objeto que estudia la disciplina es el pequeño grupo (PG), conjunto reducido de personas que se encuentran en interacción en un espacio y un tiempo determinado. Su número es variable según los diferentes autores y escuelas.

Podemos considerar que los fenómenos grupales que nos interesan ocurren en aquellos grupos constituidos por un mínimo de 4 personas hasta un máximo de 20 integrantes.

Más que una delimitación precisa del orden cuantitativo, debe enfatizarse en aquellos rasgos esenciales de estos grupos: interacciones directas, de cada miembro con todo el resto, a partir de la percepción mutua por parte de todos los integrantes de cada uno de los otros y del grupo como totalidad, cierta extensión en el tiempo, objetivos y tareas compartidos, interdependencia y solidaridad, fenómenos afectivos, creación de una subcultura grupal, un cierto grado de estructuración con la aparición de roles dinámicos dentro del mismo, formación de subgrupos, etc.

- Los fenómenos psicosociales son "fuerzas" que aparecen movilizadas por la conformación grupal y la interacción: atracción, rechazo, dominación o sometimiento, inclusión o exclusión, afectos, reminiscencias. También incluiríamos entre estos fenómenos: nuevas maneras de comprensión de los fenómenos cognitivos, cambios de actitudes y de conducta, etc. Según las diferentes escuelas estos fenómenos son interpretados diversamente, reciben nombres alternativos y son enfatizados según escalas distintas.

Ubicación dentro de las ciencias y contexto epistemológico: La DG es una rama de la Psicología Social, ubicada entre las ciencias sociales. Es una ciencia fáctica pero no natural. Esta definición epistemológica es también una toma de posición ideológica frente al conocimiento.

Campo de aplicación práctica: Se sabe que cuanto más una disciplina se acerca a la práctica, más pierde su pureza epistemológica. Este fenómeno es muy

acentuado en las ciencias sociales, en cuanto nadie que viva en el mundo puede ser tan perfecto como para ser el reflejo del libro que hemos escrito los científicos.

Lo mismo sucede con casi todas las profesiones, disciplinas o especialidades del campo social, como hemos afirmado en un trabajo anterior. El campo de aplicación de la DG es tan amplio que virtualmente ha impregnado todos las actividades de la vida y ha animado (en todos los sentidos en que se quiera esto entender) a todas las disciplinas y profesiones, fertilizando el campo de la educación, el laboral, el político, el religioso, el económico, la salud.

La aplicación de la dinámica de grupos en la educación es muy acertada, siendo estas una herramienta para el mejor aprendizaje. Tomando en cuenta algunos consejos para un buen resultado.

No todas las clases deben convertirse en un grupo operativo o un taller. Porque de lo contrario podemos caer en extremos como la devaluación absoluta de la clase teórica, o en el tallerismo. Se trata, sí, de tener presente que en la vida escolar las interacciones son necesarias e inevitables, que ellas producen afectos de todo tipo y que el docente puede canalizar y coordinar estos fenómenos dinámicos a favor de un mejor resultado educativo, tanto en lo cognoscitivo, como en lo actitudinal (esfera de los valores) y seguramente en lo procedimental, en cuanto los cambios de conducta esperados sólo ocurren y son duraderos si son asumidos por el colectivo del aula, por el grupo social.

Los métodos a utilizar en el aula deben ser adecuados a las diversas circunstancias, materias de estudio, metas, grupos de edades, etc.

Los dispositivos y las técnicas a emplear varían según las características del grupo, la capacitación del docente, las exigencias o posibilidades de cada tarea concreta, incluso de aspectos tan materiales como la disposición de los asientos en el aula, los horarios institucionales, etc.

La actitud del docente frente a la DG debe ser, ante una serie de peldaños a los que deberá acceder en forma paulatina, asegurando antes de cada nuevo paso el dominio del anterior. Por lo consiguiente se deben tomar en cuenta los siguientes aspectos:

- Reconocer que el fenómeno existe, independientemente de la modalidad de trabajo del docente.
- Conocer que la actitud del docente, como líder formal y/o natural del grupo clase, introduce el elemento de cohesión más importante y resulta determinante para el tipo de interacciones que se produzcan.
- Formarse en dinámica y técnicas de grupos, conociendo aplicaciones e inconvenientes.
- Comenzar aplicando algunas técnicas sencillas en forma paulatina. Entre ellas, existen diversos juegos de presentación entre los participantes (útiles para el comienzo del año lectivo), contar anécdotas o pequeñas historias de vida en grupos reducidos (por ejemplo, de tres a cinco integrantes).

También puede resultar efectivo el favorecer la formación de subgrupos para investigar un determinado tema dentro o fuera del aula, realizar una discusión general con los aportes de cada subgrupo, pudiendo variarse la composición de los subgrupos para favorecer una mayor integración del grupo todo.

- Una técnica que es conocida por los docentes, aunque generalmente mal aplicada, es la de taller. Sobre el taller se han escrito muchos trabajos, cuya lectura es recomendable. Pero, además, es conveniente que el docente intente capacitarse en forma práctica. Algunos de sus peligros, son que el control de la disciplina debe realizarse de una manera diferente (y para quien no está habituado puede resultarle más difícil) y que puede caer en la improductividad, esterilizando el trabajo.
- Otras técnicas útiles para el grupo clase son los grupos de estudio, el seminario, el foro, el panel y la mesa redonda, el Phillip 6-6, el torbellino de ideas, el estudio de casos, etc.
- De todas las técnicas grupales, las que exigen mayor preparación y cuidado son las psicodramáticas y los grupos de reflexión. Las psicodramáticas sólo pueden emplearse con un dominio pleno del instrumento. En cuanto a los grupos de reflexión (que podemos considerar una variante de los grupos operativos, con particular interés por el nivel afectivo) pueden resultar útiles para destrabar situaciones conflictivas, para discutir y facilitar el consenso ante determinados aspectos de interés para todo el grupo o la sociedad, etc. Pero estas técnicas resultan tanto más

efectivas cuanto más dispuestos estemos a tocar los aspectos medulares de los conflictos y las situaciones afectivas grupales, que son a la vez lo más peligroso y lo que requiere una mayor preparación del coordinador.

Otra recomendación es:

- Es la de alternar las técnicas grupales con otras modalidades de enseñanza y aprendizaje, para no saturar a los alumnos con estos métodos y planificar cada actividad de manera que la discusión en un grupo tenga suficientes insumos (en cuanto a información disponible).

CAPITULO III.

"ACTIVIDADES LUDICO-MOTIVACIONALES PARA PROMOVER EL APRENDIZAJE DE LECTO-ESCRITURA EN NIÑOS DE PRIMER GRADO"

3.1. Desarrollo de la alternativa

ACTIVIDAD NUMERO 1

NOMBRE: "Dame la mano"

Propósito: Que los alumnos se conozcan entre si.

Material: Cronometro y silbato

Tiempo: 5 minutos

INTRODUCCIÓN:

Al iniciar el ciclo escolar y sobre todo en primer grado son muy pocos los niños que se conocen, en esta pequeña actividad nos saludaremos de mano uno a uno, como ya es sabido, comenzaremos con la presentación por parte del docente y por filas cada niño se le pide que diga su nombre. Pero entre ellos no se conocen y es la intención de esta actividad.

Metodología.

- Cuando los niños entren a clase, se presentaron, yo dije mi nombre. (Ej. Buenos días mi nombre es… y yo seré su maestra(o) de grupo bienvenidos, etc.)
- Se les pidió que realicen esta actividad para que se conozcan entre ellos (Ej. Vamos a comenzar realizando una pequeña actividad, todos nos daremos la mano, pero evitaremos repetir el compañero, nos podemos mover por todo el salón, saludándonos).

- Indique cuando la actividad debía comenzar y terminar (Ej. Tendremos solo 30 segundos, además de eso contaremos a cada persona que saludemos, observen que son 30 compañeros, se iniciará al primer silbatazo comienzan todos a saludarse y al segundo silbatazo todos regresarán a su lugar).
- Les di tres momentos de 30 segundos cada uno y al final de estos le pregunte a cada niño el número de compañeros diferentes que saludaron, al escuchar el segundo silbatazo del tercer momento regresaron a sus lugares y comenzaron a preguntar por lugar a cada uno ¿cuántos compañeros saludo? Felicite e hice ver su buena disposición o participación (Ej. Haber amigo cuántos compañeros saludaste muy bien, etc.) esto servirá para que no tengan temor de acercarse a sus compañeros y se comuniquen entre si.

Evaluación: Por medio de una lista de cotejo se evalué. Y los rasgos a evaluar son: integración grupal y entusiasmo de cada alumno para saludarse observando durante el transcurso de la actividad.

ACTIVIDAD NÚMERO 2

NOMBRE: ¿Quién Falta?

Propósitos: Que los alumnos se motiven por medio de un juego e identifiquen al compañero que falta.

Material: Un escondite, cronómetro, algún caramelo para premiar al niño que identifico a su compañero.

Tiempo: 10 minutos.

Metodología:

- Invite a los niños a realizar un juego y les dije en que consistía. (Ej. Haber amigos vamos a jugar, el primer amigo de esta fila se saldrá del salón, escogeré a otro de sus compañeros al azar para que se esconda detrás del escritorio, el compañero que salió no sabrá a quien se eligió, entonces todos se levantarán y cambiarán de lugar a la cuenta de tres, al estar ya todos sentados, pediré a su compañero que pase al salón, le preguntaré ¿quien falta? su compañero observará y dirá el nombre del compañero que él cree que falta, si adivina aquí le entregaremos un premio y daremos oportunidad al compañero de la siguiente fila, sino se perderá de este riquísimo premio, ¡bien, comenzamos! etc.)
- Mencione que solo disponen de 10 minutos para jugar y para poder disfrutar se requiere de su ordenada participación.
- No importa que el tiempo llegue a su límite, pueden participar todos los niños , ya que se aplico la actividad durante el transcurso de la semana.
- Al término del tiempo disponible invite a que continuarán con sus actividades.

(Ej. Bueno chicos se acabo el tiempo continuemos con nuestro trabajo etc.)

Evaluación: Manifestación de motivación después de la aplicación del juego e identificación del compañero que se oculto.

ACTIVIDAD NUMERO 3

NOMBRE: ¿De qué es ese sonido?

Propósitos: Manifestación de motivación después del la actividad e identificación de lo que produce el sonido.

Material:

- Diferentes objetos para realizar los sonidos (tocar la puerta, hojear una libreta, pegar en la mesa con un lápiz, etc.)
- Un paliacate

Tiempo: 5 minutos

Metodología:

- Explique a los niños en que consiste la actividad. (Ej. Vamos a realizar una actividad interesante para ver quien escucha mejor, bueno primero elegiré a uno de sus compañeros, vendaremos sus ojos con el paliacate, después otro compañero se encargará de producir un sonido, puede ser hojear una libreta, golpear la mesa, tocar la puerta, el compañero que tiene el paliacate, tratará de identificar el sonido que produjo su compañero) .
- Comente a los niños que esta actividad se ira realizando durante el transcurso de la semana en el momento menos previsto, pedí que trajeran objetos que produjeran sonidos para adivinarlos (un globo inflarlo y desinflarlo, botar una pelota, etc.)
- Si el compañero logro adivinar, se le dio un premio y ofrecí la oportunidad a otro niño. Una buena guía y para llevar un control, es tomar el número de lista, eligiendo a un niño del principio y otro del final.

- Invite a los compañeros que en forma ordenada y por turno produjeran su sonido.

Evaluación: Manifestación de motivación después de ser aplicada la actividad e identificar que produce el sonido.

ACTIVIDAD NUMERO 4

NOMBRE: “Haz lo que digo, no lo que hago”

Propósito: Que el niño siga indicaciones precisas y demuestre interés después de realizar el juego.

Material: Las diferentes extremidades del cuerpo humano.

Tiempo: 5 minutos.

Metodología:

- Explique a los niños en qué consistía la actividad (ej. Vamos a realizar este juego, mucha atención, yo voy a tocar una parte de mi cuerpo como la rodilla, pero también les diré que ustedes se toquen la cabeza, observen bien que no van a hacer lo que yo haga, sino lo que yo les diga. Todos estarán atentos a la indicación del profesor de modo que no haya equivocación).
- Y yo les dije tóquense la rodilla, pero yo estaba tocándome otra parte del cuerpo, todos los alumnos deberán tocarse la rodilla no la cabeza si así lo estuviese haciendo. Observé a los niños para ver el logro que se tiene al ser oyentes y realizar los movimientos que les indique.

Evaluación: Realizo las indicaciones al hacer la petición y manifestó interés después del juego.

ACTIVIDAD NUMERO 5

NOMBRE: “De pie o sentados”

Propósito: Que el niño ejecute acciones bajo indicación y demuestre interés a las actividades posteriores.

Material: Las diferentes extremidades del cuerpo.

Tiempo: 5 minutos.

Metodología:

- Expliqué el juego a los alumnos. (Ej. Haber chicos vamos a jugar. Este juego lo van a realizar todos al mismo tiempo, bien yo comenzaré a pedirles que se sienten, todos se sentaran, después pediré que se levanten ustedes se levantaran, yo iré alternando y diciendo “parados” “sentados”, pero volveré a repetir ej. “parados” “¡parados!”, cada vez iré diciendo mas rápido, hasta confundirlos, sale empecemos.)
- Observé a los niños para evaluar el logro de la ejecución de las indicaciones que se dieron, así mismo después del juego evalué la manifestación de interés que tuvieron.

Evaluación: Logró ejecutar las indicaciones sin equivocarse y tener interés al realizar las actividades posteriores.

ACTIVIDAD NUMERO 6

NOMBRE: “Confío en mi memoria”

Propósito: Que el niño memorice los objetos que observó, mencione y demuestre interés en las actividades posteriores.

Material:

Varios objetos en una caja (carrito, lápiz, estuche de pinturas, peine, cortaúñas, vaso, resortera, canicas anillo, reloj, etc.).

Tiempo: 10 min.

Metodología:

-En esta actividad llevé previamente los objetos en una caja acomodados de manera que se vieran al momento de que el niño pasará a observarlos y mencione cada uno de ellos.

- Para realizar esta actividad, hice equipos y dividí cada equipo en los días de la semana, para que todos participen en forma ordenada, tomando en cuenta el tiempo. (Ej. Vamos a realizar esta actividad el primer equipo será el que participe el día de hoy. Aquí al frente tengo esta caja con varios objetos, le voy a dar al equipo número uno, 50 segundos para que pasen, observen y memoricen los objetos que hay dentro de la caja, mucho ojo y atención por que después les preguntaré a cada uno de ustedes los objetos que observo)
- Se cerró la caja para que no se vieran los objetos, esto con el fin de comenzar a preguntar al equipo lo que vieron.
- A cada integrante del equipo le pregunte y ellos respondieron según su memoria, los objetos que recordaron, explique a los integrantes que habrá un

parámetro de evaluación de esta manera quien mencione más se llevará su premio. (Ej. Antes de comenzar a preguntarles cuantos objetos vieron, les voy a decir que son 10 objetos el que mencione más de 6 objetos le daremos un premio, de acuerdo ¡comenzamos contigo!)

- En la lista de cotejo se anote el número de objetos que mencionaron, si lograron decir más de la cantidad acordada daremos un premio.

Evaluación: Sugerencia de evaluación: dependiendo del número de objetos que haya en la caja se hará una escala estimativa. Ejemplo si hay 10 objetos y un niño logra decir más de 6 objetos se considerará lograda la actividad, de lo contrario, evaluarlo según el criterio personal. Demostró interés en las siguientes actividades.

ACTIVIDAD NUMERO 7

NOMBRE: "LA LENGUA"

Propósito: Que el niño concentre su atención en un juego y manifieste interés después de la actividad.

Material: Una pelota o un objeto similar que se pueda lanzar sin lastimar.

Tiempo: 5 minutos.

Metodología:

- Expliqué a los alumnos de que se trata el juego. (Ej. Vamos a jugar niños, bien yo aquí tengo una pelota, ustedes me van a decir lo que yo les pida).
- Al momento de que yo lancé la pelota, el niño que la agarro me dirá lo que yo quiero que me diga (Ej. Dime una fruta amigo, el niño deberá responder mango, fresa, piña, etc.)
- Al momento de responder se invitó al compañero que participo a continuar participando si así lo quería y así sucesivamente hasta que se agote el límite de tiempo.
- Se irá anotando la participación de los niños, aunque la participación no sea general ya que el turno de cada alumno es al azar no se elige el alumno que deba participar.

Evaluación: Concentro su atención en el juego y manifestó interés después del juego.

ACTIVIDAD NUMERO 8

NOMBRE: “¿Cuál palabra falta?”

Propósitos: Que el niño tenga facilidad para identificar las palabras fugadas y se interese después de la actividad.

Material: Tarjetas con palabras que formen una oración al unirlas, gises, tablero, cartulina, marcadores y pizarrón.

Tiempo: 10 min.

Metodología:

- Expliqué a los niños en que consiste la actividad. (Vamos a comenzar con esta actividad se llevará cabo la participación por medio de los equipos, iniciaremos con el equipo número uno y de los integrantes ya saben que inicia en orden de lista, bien, colocaré estas tarjetas en el tablero formando una oración. Y ustedes observarán y memorizarán la oración, cuando yo diga “ojitos cerrados”, todos cerrarán los ojos y se inclinarán sobre su mesa y no se vale hacer trampa, hasta que yo diga “ojitos abiertos”. El integrante del equipo en turno me dirá la palabra que falta).
- Le pedí a los niños que observaran detenidamente el tablero y memorizaran la oración.
- Después pedí a todos ojitos cerrados, (todos los niños cerrarán los ojos e inclinados sobre la mesa para que no haya trampas).
- Yo retire la palabra que sea y dije ojitos abiertos.
- Los niños observaron para ver cuál palabra falta
- Y pedí a un niño que dijera la palabra que quite del tablero.

- Si el integrante del equipo respondió acertadamente se le otorgó un premio.

Evaluación: identificó la palabra fugada y manifestó interés después de la aplicación de la actividad.

ACTIVIDAD NUMERO 9

NOMBRE: “El globo”

Propósito: Que el niño se motive para seguir la secuencia de un tema.

Material: Un globo

Tiempo: 15 a 30 min.

Sugerencia:

Metodología:

Esta actividad se podrá realizar cuando se están analizando las diferencias que existen entre un oficio y una profesión, tómese en cuenta que se pude adaptar a cualquier tema (ej. Estados y sus capitales, animales vivíparos u ovíparos, etc.)

- Expliqué en que consiste el juego (Ej. Haber amigos, aquí tengo un globo el cual yo inflaré, no lo voy amarrar, lo soltaré y todos se quedarán en su lugar, yo voy a observar donde cayó el globo, a la persona que le haya caído más cerca le pediré un oficio o una profesión, sale?, comenzamos)
- Inflé un globo, no lo amarré y lo solté pregunte al niño que le cayo más cerca el globo ¿Un oficio? Ò ¿una profesión?
- De esta manera el niño que tenga el globo más cerca contestó de inmediato a la pregunta que le pedí. Si ha contestado correctamente le daremos un premio.
- La actividad se realizó durante el tiempo establecido.

Evaluación: Dio continuidad al tema con el juego (contesto correctamente a la petición) y se motivó durante y después de la actividad.

ACTIVIDAD NUMERO 10

NOMBRE: “A buscar vocales”

Propósitos: Identificar las vocales

Material: Tarjetas con las diferentes consonantes y vocales.

Tiempo: 10 min.

Metodología:

- Elaboré tarjetas con letras deformadas, inclinadas, al revés, de cabeza etc., e indiqué a los niños que las tarjetas se colocaron en el tablero (revueltas consonantes con vocales) y ellos tendrán que identificar solo las vocales quitando cada quien una tarjeta.
- Esta actividad se puede realizar con los equipos ya antes establecidos y dividirlos por los días de la semana, para que todos participen.
- Explique a los niños en que consistía la actividad (Ej. Vamos a realizar esta actividad, aquí en el tablero tengo todas estas tarjetas, observen que tienen letras escritas pero no se entienden bien, están de cabeza, al revés, inclinadas pero solo entregarán una tarjeta con una vocal. Bien pasar el equipo no. 1 tomen su tarjeta y muéstrenla, como debe de ser. Si aciertan se les entregará su premio. Pasaran a su lugar y daremos oportunidad a otro equipo.
- Se registró a los integrantes del equipo que acertaron en una lista de cotejo.
- Se evaluó a los niños en forma individual, aunque su participación haya sido en equipo.

Evaluación: Identificar las vocales entre las consonantes, demostrar interés durante y después de la actividad.

ACTIVIDAD NUMERO 11

NOMBRE: “Descubriendo la lectura”

Propósitos: Que los niños desarrollen estrategias de lectura y se motiven para continuar con las actividades.

Material:

- 36 tarjetas grandes con ilustraciones de instrumentos musicales, frutas, transportes, prendas de vestir, juguetes y muebles (seis de cada selección), y 36 tarjetas pequeñas con los nombres de las imágenes de las tarjetas grandes.

Tiempo: 15 min.

Metodología:

- Se organizó el grupo en equipos y a cada uno se entrego una colección de tarjetas (imagen / texto).
- El trabajo consiste en elegir una tarjeta con texto para cada una de las imágenes. Al momento de elegir, los niños tendrán que explicar a sus compañeros de equipo por qué proponen esa tarjeta, que piensan que tiene escrito y en que se fijaron para saberlo. El maestro promoverá la confrontación de ideas: que todos los niños expresen y escuchen a sus compañeros.
- Si alguna de las tarjetas con nombre quedo mal colocada, se preguntó a los niños para que encuentren alguna pista que les permita ubicarla correctamente. Si esto no ocurre, se deja la tarjeta donde el niño decidió y se pospone el interrogatorio.
- Es posible efectuar esta actividad utilizando tarjetas con oraciones o párrafos relacionados con las imágenes. Se recomienda presentar las tarjetas en las que aparezcan: Un solo objeto, animal o cosa, en la tarjeta con la imagen y una

oración o párrafo en la del texto. Varios objetos y una sola palabra. Varios elementos en la imagen y una oración o párrafo escrito.

Evaluación: Desarrollar alguna estrategia de lectura y manifestación de motivación después de la actividad.

ACTIVIDAD NUMERO 12

NOMBRE: “La escritura diferente”

Propósito: Formación de palabras con diferentes materiales y manifestar interés después de la actividad.

Material: Varios objetos (frijoles, maíz, recortes de papel, fideos o coditos etc.) hojas blancas y pegamento.

Tiempo: 15 min.

Metodología:

- La actividad se aplicó durante la semana los niños entregaron una hoja al terminó de la actividad y se evaluó con las del resto de la semana.
- Pedí a los niños llevar pasta para preparar sopa, recortes pequeños de papel y diferentes objetos que se puedan pegar y formar palabras, además su pegamento.
- Entregué a los niños una hoja blanca y el material que se tiene antes de comenzar la actividad.
- Expliqué a los niños en que consiste la actividad (Ej. Entregué a cada quien una hoja en blanco, les dicté dos palabras y ellos las escribieron con el material que trajeron y pegaron con su pegamento, en 10 minutos, entregaron su hoja con su nombre.

Evaluación: Formación de palabras con los materiales que se le proporcionaron y manifestación de interés para continuar con las actividades planeadas.

ACTIVIDAD NUMERO 13

NOMBRE: “La caza de las letras”

Propósitos: Que el alumno forme palabras buscando y encerrando sobre un texto y se interesé por las actividades posteriores

Material: periódicos, revistas, varios plumones rojos, pizarrón, gises y hojas blancas.

Tiempo: 15 min.

Metodología:

- Se trabajó en equipo, a cada uno se le dio el material y se les orientó para realizar la actividad. (Ej. Vamos a realizar esta actividad, yo les voy a entregar una hoja de periódico, les dictaré una letra y ustedes deberán encerrarla, a continuación dictare otra, hasta que se pueda formar una palabra o varias con esas letras, elijan a un compañero que los representará y escribirá las diferentes palabras que se pueden formar con estas letras, bien comenzamos).
- A cada equipo se le entregó una revista o un periódico, una hoja blanca y un plumón rojo. Indique las letras que deberán ir buscando y encerrando, al momento de terminar de encerrar, tratarán de acomodarlas y formarán varias palabras.
- Se asignó a un representante del equipo para que escriba la palabra formada y entregue la hoja.
- Evalúe cada hoja que los equipos hayan entregado y observé el numero de palabras que lograron escribir con esas letras.

Evaluación: Habilidad para formar las palabras con las letras dictadas y manifestación de interés en las actividades anteriores.

ACTIVIDAD NUMERO 14

NOMBRE: “Juego y aprendo a dar instrucciones”

Propósitos: Que los alumnos formulen instrucciones de manera organizada y se motiven para continuar con sus actividades.

Material: Variará en función de los juegos sugeridos por los niños.

Tiempo: 15 min. El tiempo se puede alargar o bien modificar para un mejor aprovechamiento de la actividad.

Metodología:

- Invité a los niños a organizar sesiones de diversión que les permitieran aprender nuevos y divertidos juegos. Para ello es necesario que un niño preparé un juego y solicité los materiales con anticipación a la fecha acordada para la a sesión.
- El alumno responsable de la actividad dio oralmente las instrucciones precisas para su realización, así como las reglas del juego. Por ejemplo:

“Vamos a jugar ‘serpientes y escaleras’. Este juego requiere de una lámina con casillas numeradas hasta el 100, un dado y una ficha para cada jugador. Se tira el dado y una ficha para cada jugador. Se tira el dado por turnos y se avanzan tantos lugares como marque el dado. En caso de que una ficha quede colocada en el extremo inferior de una escalera, se ascenderá por ella hasta el extremo superior de una escalera, cuando la ficha se coloque en la cola de una serpiente se descenderá hasta la cabeza de la misma. Gana el jugador que llegue primero, con el número exacto de puntos marcados por el dado, a la casilla número 100.

- En caso de que el juego no se desarrolle correctamente por errores en las instrucciones, yo formulé preguntas pertinentes, por ejemplo:

"¿Por qué será que no funciona este juego? ¿Qué podemos hacer para resolver el problema? ¿Será necesario revisar las instrucciones que nos dieron?

Seguramente surgirán diversas respuestas; el maestro procurará que los niños reconozcan la conveniencia de ser precisos en las instrucciones que se dan a otra persona, para facilitar la comprensión del mensaje.

Esta actividad se realiza tantas veces como el maestro lo consideré conveniente, asegurándose de la participación de diferentes niños en cada ocasión.

Evaluación: Se evaluará la facilidad de expresión de los niños en la explicación de las instrucciones que dan y manifestación de interés en las actividades posteriores.

ACTIVIDAD NUMERO 15

NOMBRE: “El juego del yo veo”

Propósitos: Que el niño logre identificar por medio de la letra inicial el objeto a buscar y tenga interés para continuar con las actividades.

Material: Los objetos que se encuentran en el salón

Tiempo: 10 min.

Metodología:

- Expliqué a los niños en que consiste la actividad.
- Es un juego que no requiere de material, nos apoyamos con el mobiliario del salón y los objetos que se encuentran dentro.
- Elegí a un niño al azar, por medio de la lista de alumnos dije un numero, el niño que tuviera ese numero en la lista participo en la actividad.
- Se realizó la actividad de esta manera (Ej. Vamos a realizar una juego, yo escogeré a un niño por medio de la lista de alumnos, diré un numero y observaré en la lista quien le corresponde ese número, yo le diré “veo, veo un objeto que empieza con la letra “p” por ejemplo, él me dirá el objeto que estoy viendo, sino me adivina daré otra pista diciendo por ejemplo “veo, veo un objeto que comienza con la letra “p” y es de color verde, en este caso me estoy refiriendo al pizarrón, si logra decirme correctamente el objeto le entregaré un premio. Esta actividad suele ser interesante también para los demás niños porque están pensando en el objeto que yo veo.

Evaluación: Adivinar el objeto que por medio de pistas y manifieste interés para continuar con las actividades planeadas.

ACTIVIDAD NUMERO 16

NOMBRE: “El vendedor”

Propósitos: Que el niño descubra los objetos, que sus compañeros guardaron y se motive para continuar con sus actividades.

Material: Diferentes objetos y tenerlos previamente a la actividad (cortaúñas, carrito, etc., deben ser objetos que se puedan esconder).

Tiempo: 15 min.

Metodología:

- Para esta actividad acomode objetos en una caja antes de comenzar.
- Comenzó el equipo 1, eligieron a un compañero para que inicie con su participación.
- Registre anotaciones de los aciertos o desaciertos que iban obteniendo los integrantes del equipo participante.
- Al compañero que se eligió se le dio la caja con los objetos y él se encargó de repartirlos a una fila de compañeros, memorizando el nombre del objeto que le entregó a su compañero, el resto del equipo observó para que si el compañero no lograba mencionar los objetos se diera la oportunidad de participar.
- A los niños que les entrego los objetos, las guardaron en bolsillo y escondieron de manera que el compañero no identifique el objeto.
- El niño participante comenzó a pedir los objetos con el compañero que entrego primero y pidió el objeto mencionando su nombre.

- Si no logró pedir el objeto por su nombre, daremos la oportunidad a otro compañero y continúa otro niño del mismo equipo.

Evaluación: Mencionar y pedir los objetos que guardaron sus compañeros y manifestar interés en la actividad posterior.

ACTIVIDAD NUMERO 17

NOMBRE: “El Juego De Las Burraciones”

Propósito: Que el niño identifique la parte de las oraciones absurdas y se motive para continuar con las actividades.

Tiempo: 10 min.

Material: pizarrón, gises.

Metodología:

- Elaboré un cierto número de oraciones visibles en el pizarrón previamente a la actividad, escribiéndolas de manera desordenada o con palabras ilógicas.
- Expliqué a los niños en que consistía la actividad. (Vamos a realizar una actividad, aquí en el pizarrón tengo varias oraciones, pero no están bien escritas, y requiero de su ayuda para acomodarlas. El día de hoy se escribieron seis oraciones, una para cada integrante del primer equipo participante).
- El equipo que comenzó, escogió a un compañero para que resuelva la primera oración acertadamente, si el compañero no lograba resolver su oración se le daría la oportunidad al siguiente integrante del equipo.

Evaluación: Corregir la oración absurda que esta escrita en el pizarrón y manifestación de interés después de la actividad.

ACTIVIDAD NUMERO 18

NOMBRE: “Gestos no, palabras si”

Propósito: Que el niño logre describir objetos, por medio de palabras sin usar ninguna tipo de gestos y manifieste interés después de la actividad.

Tiempo: 5 min.

Material: Objetos para describir.

Metodología:

- Expliqué a los niños que esta actividad consistirá en describir un objeto, pero que no se podrá realizar ningún movimiento corporal, (usar sus manos para indicar una distancia) deberá tener las manos en los costados, de este modo se expresará solo verbalmente.
- Le dije al alumno el objeto que quiero que me describa. (ej. Dime como es el pizarrón)
- Él alumno comenzó a describir el objeto solo con palabras no podía ni siquiera levantar las manos para hacer cualquier expresión. (Ej. El pizarrón es grande, verde, con la orilla de metal etc. Pero no podrá mover ninguna parte de su cuerpo

Comentario:

- Es muy conocido que cuando quieres decir alguna calle o lugar, inmediatamente tu mano responde a esa petición.

Evaluación: Describir el objeto que el docente le menciono sin realizar ningún gesto o expresión corporal y manifestación de interés después de la aplicación de la actividad.

ACTIVIDAD NUMERO 19

NOMBRE: “Improvisar de la “A” a la “Z”.

Propósito: Que el niño mencione una palabra con la letra inicial que le toco de forma inmediata.

Tiempo: 10 min.

Material: Varios papelitos con las letras del alfabeto, una bolsa.

Metodología:

- Se hicieron papelitos que contenían escrita una consonante a excepción de la letra k, ñ y w, debido a la dificultad de pronunciación de una de ellas.
- Tomé en cuenta que por la falta de tiempo, había necesidad de suspender la actividad y hasta donde alcance será bien aprovechado.
- Expliqué en que iba a consistir la actividad.

  La actividad consiste en que en una bolsa se tienen papelitos con una letra del alfabeto escrita y pasará por los lugares de los niños, ellos sacarán su papelito lo desdoblaran y mencionarán una palabra que comience con la letra que le tocó al sacarla de la bolsita.
- Los niños mencionaron de manera inmediata la palabra en menos de 5 segundos, sino logra perderá su oportunidad y seguirá con el otro.

Evaluación: Mencionó la palabra inmediatamente después de tomar el papelito que sacaron y manifestación de interés por las actividades posteriores

ACTIVIDAD NUMERO 20

NOMBRE: “Qué vi.”

Propósito: Que el niño diga los objetos que observa en un tiempo determinado y manifieste interés en las actividades posteriores.

Tiempo: 5 min.

Material: todos los objetos que se encuentran en el aula (pizarrón, sillas etc.) sobretodo objetos grandes y cronometro

Metodología:

- El primer equipo escogió a un compañero para que mencione los objetos que observa en 20 segundos, lo mas rápido posible al terminar su tiempo continuara con otro compañero.
- Expliqué a los niños en que consiste el juego (Ej. Vamos a jugar a decir los objetos que vemos en 20 segundos solamente, empezamos con nuestro compañero corre tiempo).

Evaluación: Mencionar los objetos que más pueda en el menor tiempo posible y manifestar interés por las actividades posteriores.

ACTIVIDAD NUMERO 21

NOMBRE: “Adivina qué es”

Propósitos: Que el alumno advierta la necesidad de proporcionar información precisa y suficiente cuando hace una descripción y manifieste interés a las actividades posteriores.

Material: Una serie de tarjetas con las ilustraciones de animales (pueden corresponder a otros temas)

Tiempo: 15 minutos

Metodología:

- Se repartieron las tarjetas con las ilustraciones de animales y se indicó a los niños que las deben esconder, pues el juego consiste en que los demás adivinen de qué animal se trata a partir de la información que cada quien proporcionó al describirla. Ganarán los niños que más rápido consigan que sus compañeros adivinen.
- Un niño pasó al frente y con la tarjeta oculta, da a sus compañeros la descripción del animal que deben adivinar. Si los compañeros fallan, agrega información y así continúa hasta que adivinen. En el pizarrón anoté el nombre del niño que hizo la descripción y se va registrando la cantidad de veces que agrego información.
- Se repitió el juego. Otro niño pasa al frente para hacer la descripción.
- Se hicieron comentarios sobre la cantidad o tipo de información que debe proporcionarse al hacer una descripción.

Evaluación: proporcionó la información necesaria al momento de describir el animal y manifestó interés después del juego.

ACTIVIDAD NUMERO 22

NOMBRE: “Escalera de palabras”

Propósitos: Que los alumnos analicen las partes iniciales y finales de las palabras, además de manifestar interés en las actividades posteriores.

Material: Pizarrón y gises.

Tiempo: Ilimitado

Metodología:

- Les dije a los alumnos que van a enlazar palabras a partir de la última letra de otra.
- Pedí a un niño que diga una palabra, la que el quiera, y la anota en el pizarrón; por ejemplo: camisa pregunte “¿con cual letra termina?”; si algún niño responde: con la letra *a*, le pedí que digan una palabra que comience con la letra *a*, si proponen *avión,* el maestro la escribe a partir de la ultima letra de *camisa*, en posición vertical y de arriba hacia abajo.
- Continué la actividad de la misma manera. Después de agregar más palabras, el maestro pedirá a los niños que las lean.

Evaluación: Participación de los alumnos al analizar las partes iniciales y finales de una palabra.

CONCLUSIONES

Se ha logrado una gran satisfacción personal al culminar esta propuesta, sobretodo al ponerla en practica, ver que si funcionó, con el apoyo de mis alumnos, de mis asesores, y de las antologías que se llevaron acabo durante los ocho semestres.

Así mismo darme cuenta que no solo me beneficiará este ciclo escolar, sino que en los demás en donde sea que me encuentre trabajando con el grado al que este impartiendo, tomando en cuenta las actividades y modificándolas según las edades de los niños , esto a su vez para que mi practica docente no caiga en una monotonía, salir de las actividades de todos los días, lo lograre con el apoyo de mi propuesta, obteniendo como resultado el dinamismo y motivaron de mis alumnos de primer grado, teniendo como beneficiarios, a ellos principalmente por que aprendieron con mayor entusiasmo a leer y a escribir, a sumar y restar, que es fundamentalmente el pase a segundo grado, de esta misma manera se beneficiaran las personas que estén interesadas en tan solo hojear esta propuesta que tiene como finalidad lograr que el niño tenga mayor interés y combatir la distracción por medio de actividades y juegos motivacionales interclase o bien cualquier otro problema que llegue a surgir dentro del aula solo es cuestión de ajustar el proyecto o cualquier tipo de propuesta, llevándose una superación personal y grupal de donde surge nuestra practica docente.

Queda a criterio personal la aplicación de las actividades, se considera que se debe buscar el momento preciso para llevar a cabo su realización, y que se pueden tener algunas dificultades, que no motivarán al niño sino lo distraerán y evitarán el mejoramiento personal en clase. Independientemente de el grado en se este laborando, habría la necesidad de reajustar las actividades para tener un mejor resultado, de acuerdo con el aspecto social lo niños logran tener mayor comunicación entre ellos y con el maestro, se notará una confianza que no existía al ingresar a la escuela y manifestaran mayor autoestima, autonomía en el aula. Así mismo lo más importante es mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, por que en todo momento se estimula al niño para que trabaje motivado e interesado, cuando surja agotamiento o desinterés por las actividades aplicadas en el aula.

BIBLIOGRAFÍA:

ABAD Caja, Julián: Diccionario de las Ciencias de la Educación, 14ª reimpresión Ed. Santillana, México, 2000 p. 78

AJURIAGUERRA, de J: Estadios del desarrollo según Jean Piaget. Antología Básica El niño: desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. UPN, SEP, México 1994. p. 58.

ARAUJO B. Joao y CHADWICK B. Clifton: La teoría de Ausubel. Antología Básica El niño: desarrollo y proceso de construcción del conocimiento UPN, SEP, México.1994. p. 133.

ARREOLA, Valenzuela José Luís: El ensayo o como empezar a escribir. 2ª edición México, 2003 p.209.

EDGREEN. D. Henry: Juegos para los alumnos de primaria. 8ª reimpresión. Colombia, 2001.

GALLEGOS. Rico Pablo: Vademécum del Educador: Teoría e investigación Unidad 164 UPN Zitácuaro, Mich.

GILBERT R.: El psicoanálisis en: Las ideas actuales en pedagogía, Antología Básica El niño: desarrollo y procesos de construcción del conocimiento UPN, SEP, México, 1994 p. 58.

GONZALEZ G. Ana María: El niño y la educación. Programa de desarrollo humano: Niveles: primaria y secundaria Ed. TRILLAS 1ª Edición México 1998.

ISAMBERT. Andre: Tu Hijo Crece De Litográfica Alvi. Ediciones Daimon Mexico 1968. p.23

LOPEZ M, Isaías: Teoría general del desarrollo Psicológico en el niño. Antología Básica El niño: desarrollo y procesos de construcción del conocimiento UPN, SEP, México 1994. p. 17

LOPEZ. Martinez Mª José : Autora de pagina Web “www. psicopedagogía.com”. Universidad de Granada. Granada 2000 www.psicopedagogia .com

PIAGET, Jean: “El juego según Piaget”. Diccionario de las Ciencias de la Educación. 14ª reimpresión Ed. Santillana, México 2000 p. 825

RANGEL, Ruiz de la Peña Adalberto y NEGRETE, Arteaga Teresa de Jesús: Proyecto de Intervención Pedagógica. Antología Básica Hacia la Innovación UPN SEP México, p. 88.

RIVAIS. Yirak:. Cien Juegos Ejercicios de lectura 7- 11 años Ediciones Octaedro O. S. L. 1ª Edición España, 2001.

ROGERS Carl y MASLOW: Teoría Motivacional. Diccionario de las Ciencias de la Educación. 14ª reimpresión Ed. Santillana, México 2000 p. 975

SHER. Bárbara: Juegos para mejorar la autoestima en los niños Edit. Selector 3ª impresión, México, 2000.

TAPIA Juárez Raymundo: Zacapu 450 encuentro de un pueblo con su pasado 1ª ed. Zacapu, Mich., 1998 pp. 24

VIDALES Delgado, Ismael: Desarrollo infantil según Eric Erikson. La llave mágica de mi castillo básico primer grado Psicología y Educación 1ª ed. Ed. Castillo México 1997 pp.11-22

WITKIN H. A: Teoría general del desarrollo psicológico del niño. Antología Básica "El niño: Desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. UPN, SEP, México 1994 p. 18

ZAPATA. A. Oscar: Aprender jugando en la primaria. Didáctica de la Psicología Genética 3ª reimpresión Colombia 2000.

EVALUACION FINAL DE LA APLICACIÓN DE LA ALTERNATIVA

Al aplicar la alternativa, descubrí que la falta de tiempo no permite que se logre la finalidad de está, recomiendo principalmente adaptar las actividades según las necesidades que prevalecen en el grupo, independientemente del grado en que se este laborando es importante tomar en cuenta la motivación que tenemos los docentes y tener facilidad para dinamizar la clase.

Sin embargo debido a la carga de contenidos que se tienen en la educación primaria y la falta de tiempo, no se logra una realización óptima y plena, con esto no quiero decir que la presente alternativa de trabajo no haya funcionado y que habría que ver las limitaciones que se tienen.

Existen diferentes maneras de motivar a los alumnos y promover el aprendizaje por medio de juegos o actividades de interés del niño con el fin de conseguir una satisfacción personal en el trabajo docente lo importante es que abramos paso a nuevas alternativas o estrategias de trabajo que pueden cooperar en el quehacer cotidiano de las aulas.

Esta intervención no hace a un lado los contenidos marcados por la Secretaria de Educación, sino más bien es adaptar y dinamizar la aplicación de estos contenidos, de manera que el niño obtenga el aprendizaje de manera motivadora, con el fin de que el docente y el alumno se entiendan, comunicando entre sí sus necesidades.