



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 162**

**ESTRATEGIAS LÚDICO – SIGNIFICATIVAS PARA ABORDAR
CONTENIDOS DE APRENDIZAJES EN SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN
PRIMARIA**

ANA LUISA RAMÍREZ CERVANTES

ZAMORA MICH, AGOSTO DEL 2007.



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 162**

**ESTRATEGIAS LÚDICO – SIGNIFICATIVAS PARA ABORDAR
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE EN SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN
PRIMARIA.**

**TESINA MODALIDAD ENSAYO
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE LICENCIADA
EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

ANA LUISA RAMÍREZ CERVANTES

ZAMORA MICH, AGOSTO DEL 2007.

DEDICATORIA

MI ESPOSO E HIJA

Una meta en mi vida se ha cumplido, mil palabras no bastarían para agradecerle.

MI MAMÁ

Gracias por haberme apoyado con tu ejemplo y comprensión.

A MI PAPÁ

A Dios y a Ti debo este logro, te agradezco la paciencia que has tenido conmigo

ÍNDICE

CONTENIDOS	PÁGINA
INTRODUCCIÓN	
CAPÍTULO I. CONTEXTUALIZACIÓN	
CONTEXTO SOCIAL	10
1.1 Planteamiento del Problema	15
1.2 Justificación	24
1.3 Delimitación	27
1.4 Propósito General	28
CAPITULO II. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	
2.1 Etapas del juego	29
2.2 Importancia psicológica del juego	31
2.3 Valores del juego	34
2.4 Función del juego en la conducta	36
2.5 Función del juego en la terapia de los niños	38
2.6 Importancia pedagógica del juego	43
2.7 Función biofísica del juego	45
2.7.1 Función social del juego	46
2.7.2 Función didáctica del juego	47
2.8 Marco teórico conceptual	50
2.9 Pedagogía / Didáctica	52

CAPITULO III. ESTRATEGIA METODOLÓGICA DIDÁCTICA

3.1 Estrategia general del trabajo	62
3.2 Análisis	90
3.3. Evaluación	94

CONCLUSIONES

SUGERENCIAS

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

INTRODUCCIÓN

El contenido de este trabajo expresa el papel que desempeña el uso del Juego para favorecer el desempeño escolar, principalmente en la etapa formativa de 2º grado de primaria, en niños entre los 7 y 8 años de edad, sin olvidar que estos al llegar al inicio llevan consigo el juego.

El proceso de educar es de gran importancia a lo largo de la vida del niño, su desarrollo debe ser integral; factor para incorporarse a la sociedad. El hombre desde que nace, en su infancia y aun en su etapa adulta, siente la necesidad de jugar. Y es de vital importancia para el ser humano, pues es un medio que le permite estar en buena condición física, mental, emocional, afectiva y social.

Esto puede llevarse a cabo como creación, estimulándolos a que se sientan libres, independientes y a que sean más sociables con sus compañeros, además el Juego sirve como motivación e incentivo para realizar cualquier otra actividad, obteniendo así un desarrollo pleno, sano, apto para actuar y resolver problemas que se presenten en su propio contexto social. Al inicio del ciclo escolar en el grupo 2º grado de primaria de la escuela "Nicolás Bravo", fue notoria en el aula la inseguridad, la irresponsabilidad en desempeñar sus tareas, así como el aseo personal y un comportamiento no adecuado por el grupo (mala conducta, falta de socialización, irrespetuosos, lenguaje

inapropiado) su aprendizaje era deficiente pues cursaron el 1° grado de primaria con muchas dificultades en la enseñanza-aprendizaje. Fue necesario y conveniente crear una alternativa que permitiera un proceso de avance áulico, pues esta situación dio pauta a retomar bases teóricas firmes y buscar una solución pedagógica, donde los pequeños sean independientes, críticos y analíticos, reflexivos y creativos, a la vez transformadores de su propia realidad.

Esta tesina modalidad ensayo está formada por tres capítulos el primero nos habla de la contextualización, donde nos da a conocer la ubicación geográfica del lugar donde se está dando el estudio de la investigación debido a que es importante conocer más a fondo el lugar, es por eso que en este apartado se puede conocer desde su ubicación, sus tradiciones, costumbres, fuentes de empleo, su fauna y flora. También se encuentra el contexto general de la escuela primaria y su ubicación, además sus antecedentes históricos, estructura física, organización y participación de los padres de familia.

El Capítulo dos habla de la fundamentación permite al docente enriquecer los métodos de enseñanza aprendizaje, para mejorar su creatividad buscando propósitos para motivar a los alumnos con la estrategia lúdico que ayuden a mejorar su desempeño escolar buscando fundamentos teóricos que nos orienten para saber que es un problema y saberlo resolver.

El tercer capítulo nos habla de la estrategia general del trabajo que se realizó en las diferentes materias dando los resultados pasivos de estas actividades análisis y evaluación.

La evaluación se realizó por medio de los juegos, las participaciones y sobre el tema.

BIBLIOGRAFÍA se encuentran las diferentes fuentes consultadas a las que se recurrieron para recabarla información sobre el tema de estudio.

Por último se contemplan los Anexos, en los cuales se plantean las evidencias.

CAPITULO I

CONTEXTUALIZACIÓN

1.1 Contexto social

La comunidad de El Fresno de la Reforma, Municipio de Panindicuario, fue fundada en 1907, tiene sus raíces desde tiempos prehispánico, originalmente esta comunidad, se llamaba, El Fresno de la Concepción formado por un grupo minoritario de indígenas. Ver Anexo No 1.

En 1926 fue cambiando el nombre del Fresno de la Concepción a Fresno de la Reforma, pertenece al curato de Puruándiro su población era de indígena, iba progresando conforme pasaban los años, hasta 1970 se estanco su economía.

La población urbana estaba distribuida por calles rectas, ya que esta comunidad se componía de callejones; además constante se dio el crecimiento demográfico alcanzo 850 habitantes.

Medio Físico

Se localiza al Norte del Estado de Michoacán, en las coordenadas 190° 53' de latitud norte y 101° 46'' de longitud oeste y a una altura de 1840 mts., sobre el nivel del mar.

Extensión: Su superficie es de 295.44 Km. Y representa el 0.5% del total del estado.

Hidrografía: Lo constituye el Río Ángulo y los manantiales de agua fría.

Clima: Es Templado con lluvia en verano, con una precipitación pluvial anual de 814 mm.

Recursos Naturales: La superficie forestal maderable es ocupada por encino, la no maderable por arbusto de distintas especies.

Grupos Étnicos: el INEGI en 1990, diez personas hablaban la lengua indígena; las dos principales lenguas el puré pecha y el zapoteca la población ha disminuido por la migración a los Estados Unidos y a diferentes ciudades mas grandes del país.

Organización social: hay grupos mujeres destacadas en la comunidad entre 37 y los 60 años tienen como características el que no tienen hijos y están al tanto de las celebraciones tradicionales mas importantes del año como el 6 de enero, 10 de mayo, 15 de mayo, se organizan y festejan con detalles cada fecha, lo importante de esto es que algunas mujeres tienen el deseo de que su comunidad este en armonía.

Esto influye en la escuela hacia los docentes que exista buena comunicación y sea estable.

Dentro de la organización económica, principal actividad es la agricultura ya que se cultiva: maíz, fresa, frijol, así también tejen canastos de carrizo y la mayoría de los jóvenes emigran hacia los estados unidos, sus viviendas están construidas principalmente de adobe y algunas otras de tabique, cuentan con servicios de agua potable, drenaje, teléfono, energía eléctrica.

La mayoría de la población sigue usando letrina.

Educación:

En cuanto a educación se refiere, hay un Jardín de Niños a 3 minutos de la Escuela Primaria y Tele secundaria, así mismo cuenta con una Clínica Rural.

Área deportiva, la única cancha es de Básquet – Bool., y está dentro de la escuela y solo en ocasiones tienen acceso a ella los jóvenes con previo permiso para jugar por las tardes.

Los habitantes acostumbran salir a la siembra del maíz o de la fresa y a la empackadora de Panindicuaro a trabajar.

Las madres de familia se ven obligadas a trabajar, esto ocasiona el poco interés por la atención a los niños trayendo como consecuencia que estos no tomen sus alimentos antes de asistir a la escuela.

La Escuela "Nicolás Bravo" clave 16DPRI074W es de carácter Federal, cuenta con ocho aulas en buenas condiciones seis para impartir las clases y uno habitado para la Dirección Escolar y una como Biblioteca, existen dos baños grandes, cada baño tiene 5 sanitarios y una para maestras y otro para maestros se cuenta con un patio cívico, varios jardines una cancha de Voleibol, con una de Basquetbol. Laboran seis maestros, una intendente, el director con clave, en horario matutino el que marca la SEP de 8:00 a 12:00 hrs. En cuanto a planes y programas de estudio, se hace mediante reuniones académicas se hacen ajustes en temporada de frío 9:00 s 13:00 hrs. Ver Anexo No. 2

En cuanto a planes y programas lo adecuamos a lo que la necesidad y realidad del aprendizaje de los niños, utilizamos material didáctico de la comunidad para que el conocimiento sea palpable para ellos. Ver Anexo No. 3

El grupo está conformado por 15 niños en edades 7 y 8 años de edad, formado por 9 niñas y 6 niños al inicio del ciclo escolar fue notorio en el aula la inseguridad, la irresponsabilidad en desempeñar sus tareas, así como aseo personal y un comportamiento adecuado por el grupo (mala conducta, falta de socialización, irrespetuosos, lenguaje inapropiado) su aprendizaje era deficiente

pues cursaron el 1° grado con muchas dificultades en la enseñanza-aprendizaje por lo cual los alumnos no tenían motivación, a las actividades que realizaban se observaban desmotivados sus participaciones siempre eran memorizadas no razonadas al realizar trabajos se escuchaban muchos murmullos de inconformidad no de agrado, sus participaciones eran por obligación no por entusiasmo o interés la única motivación e interés era a la hora que salían al recreo para jugar y disfrutar sus juegos y olvidarse por el momento de las clases. Fue cuando vi que las estrategias no eran las adecuadas, estas son las características más palpables del grupo de segundo año grupo A de la escuela antes Mencionada. Ver Anexo No. 4

1.2 Planteamiento del Problema

¿Por qué y para qué buscar soluciones lúdicas para el rezago educativo de este grupo?

Es importante buscar “Estrategia lúdico significativas para abordar contenidos de aprendizaje en el grupo de 2º grado de la Escuela Primaria Federal “Nicolás Bravo”, como alternativa de este trabajo pues el medio ambiente donde estos se desarrollan permite al docente enriquecer los métodos de enseñanza-aprendizaje, para mejorar su creatividad, estimular su cuerpo, su mente con el fin de elevar su desempeño escolar.

Algunos maestros, por ello, tienden a veces a considerar el recreo como un intervalo vacío de toda preocupación educativa, durante el cual el niño de libre curso a su necesidad de movimiento y a su actividad lúdica a menudo desconcertante. Hasta puede ocurrir, en las escuelas importantes, que los maestros conversen entre ellos mientras que su colega “de turno” vigila a los escolares con mayor o menor atención, o hasta con el periódico en la mano.

Durante ese tiempo, alumnos débiles, poco hábiles o sencillamente nuevos, corren el riesgo de verse expuestos a las travesuras de los camaradas mas fuertes o mas antiguos en síntesis, y si mañana mismo tuviera que producirse la deseable transformación, habría que observar:

Que no se hará nada a favor del juego si los maestros no se interesan por ello directamente; pero una eventual reconsideración de sus servicios en tal sentido, no tendrá que involucrar sino a los recién designados y entre los antiguos, a los voluntarios, única disposición capaz de evitar la actitud defensiva que siempre suscitan las posiciones tomadas.

Que observar a los niños durante sus juegos es el mejor medio para conocerlos bien. Y si ese conocimiento perfeccionado se pusiese al servicio de la tarea educativa en sus ambiciones generales, convendría que no constituyera a desnaturalizar el juego. Tal observación enriquece y a la vez requiere una formación psicológica que permita a los docentes participar en el juego de los educandos y hallar en él el camino hacia una auténtica relación con ellos.

Que esta empresa no es realizable sino cuando los docentes son elegidos teniendo en cuenta sus posibles aptitudes y cuando son invitados a desarrollarse durante su formación intelectuales habitualmente requeridas hay que agregar entusiasmo, creatividad, alegría, comunicatividad y receptividad. De tales potenciales la formación hará capacidades, entre las cuales nunca habría que omitir las relativas a las actividades corporales de la sensibilidad y la imaginación (música, rítmica, expresión corporal, poesía, dibujo, trabajo manual).

Que es preciso volver hacer del docente un hombre libre, es decir, un individuo liberado del desdén hacia ciertas actividades y del temor al juicio ajeno. Las técnicas de avanzada propuestas actualmente por la psicología a las empresas de formación pueden prestar grandes servicios en este sentido. Un docente formado con tal espíritu sabrá darle pleno sentido a la necesidad de “dejar jugar” al niño. Por la única no directividad que concierne a los educadores sabrá asociar la discreta presencia con la activa búsqueda de direcciones e incitaciones por cuyo medio ofrezca a los educandos situaciones incitadoras del juego. Es decir, que la reflexión sobre la naturaleza, los límites y las manifestaciones de su intervención deben preservarlos de “posar” como organizador, pero no podría dispensarlo de actuar como animador.

Solo en la proporción en que los programas dejen a los interesados tiempo para respirar pueden esperarse mejores resultados de las posibilidades que ofrecen los actuales sistemas educativos.

Hemos considerado el recreo y citado la circular francesa que organiza su vigilancia. También hemos afirmado que debe ser salvaguardado y que los alumnos del segundo grado grupo “A” ESCUELA NICOLÁS BRAVO sacarían mayor provecho de eso que de la organización de una jornada continua. Pero hay que reexaminar sobre todo su misión.

La circular ministerial no se contenta con prever su control, además de llamar la atención sobre la responsabilidad moral de los docentes destaca, por un lado, la riqueza informativa del juego del niño y, por otro, sus posibles perversiones:

El anhelo de una valedera orientación de nuestros niños que en gran medida inspiró la actual reforma, requiere un profundo conocimiento docente de los gustos y posibilidades de los escolares. Las disciplinas tradicionales proporcionan indicaciones precisas sobre aptitudes escolares de los alumnos e incluso sobre su poder de esfuerzo voluntario.

El recreo nos muestra otro aspecto de ellos. Un muchacho pasivo y sin brillo en clase se revela en los juegos como animador incansable y ejerce sobre sus camaradas un ascendiente insospechado hasta entonces. Ese dinamismo y esa autoridad merecen ser tomados en cuenta en los consejos de orientación; prueban que ese niño no es incapaz cuando la actividad que se le pide responde a sus tendencias profundas. La pedagogía puede sacar partido de esas comprobaciones, es decir, de la observación continuada de los alumnos cuando se hallan colocados en circunstancias que les permita expresar completamente los recursos de personalidad.

Esta preocupación por recuperar el juego no disminuye para nada la conciencia en sus eventuales peligros: Aquí se perjudicaría a un niño haciéndole

sentir cruelmente su debilidad física. Allá se concentrara en un novato una malévola curiosidad pronta a traducirse en vejámenes. En otro caso una prenda de vestir provocara burlas y reprobaciones en virtud de un conformismo absurdo, del cual tampoco los adultos saben siempre liberarse. Podrán constituirse clanes o bandas al mando de caudillos que prosiguen su acción desmoralizante incluso en el aula y hasta fuera de la escuela. Así algunos de los escolares llegan a tener ese momento de distinción que, sin embargo, deberían ser saludables.

Por lo importante es que el recreo proporcione a los niños oportunidades y medios para jugar. El recreo puede, sin requerir del educador nada mas que una vigilancia discreta y firme, prolongar un provecho la influencia del aula al brindar a los alumnos múltiples ocasiones de reunirse, organizarse, ayudarse recíprocamente, controlarse y superarse. El maestro no ha de intervenir directamente en la decisión de los niños, que apela y obedece a leyes que no por ser misteriosas dejan de ser imperativas, como la atestigua la aceptación generalizada de ciertos juegos completamente inadecuados para la estación. En esta materia la iniciativa de los escolares deben ser respetadas incluso cuando la lógica de los adultos sea violenta.

Tampoco deben prohibir sistemáticamente los juegos nuevos, aunque hay que procurar que jamás se les practique de manera bruta o perversa. Por otra parte, nada prohíbe al maestro enseñar durante las lecciones de educación

física y deportiva ciertas actividades en equipo que los alumnos nos retomaran espontáneamente durante los recreos. Se pondrán empeño en evitar que los jefes se conviertan en caudillos y cedan a la tentación de explotar y tiranizar a sus camaradas menores. Se trata, pues, de no intervenir mediante la mera prohibición sino con el ejemplo y la incitación. La vigilancia pedagógica de los juegos peligrosos no impide coincidir con este pensamiento. El niño que perdió la posibilidad de jugar está psíquicamente muerto y constituye un peligro para los niños que se relacionen con él. Habrá que incorporar a los juegos, incluso a los considerados: viriles, a aquellos a quienes cierta debilidad contraída prematuramente mantuviese alejados: No se desperdiciara ninguna ocasión de darles a tímidos y débiles.

Observando con atención uno se percatara de que la diferencia estriba en que los juguetes están al alcance de la mano y listo para ser utilizados. Que los juguetes han sido cuidadosamente seleccionados y que por lo tanto existe una mayor variedad.

Además se cuenta con el espacio necesario para jugar.

Cada quien elige la actividad que prefiere y la comparte con quien menos le conviene, en función naturalmente de la respuesta de los demás y de las posibilidades-siempre cambiantes-del momento.

¿Qué tipo de juguetes tenemos? Un poco de todo, los llamados educativos hasta los más comerciales, pasando por los juegos de construcción; algunos juguetes tradicionales, juegos de mesa y ... libros, encontramos casi todos los elementos que conforman el universo del niño. Juguetes agradables, divertidos, interesantes y seguros.

¿De qué manera eligen nuestros visitantes los juguetes? Siguiendo su propio criterio: según el antojo del momento y sin más restricciones que las que puedan marcar los otros usuarios. Es decir, si el juguete deseado está en manos de otro niño en ese momento, tiene que esperar su turno.

Una ojeada rápida a la maravilla riqueza de una lotería nos permitirá explicarnos mejor. En este juego, que niños desde los dos años de edad pueden practicar, es necesario una buena dosis de concentración, discriminación visual y auditiva, paciencia, velocidad de reflejos, coordinación ojo-mano, reconocimiento de formas, etc... Además de un buen grado de sociabilización capacidad de anticipación, habilidad motora fina y espíritu de juego. Así, se puede apreciar, que en todos los juegos intervienen un gran número de elementos.

Resulta difícil evaluar cuales son los que un individuo está manejando, desarrollo o afinación en un momento dado, ya que este es un proceso personal y secreto. Sin embargo, nosotros crecemos, firmemente que esta actividad no

puede sino resultar en beneficio del que la realiza. Cada uno conoce el por qué de cada elección y de cada acción en el juego y esto se puede ver en la satisfacción producida por la tarea realizada.

En este tipo de aprendizaje no puede desconcertar a aquel que pretende tomar decisión sobre lo que debe o no adquirir un niño como conocimiento y que parámetro requiere para verificar el logro de dicho objetivo.

Tenemos la certeza de que un niño que está viviendo con toda plenitud e intensidad las múltiples experiencias que brindan un juego que lo involucra al punto de olvidar todo lo demás está enriquecido todo su ser y fincando buenas bases para su futuro desarrollo. Podemos inferir de ello que el verdadero aprendizaje se realiza cuando uno hace las cosas con placer. Así la ludoteca logra ese objetivo tan caro al campo educativo: enseñar divirtiéndose. Desgraciadamente para muchos maestros e investigadores de la educación, el juego es digno de tomarse en serio en cuanto de enseñanza se trata. A continuación algunos elementos de aprendizaje válidamente que por ahora solo se pueden encontrar en una ludoteca.

La posibilidad de elección y el fortalecimiento de un criterio propio.

La disciplina observada dentro de un esquema de reglas lógicas que impone un espacio compartido.

Aprende a interrelacionarse con sus semejantes (familiares, amigos más grandes o más pequeños) en base igualitaria.

Tomar coincidencia de la fuerza, los laberintos y la importancia del azar.

Comprender y aceptar al otro como consecuencia de una posibilidad y formación distinta a la nuestra.

Satisfacer necesidades de explotación, manipulación y entretenimiento práctico con materiales diversos y ricos en posibilidades.

Ser una escuela practica para los padres.

Proporcionar la creación de los lazos familiares más sólidos.

Ofrecer la posibilidad de conocer juegos nuevos, distintos, caros, desconocidos o solo conocidos a través de los medios publicitarios.

Convertirse en una alternativa activa y diversificada para la ocupación del tiempo libre.

1.3 Justificación

Este trabajo innovador fue encaminado a implementar técnicas lúdicas como incentivo para favorecer el aprendizaje en los alumnos de 2º grado. Se tolera el juego en la escuela a la hora de recreo como la división intrascendente el alumno se centra más en juego que en cualquier otra cosa, uno de los aspectos que más le interesan.

Fue importante la observación cuando los niños jugaban y, que casi nunca se aburrían ni se cansan, y siempre lo hacen con gusto. Al conocer un juego nuevo lo aprenden rápidamente y es muy difícil que se equivoquen al realizarlo y que mejor ocasión como esta para trasladar este instrumento a las aulas de clases para convertirlos en juegos educativos. Además sirve de motivación para que la clase sea más amena y menos aburrida, es imprescindible considerarlo como complemento didáctico en la enseñanza-aprendizaje.

Cabe preguntarse por el sentido que tiene la intervención del maestro, que se traduce en la intención de enseñar determinadas cosas y en la provisión de estrategias, materiales y recursos para lograrla, en un proceso como ya se ha dicho, reposa en la actividad intelectual estructurante del alumno que aprende o, para ser más exactos plantearse esta pregunta desde determinadas

perspectivas que añaden el carácter constructivo del aprendizaje la consideración de este como un fenómeno eminentemente individual, fruto de la interacción entre la persona que aprende y el objeto de aprendizaje. El papel de la enseñanza y del profesor en ese proceso, se contempla en las versiones más moderadas de este enfoque como algo completamente secundario, y en las más radicales, como un elemento de cambio a de la dinámica establecida entre el sujeto y objeto.

Sin embargo, la identificación entre lo constructivo y lo individual, si bien puede reflejar lo que ocurre en situaciones depuradas de investigación, no resisten el contraste con lo que ocurre en la realidad. En la escuela y fuera de ella, los niños viven, juegan, exploran, se relacionan y aprenden con otros pequeños y adultos. En estas situaciones de interacción social aprenden a identificarse con personas, a individualizarse en el seno del grupo social al que pertenecen; aprenden los instrumentos de que ese grupo se dota para incidir en la realidad, aprenden en definitiva la cultura de ese grupo, los medios para apropiarse de ella y, eventualmente, para transformarla.

En este contexto, la relación bidireccional que se estableció entre el alumno que aprende y su objeto de conocimiento deviene una relación triangular, en la que intervienen otras personas como los educadores padres y pequeños especialmente cuando desempeñan una labor fundamental. Por otra parte, y también gracias a su actuación el alumno aprende los modos, las

estrategias mediante las cuales puede conocer, indagar y modificar su propia realidad.

En este ámbito, el alumno se pone en contacto por medio de sus maestros en el medio escolar y simultáneamente aprende modelos para realizar esa aproximación. Para aprender a aceptar los hechos como son, o aprende a plantearse problemas, a aventurar hipótesis, a probar soluciones y lo que aprende a la vez que aprende lo que es un río. Así si bien es cierto que quién construye o no significados sobre los contenidos de la enseñanza es el niño, y nadie puede sustituirse en esa tarea, no es menos cierto que al alcance de su construcción depende en buena parte de la calidad de la interacción educativa en la que esta se inserta.

La explicación constructiva acerca del aprendizaje escolar y de la enseñanza se fundamenta en algunos principios-individualización, fomento de la actividad intelectual, fomento de la autonomía, respecto a la diversidad, cuya naturaleza hace imposible delimitar un método único y exclusivo que asegure la significatividad de los aprendizajes que los alumnos realicen en el aula. Ello no equivale a decir que cualquier tipo de intervención sea igualmente válido; en la perspectiva adoptada, la intervención del profesor constituye una ayuda insustituible en cuanto a que permite establecer las condiciones para que los aprendizajes sean más reflexivos de lo lúdico.

1.4 Delimitación

Esta propuesta se realizó en el grupo de segundo grado grupo A de la Escuela Nicolás Bravo con clave 16DPR1074W de la comunidad del Fresno de la Reforma Mpio. De Panindicuaró, Mich. Perteneciente a la zona 253 en el ciclo Escolar 2006 -2007.

Hace referencia a la importancia que tienen las estrategias lúdicas, significativas que permitan abordar contenidos con gusto e interés. Realizando actividades con estrategias en las diferentes asignaturas para tener un mejor aprovechamiento escolar.

De esta manera, el niño aprende con gusto no siendo forzado ya que de estos conocimientos, el niño aprende jugando.

1.5 Propósito General

Crear una estrategia lúdico-significativo que permita abordar contenidos de aprendizaje con gusto e interés en el grupo de 2º grado de la escuela primaria federal “Nicolás Bravo”.

Propósitos específicos

- 1.- Motivar a los alumnos con la estrategia lúdico que ayuden a mejorar su desempeño escolar.
- 2.- Orientar con el juego a los alumnos desde un inicio de la etapa formativa (2º grado) hasta el final del ciclo escolar.
- 3.- Organizar las actividades de las asignaturas por medio de juegos educativos modernos y tradicionales.
- 4.- Mejorar la socialización grupal por medio del juego pedagógico con gusto e interés.
- 5.- Alentar su creatividad, estimular su cuerpo, su mente con el afán de elevar su desempeño escolar.

CAPITULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1 Etapas del juego

Según el autor Jiménez y Coria, la Escuela

Ha pasado por tres etapas:

- a) La escuela enemiga del juego
- b) La escuela indiferente del juego
- c) La escuela amiga del juego

En la primera etapa se duró casi la primera mitad del siglo XIX, al seguir las innovaciones pedagógicas de Freobel, no había recreo y los niños que se atrevían jugar era severamente castigado para que no perdieran el tiempo. La escuela era triste y silenciosa. En la que sólo se rompió el habitual silencio por el llanto de los niños.

En la segunda etapa se tolero el juego en la escuela a la hora del recreo como una actividad inútil. Como una diversión intrascendente.

La tercera etapa en realidad se presentó con la nueva visión de Freobel que descubrió el papel que desempeña el juego en el desarrollo y aprendizaje del niño.

La escuela mexicana se ha quedado en relación al juego en segunda etapa, a pesar de que siempre se ha pugnado por una buena educación y se ha contado desde los tiempos coloniales con instituciones educativas y culturales de renombrado prestigio. Que entusiasmaron tanto a Alexander Van Humbolt en su visita a la nueva España en 1803.

En 1940 se había establecido en la ciudad de México dos jardines de niños: Federico Freobel y Enrique Pestalossi en los que de seguro se seguirán las tendencias de estos autores. Tiempos después se implantó la escuela socialista cambiando la educación de dos aspectos: el Laicismo por el Socialismo el intelectual por los tecnológicos.

La convención voto a favor de tan radical reforma aún estando en desacuerdo el presidente de la república Abelardo L. Rodríguez.

Pero el general Calles influido por la política de México por una parte y el general Cárdenas candidato a la presidencia promovía y alimentaba dichos objetivos.

En el poder el General Cárdenas ponía en marcha la educación socialista propugnando en el artículo 3º la enseñanza laica como consecuencia de la separación de la iglesia con el estado.

Entonces, por educación socialista se entendía como un conjunto de conocimientos y técnicas encaminadas a promover en el niño y en el joven las concepciones del mundo y de la vida a fin de despertar en ellos la conciencia clasista y elaborar así por un régimen económico y político en el poder y el servicio de proletariado mundial. Pero en esta época aún se tomaba en cuenta el juego como un medio para favorecer el aprendizaje.

2.2 Importancia psicológica del juego

Desde el punto de vista psicológico, ¿Qué importancia tiene el juego en el desarrollo del niño? En primer lugar se verá al doctor Decroly, uno de los primeros psicopedagogos de renombre en este siglo cuyo lema fue: “Preparar al niño para la vida por la vida misma y organizar el medio de manera que encuentre él los estímulos necesarios”.¹

Como se observa el autor concede gran importancia al juego como medio para desarrollar física y mentalmente, al decir que para la vida misma ya hablaba del juego. Porque anteriormente se estableció que la vida del niño es juego, y que el trabajo o quehacer de los adultos es el juego del niño.

¹ Chateau Jean. Psicología de los Juegos infantiles Buenos, Aires Kapeluze 1980 Pág. 22

Ahora la segunda mitad de su lema dice: “Organizar el medio para que el niño encuentre en él los estímulos necesarios”². Habla concretamente del ambiente físico necesario para desarrollar sus juegos.

A pesar de que el juego se empezó a utilizar como medio pedagógico desde el siglo pasado, se quiso iniciar este tema con el Dr. Decroly, para enseñar de alguna manera que fue el interés de muchos investigadores. Es a partir de Decroly, que la psicología infantil ha logrado desarrollar enormemente sus investigaciones sobre el juego y su importancia en el desarrollo del niño. Y si el juego ha sido objeto de tantas investigaciones es porque se ha descubierto su gran importancia psicoeducativa.

En juego ayuda al niño para que sus órganos vitales realicen sus funciones físicas y mentales. Y estas funciones son indispensables en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El problema más grande de los padres de familia y sobre todo el maestro, ha sido y es, encontrar la fórmula mágica para que el niño aprenda. Sobre todo en México.

Los maestros se quejan continuamente de los defectos y torpezas de sus alumnos; de sus distracciones y juegos continuos, sobresaliendo estos pues

² IDEM CHATEAU JEAN Pág. 77

nunca se cansan de jugar. Y esto ya lo observa “Claparade: que según Roseeau se queja de que hasta los educadores más sabios buscan siempre al hombre en el niño, sin pensar en lo que es antes de ser hombre”.³

Y acuérdesse que el niño es niño. Debe ser niño... y más de una vez se ha oído decir que el niño es como un barro o como la plastilina en manos del adulto, que valiéndose de su elasticidad puede moldearlo a su gusto. Y esto es cierto. Por la esencia no es la elasticidad, sino el juego. Sin embargo, Chateau al referirse a este punto dice “El niño no es una tabla rasa en la cual podamos escribir cualquier cosa”⁴. Y lo explica diciendo que el padre o pedagogo no puede ni debe querer ser un creador que por más elástico que sea el niño no se le puede cambiar de flemático a nervioso, porque sería como querer cambiar un moreno a un rubio y viceversa. Tal parece que el autor está en desacuerdo con lo antes dicho, pero se debe que enfoca el tema a otro ángulo. Sus afirmaciones son válidas desde el punto de vista lógico y de la química. Más no para refutar lo anterior, porque al decir que un niño es como el barro no se afirma que se pueda cambiar su esencia, sino que al igual que un diamante se trabaja, se pule, así se debe hacer con el niño. Pues el barro por mucho que se moldee no cambia su esencia, sigue siendo barro aunque se haya cocido.

³ IDEM CHATEAU JEAN PAG. 48

⁴ IDEM CHATEAU JEAN PAG. 60

2.3 Valores del juego

Todas las cosas vitales en el ser humano, poseen un gran valor. Y el juego como tal no es la excepción, pues se le ha reconocido varios valores muy apreciados para el ser humano y para los animales. Pero en este caso solo se referirá al primero. Se ha encontrado que el juego actúa como el mejor estimulante para el crecimiento y desarrollo del niño. Y es verdad porque si se observa a un recién nacido, se verá que sus movimientos son torpes y estos no son más que sus primeros intentos de juego con sus extremidades, sobre todo las superiores que le sirven para poco a poco ir coordinando sus movimientos a voluntad, estimulando de esa manera sus funciones.

Siendo el juego una característica esencial en el niño y este un ser social por naturaleza, el juego tiene un gran valor social muy importante. Porque aparte de ayudarlo a ser sociable lo divierte y entretiene. Pero lo más importante es que por medio del juego, el adulto puede inculcarle buenos hábitos como: buenos sentimientos tanto hacia él mismo como a los demás, respeto hacia los mayores, respeto a las costumbres, religiones, etc. Por medio del juego, el adulto puede educar al niño en todo el orden social.

Desde el punto de vista psicológico, el juego no es menos valioso. El maestro puede aprovechar el patio de recreo como laboratorio para conocer a sus alumnos por medio de sus comportamientos al jugar, pero lo más

importante es que por este medio podrá descubrir sus problemas, para buscar la mejor manera de ayudarles a superarlos. En sus juegos, el niño refleja el comportamiento de las personas que lo rodean y con las cuales convive (medio social). De acuerdo al autor Hugo del Pozo, el juego es de gran valor conductual e higiénico, pues es el mejor aliado para que el niño viva plenamente al sol y al aire libre, que es la mejor manera de evitar las enfermedades físicas y mentales.

Afirman que por medio de este el niño realiza actividades necesarias para adaptarse al medio. El valor o valores del juego dependen de la forma en que este se efectúa y las reglas o leyes que los rigen. Y hablando de reglas, se dirá que el juego tiene un valor disciplinario. El juego crea disciplina y quien lo juega es quien más lo sabe. Es quien más lo busca. Todos los niños saben que si quieren jugar deben ajustarse a las reglas de juego. Y si no lo hacen no pueden jugar. Pero se ha encontrado que el valor del juego a parte de la forma en que se efectúa y las reglas que los rigen, depende también de otros factores importantes como las emociones o intereses que despierten en su representación. Y estos valores educativos del juego podrán ser mayores o menores según su capacidad y oportunidad. El valor de un juego depende de su educación según el caso para el que se vaya a aplicar y de que su aplicación se realice en el momento oportuno y preciso. El juego tendrá mayor valor si

despierta en el niño sus intereses y emociones, su gusto y alegría. Y decrecerá su valor en la misma proporción en que decrezcan las condiciones anteriores.

Entonces, si se desea obtener lo máximo de cada valor del juego, el educador, ya sea el padre de familia o el maestro deberán observar muy bien dichas emociones.

2.4 Función del juego en la conducta

Se dice que una de las funciones principales del juego es la de proporcionar en el niño una buena conducta. Un buen comportamiento. De acuerdo con el autor Craty, Bryant se tiene que reconocer que el juego proporciona estímulos y lecciones muy útiles necesarios para la adaptación personal y las relaciones humanas, creando comportamiento apropiado.

Quiérase o no se tiene que reconocer que por medio de el juego el niño va formando su conducta poco a poco, y no solo este autor lo reconoce, pues entre otro está Piaget que sobre el particular. “la acción sobre las cosas se transforman en juego”⁵ o Jean Chateau que afirmo: “si el niño no es necesario se debe a que por sus aciertos en el juego afirma su ser, y afirmar su ser no es más que afirmar su conducta o su comportamiento ante él y ante los demás”⁶. Volviéndose al primer autor que coincide con estos, asegura que los niños

⁵ Piaget Jean “La formación del símbolo en el niño”, México, F. C. E. 1980 Pág. 129

⁶ IDEM PIAGET JEAN Pág. 20

torpes sufren por sentimientos de inferioridad o incapacidad física y que de estos se asegura por percepciones negativas y sus actividades físicas.

Por regla general los traumas psicológicos se generan en la infancia y son muy difíciles de superar. Cuantas veces se encuentra a niños callados, niños agresivos, niños egocentristas o tímidos y generalmente todos son insociables.

Unos por pasivos y otros por activos, pero todos con una conducta negativa, conducta que en forma directa o indirecta y que sin querer las han propiciado sus padres, estos tipos de problemas pueden ser superados mediante el juego porque mientras el niño está jugando, estará más entretenido y se olvidara de los problemas.

Claparade coincide con Rosseau al decir que la doctrina evolucionista ha llegado a preguntar que un periodo tan corto como la infancia se ha conservado en las edades y aún se ha prolongado en los seres más avanzados de la escala animal. Y contesta que se debe admitir que la infancia se ha conservado y prolongado porque es útil al individuo y a la especie. Que la infancia se considera como un periodo de juego que favorece las funciones físicas y mentales del niño.

2.5 Función del juego en la terapia de los niños

Otra función que se ha descubierto al juego es la de utilizarse como terapia en los niños problema. Los cuales siempre se encuentran en cualquier grupo escolar. Aunque conviene aclararlas que estos otros alcanzan su mayor índice en los países más desarrollados como los Estados Unidos de América. Sin embargo en los países en vías de desarrollo como México, ya se empieza a dar muchos casos de este tipo.

Los niños problema generalmente son todos aquellos alumnos callados, distraídos, gritones y agresivos que no solamente ocasionan problemas entre ellos y al maestro por su bajo rendimiento e indisciplina, sino que descomponen todo el grupo.

Los niños problemas son los que sufren verdaderos traumas psicológicos causando casi siempre por la desestabilidad familiar que ocasionan los padres con sus pleitos y el exceso de autoridad que ejercen en el control del niño. O también Por el autoritarismo del maestro dentro del salón de clases, en donde reprime al alumno haciéndole sentir inferior a los demás.

Según Froebel “negaba que la anarquía fuera causada por la libertad, y más bien la atribuían al excesivo control que los padres y educadores quieren

tener hacia el niño,”⁷ destruyéndole su carácter, minando su resistencia y predisponiéndolo a la rebelión impulsiva, al imperio de los distintos y a la anarquía total. Froebel utiliza en el aprendizaje la tendencia natural del niño (el juego) pero sin desnaturalizar su espontaneidad. Entonces como Froebel, se debe buscar la armonía entre el control del niño y la espontaneidad del juego, eliminar toda coacción que disminuya su rendimiento, toda restricción que lo debilite, toda dominación que destruya su personalidad y buscar la autoactividad fundada en su interés. También se debe ofrecer especial ayuda y aliento a los niños tímidos o mal coordinado. “La falta de interés”⁸

¿Ahora bien, basta lo anterior para ayudar al niño problema? No definitivamente. El párrafo anterior indica cómo evitar la causa más no el efecto. Entonces ¿cómo funciona el juego como terapia?, en primer lugar se citará a Ernest R. Hilgart y Gordon H. Bower que al citar al Freud en su obra, “afirman que este fue el primer investigador que a principios de este siglo lanzó su teoría del aprendizaje en la que ya incluye a la terapia, afirmando que por medio de esta el niño se reeduca”⁹. Y aunque no habla precisamente del juego si se asegura que este autor influyó poderosamente en los demás, que fue el primero que relacionó la terapia con el aprendizaje, y que la psicología de Freud es una psicología de motivación que ha servido como base a los investigadores

⁷ M. Axline Virginia Terapia del Juego. México Interamericana 1977 Pág. 42

⁸ M. Axline Virginia Op. Cit. Pág. 44

⁹ R. Hilgart Ernest H. Bower G. Teoría del aprendizaje México Trillas 1973 Pág. 325

contemporáneos en sus estudios sobre la industria, la agresión y la represión.
Causas que originan los problemas en los niños.

Las investigaciones que se suscitaron a partir de Freud fueron numerosas, una en pro y otras en contra, pero en este caso solo se verán los resultados obtenidos en lo que se refiere a la terapia del juego. Y de acuerdo a James O. Whittaker se han encontrado tres tipos de terapias del juego que son las siguientes:

“Terapéutica de la liberación: que consiste en dar al niño la oportunidad de disipar sus sentimientos hostiles y agresivos dentro de ciertos límites de destructividad por medio de el juego; como descomponer muñecos que representan a sus padres, embarrarse de pintura, tirar cosas, etc. Y por este medio el niño adquiere cierto tipo de catarsis.

Terapéutica interrogativa: esta da importancia a la interpretación. Funciona de manera muy parecida al psicoanálisis. Por medio del juego el terapeuta interpreta los sentimientos y estudios del niño para encontrar la causa del problema.

Terapéutica de relación: esta se funda en la relación que se establece entre el niño y el terapeuta durante la sesión del juego. Es muy frecuente que los niños pierdan la confianza en los adultos y el juego da al niño la oportunidad de establecer una cálida y comprensiva relación con el adulto”¹⁰

¹⁰ M. Axline Virginia Op. Cit. Pág. 45

Se dice que en la mayoría de los casos se obtiene éxito con este tipo de tratamiento.

Por último se verán los casos que presenta “Virginia M. Axline casos de niños problema que han sido llevados a terapia y cuyos expedientes existen archivados. Esta autora es una profunda conocedora de la psicología infantil”.¹¹

Los casos que la doctora describe en su obra son los típicos niños problema, del niño desadaptado y el niño callado, semisilencioso, distraído, el niño hostil y agresivo. Con los que ha obtenido magníficos resultados por medio de la terapia de juego. Terapia que al decir de ella misma no es nueva, porque ya antes la había aplicado en otros países como Alemania y Francia. Este método consiste en brindar al niño la oportunidad de expresar sus sentimientos y emociones dándole salida por medio del juego. Pero como dicen algunos autores, no conviene ir tan a prisa. Será mejor ir por partes.

Algunos casos de niños problemas son por ejemplo niños infelices. El medio ambiente no les favorece y los padres, personas que son responsables de ellos casi no les ayudan. ¿Qué se puede hacer para ayudar a estos niños en el último de los casos para que aprendan a ayudarse ellos mismos?, existe un método, el método de la terapia de juego que se ha utilizado con mucho éxito en casos de niño problema, al decir de la autora, la cual señala que la terapia

¹¹ M. Axline Virginia Op. Cit. Pág. 49

de juego se divide en dos clases: terapia directa y terapia no directa. En la primera el terapeuta tiene la responsabilidad de guiarla e interpretarla. En la segunda consiste en que sea él el que indique el camino a seguir y que es esta la que mejor resultado da por estar basada en la personalidad. La autora opina que es conveniente aclarar que a pesar de tantos estudios e investigaciones que se han hecho sobre la personalidad, no existe hasta la fecha una teoría que aplique satisfactoriamente la estructura de esta porque sin embargo, se atreve a lanzar la suya, porque ha encontrado que existe una fuerza en el individuo que le impulsa a encontrar su realización plena. Que al igual que una planta necesita de la tierra, del agua y del sol para desarrollarse, así esta fuerza necesita de permiso de los demás para desarrollarse y esta fuerza es la personalidad.

Para aplicar la terapia del juego se necesita un lugar o ambiente físico adecuado que consiste en un cuarto de juego y juguetes. El cuarto de juegos será una habitación, de ser posible protegida contra ruidos. Disponer de un fregadero de agua fría y caliente las ventanas resguardadas el piso del material y fácil de limpiar. Los juguetes que se sugieren entre otros son, botellas con alimento infantil, una familia de muñecas, una casa de muñecas amuebladas, soldaditos, Materiales domésticos, sillas, camas, mesas, etc. (todo de juguete) vestidos de muñeca, títeres, muñecos, guiñol, escenario, cordeles, arcilla, pintura, arena, caja de arena, caballitos para pintar, teléfonos, avioncitos, carritos, barquitos, papel, material de aseo, etc; estos juguetes van a

representar a las personas con las cuales conviven y que le han proporcionado algún trauma.

La autora recomienda la terapia de juego no dirigida y que esta se basa en la personalidad. Razón por la que se obtienen mejores resultados. Recomienda que el terapeuta deberá ser muy cauto en la conducción del tratamiento dejando que el niño o niños según sea la sesión individual o grupal, sean los que indiquen el camino a seguir. Pero en ningún caso el terapeuta deberá de presionar o tratar de conducir la sesión terapéutica. Se le debe dar absoluta libertad al niño.

2.6 Importancia pedagógica del juego

Pasando a otro tema, si se le pregunta a un niño: ¿Qué te gusta más jugar o ir a la escuela?, inmediatamente contestará lo primero. Y no se necesitará buscar mucho para descubrir por qué de dicha respuesta. Basta con que se recuerde a la infancia para descubrirlo, al niño le gusta estar en su ambiente en donde encuentra las facilidades y estímulos necesarios para realizarse como a él le gusta.

De acuerdo con H. Burman, refiriéndose a los ejercicios de construcción concluyó que esto por medio de sus juegos quería ejercer una influencia por

que en las impresiones en esta edad son muy vivaces, se presentan en la mayoría durante toda la vida.

Y la disciplina que se adquiere entonces hace inútil los castigos más tarde. Estos son los dos aspectos más importantes que encontró en el juego H. Burman, desde el siglo pasado, siendo director de la Escuela Normal de Berlín.

Podría decirse que el juego como medio pedagógico ya pasó de moda. Que ya se aplicó en la escuela como tantas innovaciones y que ya se desechó en los países donde se utilizó. Que se abusó del juego. ¿Cuándo este no se ha utilizado más que en los jardines de niños? O en la escuela primaria tan solo se le ha tolerado en la hora del recreo y que ahora en algunas escuelas hasta el nombre se le ha cambiado por el de hora de descanso o de refrigerio, para impedir que el que el niño juegue en ese horario, debido a lo reducido de los patios escolares. Pero más que otra cosa esto se debe a que desde hace tiempo se ha adoptado la escuela de trabajo. Pero no se caiga en el error de Freinet que siendo un innovador pedagógico, fue capaz de excluir al juego de la educación, diciendo que el niño siente más placer por el trabajo que por el juego, contraponiendo su teoría con la de Froebel, la del Dr. Decroly y más drásticamente la de Baden Powell.

2.7 Función biofísica del juego

Al igual que los psicólogos, la mayoría de los pedagogos no han pasado por alto las funciones que tiene el juego o más bien dicho, las funciones que éste desarrolla en el niño.

En el aspecto biológico el juego desarrolla una función muy importante, la de higiene que sirve para conservar sano su cuerpo y al mismo tiempo ejerce otra función la de desarrollo físico. “Porque al decir de Jiménez y Coria, es el factor que condiciona la salud porque es el mejor aliado del aire y del sol en la lucha contra las enfermedades. Y que además influye poderosamente en el desarrollo físico.”¹² Pues citado a la fisiología, se dice que para un buen crecimiento normal del niño, necesita moverse y hacer ejercicio.

De acuerdo a Piaget, la motivación para el desarrollo del niño es intrínseca, lo mismo para el aprendizaje. Tomando al término intrínseco en el sentido de que los biólogos llaman característico de una especie. Y qué más característico del niño que el juego.

¹² Jiménez y Coria Laureano. “Conocimiento del educando, Psicogenética Pedagógica y Organización Escolar”. México Porrúa 1977. Pág. 38

2.7.1 Función social del juego

Ya se señaló dentro de los valores de juego que se quiera o no el juego tiene en el aspecto social una función muy importante. Ahora veré la importancia de esta función dentro de la escuela, sobre todo en los tres primeros grados en donde el niño es egocéntrico. Encontrando que el juego es el mejor medio para superar el ego en él socializándolo con el grupo logrando la cooperación la disciplina.

Mientras los niños juegan, el profesor puede inducirles los ideales del compañerismo y la cooperación. El patio de recreo no es solamente eso, sino que también es el lugar donde los niños aprenden a ser miembros de una sociedad en donde se debe estimar el esfuerzo colectivo. Pero se diría aún más, no solo en el patio, sino también en el aula deben despertarse estos sentimientos, dejando que el juego realice su función socializadora. Se debe aclarar que por medio del juego, el maestro no va a lograr la total integración del niño, pues como todo en esta etapa es juego y todo es simulación, solo la simulará. “Es errónea la afirmación según la cual dichos juegos realizan la integración social del niño. En realidad este juega a la integración, la simula”¹³ al afirmar esto, Leif Bruner no está negando la función socializadora de juego, esta aclarando que el mientras es tal, no llega a su total integración social por medio del juego. Y esto se entiende perfectamente; un aprendiz de cualquier

¹³ Leif Joseph / Brunelle Lucien “La verdadera naturaleza del juego” Buenos Aires, Kapelusz 1978. Pág. 34

oficio o técnica, nunca obtendrá el calificativo de oficial o Técnico mientras sea aprendiz, mientras este en esta etapa de preparación. Lo mismo el niño, mientras no supere esa etapa de preparación, esa etapa de desarrollo no logrará su total integración. Y no por eso el juego deja de ejercer su acción socializadora en él, y prueba de ellos es que los mismos autores dicen “del juego brota la fuerza necesaria para instaurar un orden humano, el reino de la libertad y la fraternidad”¹⁴ Y sigue mencionando que el juego es la mejor higiene que existe para el hombre; al simular toma en serio lo que hace en sus juegos y que en razón de ese mismo simulacro, se toma en serio a sí mismo.

2.7.2 Función didáctica del juego

La didáctica es el arte de enseñar, y como tal no es tarea fácil. Casi todos los maestros dicen Roger Cousinet:

“Practican automatismo en una larga práctica, que tal vez podría justificarse en los que tienen muchos años de servicio, pero que esto no puede existir en aquellos que comiencen. Que dan clase por primera vez y que presentan desde las primeras semanas señales de automatismo. Y que esto se debe a que no existe un verdadero principio en la práctica de la enseñanza. No hay un comienzo real, ni una primera clase. Porque apenas se termina de ser estudiante, se comienza a ser maestro. Y que la vida de alumno ya habitual y

¹⁴ Leif Joseph/ Brunelle Lucien, Op. Pág. 55

automática; cuando se empieza a dar por primera vez clase, no se comienza, sino que se continúa.”¹⁵

Repitiéndose de manera espontánea lo que se observó y que se escuchó, volviendo a dar las mismas lecciones que a ellos les dieron, repitiendo las mismas palabras y las mismas frases de sus maestros. Otra razón por la que se sigue el automatismo es que se encuentra en el camino más fácil y cómodo que no requiere de mucho trabajo en planeación.

¿Cómo se debe enseñar?, ¿Qué función desempeña el juego en la didáctica?, en primer lugar diré que el maestro debe ser creativo como el artesano o el artista que nunca empieza el trabajo sin antes planearlo de acuerdo al material que van a emplear. Así el maestro debe planear su trabajo de acuerdo al material humano (niños) en que va a realizar su obra, proporcionándoles el ambiente y medios necesarios para satisfacer sus necesidades y despertar su interés por el aprendizaje. Todo esto no es nuevo, se dice en los libros, en las normales, lo dicen los inspectores en las reuniones oficiales y hasta en los discursos políticos se oye lo mismo. Si se utiliza el juego, no es tan fácil la enseñanza. Porque según Claparade “todos sienten placer a seguir las inclinaciones naturales; cuando se sacia la sed, cuando se satisface la curiosidad. El niño siente placer realizando normalmente su destino, que es crecer y enriquecer su personalidad por medio de sus actividades. Y que con

¹⁵ Luzuriaga Lorenzo, “Ideas Pedagógicas del Siglo XX” Buenos Aires Lozada 1968 Pág. 47

frecuencia el adulto estorba ese gozo natural por efecto de una mal comprendida educación. “por qué queréis quitar a estos seres inocentes el goce de un tiempo tan corto que se les escapa”¹⁶

Por regla general los juegos didácticos hasta hoy en día, se han utilizado para desarrollar actitudes de aprendizaje en los niños retardados y de pre-primaria. Pero si el juego desempeña su función didáctica en niños de esta índole satisfactoriamente, con mayor razón la desempeñará con niños normales.

Gracias a las investigaciones que se han realizado sobre el juego, se ha encontrado que tiene varias funciones didácticas.

Se ha descubierto que tiene varios tipos de dichas funciones.

En el aprendizaje infantil destacan dos formas o clases de aprendizaje que son: aprendizaje activo y aprendizaje pasivo. Algunos niños aprenden mejor en forma pasiva, mientras que otros, lo hacen mejor si están físicamente activos. De acuerdo con estos dos tipos de niños que son los más característicos, aunque existen otros de tipo intermedio; pero tomando a estos como modelo, los investigadores han encontrado que el juego funciona como reflejador o tranquilizador de los niños muy activos, y funciona como activador

¹⁶ Luzuriaga L. Op. Cit. Pág. 96

en los niños pasivos o demasiado quietos, (soñadores o distraídos). Pero funcionando en los dos casos como motivador. También se ha descubierto que el juego aumenta la habilidad física y mental del niño en su aprendizaje.

Un niño que no tiene habilidad para realizar una actividad puede aprender, o más bien dicho, adquirirla jugando que tratar hacerlo en forma seria. Porque jugando no se sentirá mal ante los demás por no poder realizarla. Pues solo está jugando repitiendo la acción cuantas veces sea necesario. “Nuestras observaciones han llegado a sugerir que para un niño es más fácil llevar a cabo una serie de movimientos y enseguida recordarlos y volverlos a hacer”.¹⁷

2.8 Marco teórico conceptual

Alumnos: “Es la formación integral del individuo en la cual le permitirá tener conciencia social, y que él mismo se convierta en agente de su propio desenvolvimiento y el de la sociedad a la que pertenece. Que el niño aprenda aprender, de modo que toda su vida en la escuela y fuera de ella busque y utilice por sí mismo el conocimiento, organice sus observaciones a través de la reflexión y participe, responsabilice y críticamente en la vida social.

Educación: Es crear una situación pedagógica en la que el hombre se descubra a sí mismo y aprenda a tomar conciencia del mundo que

¹⁷ Luzuriaga Lorenzo Op. Cit. Pág. 98

la rodea, a reflexionar sobre él, a descubrir las posibilidades de reestructurarlo y actuar sobre él para modificarlo.

Proceso Enseñanza - Aprendizaje: Son las actividades paralelas, encaminadas al mismo fin: al mejoramiento del alumno. “En la enseñanza el maestro orienta, encausa la actividad escolar, por el cual este logra aprender algo, se trata de una doble actividad, cuyos protagonistas participan en razón de un mismo propósito.

Juego: El juego es una actividad biológica compleja de variadas significaciones, en la que intervienen factores psicológicos, fisiológicos y sociales que se manifiesta de diversa manera según la edad, sexo, condición social.”¹⁸

El juego no es privativo de la infancia, sino que aparecen en todas las edades con un carácter especial, pero siempre orientada a proporcionar solo recreo y descanso espiritual o físico. “El juego es el mundo propio del niño, la forma que tiene de expresarse espontáneamente por el que se puede conocer sus condiciones personales, y por él se le puede educar debidamente.”¹⁹

Es la expresión espontánea de pautas y conductas innatas, y es también el método natural por el cual el niño adquiere práctica en las actividades que después tendrá que efectuar seriamente.

¹⁸ Luzuriaga L. Op. Cit. Pág. 103

¹⁹ Leif Joseph/ Brunelle Lucien “La verdadera naturaleza del juego” Buenos Aires Kapelusz 1978 Pág. 97

2.9 Pedagogía / Didáctica

Los juegos de construcción y reglas fomentan la adaptación de la realidad. Practican la subordinación a las leyes de la colectividad y da la oportunidad de acreditarse en el marco de luchar personalmente por el grupo, del cual se siente uno parte. “Esta definición de Schenk – Danzinger, que es muy atinada, nos hace ver sin más ni más, que ambas formas del juego son empleadas mucho más a menudo como medios educativos que como simples agentes terapéuticos. Realidad subordinación, ley, prueba, lucha: todos estos términos hacen referencia a la vida activa, a la vida del querer y de la responsabilidad.

Piaget considera a la actividad como un elemento absolutamente indispensable en todo tipo de aprendizaje, o por lo menos en lo que corresponde a los aspectos operativos del pensamiento, que son, a fin de cuentas, los que habrán de caracterizar la conducta intelectual del individuo.

Piaget establece que intervienen cuatro factores, fundamentales:

“1.- La moderación, que entiende como un requisito previo, aunque no el único, para lograr la adquisición de nuevos aprendizajes. Puede decirse que la maduración se logra alcanzar sin la ayuda de ningún aprendizaje, por la evolución natural de las capacidades del sujeto, y que permita la adquisición de nuevas estructuras cognitivas.

2.- La experiencia física, que consiste en la adquisición de hábitos operativos o psicomotrices, considerando que, inicialmente, el pensamiento es de tipo lógico-objetivo, y sólo posteriormente el pensamiento alcanza niveles de mayor complejidad. Por lo cual, entra la reglamentación didáctica de recursos pocos expresivos y el uso espontáneo y escasamente programado de composiciones realmente ricas y atractivas, por lógica, las preferencias del educador deben inclinarse por la segunda opción. A fin de cuentas no es más que el reconocimiento de una labor, ciertamente sistemática, pero válida, en la que se han formado la mayor parte de los educadores actuales.

3.- De coincidir con esta consideración, vale la pena reflexionar acerca de lo acertado que resultaría el hecho de que, en el caso de los programas escolares de la educación básica, no se organizaran los contenidos en asignaturas, sino en el criterio estructurador de integrar unidades de hechos vinculados a la vida del docente.

4.- La integración social, que se refiere a la manera como un individuo se relaciona con otros sujetos y cómo participa en una determinada estructura social.

5.- El equilibrio que Piaget no alude como un estado, sino más bien como un proceso de equilibramiento, en el que convergen los correspondientes a la asimilación y a la acomodación.

No se trata de equiparar el equilibrio con una balanza estática, inmóvil, sino entenderlo como actividad que realiza el sujeto para compensar las perturbaciones que recibe del exterior.

El hecho de relacionar el lenguaje artístico lúdico se basa, sin duda en dos realidades evidentes y una necesidad”.²⁰

Las realidades se concretan en que:

El lenguaje artístico siempre es resultado de la elaboración de la palabra mediante algún tipo de juego.

El juego con la palabra. Y con el lenguaje en general, es una de las actividades naturales del niño.

La necesidad del planteamiento lúdico del lenguaje artístico se apoya en un hecho observable: el niño entra en contacto con el lenguaje de forma espontánea mucho antes de empezar a estudiarlo. Mientras que los niños desde antes de la formación educativa juega con versos escucha cuentos y canta canciones, la iniciación de la teoría y en el análisis literario se empieza alrededor de los doce años. De ahí que la aproximación lúdica al lenguaje artístico sea la única solución para ese largo periodo: y la aproximación intelectual vendrá luego, cuando cuente con la preparación pertinente.

²⁰ Alternativas para la enseñanza-aprendizaje de la lengua en el aula. Plan 1994 SEP Pág. 125

Para Garvey (1977) los niveles de organización del lenguaje – fonético. Lexicosemántico, morfosintáctico – y la mayoría de los fenómenos del lenguaje oral constituyen recursos potenciales de juego. Es sabido que el niño entre los dos y los seis años experimentan la fascinación de estos recursos lúdicos que se acumulan en el lenguaje. El descubrimiento se logra a veces por intuición propia; pero otras muchas por motivación ajena. La demostración más palpable de lo dicho es el atractivo que sobre el niño ejercen los trabalenguas, las adivinanzas, cuentos, chistes, las rimas, las composiciones, todas ellas, en las que el interés lúdico de la palabra supera con creces la voluntad de la expresión y de comunicación. En estos y otros juegos de palabras se pone de relieve el enlace de muchos de estos aspectos lúdico de la palabra con fenómenos a menudo superficiales, pero también a veces muy profundos, de su fonética, de su morfosintaxis y de su significado.

El hecho de que muchos de estos juegos hayan sido utilizados más por su capacidad de entretenimiento que por su contribución al descubrimiento del sistema de la lengua, para enriquecimiento lingüístico de los alumnos e incluso para la modelación del lenguaje artístico no significan que no hayan ejercido estas decisivas funciones, aunque no se hayan programado.

Por otra parte, la actual didáctica de la lengua, trae como consecuencia el desarrollo de la educación en el nivel de 2º grado, se ha intensificado el empleo de recursos lúdico, ya extraídos de lo tradicional, ya creados

especialmente. Si se pretende con ello una labor educativa coherente y sólida, será necesario que tales recursos se programen adecuadamente: y a su vez, que las composiciones nuevas, creadas para estos menesteres, tengan la fuerza lúdica y el atractivo singular de que disfrutaban las tradiciones. El didactismo en exceso puede convertir los juegos en puros ejercicios, con la consiguiente merma de motivación, aumento de prosaísmo y pérdida de valor artístico. Todo esto puede comprobarse lamentablemente en algunas colecciones de juegos y canciones preparadas ex profeso con fines didácticos. De igual modo que, a veces, se cae en fácil error de presentar juegos cuyo interés se centra en aspectos puramente mecánicos, sin atender el fondo de la cuestión que aquí se ha de cifrar, lógicamente, en la esencia de la palabra y del lenguaje. Pero aun defendiendo la programación adecuada de este material, válido para actividades concretas.

Algunos ejemplos ayudaran a la comprensión de lo dicho. El niño, desde el momento de la lalación o balbuceo, se entrega al divertido juego de combinar y repetir insistentemente los sonidos Auaaa, abaa, auababa, auababa... podemos decir que de forma inconsistente el niño no hace mas que aplicar formulas tan sencillas como la repetición de sonidos, la alteración de su orden, las combinaciones que se le ocurren, sin duda mas como fruto de azar y del movimiento que como producto del cálculo.

Cierto que no podemos afirmar que por este procedimiento el niño, cada niño en concreto invente palabra alguna. Pero no es menos cierto que contamos con unas cuantas voces a las que los diccionarios se ven obligados a calificar como infantiles, incluso en el caso de estar justificadas etimológicamente, y también cuando el sistema de la propia lengua les haya impuesto algunos retoques prosódicos y ortográficos: papá, mamá, papi, tata...

Existen otras que no están oficialmente recogidas, cuyos servicios con el confuso y cambiante lenguaje infantil – tete, tutú..- son evidentes. No deja de sorprender que estas voces guarden notables parecido con las producciones orales informes de los niños en el periodo de lalación.

En otro orden para otros niveles podemos comparar series de voces recogidas en los diccionarios. Tal, por ejemplo, palabra, palabrada, palabreja, palabreo, palabrería, palabrerío, palabreo, palabrista, palabro, palabron, palabrona, palabrota, palabrita...

Es evidente que esta docena larga de términos procede de la voz palabra por la aplicación sistemática de una serie de sufijos que en la lengua tiene funciones concretas para la formación de voces con significados distintos. El resultado final ha sido ese cúmulo de voces consagradas que ha merecido los honores de la fijación y de la confirmación en el seno de la lengua. Pero

no cabe la menor duda de que la aplicación de otros sufijos o de otras combinaciones hubiera dado otras voces por ahora ni conocidas ni admitidas.

Si tenemos en cuenta que la formación de todas ellas han intervenido factores fonéticos, morfológicos y semánticas inagotadas, porque se podía haber recurrido, por ejemplo, entre los apreciativos a los despectivos; si pensamos que la explotación del género podía haber sido mas intensa, y la del número ha quedado intacta, habrá que concluir que los aspectos lúdico y creativos de la lengua abarcan un campo extraordinariamente amplio cuyo uso con objetivos estilísticos engarza con el lenguaje artístico.

Su planteamiento en el desarrollo del lenguaje

Como es sabido, niño en la conquista y desarrollo de lenguaje procede por imitación y por creatividad. Imitación de los modelos que le proporciona el adulto: creatividad que, la mayor parte de las veces, se basa en el procedimiento analógico.

Lo cierto es que ambas actividades experimentan una lentificación a medida que el niño va creciendo y se incorpora a la vida del adulto. La creatividad lingüística quedara absolutamente neutralizada y la imitación continuara encontrando sus modelos en el estudio y la lectura principalmente, sin menospreciar las aportaciones de los medios de comunicación social.

Pero lo que queda peligrosamente neutralizado en el desarrollo lingüístico del niño es su capacidad de observación frente a la palabra y a sus posibles relaciones. Si se trabajara este aspecto en los primeros cursos del niño, sería fácil dotarlo de instrumentos de reflexión y hábitos de curiosidad y análisis sobre su propia lengua que lo conducirían a penetrar más en ella y a decir infinidad de los lazos variados e ilustrativos: en consecuencia se mantendría viva su creatividad sobre la lengua.

Sea por ejemplo, el juego convencional de las letras permitió a los alumnos de 2º grado a reconocer el valor sonoro de las mismas, la semántica, los matices, las formas, etc. “El cambio de la letra permitirá cambiar el sentido de la palabra”²¹

Cero	cera
Copo	copa
Pala	palo
Pepe	pipa
Masa	mesa
Misa	musa
Suma	cima
Loma	lima

²¹ Juan Cervera Borrás, Alternativas para la enseñanza – aprendizaje de la lengua en el aula, Ed. 1994, Pág. 209

Rima	Rama
Río	Ríe

En cierto caso el origen de ambas formas cambia la semántica de las palabras, así como el masculino / femenino. Ejemplo:

Acto	acta
Cerdo	cerda
Cuadro	cuadra
Guerrero	guerrera
Mayo	maya
Puerto	puerta
Sereno	serena

No hay duda de que algunas veces las oposiciones masculino / femeninos solo señala algunos matices, de tamaño y de forma. Que no siempre van en la misma dirección; río / ría, barco / barca, caldero / caldera, cuchillo / cuchilla, farol / farola...

Otro ejemplo puede arrancar de la consideración de los aumentativos y los diminutivos, en cuanto a su formación y significado. La presencia de palabras formalmente derivadas de otras, aunque sin relación a veces, así como los progresivos distanciamientos de sus primitivas originarias, y los

cambios de significado en cuanto a tamaño, constituye un capítulo curioso.

Basten algunos casos:

Balde	baldón	
Bombo	bombín	bombón
Boto	botín	botón
Caza	cazuela	
Manzana	manzanilla	
Mote	motín	
Limo	limón	

Parece lógico que en un momento en que la didáctica de la lengua de cabida a muchos elementos y enfoques procedentes de la denominada gramática estructural, aspectos como estos, de fuerte atractivo lúdico y de base rigurosamente lingüístico, han de atraer la atención del profesorado, justamente para provocar la reflexión de los alumnos no sobre las palabras que usa.

CAPÍTULO III

ESTRATEGIA METODOLÓGICA DIDÁCTICA

3.1 Estrategia General del Trabajo

Juegos didácticos en la asignatura de español

¿Oyes Quién Es?

- **Objetivo del Juego:** Que los alumnos describan oralmente a diferentes personas, logrando la participación activa y con entusiasmo para que la enseñanza-aprendizaje sea más comprensible.

Reglas del juego

Edad: 7 años

Tiempo aproximado de duración: 15 minutos

Jugadores 10 o más personas

Material: Un reloj.

1. Se forman dos equipos con todo el grupo; el juego consiste en que un equipo describa a personas famosas o conocidas de todos sin decir el nombre, para que el otro equipo adivine de quien se trata.
2. El maestro propone a los niños que determinen el tiempo que se dará para adivinar y los puntos que ganará el equipo que acierte el personaje dentro del tiempo fijado. Esta información se describe en el pizarrón para recordar los acuerdos tomados.
3. Cada equipo de turnos, hará la descripción de una persona

4. Después de algunas participaciones se les pide a los niños hacer comentarios sobre las causas que permitieron adivinar más rápido.
5. Se da indicaciones sobre formas para hacer mejores descripciones cuando así se requiera.

Juega Cantando Tus Cuentos

❖ **Objetivo del Juego:** que los alumnos desarrollen la expresión oral platicando y jugando cuentos, motivando al grupo y por iniciativa propia disfrutar la estrategia.

1. Se indica a los niños que sienten en círculo en el suelo para platicar cuentos. Si el cuento es conocido por algunos niños, uno de ellos pueden hacer los ruidos de ambientación de la narración (lluvia, caballos. gritos, onomatopeyas, etc.)
2. Se reúnan en equipos voluntariamente para caracterizar un cuento por medio de disfraces, vestuarios hechos por los niños.
3. Se les indica que hagan su representación narrando o jugando su actuación.
4. Que el niño vaya adquiriendo su seguridad interior y exterior.
5. Esta actividad puede ser repetida tantas veces como sea necesario o para que todos los niños del grupo participen, por medio del juego incluyendo distintos tipos de cuentos de hadas, de misterios de aventuras.

Mi Juego Favorito

❖ **Objetivo del Juego:** Que los alumnos expresen y comprendan instrucciones con claridad precisión.

1. Se platica con los alumnos sobre los juegos que se dan por temporadas: El Papalote, El Trompo, además de los juegos deportivos. Se les comenta que si conocen las reglas para jugar, si se les dificultará el juego y se pondrán de acuerdo con sus amigos.
2. Se organiza el grupo de equipos y se les pide que elijan en secreto uno de los juegos que conocen para jugar en el recreo.
3. Se solicita a cada equipo que, por turno, alguien transmita con mínima (gestos) las instrucciones del juego que hayan elegido (tomando en cuenta las limitaciones de espacio en el aula). Los demás niños comentan lo que entendieron de la expresión con mímica.

Pide, quienes expusieron con mímica, que inmediatamente después digan las instrucciones y se pregunta al grupo: ¿Se entendió lo mismo cuando lo hicieron hablando? ¿De que manera se entiende mejor?
4. Se explica que hay formas de expresión no verbal, como la mímica, que son útiles para comunicar algunos mensajes y menciona situaciones en las que se utilice con efectividad la mímica, (por ejemplo: nos vemos a la salida, voy y vuelvo, etc).

También comenta con los niños las ventajas de la expresión oral para dar las instrucciones del juego.

5. todos los niños conversan sobre las instrucciones de juego que conozcan.

Juegos y Rimas

Material: Libros de rimas y juegos.

- ❖ Que los alumnos apliquen sus comunicaciones de la escritura en la producción de textos

1. Se eligen algunas rimas o se pide a los niños que digan las que conozcan.

Todos repiten algunas hasta que logren aprenderlas. Cuando se trata de un juego se repite la canción que acompaña a los movimientos; Por ejemplo, “El patio de Mi Casa Es Particular, se Lava y se Seca Como los Demás....”, Etc.

2. Se agrupan por parejas. Se indican a los niños que se pongan de acuerdo en la rima que se describirán y que cada uno escriba una parte. Se orienta a los niños mientras escriben dando la información que soliciten y animándolos a escribir.
3. Los niños leen al grupo sus rimas y canciones verificando que estén completas; de no ser así se hacen las correcciones necesarias.
4. Se indica a los niños que deben guardar este texto para revisarlo y mejorarlo en otras clases. La revisión se hará con base en la distribución que debe tener el texto en el espacio grafico. Como se trata de rimas o

cancioneros. Pueden corregir la segmentación entre las palabras, la ortografía, la limpieza y la claridad de la letra.

Sopa De Letras

❖ Que los alumnos conozcan el valor sonora convencional de las letras.

1. Se invita a los niños a participar en el juego. Se anotara una palabra en el pizarrón y ellos deben cambiar una sola letra para obtener otra palabra; por ejemplo: Mesa.

Se pregunta: “¿Cuántas letras tiene Mesa?” y cuántas letras junto con los niños, luego, para cambiar una letra de la palabra, puede preguntar:

“¿Cuál letra debo cambiar para que diga misa?”. De acuerdo con las respuestas de los niños el guía cambia en el pizarrón la letra correspondiente, y pregunta:” ¿Ahora Cual Letra debo cambiar para que diga lisa?” El maestro escucha las propuestas de los niños y hace el cambio correspondiente; por último pregunta: “¿Cuál debo cambiar para que diga piso?”.

2. El juego puede seguir hasta que se quisiera las únicas condiciones son que los números de las letras de la primera palabra permanezcan y que cada cambio produzcan otra palabra con significado.
3. Una variable de este juego puede hacerse si el maestro propone a los niños el cambio de la primera letra a la última. En este caso los niños

tendrán que hacer las transformaciones individualmente o por equipo, con o sin la ayuda del maestro.

Se puede sugerir el cambio de cerro a perra, de polo a mole, etc., los niños explican cada cambio de significados.

Enanos y Gigantes

❖ Que los niños utilicen aumentativos y diminutivos en su expresión oral y escrita.

1. Se propone a los niños el juego “Enanos y Gigantes”. En este juego los niños se sientan al escuchar la palabra o repite de modo consecutivo una misma palabra más divertido el juego.
2. Se pregunta a los niños acerca del tamaño de las cosas, por ejemplo “¿Existen casas pequeñas en comparación con otras? ¿Hay carros más grandes que otros? ¿Cómo le decimos a un carro pequeño?, ¿Y una casa Grande? Etc.
3. Se propone hacer un viaje variable al juego “Enanos y Gigantes”: se mencionan palabras en diminutivo y a los niños se sientan, al escuchar palabras en aumentativo se ponen de pie. Después son los niños quienes dirigen el juego.
4. Se escribe en forma de lista, al centro del pizarrón algunas palabras que los niños dictan.

Se sugieren que escriban al lado derecho de cada palabra en diminutivo de las mismas y al lado izquierdo en aumentativo.

5. Algunos niños leen todas las palabras en diminutivo y hacen comentarios sobre las determinaciones de la misma.
6. Otros niños leen todas las palabras que están en aumentativo y menciona las características de las determinaciones.
7. Se pone en juego en la mitad del juego hace construcciones orales incluyendo palabras en diminutivo, como la siguiente: “Mi abuelita vive en una casita frente a la escolita”. Etc. Mientras la otra mitad del grupo hace construcciones orales en las que incluyan palabras en aumentativo. Algunos niños dicen al grupo sus oraciones, las cuales, por su singularidad, seguramente serán divertidas y permitirán observar las transformaciones.
8. Para finalizar, el maestro elige un texto y lo lee cambiando algunos sustantivos del texto por su diminutivo o aumentativo.

Situaciones comunicativas

- ❖ Que los alumnos utilicen formas de expresión adecuadas a situaciones comunicativas diversas.

Material: Atuendos para caracterizar a diferentes personajes y objetos que faciliten la dramatización.

1. Se propone a los niños programar sesiones de teatro, para ello les recomiendan organizarse en equipo. Cada equipo prepara una obra de teatro donde se presente una situación de la vida cotidiana. En cada una de ellas, los alumnos tendrán, la posibilidad de utilizar diferentes formas de expresarse, por ejemplo; en una escena familiar, como padres o abuelos; en un banco, como gerente que solicita empleo; como maestro de ceremonia en alguna fiesta escolar, etc.
2. Cada equipo realiza con anticipación su presentación ante el grupo y prepare el material para su dramatización.
3. En la fecha señalada cada equipo presenta su dramatización. Al termino de cada una se le pregunta al grupo. “¿Qué les pareció el trabajo de los diferentes equipos? ¿Algunos de sus compañeros no presento adecuadamente su papel? ¿Por qué creen que no estuvo bien? ¿Utilizaron la misma forma de expresión para dirigirnos a diferentes personas y en cualquier situación? En esta actividad también podrá proponer las escenas que serán representadas por los niños, con el propósito de incluir diversas situaciones comunicativas.

¡Inventa Pronto!

- ❖ Que los alumnos construyan colectivamente una historia a partir de imágenes.

Material: que los alumnos construyan colectivamente una historia a partir de imágenes

1. Se divide al grupo de tres o cuatro equipos, y entregan una carta de lotería a cada uno de los integrantes de un equipo.
2. Se invita a crear un relato a partir de las imágenes de lotería que les hayan tocado. Se determina la manera como se realiza el relato.
3. El primer niño indica el relato por ejemplo, si le tocó “la rosa” puede decir: “Era una vez una jardinera con una enorme rosa”. El segundo niño continua con la siguiente imagen (El Valiente): “una vez pasaba por hay un hombrecito valiente, le gusto tanto la rosa, que la corto para llevársela” El tercer niño prosigue (La Estrellita): “El hombrecito valiente traía una estrella brillante en el pecho”: se continúa así hasta terminar la carta del equipo.

Se pide a los niños estar atentos a lo que va haciendo el compañero que les procede para que puedan relacionar la oración siguiente.

4. Cuando el primer equipo termina su relato, se reparte otras cartas de la lotería al siguiente equipo para que elabore su historia con el procedimiento mencionado.

Costumbres Y Tradiciones

❖ Que los alumnos investiguen y expresen sus conocimientos sobre costumbres y tradiciones.

1. Se propone a los niños que, en equipos de cuatro o cinco integrantes platicuen, acerca de la celebración que mas les guste, ya sea de costumbres de su familia o del lugar donde viven.

Después de que todos participen, el equipo elige el que mas le interesa para indagar sobre ella.

2. De tarea cada equipo platicar con las personas que les puedan proporcionar mayores detalles; puede ser sobre bodas, bautizos, día de muertos, navidad, día de reyes u otras celebraciones.
3. En otras clases, cada equipo prepara una pequeña dramatización, cuyos personajes y acontecimientos reproduzcan la celebración tradicional sobre la cual indagaron. Si hay más de una representación sobre el mismo tema, el grupo comentara las similitudes y las diferencias.
4. Se reconoce el trabajo de los equipos, se puede relatar alguna costumbre o tradición en cuya celebración haya participado durante la infancia. También puede platicar como era y como realiza en la actualidad, mencionando los elementos que se mantienen a través del tiempo y forma parte de la tradición.

El Chiste

- ❖ Que los alumnos conozcan las características de los chistes como un texto de tradición oral.

Material: Textos diversos entre los que se incluyan chistes.

1. Se presenta a los niños varios textos escritos, entre los que incluyan algunos chistes y se clasifiquen.
2. Cuando los niños mencionan los chistes, se les pregunta: ¿Cómo supieron que se trataba de chiste? ¿En que se fijaron?

Los niños comentaron las características que les permitieron identificarlos: los personajes pueden ser personas, animales o cosas, hacen reír y generalmente son cortos, cuando los niños tienen dificultad para descubrirlas, se puede ayudar a analizar un chiste con preguntas como las siguientes: “¿Quiénes son os personajes? ¿De qué trata? ¿Cómo termina?”

Se invita a los niños a contar chistes. Posteriormente pide que algunos los escriban en hojas que se integran al periódico mural de la escuela.

3. En otra ocasión los alumnos leen los chistes y hacen las correcciones que consideren pertinentes. Se indica que deben ser escritos con letras muy claras para que cualquier Persona pueda leer en el periódico mural.

Matemáticas

La tiendita

Que los alumnos desarrollen la habilidad para resolver mentalmente problemas de suma.

Resta y Orden

Lean y representen con materiales concretos cantidades menores que 100.

Materiales: caja de envoltura de productos, bolsas de papas, chocolates, chicles, dulces, juguetitos.

Para todo el grupo: juguetes viejos, cajas o empaques de diversos productos con precios de 10, 20, 30,90 pesos y de la de 9 pesos.

Para cada equipo: de 1 y de 10 pesos.

Versión 1

Se organiza equipos de tres niños y a cada equipo se le entregan 37 pesos con tres monedas de 10 y 7 de uno peso. La actividad es la siguiente: los alumnos hacen una lista de los artículos que pueden comprar con 37 pesos y calculan, mentalmente o con cualquier otro procedimiento, si con esos productos se gastan todo el dinero.

Por turnos, cada equipo pasa al pizarrón y escribe su lista de productos. El resto del grupo calcula cuánto dinero necesita cada equipo para comprarlos,

gana un punto el equipo que haya logrado gastar exactamente los 37 pesos en el caso de que algunos equipos hayan anotado en su lista productos cuyo costo total excede los 37 pesos, o cuando les sobre dinero se les puede proponer que averigüen cuanto dinero les hará falta para comprar todo lo que anotaron o que otros productos pueden comprar con el dinero que les sobre. Se hace notar que con la misma cantidad de dinero se pueden comprar diferentes casos.

Versión 2

En otra sesión se puede elegir tres productos y anotar en secreto su nombre y su precio. Los precios se escriben en el pizarrón para que los alumnos hagan en equipos la cuenta de lo que se tiene que pagar. Los resultados de cada se compran después, puede pedirles que, basándose en los precios, hagan una lista de los productos que se van a comprar. Cuando terminen las compras.

El dominio

Que los alumnos comparen perceptualmente diversas colecciones.

Cuente realmente el número con la colección que les corresponde.

Materiales: un dominio por equipos.

Se organiza al grupo en equipos de 4 jugadores y se reparte el material que corresponde a cada uno. Se dará indicaciones “coloquen en las figuras de

dominio cara abajo en el centro de la mesa repartan las fichas, cada equipo se pondrá de acuerdo sobre quien será el que inicie el juego. Posteriormente se volverá a jugar el dominio el cual estará modificado de la siguiente manera”: las fichas tendrán cantidades después de 20.

¡Adivina que figura es!

Que los alumnos describan oralmente algunas características geométricas de diversas figuras.

Materiales:

Por cada equipo hilo flexible 50 cm diferente color.

El grupo se organiza en equipos de tres niños.

Se entrega a cada equipo un trozo de hilo flexible.

Se inicia el juego, se indica que la figura deben formar con el hilo por ejemplo: círculo, triángulo, cuadrado, rectángulo, etc. Inmediatamente los jugadores forman la figura pedida lo más rápido posible.

Ruedan o no ruedan

Que los alumnos identifiquen los objetos que rueden y los que no rueden.

Coparen distancias perceptualmente o mediante el uso de un intermediario.

Utilicen oralmente los números ordinales.

Materiales:

Para cada equipo: un cilindro (un bote de chocolate o avena), tres prismas una caja de zapatos un envase de leche, una cajita de medicina y una esfera (una pelota). Un poco de plastilina masa o barro.

Para todo el grupo: dos cordones o macetas de aproximadamente 12 metros de largo.

El grupo se organiza en equipos de cuatro niños.

Los integrantes de cada equipo deben mencionar cuatro objetos que rueden y cuatro que no. En el pizarrón se escriben el nombre de los objetos y se estimula a los alumnos para que traten de explicar.

Porque unos pueden rodar y otros no. A cada equipo se le entregan las cajas, el bote y la pelota para que los separen en los grupos de los que se ha estado hablando. Los equipos eligen unos de los objetos que pueden rodar y juegan a ver qué equipos lo hace rodar más con un solo impulso. Comparar a simple vista las distancias recorridas por los objetos y determinan cual rodó cual menos. En otra sesión, se les pide que reproduzcan con plastilina, masa, o barro, un objeto que ruede y otro no.

Se pide a los niños que lleven a las escuelas un objeto que ruede, para jugar a ver quien los hace llegar más lejos con un solo impulso.

En el lugar al que llega cada objeto se pone una marca para comparar las distancias recorridas primero o simplemente vista y después con los cordones,

y determinar qué equipo obtuvo el primer lugar, cual el segundo, cual el tercero, etc.

¡Encuentra en qué lugar te toca!

Que los alumnos reflexionen sobre las relaciones de posición que se dan en el entorno.

Seis niños se paran junto a la puerta del salón y se les pide que formen con las vayas indicando; por ejemplo José para el frente del salón y colócate mirando hacia la ventana para que el grupo te vea de perfil. Tania, colócate a tras de José Eva, fórmate delante de Tania es muy probable que Eva se coloque inmediatamente después de Tania; debe hacerse notar que pudo haberse colocado también delante de José también es cierto que esta delante de Tania.

Se pide a los alumnos que piensen que instrucciones deben darle a Eva para que quede inmediatamente delante de Tania. Puede decirle que se coloque delante de Tania pero atrás de José o bien, entre Tania y José.

Se dan otras instrucciones hasta que se acomoden los seis niños. Después pueden hacerse preguntas. Como las siguientes: ¿Quiénes están delante de Tania? ¿Quién está entre Tania y Eva? ¿Quién esta en segundo lugar? Etc.

En otras sesiones, serán los niños quienes digan cómo se van a formar sus compañeros.

Explorando los cuerpos

Que los alumnos observen y clasifiquen algunos cuerpos geométricos. Reproduzcan las formas contenidas en los cuerpos geométricos. Materiales: para cada equipo: tres prismas de diferentes tamaño y forma (cajas), tres cilindros (botes), una pelota.

Se distribuyen el material entre los equipos para que agrupen los cuerpos que se parecen. En cada equipo se hacen preguntas como las siguientes: ¿En que se parecen los cuerpos que han puesto juntos? ¿En que son diferentes del otro montón? Es probable que los alumnos separen los objetos utilizando diversos criterios. Por ejemplo: los cuerpos que ruedan y los que no ruedan, los que tienen vértices (puntas, picos, o esquinas) y los que no tienen vértices, los que tienen aristas (filos, orillas o bordes) de los de los que no tienen.

Si los alumnos no usan ninguno de los criterios señalados, se les sugiere que separen los cuerpos que tienen vértices de los que no tienen.

Se recomienda usar desde el principio el término vértice, además de los otros nombres con los que los alumnos los pueden reconocer el término poco les será familiar.

Se muestra un cuadro para que los niños busquen entre las caras de los cuerpos uno igual: los alumnos apoyan sobre una hoja la cara de los objetos y dibujan su contorno para verificar cual es.

El adivinador

Que los alumnos desarrollen la habilidad del cálculo mental en la relación de problemas.

Identifiquen el antecesor y sucesor un número.

Identifiquen diversas figuras geométricas a partir de algunas de sus características.

Se hace algunas preguntas orales como las siguientes para que los alumnos traten de buscar las respuestas mentalmente:

¡Adivina adivinador! Si ayer Juan tenía 8 canicas y ahora solo tiene 3, ¿Cuántas canicas perdió?

¡Adivina adivinador! Si en un barco había 5 ranas y llegaron 4 ¿Cuántas ranas hubo al final?

¡Adivina adivinador! Si Laura tenía 6 pesos y se compro un chocolate de 4 pesos, y ¿Cuánto dinero le quedó?

¡Adivina adivinador! ¿Qué número está entre el 7 u el 9?

¡Adivina adivinador! ¿Qué número esta antes del 10?

¡Adivina adivinador! ¿Qué número es más grande que el 11?

¡Adivina adivinador! Si tengo más de 8 canicas pero menos de 10 ¿Cuántas canicas tengo?

¡Adivina adivinador! ¿Cómo se llama la figura que tiene 3 lados?

¡Adivina adivinador! ¿Cómo se llama la figura que tiene 2 lados grandes y 2 chicos?

Para saber si las respuestas fueron correctas, los alumnos pueden utilizar objetos, consultar la serie numérica u observar las figuras geométricas. Conforme los alumnos adquieran habilidad para resolver mentalmente estos problemas y con forme avance en el conocimiento de la serie numérica, puede ampliarse el rango de número para plantear preguntas y problemas mas complejos.

Debe tomarse en cuenta que algunas preguntas de la figura tiene más de una respuesta correcta.

Cuando los alumnos de diferentes respuestas, se analiza cuales puede ser correctas, cuales no y porque.

La pirinola

Habilidad mental

Materiales: 60 fichas. 1 pirinola

1. Tienen que repetirse las fichas en forma equitativa de tal forma que todos los integrantes tengan las misma cantidad para iniciar el juego
2. Cada jugador pone 2 fichas al centro, pone 2 de sus fichas al centro después por turnos cada jugador hace girar la pirinola y según lo que marque debe tomar o poner tantas fichas y ganas los últimos que queden, así van continuando la actividad planteando al grupo cuando podemos iniciar.

Las horas

Suma

Resta

A la una come tuna

A las dos me da tos

A las tres veo a Andrés

A las cuatro voy al teatro

A las cinco brinco y brinco

A las seis merendare

A las siete jugare

A las ocho soy pinocho

A las nueve como nieve

El rey pide

Materiales: un alumno que represente al rey.

Una alumna que represente a la reina

Utilidad: agilidad mental resolución de problemas de multiplicación.

Instrucciones: se divide el grupo en 2 equipos y los reyes deberán sentarse al frente del salón y cada uno de los equipos colocaran en las partes laterales numerando a sus elementos del número 1 hasta el que llegue. En la parte central del salón se colocaran varias tarjetas revueltas con los resultados de las tablas de multiplicar repitiéndose 2-3 veces el resultado. El juego consiste en la que el rey y la reina pidan el resultado de una tabla de multiplicación, mientras que los dos primeros de los equipos tienen que gritar el resultado y correr a buscar. En el montón de tarjetas ese resultado.

Conocimiento del medio

En segundo grado, los contenidos de ciencias naturales, historia, geografía y educación cívica se presentan integrados en la asignatura.

Conocimiento del medio.

Tia Monica

Que los chiquillos identifiquen las partes de su cuerpo. Por medio del juego.

Material: laminas del cuerpo humano.

Versión 1.

Sacar los niños al patio de la escuela indicarles que hagan un circulo para iniciar la actividad con la canción.

Versión 2.

Se empieza a cantar

Yo tengo una tía llamada Mónica que cuando va al mercado nos dice ho lala así mueve sus ojos así.. así.

Yo tengo una tía Mónica que cuando va al mercado nos dice hola así mueve la nariz así.. así.

Yo tengo una tía Mónica que cuando va al mercado nos dice hola así mueve los oídos así.. así.

De esta manera se va cantando la canción y van identificando todo su cuerpo.

Limpieza es belleza

Promover a los alumnos cuando se cumple con las reglas de higiene.

Material: Cartulina, colores.

Versión 1.

Se divide el grupo en equipos cada equipo va a presentar por medio de juegos una regla de limpieza ya sea de lavar las manos, los dientes etc.

Para ver la importancia que tiene el aseo personal ante el grupo.

Versión 2.

Después individualmente se les indica que dibujen su comunidad con un aspecto higiénico. Realicen cartelones con mensajes para ayudar a cambiar la basura en los lugares principales de su localidad, y pegarlos en lugares visibles.

Adivina qué hora es

Lograr que el niño conozca el funcionamiento del reloj.

Por medio del juego.

Material: reloj de pared.

Se divide el grupo en equipos donde jugaran a ser una representación de reloj donde se disfrazaran a un niño o niña re reloj dejando su creatividad abierta, pasaran al frente del salón para identificar cual reloj de los equipos quedo mejor.

Orientándolos que deben llevar acorde el tiempo las horas minutos y segundos, comentarles que hay varios tipos de reloj que realicen un reloj con la hora que se despierta, come juega, la tarea y se duerme.

Calendario

Promover que los pequeños conozcan los meses del calendario, los hechos que ocurren.

Materiales: calendario, cartulina, colores.

Versión 1.

Que los niños realizaran individualmente un calendario donde pinten de rojo las fechas de su cumpleaños, su santo o fechas familiares más importantes.

Versión 2.

Se forman en equipos para realizar un calendario donde van a poner un color favorito, cada equipo para pintar las fechas más importantes de los meses y lo que se conmemora.

Educación artística

¿Qué escucho que veo?

Propósito; crear imágenes a partir de estímulos auditivos.

Edades: de 7 a 12 años.

Participación individual

Materiales: tapete individual.

Como jugarlos: se pide a los niños que se acomoden en su tapete, cierren los ojos y procuren relajarse hasta escuchar su propia respiración. Luego de un tiempo pertinente, se dan consignas siguientes: con los ojos cerrados, van abrir sus oídos para buscar los sonidos que están a su alrededor, primero pongan atención con los ruidos lejanos, los sonidos que prevengan de la calle, del exterior del salón del patio y de los salones mas cercanos; ahora van a escuchar los sonidos y los ruidos que estén dentro del salón desde los movimientos de sus compañeros hasta su propia respiración de manera suave le indicaran que poco a poco, abran los ojos, se desperecen y se estiren hasta quedar sentado, para comentar todo lo que percibieron. Primero los sonidos que escucharon y luego platicaran lo que “vieron”, las imágenes que pasaron por su mente.

¿Quién eres, quién soy?

Propósito: reconocer algunas sensaciones a partir del tacto.

Edades de 6 a 12 años.

Participación: en parejas

Materiales: paliacates o pañuelos para cubrir los ojos.

Como jugarlo: se pide a los alumnos que formen parejas y se vendan los ojos. Les comentamos que quizá se sientan un poco inquietos por tener los ojos vendados, pero que no se preocupen porque se va a cuidar que no suceda nada desagradable.

Además, si se cubren los ojos, se dará cuenta de los útiles que son el resto de los sentidos. Se indica que no está permitido hablar, que solo utilizarán el tacto para registrar la mayor cantidad de datos posibles sobre su compañero o compañera, restringiendo el área de reconocimiento a cabeza, cara, brazos y manos, así, podrán reconocer el largo y la textura de su cabello, la forma de la barbilla, si tiene alguna cadena o reloj y la textura de su ropa, luego de unos minutos en los que cada pareja investiga su compañero, todos cambian de posición caminan por el salón a la vez que emiten algún suave sonido para no chocar con los demás, cada niño comienza a buscar entre los niños y las niñas con lo que topa y solo a través del tacto, quien fuera su pareja inicial.

¿De qué te acuerdas?

Propósito: ejercer la observación de la memoria visual.

Edades de 6 a 12 años.

Participación: todo el equipo

Materiales: objetos diversos como cajas, tazas, libros, frascos o latas de alimentos, flores.

Como jugarlo: en el lugar que todos los alumnos puedan ver, se colocan los objetos y se invita a observarlos cuidadosamente durante algunos minutos. Posteriormente, los cubre y pide que escriban lo que recuerdes, tratando de dar detalles, como posición, forma, textura y color de cada objeto.

Cuando lo considere conveniente. El maestro descubre los objetos que cada alumno revise aciertos.

De ida y vuelta

Propósito: caracterizar las actividades de diversas personas a través de la expresión corporal.

Edad: de 8 a 12 años.

Participación: todo el grupo.

Materiales: ninguno

Como jugarlos: los alumnos siguen las consignas que les indica se trata de que cada alumno camine de un lugar a otro con la actitud de un personaje determinado y que al darse la vuelta regrese como otro personaje.

Después puede rotarse el papel de quien da las indicaciones, cuidando que las consignas de ida y regreso sean muy diferentes y dejando la tarea en los alumnos. Algunos complejos

Va como.

Regresa

como...

Naufrago

Robot

Hombre flojo

Deportista

Bebe feliz

Anciano

cansado.

Mujer embarazada Boxeador.

3.1 Análisis

Estrategias lúdico significativas para abordar contenidos en el grupo fue un trabajo diseñado con la finalidad de crear en el alumno la confianza y el gusto e interés por lo lúdico en las diferentes asignaturas. Ya que se pretende que con ella le encuentre sentido a todo lo que se encuentra a su alrededor, así como aprenda a resolver situaciones cotidianas que conllevan la comprensión de algún suceso relevante.

Para el trabajo se realizó de forma flexible, permitiendo realizar diferentes cambios presentados durante su desarrollo y que por algún motivo tuvieron que cambiar su forma, su nombre y hasta toda su estructura pero quedando la esencia de lo que se quería lograr con ella. Dentro del proceso surgieron situaciones relevantes que hicieron más significativas y que de alguna manera dejaron algo de importancia para que se logaran los resultados obtenidos.

Los resultados que se obtuvieron fueron en diferentes aspectos favorables y desfavorables, por lo que el trabajo pretendía desarrollar el gusto e interés en los contenidos de aprendizaje en los alumnos al 100%, pero para poder lograr esto se requiere de un trabajo continuo el que este permanente en todo momento y que los niños la hagan parte de ellos en todo lo que se les presenta, situaciones que no puede estar presente por falta de tiempo y suspensiones laborales. Llegándose a consolidar únicamente un 77% por que

dentro de la participación se puede encontrar que los maestros tienen otros propósitos que no van encaminados con estrategias lúdicas. Ver Anexo No 13,14

Por medio de la observación fue como llegué al análisis en este trabajo para poder buscar estrategias lúdicas donde los educandos se motivaran en los contenidos de las asignaturas: dándole un giro de entusiasmo en la enseñanza–aprendizaje teniendo como resultado unos niños participativos emocionados y libres de mente tomándolos como sujeto no como objetos dejando a un lado el aprendizaje tradicionalista.

Concientizando a mis compañeros para socializarnos para tomar un rumbo positivo a la escuela y tener un aprendizaje de calidad no de cantidad mediante estrategias lúdicas.

Los padres son una parte fundamental para analizar los juegos de sus hijos y que por medio de estos se identifica algún problema social psicológico, biológico o pedagógico etc. Para ayudarlos a salir de los traumas.

De esta manera analicé y fue como busque juegos que fueran importantes e interesantes emocionantes para sus estrategias lúdicas en contenidos de aprendizaje en las diferentes asignaturas.

Primeramente se menciona que durante el análisis de cada una de las estrategias se contempló el comienzo de la aplicación haciendo que resaltarán los conocimientos que los alumnos tenían sobre el tema para de alguna forma poder educar la enseñanza a sus condiciones de aprendizaje. De las estrategias se realizó de manera ordenada, de la cual no se pudo alterar ninguna de las habilidades y los conocimientos de manera consecutiva.

Recolectaba datos sobre los conocimientos previos de los niños los cuales hacían que se contemplara el posible problema que podía enfrentarse durante el desarrollo de la enseñanza para lo que se anticipaba una actividad para resolver los datos que se obtenían se realizaban de los juegos, las participaciones y sobretodo los cuestionamientos que los alumnos realizan sobre el tema.

Se pudo establecer que los cambios que se realizaron a la mayoría de las estrategias que comenzaron con juegos en los contenidos de aprendizaje.

Los resultados obtenidos de la aplicación de las estrategias para favorecer las estrategias lúdico significativas que permitan abordar contenidos de aprendizaje con gusto e interés en el grupo de segundo grado son establecidos como los esenciales para desarrollar las actividades dentro del aula de clases y aunque no llegaron a establecer al 100%, se contemplan como

los necesarios para implementar un trabajo con resultados favorables tanto en la enseñanza como en el aprendizaje.

Los resultados se dieron en un 77% de lo que se planteó y aunque no llega a concluir su total propósito se puede asegurar que los alumnos ya asimilan que dentro del aula de clases es un espacio en el que se asisten a aprender los conocimientos que le sirven para establecerse comunicados en su entorno.

3.2 Evaluación

La evaluación fue muy positiva dentro de las estrategias lúdicas para los alumnos del segundo grado ya que desde el momento que dejamos que el niño sea participativo le damos la seguridad de aprender jugando por lo cual su desempeño y su creatividad es positivo en su enseñanza-aprendizaje.

La evaluación en la materia de español fue de muy buenos resultados desde el momento que deje lo tradicionalista para entrar en las estrategias lúdicas todo fue más fácil desde la comunicación, la comprensión lectora, escritura, realización de cuentos, juegos y rimas, logrando que fue un aprendizaje significativo, en lo que se refiere matemáticas obtuve buenas respuestas por parte de los pequeños desde el momento de trasladarnos al patio de la escuela era un cambio muy notorio y relajante para que los alumnos tuvieran un aprendizaje significativo para sus conocimientos y a la hora de la evaluación fuera buena ya que estaban aprendiendo jugando. Referente a lo del conocimiento del medio fue una experiencia para todos interesante ya que su evaluación fue por medio de cantos para su identificación de su parte de su cuerpo conocer la importancia que tiene promover las reglas de limpieza, lograr que el niño conozca el funcionamiento del reloj.

Promover que los pequeños conozcan los meses del calendario los hechos que ocurren.

Lo que se trata de educación artística, la evaluación fue por medio de juegos como crear imágenes a partir de estímulos auditivos que reconozcan sensaciones a partir del tacto, ejercer la observación de la memoria visual, caracterizar las actividades de diversas personas a través de la expresión corporal.

De esta manera evalué las estrategias lúdicas de las cuales fueron las que detuvieron la aceptación dentro de mi investigación con resultado positivo.

Una experiencia personal sobre el juego fue cuando estaba en tercero de primaria la Profesora nos dejó estudiar las tablas de multiplicar en una semana no estude luego el momento de preguntármelas y no pude, mando llamar a mi mamá y le dio la queja, mi mamá me vio y me sonrió y me preguntó no me regañó al llegar a la casa y después de comer me dijo ven vamos a jugar a las tablas de multiplicar como una lotería y jugamos con mis hermanos y yo, jugando aprendí las tablas y lo más importante es que aprendí razonando no memorizando desde ese momento le tuve mucha fe a lo lúdico.

CONCLUSIONES

Las estrategias lúdicas ayudan al niño para que sus órganos vitales realicen sus funciones físicas y mentales, y estas funciones son indispensables en el proceso enseñanza-aprendizaje.

El juego actúa como el mejor estimulante para el crecimiento y desarrollo del niño siendo una característica esencial en el pequeño tiene un gran valor social muy importante. Porque aparte de ayudarlo a ser sociable lo divierte y entretiene. Pero lo más importante es que por medio de lo lúdico o el adulto puede inculcarle buenos hábitos como buenos sentimientos tanto hacia el mismo como a los demás respeto hacia los mayores, respeto a las costumbres, religiones, etc. Por medio del juego el adulto puede educar al niño en todo el orden social.

Una de las funciones principales del juego es la de proporcionar en el niño una buena conducta, un buen comportamiento proporciona estímulos y lecciones muy útiles y necesarios para la adaptación personal y las relaciones humanas, creando un comportamiento apropiado otra función importante de las estrategias es la de utilizarse como terapia en los niños problema los cuales siempre se encuentran en cualquier grupo escolar. Son todos aquellos alumnos callados distraídos, gritones y agresivos que no solamente ocasionan

problemas entre ellos al maestro por su bajo rendimiento e indisciplina sino que descomponen todo el grupo.

Los niños problemas son los que sufren verdaderos traumas psicológicos causados casi siempre por la desestabilidad familiar que ocasionan los padres con sus pelitos y el exceso de autoridad que ejerce en el control del niño, o también el autoritarismo del maestro dentro del salón de clases, en donde reprime al alumno haciéndolo sentir inferior a los demás.

Se ha encontrado tres tipos de terapia del juego que son las siguientes:

Terapéutica de la liberación. Que consiste en dar al niño la oportunidad de disipar sus sentimientos hostiles y agresivos dentro de ciertos límites de destructividad por medio del juego; como descomponer muñecos que representan a sus padres, embarrarse de pintura, tirar cosas etc, y por este medio del niño adquieren cierto tipo de catarsis.

Terapéutica interrogativa. Esta da importancia a la interpretación. Funciona de manera muy parecida al psicoanálisis por medio del juego el terapeuta interpreta los sentimientos y estudios del niño para encontrar la causa del problema.

Terapéutica de relación. Esta se funda en la relación que se establece entre el niño y el terapeuta durante la sesión del juego. Es muy frecuente que los niños

pierdan la confianza en los adultos y el juego da al niño la oportunidad de establecer una calidad y comprensiva relación con el adulto. Se dice que en la mayoría de los casos se obtiene éxito con este tipo de tratamiento.

En el aprendizaje infantil destacan dos formas o clases de aprendizaje que son aprendizaje activo y aprendizaje pasivo. Algunos niños aprenden mejor en forma pasiva, mientras que otros, lo hacen mejor si están físicamente activos. De acuerdo a estos dos tipos de niños que son los más característicos aunque existen otros de tipo intermedio pero tomando a estos como modelo los investigadores han encontrado que el juego funciona como reflejador o tranquilizador de los niños muy activos y funcionan como activador en los niños pasivos o demasiado quietos soñadores o distraídos. Pero funcionando en los dos casos como motivador. También se ha descubierto que el juego aumenta la habilidad física y mental del niño en su enseñanza-aprendizaje.

Un niño no tiene habilidad para realizar una actividad puede aprender, o más bien dicho adquirirla jugando que tratar hacerlo en forma seria porque jugando no se sentirá mal ante los demás por no poder realizarlo, pues solo está jugando repitiendo la acción cuantas veces sea necesario. Nuestras observaciones han llegado a sugerir que para un niño es más fácil llevar a cabo una serie de movimientos y enseguida recodarlos y volverlos hacer.

En el aspecto biológico el juego desarrolla una función muy importante la de higiene que sirve para conservar sano su cuerpo y al mismo tiempo ejerce otra función la de desarrollo físico. Porque al decir es el factor que condiciona la salud porque es el mejor aliado del aire y del sol en la lucha contra las enfermedades y que además influye poderosamente en el desarrollo físico, pues citando a la fisiológica, se dice que para un buen crecimiento normal del niño, necesita moverse y hacer ejercicio.

Es una actividad compleja de varias significaciones en la que intervienen factores psicológicos, fisiológicos y sociales que se manifiesta de diversa manera según la edad, sexo, condición social.

Es privativo de la infancia, sino que aparecen en todas las edades como un carácter especial pero siempre orientada a proporcionar solo recreo y descanso espiritual o físico. El juego es el mundo propio del niño, la forma que tiene de expresarse espontáneamente por el que se puede conocer sus condiciones personales y por el se le puede educar debidamente.

Es la expresión espontanea de pautas y conductas innatas, y es también el método natural por el cual el niño adquiere practica en las actividades que después tendrá que efectuar seriamente "es sin duda una infracción a la disciplina o a las tareas que imponen al hombre las necesidades practicas de su existencia, las preocupaciones por su situación y por su persona, pero el juego

supone esas disciplinas y tareas en lugar de negarlas o de renunciar a ellas, se disfruta en relación a estas como un respiro y un nuevo impulso ya que bajo las exigencias de dichas disciplinas y tareas es el inventario libre o el toque final de estas o aquellas disponibilidades funcionales hay juego en la medida que se presenta la satisfacción de sustraer momentáneamente el ejercicio de una función a las presiones o a las limitaciones"²²

²² Salud y Educación Física, UPN/SEP, Pág. 78

SUGERENCIAS

Estas sugerencias va dirigida principalmente a profesores que trabajen o convivan con niños. Esperando les sirva como reflexión para su labor educativo o personal ya que todos tenemos un poco de niños o tenemos que entender a los niños para entrar en su entendimiento. El maestro debe ser creativo como el artesano o el artista que nunca empieza el trabajo sin antes planearlo de acuerdo al material que van emplear. Así el profesor debe planear su trabajo de acuerdo al material humano (niños) en que va a realizar su obra, proporcionándoles el ambiente y medios necesarios para satisfacer sus necesidades y despertar su interés por el aprendizaje.

El profesor puede inducirles los ideales del compañerismo y la cooperación. El patio de recreo no es solamente eso sino que también es un lugar donde los niños aprenden a ser miembros de una sociedad en donde se debe estimar el esfuerzo colectivo, pero se diría aun más, no solo en el patio sino también en el aula deben despertar estos sentimientos, dejando que el juego realice su función socializadora.

Y acuérdense que el niño es niño, debe ser niño.... Y más de una vez se ha oído decir que el niño es como el barro o como la plastilina en manos del adulto, que valiéndose de su elasticidad puede moldearlo a su gusto, y esto es cierto pero la esencia no es la elasticidad, sino el juego.

El profesor debe tener más observación en sus alumnos o hijos ya que en sus juegos, el niño refleja el comportamiento de las personas que lo rodean y con las cuales convive (medio social).

El excesivo control que los padres y educadores quieren tener hacia el niño destruyéndole su carácter, mimando su resistencia y predisponiéndolo a la rebelión impulsiva, al imperio de los distintos y a la anarquía total.

El profesor debe tener una innovación continua para mejorar su trabajo ya que de eso depende que el maestro deje de ver a los alumnos como robots programados para verlos como niños activos y reflexivos analíticos disfrutando sus conocimientos, con su mente libre como los futuros profesionistas del país.

Los maestros debemos hacernos un diagnostico para ver como planeamos hasta donde queremos que los alumnos aprendan que estamos dispuestos a ser por ellos.

Que los profesores tomen el juego como un medio para tener buenos resultados en su grupo ya que por medio de esto los niños tienen un aprendizaje de calidad no de cantidad.

Las estrategias lúdicas fueron para mis alumnos como una vitamina que le hacía alta a su aprendizaje y a que por medio de los juegos en las diferentes

materias el enseñanza-aprendizaje fue más nutritiva y más valiosa lo bueno que me dejó esta investigación fue que los niños a la hora de entrar al salón sus caritas eran más relajantes ya me saludaban, me hacían preguntas cotidianas, los niños que eran tímidos los observaba con mas comunicación con los demás respeto a lo pedagógico los profesores o personas que puedan leer mi trabajo la sugerencia es que las estrategias lúdicas es una alternativa para mejorar su rendimiento escolar y ver lo valiosa que es aplicarla verán los resultados positivos en sus alumnos e hijos.

BIBLIOGRAFÍA

1. Alternativa para la Enseñanza–Aprendizaje de la lengua en el aula Plan 1994 SEP
2. CERVERA BORRAS JUAN, Alternativas para la Enseñanza - Aprendizaje de la Lengua en el Aula E.D. 1994
3. CHATEAU JEAN Psicología de los juegos infantiles Buenos Aires Kapeluze, 1980
4. FICHERO Actividades Didácticas de Artísticas Segundo Grado SEP, México D. F.
5. FICHERO Actividades Didácticas de Español Segundo Grado SEP, México D. F.
6. FICHERO Actividades Didácticas de Matemáticas Primer Grado SEP, México D. F.
7. HERNÁNDEZ ROJAS GERARDO Paradigma de la Psicología Educativa Promesup_Olea_Ilce 1991. México D.F.
8. HILGARD ERNEST H. BOWER, G. Teoría del Aprendizaje. México Trillas 1973
9. JIMÉNEZ Y CORIA LAUREANO Conocimiento del Educando Psicogenético Pedagógica y Organización Escolar, México Porrúa 1977
10. LEIF JOSEPH/BRUNELLE LUCIEN La Verdadera Naturaleza del Juego Buenos Aires Kapelusz 1978
11. LUZURIAGA, LORENZO Ideas Pedagógicas del Siglo XX Buenos Aires Lozada 1968

12. M. AXLINE VIRGINIA Terapia del Juego México Interamericana 1977

13. O. WHITTAKER JAMES, Psicología México Diana 1981

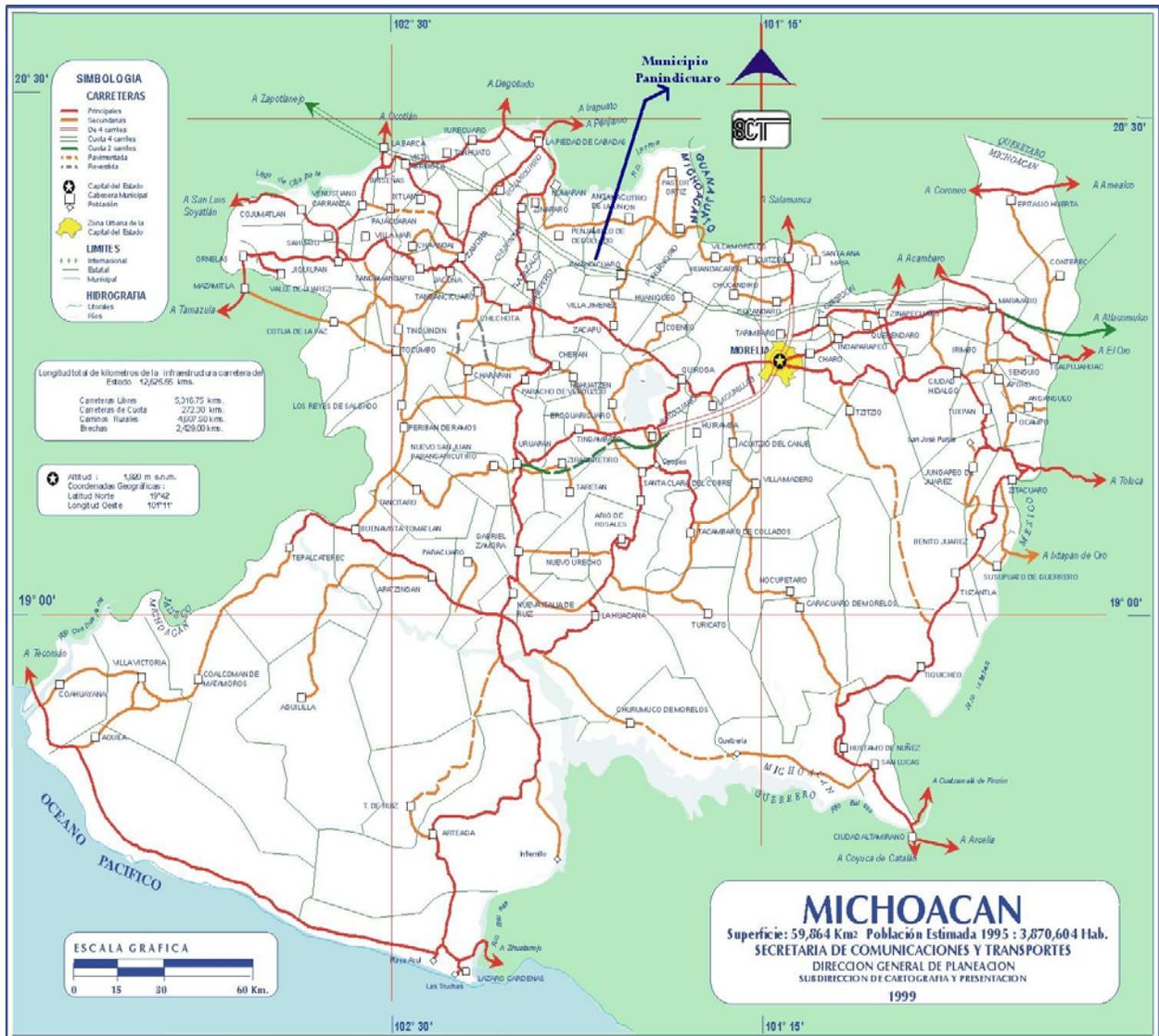
14. PIAGET JEAN, La Formación del Símbolo del Niño México F.C.E. 1980

15. POZO HUGALDE, Recreación Escolar México Trillas 1973

ANEXO No 1

LOCALIZACIÓN GEOGRÁFICA DEL MUNICIPIO DE PANINDICUARO EN LA REGIÓN MICHOACANA

MAPA



ANEXO No 2
EL NOMBRE Y PREPARACIÓN PROFESIONAL Y EL GRUPO QUE
ATIENDE,
QUEDA EXPRESADO DE LA SIGUIENTE MANERA.

NO. PROA.	NOMBRES	FUNCIÓN GRADO Y GRUPO	NIVEL DE ESCOLARIDAD
01	JOEL ARROYO SOLORIO	DIRECTOR	NORMAL BÁSICA
02	JOSÉ LUÍS HERNÁNDEZ RIVERA	MAESTRO 1 A	NORMAL BÁSICA
03	ANA LUISA RAMÍREZ	MAESTRA 2 A	PASANTE DE LICENCIATURA
04	AVELINO LEMUS PALMERIN	MAESTRO 3 A	NORMAL BÁSICA
05	JOEL ARROYO SOLORIO	MAESTRO 4 A	NORMAL BÁSICA
06	EZEQUIEL ORDAZ RAMÍREZ	MAESTRO 5 A	LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA
07	ROSALVA ADAME CASTREJON	MAESTRA 6 A	NORMAL BÁSICA
08	PEDRO CENDEJAS RAMÍREZ	MAESTRO DE EDUCACIÓN FÍSICA	LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA
09	ANA MAGAÑA GONZÁLEZ	INTENDENTE	SECUNDARIA

ANEXO No 3

TABLA DE ASIGNATURA DE LA ESTRATEGIA APLICADA					
ASIGNATURA	TEMA	MÉTODO LÚDICO	LOGROS	MATERIAL DIDÁCTICO	PERIODO
ESPAÑOL	CONOCIMIENTO DE LA ESCRITURA EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS	JUEGOS Y RIMAS	LOS ALUMNOS APRENDIERON A ESCRIBIR CORRECTAMENTE LOS DICTADOS, HACER RIMAS TRADICIONALES Y SU SIGNIFICADO	LIBROS DE RIMAS Y JUEGOS	DEL 6 AL 10 DE FEBRERO 2007
MATEMÁTICAS	DESARROLLO EN LA HABILIDAD PARA RESOLVER MENTALMENTE LOS PROBLEMAS DE SUMA Y RESTA Y ORDEN.	LA TIENDITA	LOS ALUMNOS APRENDIERON A IDENTIFICAR LAS CIFRAS Y HACER SUMAS Y RESTAS	CAJAS, ENVOLTURAS DE PRODUCTOS DE PAPAS, CHOCOLATES, CHICLES, DULCES, JUGUETITOS.	DEL 13 AL 17 DE FEBRERO 2007
CONOCIMIENTO DEL MEDIO	LOS ALUMNOS IDENTIFIQUEN LAS PARTES DE SU CUERPO POR MEDIO DEL JUEGO.	TÍA MÓNICA	LOS ALUMNOS IDENTIFICARON CORRECTAMENTE LA FUNCIÓN DE LOS SENTIDOS	LAMINAS DEL CUERPO HUMANO	DEL 20 AL 24 DE FEBRERO 2007
EDUCACIÓN ARTÍSTICA	EJERCITAR LA OBSERVACIÓN Y LA MEMORIA VISUAL	¿DE QUE TE ACUERDAS?	LOS ALUMNOS LOGRARON LA CONCENTRACIÓN Y EL RAZONAMIENTO EN EL TEMA	OBJETOS DIVERSOS COMO CAJAS, TAZAS, LIBROS, FRASCOS O LATAS DE ALIMENTOS, FLORES	DEL 27 AL 3 DE MARZO 2007
ESPAÑOL	LOS NIÑOS CONSTRUYERON COLECTIVAMENTE UNA HISTORIA A PARTIR DE IMÁGENES.	¡INVENTA PRONTO!	LOS ALUMNOS DESARROLLARON LA HABILIDAD DE ESCRIBIR HISTORIETAS TRADICIONALES	UN MAZO DE CARTAS A LA LOTERÍA	DEL 6 AL 10 DE MARZO 2007
MATEMÁTICAS	REFLEXIÓN SOBRE LAS RELACIONES DE POSICIÓN QUE SE DA EN EL ENTORNO	¡ENCUENTRA EL LUGAR QUE TE TOCA!	LOS ALUMNOS APRENDIERON LA COORDINACIÓN Y LA SEGURIDAD EN ELLOS MISMOS E IDENTIFICAR LA SITUACIÓN SEGÚN EL TEMA	NINGUNO	DEL 13 AL 17 DE MARZO 2007
CONOCIMIENTO DEL MEDIO	CONOZCAN LOS MESES DEL CALENDARIO, LOS HECHOS QUE OCURREN	¿QUE ESCUCHO QUE VEO?	LOS ALUMNOS APRENDIERON A IDENTIFICAR LA IMPORTANCIA DEL CALENDARIO ASÍ COMO FECHAS ESPECIALES	CALENDARIO	DEL 27 AL 31 DE MARZO 2007

ANEXO No 4

**LISTAS DE ASISTENCIAS DEL GRUPO DE 2° GRADO GRUPO “A”
DE LA ESCUELA NICOLÁS BRAVO CLAVE 16DPR1074W**

1. FARFÁN LEMUS ANDREA
2. GOCHI RAMÍREZ ANA GUADALUPE
3. HERRERA PALOMARES ALMA SUJEY
4. HERRERA PALOMARES DANIEL ALBERTO
5. PALOMARES SUÁREZ MARLENE
6. RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ JENNIFER
7. RODRÍGUEZ SUÁREZ JUAN JOSÉ
8. SUÁREZ GALLARDO OMAR
9. SUÁREZ LEÓN YADIRA
10. SUÁREZ VIVEROS REYNA CRISTAL
11. SUÁREZ VIVEROS SOFÍA
12. SUÁREZ YEZCA MARCOS
13. SUÁREZ ZAPATA CELENA
14. ZAPATA ZAPATA GUSTAVO
15. ZAPATA ZAPATA JESÚS

ANEXO No 5

PLAN DE ACTIVIDADES EN EL AULA DE 2° GRADO	ESPAÑOL / JUEGO Y RIMAS	REALIZARON EL JUEGO		ACEPTA AYUDA CUANDO LA REQUIERE	PERIODO
NO	ALUMNOS	CON ATENCIÓN	POCA ATENCIÓN		
1	ANDREA	X			DEL 6 AL 10 DE FEBRERO 2007
2	ANA GUADALUPE	X			
3	DANIEL		X	SI	
4	SUJEY	X			
5	MARLENE		X	NO	
6	JUAN JOSÉ	X			
7	OMAR	X			
8	JENNIFER	X			
9	YADIRA	X			
10	REYNA	X			
11	SOFÍA	X			
12	MARCOS	X			
13	CELENA	X			
14	GUSTAVO	X			
15	JESÚS	X			

ANEXO No 6

PLAN DE ACTIVIDADES EN EL AULA DE 2° GRADO	MATEMÁTICAS / JUEGO LA TIENDITA	REALIZARON EL JUEGO		ACEPTA AYUDA CUANDO LA REQUIERE	PERIODO
		CON ATENCIÓN	POCA ATENCIÓN		
1	ANDREA	X			DEL 13 AL 17 FEBRERO 2007
2	ANA GUADALUPE	X			
3	DANIEL		X	SI	
4	SUJEY	X			
5	MARLENE		X	NO	
6	JUAN JOSÉ	X			
7	OMAR	X			
8	JENNIFER	X			
9	YADIRA	X			
10	REYNA	X			
11	SOFÍA	X			
12	MARCOS	X			
13	CELENA	X			
14	GUSTAVO	X			
15	JESÚS	X			

ANEXO No 7

PLAN DE ACTIVIDADES EN EL AULA DE 2° GRADO	CONOCIMIENTO DEL MEDIO / JUEGO TÍA MÓNICA	REALIZARON EL JUEGO		ACEPTA AYUDA CUANDO LA REQUIERE	PERIODO
		CON ATENCIÓN	POCA ATENCIÓN		
NO	ALUMNOS				
1	ANDREA	X			DEL 20 AL 24 DE FEBRERO 2007
2	ANA GUADALUPE	X			
3	DANIEL	X			
4	SUJEY	X			
5	MARLENE	X			
6	JUAN JOSÉ	X			
7	OMAR	X			
8	JENNIFER	X			
9	YADIRA	X			
10	REYNA	X			
11	SOFÍA	X			
12	MARCOS	X			
13	CELENA	X			
14	GUSTAVO	X			
15	JESÚS	X			

ANEXO No 8

PLAN DE ACTIVIDADES EN EL AULA DE 2° GRADO	MATEMÁTICAS / JUEGO ¿DE QUE TE ACUERDAS?	REALIZARON EL JUEGO		ACEPTA AYUDA CUANDO LA REQUIERE	PERIODO
		CON ATENCIÓN	POCA ATENCIÓN		
1	ANDREA	X			DEL 27 AL 3 DE MARZO 2007
2	ANA GUADALUPE	X			
3	DANIEL	X			
4	SUJEY	X			
5	MARLENE	X			
6	JUAN JOSÉ	X			
7	OMAR	X			
8	JENNIFER	X			
9	YADIRA	X			
10	REYNA	X			
11	SOFÍA	X			
12	MARCOS	X			
13	CELENA	X			
14	GUSTAVO	X			
15	JESÚS	X			

ANEXO No 9

PLAN DE ACTIVIDADES EN EL AULA DE 2° GRADO	MATEMÁTICAS / JUEGO ¡INVENTA PRONTO!	REALIZARON EL JUEGO		ACEPTA AYUDA CUANDO LA REQUIERE	PERIODO
NO	ALUMNOS	CON ATENCIÓN	POCA ATENCIÓN		
1	ANDREA	X			DEL 6 AL 10 DE MARZO 2007
2	ANA GUADALUPE	X			
3	DANIEL		X	SI	
4	SUJEY	X			
5	MARLENE		X	NO	
6	JUAN JOSÉ	X			
7	OMAR	X			
8	JENNIFER	X			
9	YADIRA	X			
10	REYNA	X			
11	SOFÍA	X			
12	MARCOS	X			
13	CELENA	X			
14	GUSTAVO	X			
15	JESÚS	X			

ANEXO No 10

PLAN DE ACTIVIDADES EN EL AULA DE 2° GRADO	MATEMÁTICAS / JUEGO ¡ENCONTRAR EN QUE LUGAR TE TOCA!	REALIZARON EL JUEGO		ACEPTA AYUDA CUANDO LA REQUIERE	PERIODO
NO	ALUMNOS	CON ATENCIÓN	POCA ATENCIÓN		
1	ANDREA	X			DEL 13 AL 17 MARZO 2007
2	ANA GUADALUPE	X			
3	DANIEL		X	SI	
4	SUJEY	X			
5	MARLENE		X	NO	
6	JUAN JOSÉ	X			
7	OMAR	X			
8	JENNIFER	X			
9	YADIRA	X			
10	REYNA	X			
11	SOFÍA	X			
12	MARCOS		X		
13	CELENA	X			
14	GUSTAVO	X			
15	JESÚS		X		

ANEXO No 11

PLAN DE ACTIVIDADES EN EL AULA DE 2° GRADO	C. DEL MEDIO / JUEGO DEL CALENDARIO	REALIZARON EL JUEGO		ACEPTA AYUDA CUANDO LA REQUIERE	PERIODO
		CON ATENCIÓN	POCA ATENCIÓN		
1	ANDREA	X			DEL 20 al 24 DE MARZO 2007
2	ANA GUADALUPE	X			
3	DANIEL	x			
4	SUJEY	X			
5	MARLENE	x			
6	JUAN JOSÉ	X			
7	OMAR	X			
8	JENNIFER	X			
9	YADIRA	X			
10	REYNA	X			
11	SOFÍA	X			
12	MARCOS	X			
13	CELENA	X			
14	GUSTAVO	X			
15	JESÚS	X			

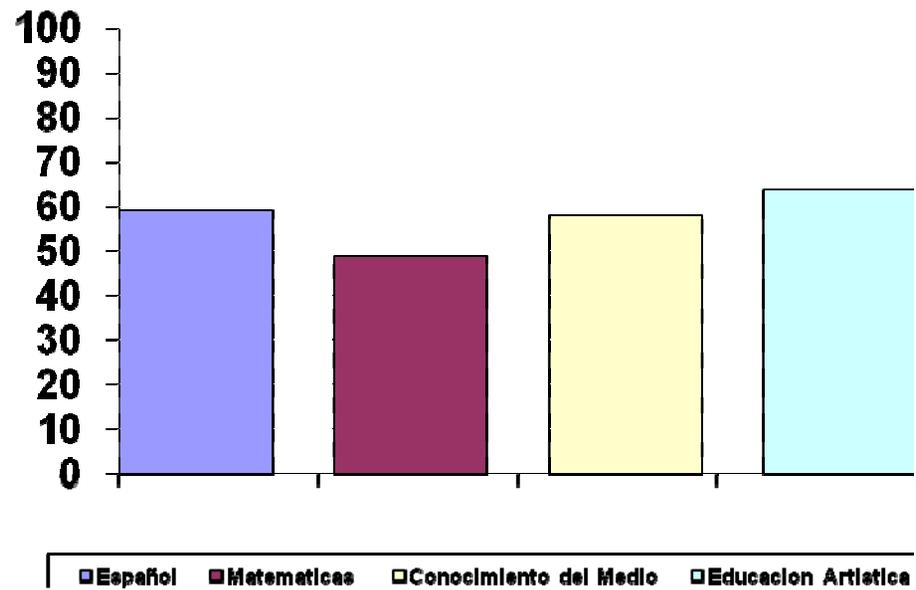
ANEXO No 12

PLAN DE ACTIVIDADES EN EL AULA DE 2° GRADO	ED. ARTÍSTICA / JUEGO ¿QUE ESCUCHO, QUE VEO?	REALIZARON EL JUEGO		ACEPTA AYUDA CUANDO LA REQUIERE	PERIODO
		CON ATENCIÓN	POCA ATENCIÓN		
1	ANDREA	X			DEL 27 AL 31 DE MARZO 2007
2	ANA GUADALUPE	X			
3	DANIEL	X			
4	SUJEY	X			
5	MARLENE	X			
6	JUAN JOSÉ	X			
7	OMAR	X			
8	JENNIFER	X			
9	YADIRA	X			
10	REYNA	X			
11	SOFÍA	X			
12	MARCOS	X			
13	CELENA	X			
14	GUSTAVO	X			
15	JESÚS	X			

ANEXO No 13

DIAGNOSTICO PREVIO ANTES DE IMPLEMENTAR LA ESTRATEGIAS LÚDICO SIGNIFICATIVAS PARA ABORDAR
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE EN SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

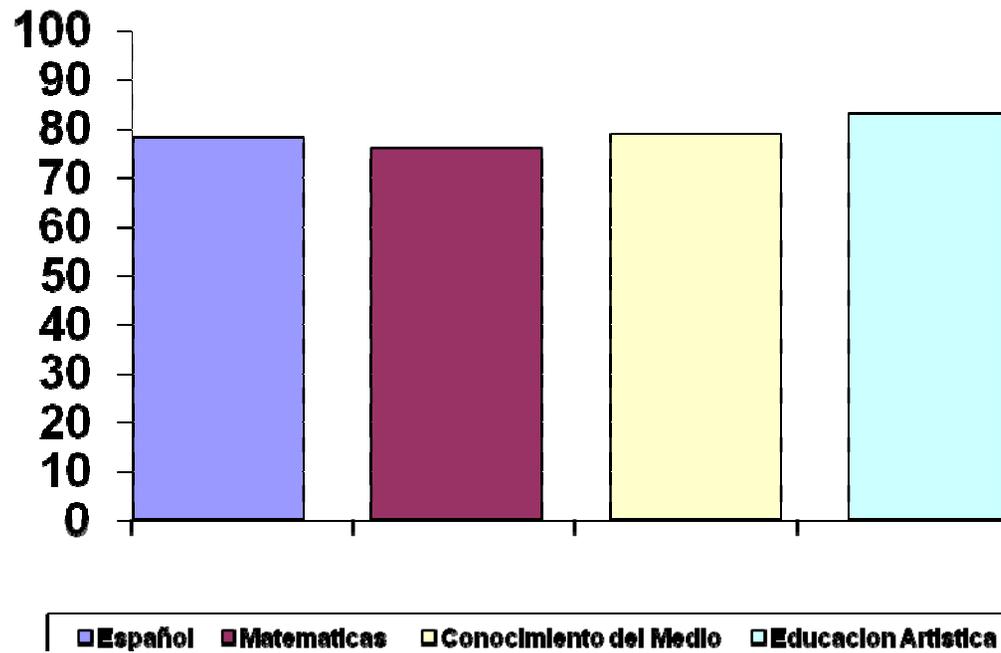
MEDIA EDUCACIONAL OBTENIDA 5.5



ANEXO No 14

EVALUACIÓN DESPUÉS DE APLICAR LA ESTRATEGIAS LÚDICO SIGNIFICATIVAS PARA ABORDAR CONTENIDOS DE APRENDIZAJE EN SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

MEDIA EDUCACIONAL OBTENIDA 7.7



ANEXO No 15

Esquema Teorías sobre juegos 2

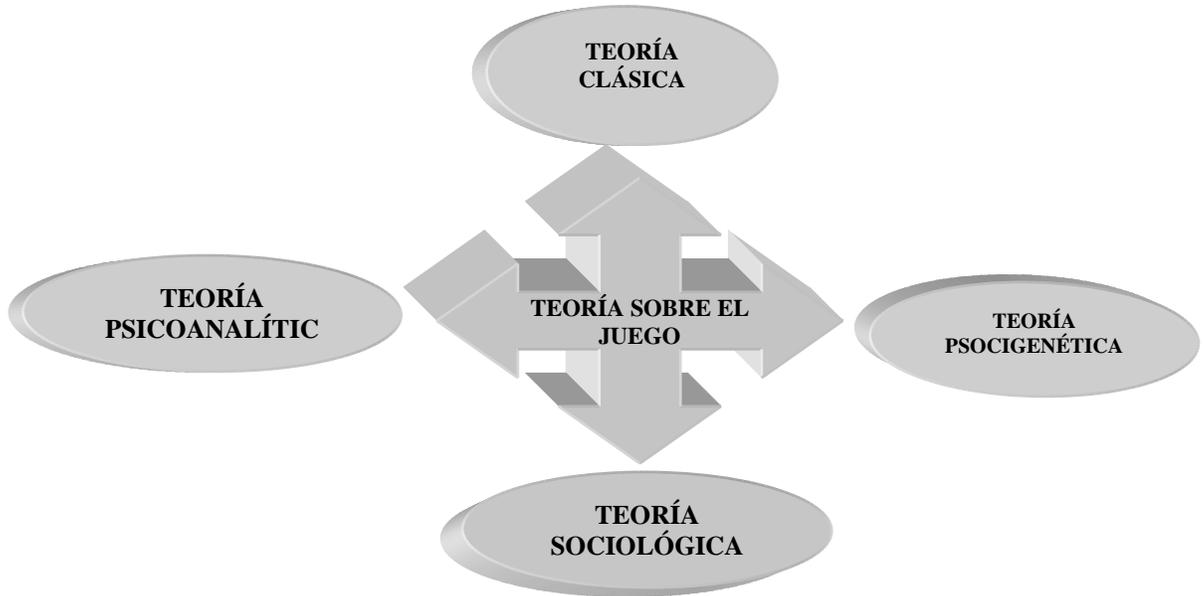


Tabla 2. Teoría sobre el juego.

CONCEPTO	PROPÓSITO
TEORÍAS SOBRE EL JUEGO	QUE EL PROFESOR-ALUMNO CONSOLIDE SU PERCEPCIÓN Y CONCEPTUALIZACION SOBRE EL JUEGO EN RELACIÓN A SU FUNCIÓN DOCENTE PARA QUE ACTUALICE SU POSTURA TEÓRICA Y SU PRÁCTICA EDUCATIVA.
CONTENIDO TEMÁTICO	
TEORÍAS CLÁSICAS	EL JUEGO , JUAN DEL VAL ¿PORQUÉ JUEGA EL NIÑO? , JEAN CHATEAU
TEORÍAS COGNOSCITIVAS	LOS TIPOS DE JUEGO SEGÚN PIAGET , JUAN DEL VAL LA CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS Y SU EVOLUCIÓN A PARTIR DE LA APARICIÓN DEL LENGUAJE”, JEAN PIAGET EL PAPEL DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO. L. S. VYGOTSKY. JUEGO PENSAMIENTO Y LENGUAJE , J. BRUNER
TEORÍAS PSICOANALÍTICAS	JUEGO Y ACTUALIDAD, H.E. ERIKSON ¿QUÉ ES EL JUEGO INFANTIL”
TEORÍAS SOCIOLÓGICAS	EL JUEGO , A. séller EL JUEGO , A. REBOREDO EL JUEGO VIVIENTE , G. WEISZ

KATE DOUGLAS XIGGAN	1856 - 1923	NORTEAMERICANA	FUNDÓ EN ST. FRANCISCO (1880) EL SILVER STREET KINDERGARDEN. INICIO LA FORMACIÓN DE MAESTRAS EN LA COSTA OESTE ESCRIBIÓ <i>KINGERGARDEN</i> PRINCIPALES AND PRACTICES Y LIBROS PARA NIÑOS.
JOHN DEWEY	1959 - 1952	NORTEAMERICANO	APLICÓ EL PRAGMATISMO A LA EDUCACIÓN ABOGÓ POR LA EDUCACIÓN PROGRESIVA. ESCRIBIÓ ESCUELA Y SOCIEDAD.
MARGUET MACMILLAS	1960 - 1931	INGLESA	INICIO EN SU PAÍS EL MOVIMIENTO A FAVOR DE LOS JARDINES INFANTILES. PROMOVIÓ EL APOYO PÚBLICO A LA EDUCACIÓN PREESCOLAR. ESCRIBIÓ NURSERY SCHOOL EDUCATION.
PATTY SMITH HILL	1868 - 1946	NORTEAMERICANA	LIBERÓ EL JARDÍN DE INFANTILES DEL ESQUEMA FROEBELIANO. PRECONIZÓ LA EDUCACIÓN PROGRESIVA EN EL JARDÍN DE INFANTES (1910 – 1930), ASÍ COMO EL USO DE GRANDES BLOQUES, BIBLIOTECAS Y TEST MENTALES. LA IKU (INTERNATIONAL KINDERGARDEN UNIÓN) SE TRANSFORMA EN LA ACEI (ASSOCIATION FOR CHILDHOOD EDUCATION INTERNATIONAL).
MARÍA MONTESORI	1987 - 1952	ITALIANA	DESARROLLO MÉTODOS ESPECIALES PARA NIÑOS DE APRENDIZAJE LENTO. FUNDO LA CASA DE BAMBINI (CASA DE LOS NIÑOS). ELABORÓ EQUIPOS PARA EL ENTRETENIMIENTO SENSORIAL Y EL MÉTODO MONTESORI.
JEAN PIAGET	1896 - 1980	SUIZO	FORMULO LA TEORÍA DE LAS ETAPAS DE LA INTELIGENCIA EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE Y LA ADQUISICIÓN DE CONCEPTOS. PRINCIPAL ESTUDIOSO DEL CAMPO DEL DESARROLLO INTELECTUAL.

ANEXO No 16

Esquema Paradigmas Lúdicos en Educación .3

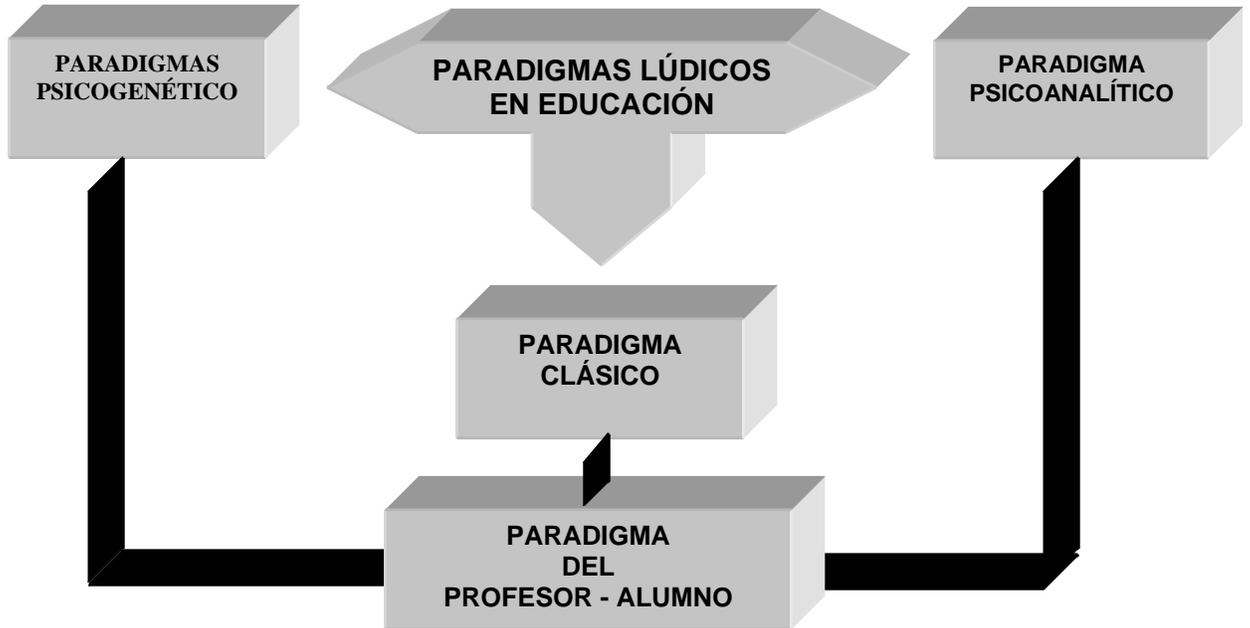


Tabla 3. Paradigmas Lúdicos

CONCEPTO	PROPÓSITO
PARADIGMAS LÚDICOS EN EDUCACIÓN	QUE EL PROFESOR-ALUMNO CONSOLIDE SU PERCEPCIÓN Y CONCEPTUALIZACIÓN SOBRE EL JUEGO EN RELACIÓN A SU FUNCIÓN DOCENTE PARA QUE ACTUALICE SU POSTURA TEÓRICA Y SU PRÁCTICA EDUCATIVA
CONTENIDO TEMÁTICO	
EL JUEGO EN LOS PARADIGMAS CLÁSICOS	LOS ÚTILES DE LA INFANCIA, A. MICHELET EL JUEGO, C. FREINET. <i>EL JUEGO EDUCATIVO, OVIDIO DECROLY Y E. MONCHAP.</i>
EL JUEGO EN EL PARADIGMA PSICOGENÉTICO	LA TEORÍA DE PIAGET Y LA EDUCACIÓN PREESCOLAR, C. KAMIL Y R. DEVRIE COMO EDUCAR LA INTELIGENCIA DEL PREESCOLAR, J. DEL C. GONZÁLEZ. EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA PEDAGÓGICA, ZHUKOVSKAIA. EL JUEGO EN EL CIRCULO INFANTIL V.I. YADHKO Y F.A. SOJIN ESTUDIOS DEL JUEGO COMO MEDIO DE EDUCACIÓN, M ESTEVA
EL JUEGO EN EL PARADIGMA PSICOANALÍTICO	DIMENSIÓN LÚDICA Y GÉNESIS DE LA RELACIÓN, A. PERUCCA. EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN

ANEXO No 17

Esquema El Juego en las Propuestas Institucionales.



Tabla 4 El Juego en las apuestas Institucionales.

CONCEPTO	PROPÓSITO
EL JUEGO EN LAS PROPUESTAS INSTITUCIONALES	QUE EL PROFESOR-ALUMNO CONSOLIDE SU PERCEPCIÓN Y CONCEPTUALIZACIÓN SOBRE EL JUEGO EN RELACIÓN A SU FUNCIÓN DOCENTE PARA QUE ACTUALICE SU POSTURA TEÓRICA Y SU PRÁCTICA EDUCATIVA.
CONTENIDO TEMÁTICO	
EL JUEGO EN EL CURRÍCULUM	EL JUEGO Y EL CURRÍCULO EN PREESCOLAR, C. ROGERS Y KUNICK. EL JUEGO EN EL CURRÍCULO, J. R. MOYLES
APLICACIÓN DEL JUEGO EN EL TRABAJO DOCENTE	VALORES Y PROPÓSITOS DEL JUEGO, M. E. RAMSCY Y BAYLES. EU JUEGO COMO VEHÍCULO PARA EL CRECIMIENTO INTELECTUAL EMOCIONAL, XH. H. WOLFGANG. JUEGO Y TRABAJO, J. R. MOYLES. EL JUEGO A TRAVÉS DEL LENGUAJE, J. R. MOYLES. RESOLUCIÓN DEL PROBLEMAS A TRAVÉS DEL JUEGO, J. R. MOYLES
LA FORMACIÓN DOCENTE	LA FORMACIÓN DOCENTE, J. LEIF Y L. BRUNELLE . ORGANIZACIÓN MEDIANTE LA CONDUCTA DE LA MAESTRA, CH. H. WOLFGANG.
ORGANIZACIÓN ESCOLAR	ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO, L. SELMI Y A. TRURRIRU. PROGRAMA, MODELOS Y CRONOLOGÍA, M. E. RAMSEY Y BAYLES. PROGRAMACIÓN DEL DÍA EN EL JARDÍN DE INFANTES , M.E. RAMSEY Y BAYLES. LA LÚDICO ACTIVA, I. WESPHALEN

ANEXO No 18

Decroly que la Psicología Infantil ha logrado desarrollar enormes avances sobre el juego y su importancia en el desarrollo del niño

Tabla 1. Principales precursores pedagógicos en el contexto. 1

PROCURSORES PEDAGÓGICOS	FECHAS	NACIONALIDAD	OBRA
JUAN AMÓS COMENIO	1592 – 1670	MORAVO	CREÓ SISTEMAS ESCOLARES POR GRADOS, RECONOCIÓ POR PRIMERA VEZ LA NECESIDAD DE EXPERIENCIAS. ESCRIBIÓ ESCUELA DE LA INFANCIA Y ORBISPICUS, EL PRIMER LIBRO LUSTRADO.
JUAN JACQUES ROSSEAU	1712 – 1778	SUIZO FRANCÉS	PRECONIZO LA LIBERTAD Y LA EXPERIENCIA, ASÍ COMO EL DESARROLLO NATURAL DEL NIÑO. ESCRIBIÓ EMILIO.
JEAN-FREDÉRIK	1741 – 1826	FRANCES	CREO EL JARDÍN DE INFANTES CON FINES DE CARIDAD (CRÉCHE). SUBRAYO EL VALOR DE LA EDUCACIÓN MORAL.
JOHANN HEINRICH PESTALOZZI	1746 – 1827	SUIZO ALEMÁN	ADVIRTIÓ LA NECESIDAD DEL PROGRAMA Y ACTIVIDADES, INICIO LA ENSEÑANZA AL AIRE LIBRE. FUNDO LA ESCUELA EXPERIMENTAL EN YVERDUN. ESCRIBIÓ COMO ENSEÑA GERTRUDIS A SUS HIJOS.
ROBERT OWEN	1771 – 1858	INGLES	FUNDO JARDINES INFANTILES PARA NIÑOS DE LAS HILANDERÍAS ESCOCESAS
FRIEDRICH FROEBEL	1782 – 1852	ALEMÁN	PADRE DEL KINDERGARDEN EFECTUÓ 20 DONACIONES DE FONDOS PARA JARDINES INFANTILES. PRECONIZÓ EL JUEGO CON LA MADRE Y EL HIJO. ESCRIBIÓ LA EDUCACIÓN DEL HOMBRE.
ELIZABETH PALMER PEABODY	1804 – 1894	NORTEAMERICANA	FUNDÓ EN BOSTON (1860) UN JARDÍN DE INFANTES PRIVADO. INICIO LA FORMACIÓN DE MAESTRAS PREESCOLARES. ESCRIBIÓ MORAL CULTURE OF INFANCE.
SUSAN BLOW	1843 – 1916	NORTEAMERICANA	FUNDÓ EN ST. LOUIS (1873) EL PRIMER JARDÍN DE INFANTES PUBLICO. INICIO EN EL OESTE (1874) LA FORMACIÓN DE MAESTRAS. TRADUJO AL INGLÉS LA OBRA DE FROEBEL. ESCRIBIÓ EDUCATIONAL ISSUES IN KINDERGARDEN.