



SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD 252

“EL JUEGO COMO UN RECURSO PARA EL
APRENDIZAJE DEL NIÑO DEL PRIMER GRADO
DE EDUCACION ESCOLAR”

ROSALINA DIAZ SANCHEZ

ROSA MARIA RAMIREZ CRUZ

MARIA ELSA BARRON ESTRADA

MARIA DEL CARMEN VALDEZ ALVARADO

T E S I S

PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADA EN EDUCACION BASICA

MAZATLAN, SINALOA, MEXICO, 1992

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

MAZATLAN, SINALOA, 27 DE JULIO DE 19 92

ROSALINA DIAZ SANCHEZ
ROSA MARIA RAMIREZ CRUZ
C. PROFR. (A)
P R E S E N T E : MARIA ELSA BARRON ESTRADA
MARIA DEL CARMEN VALDEZ ALVARADO

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado: "EL JUEGO COMO UN RECURSO PARA EL APRENDIZAJE DEL NIÑO DE PRIMER GRADO DE EDUCACION ESCOLAR".

opción TESIS

A propuesta del Asesor Pedagógico C. Profr. (a) JOSE FERNANDO TORRES COLIO, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentarlo ante el H. Jurado que se le designará al solicitar su examen profesional.



S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL
UNIDAD 252
MAZATLAN

A T E N T A M E N T E

PRESIDENTE DE LA COMISION DE EXAMENES PROFESIONALES DE LA UNIDAD U P N 252

Leonides Hernández Salays
Profr. Leonides Hernández Salays

C.c.p. El Departamento de Titulación de LEPEP.

P R O L O G O

A través de la vida y de la historia de la pedagogía el juego ha tenido diferentes valoraciones ; se ha intentado y se sigue intentando -- descubrir lo que el juego significa para el niño en su desarrollo físico, mental y emocional, tratando de encontrar algo más profundo que el simple hecho de divertirse jugando.

El juego es una forma básica de enfrentamiento con la vida - que se le impone a cada ser humano. No por ello debe considerarse sólo con la mira de lograr un aumento de capacidad que se deba rendir.

El adulto que aún es capaz de comportarse como un niño que - juega, también habrá aprendido a enfrentar todas las situaciones problemáticas de la vida y a defenderse de la excesiva presión que produce la exigencia de mantener un elevado rendimiento.

La vida futura depende de las actividades decisivas que el - niño adopte.

Del apoyo y el esfuerzo que los adultos brinden al niño depende que pueda aprovechar plenamente las posibilidades que el juego le ofrece - para su desarrollo.

No debemos pensar en el juego como un aspecto únicamente de - recreación, sino como un paso más al camino del trabajo, siendo necesario que esto se entienda con toda claridad para que los educadores sepan qué les pueden exigir a los niños.

La importancia del juego en el desarrollo de la personalidad - del niño se pone por encima al comparar niños estimulados por el juego de - - diferentes formas.

En el desarrollo de este trabajo se ofrece una serie y diversidad de aspectos sobre el juego, el juguete, quién lo juega, cómo lo juega y cómo lo debe jugar, para facilitar la enseñanza-aprendizaje del niño en una - forma libre y espontánea.

I N D I C E

	PAGINA
INTRODUCCION -----	1
1. EL JUEGO -----	3
1.1 Concepto de Juego -----	3 ✓
1.2 Antecedentes Históricos. -----	8 ✓
1.3 Importancia del Juego -----	14 ✓
1.4 Los Juguetes <i><L incoordinacia >></i> -----	18 ←
2. EVOLUCION DEL JUEGO -----	19
2.1 Juegos de Ejercicio -----	19
2.1.1 Nivel Sensorio-Motor. -----	19
2.2 Juego Simbólico -----	21
2.2.1 El período preoperatorio -----	21
2.3 Juegos Reglados -----	24
2.3.1 Período de las Operaciones Concretas. -----	24
3. EL JUEGO Y EL PROGRAMA ESCOLAR -----	26
3.1 El Programa Integrado -----	26
3.1.1 Ejercicios de Maduración -----	28
3.1.1.1 Programa Motor -----	28
3.1.1.2 Integración Sensorio-motora -----	34
3.1.1.3 Habilidades Perceptivo-motoras -----	40
3.1.1.4 Formación de Concepto de Espacio y Tiempo -----	41
3.2 El Método Global de Análisis Estructural -----	44
3.3 Juego-Aprendizaje -----	45
3.3.1 Juegos Teatrales -----	45
3.3.2 Expresión Sonora -----	47
3.3.3 Expresión Gráfico Plástica -----	53
3.3.4 Expresión Corporal -----	57
3.3.5 Actividades Tecnológicas -----	59
C O N C L U S I O N E S -----	61
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS -----	64

Programa de Proyecto

ajudar al Programa escolar de 3 en español

Proyecto

I N T R O D U C C I O N

Es ineludible un rompimiento en los niveles de educación -
Preescolar y Primaria en los procedimientos educativos y actitudes generales -
de los profesores de ambos niveles, por lo que es necesaria una interrelación -
en diversos aspectos, para que realmente se logre la formación integral del -
futuro ciudadano.

La elección del tema ; EL JUEGO COMO UN RECURSO PARA EL APRENDI -
ZAJE DEL NIÑO DE PRIMER GRADO DE EDUCACION ESCOLAR, surge al considerar la -
importancia que tiene el investigar cómo a través del juego el niño manifiesta -
todas sus potencialidades; lo cual en un momento dado se podrá utilizar como -
un recurso en su propio aprendizaje.

En el capítulo dos se define el juego según Jean Piaget, se mani -
fiesta su importancia en el desarrollo del niño, así como el tipo de juguete --
que a él le atrae.

En el capítulo tres se expone cómo evoluciona el juego en el niño
y su relación con la teoría del desarrollo de la inteligencia (Piaget).

En el capítulo cuatro se expone la importancia de la integración
de las áreas como técnica de programación didáctica, su estructura, sus objeti -
vos, ubicándose en los ejercicios de maduración, que son la transición de la -
educación preescolar al primer grado de este nivel y que, además representan -
los aprendizajes previos para la lecto-escritura.

Se desarrolla una breve reseña de los métodos, concluyendo con -
el análisis del Método Global de Análisis Estructural, que es el que propone el
programa escolar.

Por último vemos la relación Juego-Aprendizaje mediante las di -
versas expresiones, como: canto, ritmo, dibujo, modelado; actividades agradables
para el niño, con carácter de juego.

Se presentan conclusiones y se ofrecen sugerencias, con el propósito de que esta investigación aporte elementos para el conocimiento de la - - importancia del juego en el primer grado escolar, así como establezca una - - interrelación entre profesores de educación Preescolar y Primaria, fortaleciéndose con la participación de los padres de familia.

Esta investigación toma el conocimiento del desarrollo del juego en las siguientes cuestiones:

- ¿ Cómo es la evolución del juego infantil ?
- ¿ Existe relación entre el juego y el desarrollo del niño ?
- ¿ El juego constituye un factor importante para el aprendizaje del niño ?
- ¿ Se puede establecer una comparación entre los progresos del juego con las - operaciones intelectuales ?

Ahora bien, ¿ Por qué se tomó a Jean Piaget para la fundamentación de este estudio ?, porque es la teoría que nos parece más congruente, ya que - está íntimamente relacionada con su teoría del desarrollo de la inteligencia.

Postula, que los más importantes de todos los procesos orgánicos, son la asimilación y la acomodación y les otorga un sentido amplio dentro de - los que corresponden a la inteligencia.

En el proceso de la operacionalidad de la inteligencia, el pensamiento transforma la información que recibe en una parte del conocimiento por - medio de la asimilación, y el ajuste que se hace al mundo externo de lo asimila do, se realiza por medio de la acomodación.

El desarrollo intelectual se debe a la integración continua, entre asimilación y acomodación. La adaptación inteligente ocurre cuando esta integra ción logra un equilibrio.

Cuando priva la acomodación sobre asimilación, aparece la imita ción; por el contrario cuando predomina la asimilación, cuando el individuo re- laciona la percepción con la inteligencia y la adapta a sus necesidades; esto - es el juego.

CAPITULO I

EL JUEGO

1.1. Concepto del juego.

Definición.- (del latín iocus) acción y efecto de jugar y que a la vez, significa ejercicio recreativo sometido a reglas y en el cual se -- gana o se pierde, (1) pero sin fines utilitarios.

El primer punto que conviene destacar es que, la idea de juego se opone a la de serio, incluso cuando se juega con mucha normalidad, el juego no es serio. Si se vuelve serio deja de ser juego, entendiéndose por juego todo lo que se manifiesta en forma real.

Sin embargo, generalizando el concepto puede decirse, entre -- otras acepciones, que juego es toda actividad corporal del individuo. Así -- cobran vigencia: el juego de azar, que es aquél cuyo resultado no depende de -- la habilidad del jugador, sino del acaso o de la suerte; juego de manos, que -- es la acción de darse palmadas unas personas a otras por diversión, afecto o -- escamoteo y otras suertes que hacen los prestidigitadores, o también hurto di- simulado; juego de niños, modo de proceder con informalidad a la realización -- de una cosa que resulta muy fácil; juegos florales, concurso poético; juego de malabares, ejercicio de lanzar objetos al aire y recogerlos; juegos olímpicos, los que se realizan desde la antigüedad cada cuatro años y que se iniciaran en Olimpia, Grecia en el año 776 a.j.c. según la tradición en honor del Dios Zeus.

En la actualidad se realizan en todos los países del mundo que lo solicite y puedan costearlos; (2) juegos píticos, los que celebran en Delfos en la antigua Grecia en honor de Apolo, en los que se incluían, concursos --

(1) Selecciones del Reader's Digest, Diccionario enciclopédico tomo IV, p. 428.

(2) Idem.

atléticos, carreras de caballos y certámenes musicales, se celebraban al principio, cada ocho años y después cada cuatro.

Así pues, si como juego entendemos cualquier manifestación libre de energía física o psíquica utilizada sin fines utilitarios, bien podemos añadir que en el campo de la educación física es la actividad corporal más natural del niño.

El juego físico es manifestación de impulsos vitales de expresión inmediata y sencilla; y es algo que el niño ejecuta con gusto y espontaneidad, porque proporciona recreo, alternancia de trabajo y reposo, y siempre deberá estar acorde con su edad, su constitución física y sus propios intereses.

El juego, es el grado más elevado del desarrollo del niño porque para él, el juego no es una cosa sin importancia o frívola, sino algo de profunda significación; constituye el pilar donde descansa el contenido principal de la vida del niño que se manifiesta en todas las fases de su evolución como tal y en la posteridad como adulto.

Es una actividad lúdica y libre que realiza el niño y que, a través de él, logra desarrollar su destreza física, adquirir coordinación y fortaleza muscular, agilizar sus sentidos, mejorando la rapidez y viveza de su observación, así como de su retención mental de cuanto se le presenta. Niño que no juega, no se desarrolla bien en todo el sentido de la expresión.

También es importante anotar que el juego es una actividad fundamental que se apoya en la necesidad que tiene el niño de moverse, en sus intereses y estados de ánimo que se manifiesta de una manera espontánea buscando en él satisfacciones internas que lo hacen consciente del placer que siente al realizarlos; lo que permitirá el desarrollo de actitudes mentales infantiles que dará lugar a un impulso de creatividad, de gran valor educativo en la integración de la personalidad en el educando.

.- Teorías del juego.

Existen muchas teorías sobre el juego, entre las que destacan las siguientes:(3)

- 1.- Teoría de Spencer; conocida como energía superflua que dice: que el juego es la descarga agradable y sin finalidad de un exceso de energías.
- 2.- Teoría de Lazarus y Steinthal, adoptaron un punto de vista contrario a Spencer, definen al juego como descanso, basándose en que, con la recreación, es posible equilibrar la fatiga nerviosa de una parte del sistema que trabajó, por otras que han permanecido en descanso.
- 3.- Teoría de K. Croos, notable por sus experiencias sobre el juego comparado entre el niño y los animales jóvenes, sostiene que el juego es un ejercicio de preparación para la vida y cada especie desarrolla mediante él, algunas virtudes específicas.
- 4.- Rafael Chávez en su manual de juegos anota a éste, como la actividad lúdica que contribuye a preparar para hacer y ser en la vida conforme a un ideal.
- 5.- Teoría de Claparade: el juego persigue fines ficticios. El mundo del juego se podría llamar el paraíso del "como sí". El juego traduciría el mundo irreal de las vivencias transformadas, por ejemplo un bastón en caballo, una silla en trinchera. Según esto durante el juego las cosas dejan de ser como son y pasan a ser "como si". Así el niño cuando juega dice: Ahora figura que Tú eres el médico. Ahora figura que . . . todo es "como si".(4)
- 6.- Teoría de Buytendjk : Jugar, es siempre jugar con algo que, a su vez, juega con el jugador. El niño juega en su inocencia y en su libertad sin finalidad alguna, empujado por impulsos interiores que buscan desahogarse, el niño no busca ganancia, ni vanagloria, simplemente juega sin intención alguna.(5)

(3) Francisco Secadas Marcos, "Las definiciones del juego" Revista Española De Pedagogía No.142, México: p. 16-33.

(4) Idem

(5) Idem

- 7.- Teoría de Huizinga: hizo un libro fundamental, "Hombre que juega" (homo- ludens), de un alcance mucho más amplio que el juego infantil. El artista que realiza su obra juega; el hombre que se divierte juega; todos tenemos momentos lúdricos o capítulos enteros de nuestra vida teñidos de alegría y bienestar. Para Huizinga la componente lúdrica lleva mensajes espirituales, alegres, divertidos, que tiñen nuestra conducta de un color optimista y le da encanto para seguir viviendo.(6)
- 8.- Piaget concibe el juego como una actividad que tiene su finalidad en ella misma, y que por tanto se apropia de los objetos exteriores y de sus relaciones, engranándolas funcionalmente dentro de una cadena de repeticiones que se autoalimenta por el placer de la función. La realidad es remoldeable en términos de juego para acoplarse a las necesidades del niño. (7)
- La Teoría Psicogenética, ve en el juego a la vez, la expresión y la condición del desarrollo del niño. A cada etapa está indisolublemente vinculado cierto tipo de juego, y si bien puede comprobarse de una sociedad a otra y de un individuo a otro modificaciones del ritmo o de la edad de aparición de los juegos, la sucesión es la misma para todos. El juego constituye un verdadero revelador de la evolución mental del niño. (8)
- 9.- Teoría Psicoanalítica freudiana, "el juego puede emparentarse a otras actividades fantasmáticas del niño, y más particularmente al sueño. La función esencial del juego resulta ser entonces la reducción de las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos; pero, a diferencia del sueño, el juego se basa en una transacción permanente entre las pulsiones y las reglas, entre lo imaginario y lo real. (9)
- 10.- Vygotski considera al juego como una forma particular de acción y una preocupación permanente en su trabajo es explicar qué es lo que mueve al individuo a actuar. Juego ; "espacio" por y en el que el niño se desarrolla y aprende.(10)

(7) Idem.

(8) U.P.N. El niño: Aprendizaje y Desarrollo. 2 ed. P. 147.

(9) Ibidem U.P.N., P. 148.

(10) Ibidem, U.P.N. P.153.

Todas estas teorías coinciden en afirmar que el juego es una actividad lúdica de provecho en el futuro y de descanso en el organismo del individuo.

No debemos confundir el juego con el trabajo; el primero no reditúa beneficio económico como en el caso del segundo, pues el que trabaja lo hace con el objeto de obtener una utilidad del esfuerzo realizado; por ejemplo el que cobra por jugar beisbol, futbol o basquetbol, de hecho transforma en trabajo lo que debía ser un juego, es decir, profesionaliza el juego.

Por lo anterior quizá no sea tan aventurado afirmar, que toda actividad a realizar en la escuela primaria debe ser un juego, ya que en ninguna actividad que el niño ejecuta para su educación lo hace con un fin que le proporciona dinero, quizá pueda ser esto, pero a largo plazo. Así por ejemplo cuando el niño realiza un trabajo manual, para él esa actividad guiada por el maestro será un juego, por la diversidad de material que manipula en la confección de su trabajo, y, la única utilidad que obtendrá será la de que con él seguirá jugando o le servirá como elemento decorativo en su hogar.

De esta manera podríamos concluir afirmando que el juego es una actividad o ejercicio que se realiza como diversión y entretenimiento sin ningún fin utilitario, una actividad expulsora y agradable de la abundancia de energía, que nos ayuda a prepararnos en la vida conforme a nuestras aspiraciones.

Asimismo podríamos afirmar que el juego es una forma universal para regular la máquina humana, y esto es tan importante para el hombre del negocio, como para el académico o investigador; el juego es una de las formas más espectaculares que tiene el hombre para regular su conducta.

También se considera al juego como un importante fenómeno social, pues mientras jugamos conocemos a nuestros semejantes y nos familiarizamos con sus debilidades, peculiaridades y con sus rasgos característicos.

Por último, es importante anotar que el juego del niño es voluntario. Esa voluntad del niño en jugar como quiere y cuando lo desee, va perdiendo autonomía conforme va creciendo; esto quiere decir que conforme se desarrolla se va interesando en fines utilitarios. El juego infantil va modificándose por el juego dirigido, predeportivo y finalmente por el deportivo.

Es este proceso donde el maestro deberá dirigir el juego dando órdenes en forma disimulada o en caso contrario perderá su carácter de juego infantil espontáneo y libre para tornarse en algo "grave" o "tenso" con lo que dejará de ser juego.

1.2 Antecedentes históricos:

El juego es más antiguo que la cultura, así empieza el ensayo "Homo ludens" de John Huizinga; en él demuestra que el juego está en la base de todo lo que se produce en el mundo. Por su parte Roger Caillois, en su libro, "Los juegos y los hombres", manifiesta: si verdaderamente el juego es una actividad primordial de civilización no puede ser que sus significaciones secundarias no sean instructivas.

Henry D. Edgren y Joseph J. Gruber, en su libro "juegos escolares" dice: "los juegos han sido una parte de toda cultura conocida en la historia del hombre y reflejan los ideales y valores de su cultura. Los juegos han representado y pueden y deben representar una parte vital en el crecimiento y desarrollo de los niños".

En otro apartado escriben "vivir es aprender y crecer es aprender".

Estos autores piensan que los juegos pueden proporcionar los medios para llevar a efecto muchas de las tareas importantes para el niño, desde el primer año hasta el último de secundaria.

El juego tuvo sus orígenes desde la aparición de la humanidad y con toda seguridad se podría decir que la civilización no ha agregado ninguna característica esencial que devíe la significación de juego.

Los psicólogos, pedagogos y fisiólogos, a través de todos los - tiempos se han dedicado a experimentar, observar y tratar el juego de los ani - males y los niños pugnando por determinar la naturaleza y significación de esa acción, para asignarle su lugar dentro de las actividades que desarrollan en - su vida.

Algunos educadores de Francia y Alemania de fines de siglo XVIII y principios del XIX, observaron que los niños son seres activos que alcanzan - su máximo de felicidad cuando se les permite moverse libremente, esos educado - res creían que los niños necesitan movimiento y pensaban que si se coartaba esa necesidad, demostraría menos capacidad de aprendizaje.

El maestro que haya observado el comportamiento de los niños en - la escuela, seguramente habrá concluido en que particularmente los más pequeños gustan del juego, así como también que muchos maestros no practican esta acti - vidad en el proceso enseñanza-aprendizaje, pensando que con esa actitud el niño se mantiene quieto, sin movimiento y consideran que de esa manera sus niños - serán capaces de asimilar los objetivos de aprendizaje.

Los datos de algunos investigadores indican que la inmovilidad no garantiza un óptimo aprendizaje intelectual.

A fines de 1960, algunos psicólogos noruegos experimentaron que - si se confinaba durante un período prolongando a niños acostumbrados a la acti - vidad, progresivamente respondían menos a pruebas de inteligencia.

Los pedagogos han llegado a la determinación por sus observacio - nes, de que existen varios tipos de aprendizaje infantil. Algunos educandos -- aprenden mejor tomando de una manera pasiva lo que sus profesores les ofrecen; - mientras que otros dan su máximo rendimiento si pueden estar físicamente activos mientras aprenden.

Por lo descrito anteriormente podemos concluir diciendo que con - el juego bien intencionado hasta el niño más pasivo se verá involucrado en el -

proceso enseñanza aprendizaje y el nivel de lo que aprenda será óptimo. -

Existe una clara relación entre los juegos de los niños y la inteligencia, y queda demostrado por el uso de juegos en las escuelas primarias y secundarias.

Por ejemplo; un erudito en la materia ha manifestado últimamente- que los niños norteamericanos combinan cada vez más en sus juegos la inteligencia y estrategia.

Los niños de todas las civilizaciones por lo general incorporan - en sus juegos actividades que le serán de utilidad cuando sean adultos.

Existen otros que por su condición social se dedican a sus juegos bruscos y otros menos vigorosos.

Un estudio que se llevó a efecto en Noruega recientemente, descu-brió que en la primera infancia los niños más capacitados físicamente eran los peores estudiantes, mientras que los niños con menos condiciones físicas aprendían a leer antes que los primeros y pasaban más tiempo entre sus libros durante los primeros años de la escuela primaria.

Otro descubrimiento de este estudio fué el de que en los últimos - años de infancia, los niños con óptimas condiciones físicas resultaban los mejores estudiantes. Los investigadores sostuvieron la hipótesis de que conforme - los juegos se volvían más complejos al término de la infancia, por adoptar ciertas estrategias y normas más difíciles, los niños más inteligentes eran quienes los jugaban.

Los datos recabados en este estudio sugieren que se pueda crear - una división en los niños que juegan y se capacitan físicamente y aquellos que se retiran de toda actividad lúdica y ejercitan su inteligencia de una manera - pasiva. Los problemas de este orden, aunque necesitan que se les investigue más, ya han aportado valiosos datos que apoyan la inclusión en las escuelas de vigo-rosos juegos instructivos, los cuales combinen la oportunidad de adquirir - -

capacidad física con la de aprender habilidades académicas y ejercitar la capacidad intelectual. (11)

El juego se convierte así en una actividad aparte de lúdica y formadora, en educadora ; al decir educadora quizá parezca a algunos muy aventurado, pero tomemos como ejemplo, el juego del "escondite", éste enseña a observar el terreno, a maniobrar entre los distintos objetos que rodean al niño, a distinguir un objeto de otro y principalmente a vincularse con sus compañeros. Asimismo a través del juego, mide el niño sus fuerzas y las compara con las ajenas y también sin darse cuenta se adiestra para la vida futura.

Como vemos, el juego y el aprendizaje se hallan estrechamente vinculados, porque el niño aprende sin mucho esfuerzo y con una felicidad desbordante.

"Los que hayan observado a los niños durante sus juegos, saben perfectamente cuán en serio lo toman, lo que es natural si tenemos en cuenta lo mucho que han de aprender de sus compañeros y de sí mismos". (12)

Generalidades sobre el juego.

Por todos es conocido que los niños saben jugar y más aún se tiene conciencia de que en las fases de su desarrollo el juego es parte importante de su vida.

El niño que no juega, cuando sea adulto querrá jugar como si no hubiera crecido.

Además el juego fecundo que se desarrolla en la niñez es sin duda alguna la mejor base para una adultez sana, y, por otro lado la oportunidad al niño de convivir con sus semejantes, conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo de las cosas que lo rodean.

(11) Martha Boz de Zuzek "El juego y su valor educativo". P. 73.

(12) Bárbara J. Taylor, Cómo formar la personalidad del niño. Ed. CEAC. S.A. 1983, p. 215

Todos sabemos, porque es nuestro cotidiano hacer, que el tiempo escolar se divide en períodos de trabajo y de recreo, algo así como educación y descanso; mal empezamos, pues la educación ha de ser un juego y el juego - debe ser educativo.

De acuerdo con una de las concepciones dadas sobre el juego en relación a que se considera como una actividad sin fines utilitarios, no podemos dividir nuestras vidas en períodos de trabajo y juego con una contraposición, pues todo lo que se contraponga al juego, a la larga significará batalla perdida, al menos en el área infantil.

De ahí lo imprescindible de realizar las tareas escolares mediante la diversidad de juegos que abundan en la actualidad, siendo preocupación del maestro escoger los más acordes con las condiciones físicas e intereses de sus alumnos, con la idea de que encuentran gran satisfacción y estímulo al practicarlos. Además deberán ser juegos sanos que den vigor, que sean recreativos y alegres para el logro de lo que se proponga.

El factor primordial para la obtención de éxito al dirigir un juego es ser un guía enérgico y entusiasta; los alumnos invariablemente reflejarán la actitud del guía, es decir, si el maestro es entusiasta los niños también lo serán y si es apático, también esa actitud será imitada por los participantes. El entusiasmo es contagioso, por lo que no se podrá recibir si no existe.

Una demostración práctica del juego debe ser con base en la manera que el maestro considere que ha de resultar divertido; será muy necesario e importante para los participantes.

La confianza es otro elemento esencial para dirigir satisfactoriamente un juego; ésta surge del trato que dé el profesor a sus alumnos y del perfecto conocimiento de los juegos que han de practicarse. La preparación cuidadosa y apropiada de un juego, es un paso determinante para conseguir confianza en los niños.

También es de suma importancia tener dominio de las reglas del juego para poder desarrollar en los niños la confianza, la seguridad y el equilibrio; en caso contrario el niño perderá el deseo de continuar jugando por carecer de los aspectos psíquicos mencionados anteriormente. El juego puede considerarse como la mejor actividad por medio de la cual un niño se familiariza con sus maestros.

Aunque el término juego nos parezca de fácil ejecución, siempre será importante tener en cuenta que la improvisación nos lleva al fracaso, por lo que debemos seguir las indicaciones siguientes para una dirección eficaz del juego;

- 1o. Planificar el juego y adaptarlo a la consecución de los objetivos.
- 2o. Tener todo lo necesario listo y disponible.
- 3o. Antes de empezar a explicar el juego y su mecánica, se coloca a los alumnos en una posición apropiada, de manera que todos escuchen y observen al maestro.
- 4o. Seleccione y enseñe únicamente lo más esencial de cada juego, para ponerlo en práctica rápidamente.
- 5o. Durante el curso del juego haga el mínimo de correcciones de los errores y jugadas. Espere para corregir la fase de los comentarios.
- 6o. Pare el juego antes de que el interés empiece a desvanecerse.
- 7o. Ríase junto con los niños y no demuestre fastidio.
- 8o. Planee junto con los niños los futuros juegos, haga caso de sus ideas y permítales dirigir.
- 9o. Aplique cualquier regla que considere de seguridad.
- 10o. Adapte y modifique los juegos según la fuerza y habilidades.

1.3 Importancia del Juego.

El juego y sus manifestaciones constituyen uno de los campos más interesantes de la ciencia educativa, que nos permite valernos de esa actividad, conocer y estudiar las expresiones lúdicas y las manifestaciones anímicas que caracterizan el desenvolvimiento del niño.

No nos debe extrañar y menos debemos poner en duda cuán grande es la atracción que ejerce el juego en la Humanidad, que a fin de cuentas siempre se esfuerza para sortear riesgos y eliminar diferencias, en las más diversas culturas y a través de todas las generaciones los hombres juegan para aprender, medirse, compararse o solamente para divertirse.

Lo importante del juego estriba primordialmente en que el maestro con su iniciativa sepa seleccionar los juegos más idóneos para adaptarlos a sus necesidades académicas.

El profesor, para llegar a una meta previamente trazada deberá tener siempre presente que no debe imponer un juego al azar sino tomar muy en cuenta los intereses y las habilidades del niño. Para esto es necesario verlo jugar y luego buscar los juegos que serán adaptables en su proceso de socialización y que mayor similitud tenga con los que el niño desee realmente jugar.

El juego en el niño es una actividad tan vital que resultarían aburridas e ineficaces las actividades escolares si no se utilizaran como un medio de educación o para motivar la enseñanza.

El niño lo transforma todo en juego; su trabajo escolar, el tomar sus alimentos, hasta su propia existencia, constituyendo de este modo el elemento principal de su felicidad presente. El juego es indiscutiblemente un estimulante maravilloso por medio del cual el niño resulta hábil, perspicaz, ligero, diestro, rápido y fuerte alcanzando en todo ello en forma placentera. Aprende además a crear, de acuerdo a sus gustos y deseos. Se puede afirmar

que el juego llega a ser el trabajo del niño con su peculiar actitud.

No se debe subestimar el valor que tiene el juego para la formación de la personalidad, pues todo lo que los niños aprenden en este sentido al igual que los conocimientos, habilidades y actitudes los utilizarán en el futuro.

Algunos adultos menosprecian el juego aduciendo que éste no proporciona ninguna actividad económica. Ciertamente que los niños a través de sus juegos no producen algo que contribuya al sostén de la familia; pero lo que no se llega a comprender en su totalidad son los beneficios que los juegos reportan para su vida futura y que son incalculables.

Muy acertada encontramos la frase: Para que los niños se puedan defender en la vida deben aprender mucho. Pero cuán grande es la equivocación de algunos adultos que por ello consideran un deber obligar a los niños a realizar ocupaciones que reditúen alguna utilidad monetaria, que por lo general son actividades que de ninguna manera son adecuadas a su edad ni a su grado evolutivo.

Fácil es encontrar a un padre que da indicaciones a su hijo para que lea algo instructivo en lugar de corretear por ahí con los amiguitos, o a la advertencia de abandonar al acto el juego en la arena o con las muñecas aduciendo: "ya eres grande para eso".

Tampoco es difícil escuchar de un padre de familia: "te cambiaré de escuela porque el maestro que tienes en puro jugar se pasa el día"; pero hagamos una reflexión; si ese padre de familia comprendiera cabalmente que el juego es anticipo de las ocupaciones serias de la vida, si supiera valorarlo como una actividad lúdica adaptable a la labor académica y asimismo reconociera el esfuerzo del maestro para facilitar y motivar el aprendizaje, otra opinión daría de los profesores que en un puro juego se la pasan.

Por esta razón, es necesario sensibilizar a los adultos sobre la importancia del juego como un reforzador en la enseñanza y que no existe contradicción alguna entre jugar y aprender.

La buena disposición de los adultos frente al juego, basada en el justo aprecio de su valor, es una de las condiciones más importantes para que los niños puedan aprovechar al máximo los beneficios del juego, pues las posibilidades de aprender que tienen los niños dependen de las oportunidades que se les ofrezca.

El niño en edad escolar necesita jugar; esa necesidad el maestro deberá aprovecharla creando o adaptando juegos para los objetivos programáticos.

El niño, jugando, aprende a hacer algo que tiene su fin en sí mismo, pero cumple también un sin-número de objetivos, como; la obtención de agilidad física, de sus sentidos, de sus representaciones y de su pensamiento; adquiere experiencia de las cosas que toma con las manos y del medio en el que juega, aprende el sentido de cooperación con sus semejantes y también en el juego encuentra la satisfacción de los deseos que la vida le niega.

Importante es saber que quien se esfuerza por introducir un juego infantil en todo momento nada más que con fines educacionales, demuestra no comprender la esencia misma de toda actividad lúdica, por lo que el educador, con su ingenio, sabrá alternar juegos con fines educativos y recreativos.

El resultado en los juegos con frecuencia no está en proporción alguna con el empleo de fuerza y tiempo que se requiere; a menudo no se busca el éxito por el camino más corto, sino precisamente por el más largo y complicado que es realmente lo esencial. Por ejemplo: se le enseña al niño como debe colocar los cubos para obtener una construcción firme; pero si el niño no hace caso de las indicaciones del maestro y trata una y otra vez de erigir su edificio sobre una pelota y sólo después de un prolongado esfuerzo abandona la pelota y busca otra base para su trabajo, entonces habrá aprendido por su experiencia.

Derrochar tiempo, esfuerzo y material es parte del juego y constituye una condición previa para la adquisición de valiosas y duraderas experiencias.

Con lo anteriormente dicho se deduce que debemos intervenir en

el juego infantil con la mayor prudencia posible.

La libertad proporciona al niño que juega, una intensa sensación de vitalidad, por el hecho de que al jugar se deja guiar por su propia necesidad. Quien dirija las cosas jugando será cautivada por ellas de una manera muy especial; las aprenderá de manera diferente a cuando reflexiona acerca de cada paso que debe dar.

Por la libre elección de la actividad lúdica a la que uno desea entregarse, se pueden poner en acción todas las fuerzas que no nos da -- por emplear en el trabajo.

El juego beneficia también al trabajo y es una condición decisiva para la preservación de la salud; pero además nunca se debe olvidar que "ofrece al ser humano la posibilidad de evolucionar en un espacio de libertad". (13)

El juego en el niño sano es una necesidad elemental, es algo indispensable por la caracterización del niño que gusta del movimiento o del que se siente placer al estar siempre activo.

Nuestro deber más importante como educadores consiste en no frenar ese deseo de jugar; al contrario, ofrecerles las oportunidades más adecuadas para satisfacerlo.

Así por ejemplo; los niños más pequeños gustan de jugar arrastrando sus juguetes detrás de sí, corren de un lado para otro sin ningún objetivo; los niños un poco mayores persiguen propósitos determinados como querer construir una torre alta, ganar una competencia o trepar por una escalera hasta el último peldaño, de modo que para ellos no sólo es importante la actividad en sí misma, sino también el resultado, el rendimiento obtenido.

De ahí que se pueda afirmar que las tareas lúdicas que a los niños se proponga, correspondan a sus propias necesidades y a su edad cronológica.

(13) Ibidem, Bárbara I. Taylor, P. 225.

Para los niños las tareas de juego son obligatorias solamente mientras ellos sientan deseos de realizarlas; si no es así es causa de fobia - y si se les obliga a realizarlos lo harán con desgano y desatino.

1.4 Los Juguetes.

Para el niño todo es juguete. Los que se compran en las tiendas, objetos caseros o algunas otras cosas que para el adulto son inservibles. Los materiales para moldear (arena, barro, pintura, masa etc.)

Un juguete no tiene que ser caro para ser bueno, tampoco es necesario que sean muchos; pero si, que sean fuertes, seguros y adecuados a la edad de los niños. Si bien cada juguete tiene una forma para usarse, el niño lo utiliza de acuerdo a su imaginación no sin antes conocer su estructura, esto es saber como está formado.

Además es importante considerar que al niño le agrada construir sus propios juguetes, lo cual es conveniente aprovechar para favorecer su imaginación y creatividad.

Por otra parte cabe mencionar que en el primer grado de edad escolar niños y niñas utilicen los mismos juguetes ya que comparten intereses comunes en sus juegos por lo que las actividades deben programarse indistintamente para ambos sexos.

C A P I T U L O II

EVOLUCION DEL JUEGO

Para poder introducir en el juego en el aula es necesario conocer el proceso de su evolución, para adecuar las actividades a la satisfacción de sus diferentes etapas.

2.1 Juegos de Ejercicio.

Hasta los dos años aproximadamente, el juego es eminentemente sensorio-motor y son sus experiencias asimiladas las que le permiten realizarlo; consisten en movimientos muy sencillos, como los de extender y recoger los brazos o las piernas, tocar objetos, imprimirles balanceos, producir ruidos o sonidos.

2.1.1 Nivel Sensorio-Motor.

Comprende desde el nacimiento hasta los dos años aproximadamente, es el de la inteligencia sensoriomotriz anterior al lenguaje y el pensamiento propiamente dicho. Este nivel comprende seis estadios entre el nacimiento y los dos años:

a) 0 a 1 mes aproximadamente. Uso de los reflejos de succión y el reflejo palmar. Primeras respuestas al medio, parpadeo, gritos, agitación de piernas y brazos, percepción de la luz y sonidos fuertes.

b) 1 a 4 meses. Se constituyen los primeros hábitos, la visión succión, audición y la presión le aportan reacciones circulares primarias o conductas cognoscitivas.

c) 4 a 8 meses. Coordinación entre la visión y la aprehensión.

Principio de diferenciación entre el fin y el medio.

Estimulan tres nuevos procesos de la conducta humana: La imitación, el juego y el efecto.

- NO. 20
- d) De los ocho a los doce meses. Comienzo de la búsqueda del objeto + desaparecido. (Pero sin coordinación de los desplazamientos y localizaciones sucesivas).
 - e) De los 11-12 meses, hasta los 18 meses. Conducta del soporte. Búsqueda de medios nuevos por diferenciación de los esquemas conocidos.
 - f) De los 18 a los 24 meses. Los esquemas sensorio-motores se hacen susceptibles a nuevas combinaciones y a interiorizaciones que hacen posible la comprensión inmediata en ciertas situaciones. Transición de una serie ininterrumpida de asimilaciones sensorio-motoras y el período preoperativo.

Al coordinarse diferentes movimientos y percepciones se forman nuevos esquemas de mayor amplitud. El niño incorpora las novedades procedentes del mundo exterior a sus esquemas (Podemos llamarlos esquemas de asimilación.)

Estos esquemas constituyen una estructura cognitiva elemental. Durante este período sensoriomotriz todo lo sentido y percibido se asimilará a la actividad infantil.

El mismo cuerpo infantil no está dissociado del mundo exterior, razón por la cual Piaget habla de un egocentrismo integral. En posteriores coordinaciones se fundamentará las principales categorías de todo conocimiento: categoría de objeto, espacio, tiempo y casualidad, lo que permitirá objetivar el mundo exterior con respecto al propio cuerpo. Como criterio de objetivización o exteriorización del mundo (inicio de una descentración respecto al yo), Piaget subraya el hecho del que niño busca un objeto desaparecido de su vista mientras que los primeros meses dejaba de interesarse del objeto en cuanto escapaba de su radio de percepción. Hasta el final del primer año, el niño no será capaz de considerar un objeto como un algo independiente de su propio movimiento y sabrá además, seguir los desplazamientos de éste objeto en el espacio, se puede volver para alcanzar un objeto, utilizar objetos como soporte para conseguir sus objetivos o para cambiar la posición de un objeto determinado.

ser; un aspecto : el color una parte visible del objeto semioculto, un antece-
dente temporal o un resultado casual.

El pensamiento del niño es inicialmente subjetivo. Piaget habla de un egocentrismo intelectual dentro del período preoperatorio, donde el niño sigue aferrado a sus percepciones que todavía no sabe relacionar entre sí para prescindir de su propio punto de vista.

Piaget habla de preoperatividad al hablar del pensamiento irre-
versible en el niño, donde él presta atención a lo que ve y oye a medida que se efectúa la acción o se suceden las percepciones, sin poder dar marcha atrás, -- por ejemplo: el niño es incapaz de comprender que existe la misma cantidad de líquido cuando se vacía de un recipiente lleno a otro de doble dimensión o más estrecho, sólo se fija en un aspecto; el líquido bajó o se elevó del nivel con-
ceptuando que es más o menos la cantidad de líquido.

Otra manifestación de las características del pensamiento del niño en este período, es considerar que dos conjuntos de botones de la misma cantidad de acuerdo a su situación paralela y próximo uno al otro, se altera la cantidad si se ordenan los conjuntos en forma diferente, por ejemplo: si se des-
plaza una de las hileras, indicará que en esta habrá mayor número de botones.

Según J. Piaget, para el niño que está en este período es difí-
cil comprender dos ideas al mismo tiempo, por ejemplo: si ve un vehículo en mo-
vimiento y éste echa humo, estas dos acciones las relaciona como movimiento, no establece causa ni efecto.

Otros aspectos del pensamiento preoperatorio son: el realismo, que es la confusión entre él yo (mundo interno) y él no-yo, (mundo externo) si se manifiesta en la creencia que el niño tiene de que existe todo aquello en lo que él piensa.

El animismo que consiste en atribuir movimiento intención a --
las cosas, es decir, darles vida, por ejemplo: si un niño tropieza con una --
silla accidentalmente, el niño ve que la silla es la causa de su accidente y le

adjudica la culpa por la asociación de suceso, para él la silla se interpuso - en su camino. El "artificialismo", es la creencia que el niño tiene de que las cosas existentes, incluso el universo mismo, han sido fabricadas por el hombre atribuyéndole a su padre esta característica creadora, por la imágen que se - forma entre quienes ejercen influencia sobre él.

Es conveniente señalar, que poco a poco, el pensamiento del - niño va teniendo mayor acomodación al integrarse a sus esquemas ya formados, - los hechos nuevos a los que se enfrenta, reduciendo así su egocentrismo, apareciendo el pensamiento intuitivo que es una conciencia rudimentaria de las rela - ciones. La intuición se basa en la interiorización de lo que percibe y de las - imágenes que se hayan formado sus esquemas que son aún prelógicos, es el len - guaje, lo que en gran parte contribuirá al niño a adquirir una progresiva inte - gración en la continuidad de su desarrollo.

En el segundo año del niño, aparecerán en él un conjunto de - conductas que implican la evocación representativa de un objeto o de un aconte - cimiento ausente y en consecuencia, se establece la construcción o el empleo - de significantes diferenciados, éstos son:

La imitación diferida (La imitación que se realiza en ausen -
cia del modelo)

El juego simbólico.

El dibujo o imágen gráfica.

La imágen mental.

La memoria y la estructura de los recuerdos-imágenes.

El lenguaje.

Estas combinaciones simbólicas permiten al niño de este perío - do, reproducir y prolongar la relación de su pensamiento con sus acciones o -

98074

medios de expresión y no con un fin en sí mismo.

Por su importancia en esta investigación presentamos la función semiótica o simbólica de una manera más amplia para su mejor interpretación.

2.3 Juegos reglados.

El juego reglado es característico del tercer estadio (de 6 ó 7 años a 11 ó 12 años), como su nombre lo indica es el juego de reglas, surgiendo éstas cuando el niño introduce a un compañero en sus simbolizaciones.

Estos juegos se transmiten socialmente de niño y aumenta en importancia con el progreso de su vida social al pasar del período preoperatorio al de las operaciones concretas.

2.3.1 Período de las Operaciones Concretas.

El período de las operaciones del pensamiento es la unidad funcional que enlaza en un todo las reacciones cognoscitivas, lúdicas, afectivas, sociales y morales. Se asiste a un gran desarrollo de un proceso de conjunto de socialización y objetivación del pensamiento.

Mediante un sistema de operaciones concretas, Piaget habla de estructuras de agrupamientos, el niño puede liberarse de los sucesivos aspectos del pensamiento como la percepción egocéntrica para ser capaz de coordinar diversos puntos de vista y sacar sus propias conclusiones. Pero las operaciones del pensamiento en este período son concretas a medida de alcanzar una realidad susceptible de ser manipulada, todavía no puede razonar fundándose en enunciados puramente verbales y mucho menos sobre hipótesis, esta capacidad de razonamiento la adquirirá en el estadio inmediato del pensamiento formal durante la adolescencia.

En este período, el niño no se limita a un cúmulo de informaciones, sino que la relaciona entre sí y mediante la confrontación de los

enunciados verbales de diferentes personas, adquiere conciencia de su propio pensamiento respecto a los otros, corrige el suyo (acomodación) y asimila el ajeno. El pensamiento del niño se objetiva en gran parte gracias al intercambio social. Piaget habla de una evolución de la conducta en el sentido de la cooperación analiza el cambio en el juego, en las actividades de grupo y en las relaciones verbales en el que el lenguaje llamado monólogo colectivo, se transforma en diálogo o en una auténtica discusión.

La afectividad, primero centrada sobre los complejos familiares, amplía su gama a medida de la multiplicación de las relaciones sociales; los sentimientos morales unidos primero a una autoridad sagrada, evolucionan en el sentido del respeto mutuo.

El pensamiento infantil avanza todavía muy paso a paso, razona únicamente sobre lo realmente dado, por tanto en sus previsiones es limitado y el equilibrio es aún relativamente poco estable, se le puede llamar a este período como de organización de preparación para las construcciones de las operaciones formales.

C A P I T U L O III

EL JUEGO Y EL PROGRAMA ESCOLAR

3.1 El Programa Integrado.

El ingreso a la escuela no debe significar una ruptura en el proceso de desarrollo, y sustituir el ambiente lúdico del niño (preescolar o familiar) por un ambiente formal, sino entenderse como una etapa de transición y tratar de respetar las características infantiles.

El programa de primer grado se basa en la integración de la enseñanza como técnica de programación didáctica, en ella se presenta al alumno, la realidad, las cosas, los hechos, como se presentan en la naturaleza, en una interrelación unificada de los diferentes campos de la realidad que el niño debe conocer. En esta forma de organización de los contenidos no se determinan límites o divisiones entre las áreas del conocimiento, pues todas tienen la misma importancia en el desarrollo del niño.

Con base en la naturaleza del conocimiento humano y del proceso de aprendizaje, se trata de unificar, de reunir, todas las cuestiones en torno a un mundo común, que dé significado a todo lo demás, buscar la forma de dar una estructura orgánica a los contenidos, a los objetivos de aprendizaje y a las actividades del programa escolar.

La integración se da por tanto en la estructura lógica del conocimiento, presentando como el contenido de un programa de estudio, así como la estructura psicológica de quien aprende.

El éxito de una metodología de enseñanza radica fundamentalmente en tomar en cuenta, la naturaleza del educando, en la integración de las áreas del programa, en las características básicas del niño, que han sido pauta en su estructuración.

Una de las principales características del niño que

ingresa al primer grado, es su pensamiento sincrético, es decir, una percepción global de los hechos y de los objetos que él capta como un todo unificado, el niño de esta edad está en posibilidad de desarrollar un pensamiento analítico - si lo desarrollamos adecuadamente durante el proceso enseñanza-aprendizaje; su mentalidad está completamente abierta a los conocimientos, tiene sus propios -- conceptos, aunque aún no los proyecta al futuro, vive el presente. Vive intensa mente las experiencias y se le facilita la repetición de las mismas, debido a - que el funcionamiento sensorial está íntimamente relacionado a los movimientos- y al control de su cuerpo.

El programa integrado nace como una respuesta a las necesida- des de mejorar la organización didáctica de los contenidos educativos, se basa en la naturaleza de la ciencia y el nivel sociocultural en que se desarrolla, - pero más en la naturaleza del educando, en sus necesidades e intereses.

Los objetivos del programa integrado de primer grado son:

- Que el niño disfrute el aprendizaje a través de las actividades y formación de grupos pequeños.
- Participe con seguridad y autonomía en la realización de las actividades cor- diales.
- Exprese sus opiniones, sentimientos o propuestas.
- Coordine sus actividades motoras, gruesas y finas, perceptuales de espacio y - tiempo.
- Organice la información que recibe manejando conceptos sencillos, operaciones matemáticas, proceso de lectura, escritura y la expresión oral y corporal.
- Comprenda y practique las normas elementales de seguridad, higiene, conviven- cia y trabajo.
- Manifieste individual y colectivamente su creatividad e imaginación.

El programa se estructura en ocho unidades de trabajo - de acuerdo a los meses efectivos, y cada una de ellas consta de cuatro partes- o módulos correspondientes a una semana de clase; en el programa aparece el - núcleo integrador de la unidad y el núcleo integrador del módulo que mantienen entre sí una relación de dependencia.

Las primeras siete unidades ubican al alumno en el espacio a través de la observación, experiencia y expresión partiendo de su yo; la octava unidad establece una comparación entre el pasado y el presente, obtiene su ubicación temporal con proyección al futuro.

3.1.1 Ejercicios de Maduración.

Para lograr la maduración se han programado una serie de actividades que están pensadas precisamente en función de las habilidades que en muchos niños no se han desarrollado y que para ellos serán juegos que - les divertirán y creará, al mismo tiempo, un sentido de disciplina fundada en la libertad activa. Con estos ejercicios de maduración se logrará, como objetivos generales en nuestros alumnos, el equilibrio entre sus actividades mentales y corporales, la integración personal y la socialización con sus semejantes; serán practicados durante todo el ciclo escolar, siendo intensivos en los primeros meses, disminuyendo cada vez, hasta llegar a tomarlos como mero estímulo de relajamiento muscular antes de cada clase o como juegos creativos que le sirven de descanso entre trabajo y trabajo.

El desarrollo de esta etapa (preparatoria) nos ayudará a encauzar la atención de los pequeños, a desarrollar sus habilidades y formar hábitos necesarios para garantizar la mejor adquisición de los conocimientos - posteriores. Además, tomando en cuenta la edad y los intereses de nuestros - niños, como son el juego y el canto, nos permitirá, conducir nuestras clases - de una manera agradable en donde participarán maestro y alumnos en un ambiente de alegría y compañerismo.

Cuando el maestro se dé cuenta que el juego es una ayuda valiosísima en el proceso enseñanza-aprendizaje, ya que nos permite en primer-

lugar brindar a nuestros niños un ambiente propicio a su desenvolvimiento social y su contenido un mensaje de conocimiento, sabrá hacer uso de él. Además permite acoger al niño con cariño en un ambiente de alegría y compañerismo, de tal manera que se vaya adaptando a las actividades escolares. Recuérdese que se trata de ambientar al niño para que le tenga cariño y amor a la escuela, hacer más leve el rompimiento del mundo que el niño conoce, su hogar, y que este cambio le resulte agradable y placentero.

La finalidad de esta etapa preparatoria es la de estimular todo tipo de juegos que permita dominar el esqueleto corporal, definir lateralidad, organizar la estructura temporal y espacial, manejar el lenguaje oral y adquirir un pleno dominio motor manual que facilite el aprendizaje.

Son cuatro los tipos de ejercicios programados; Programa Motor, Integración Sensoriomotora, Habilidades perceptivo-motoras y Formación de concepto Espacio y tiempo.

3.1.1.1 Programa Motor.

El programa motor implica movimientos corporales, que son una serie de ejercicios hechos para darle destreza en sus movimientos y lograr que vayan adquiriendo un dominio sobre su cuerpo.

- a) Coordinación motora gruesa. Actividades musculares que contribuyen al desarrollo corporal necesario para poder realizar aprendizajes más finos como el de la lecto-escritura. Consiste en : Caminar, gatear, arrastrar, rodar, brincar, saltar, sentar, lanzar.
- b) Actividades Corporales Simétricas: Nuestro cuerpo es simétrico, y sin embargo, cada uno de nosotros usamos más un lado que el otro, lo importante es determinar, sin forzar, cuál es el lado dominante en cada niño: como dibujando la figura humana, identificando verbalmente las partes del cuerpo, ejecución de órdenes verbales (Tócate la rodilla, etc.), rompecabeza de siluetas de la figura humana, rimas y recitaciones referentes a las partes del cuerpo. Usando espejos.



Coordinación Motora Gruesa

Saltando voy llegando.

Participantes: Varios, en dos equipos y un director.

Preparación: Se marcarán cuatro círculos en el suelo por cada hilera (uno detrás de otro)

Comienza el juego: A una señal del director, los primeros participantes de cada hilera avanzarán saltando sobre un pie, y tratando de apoyarlo al pisar dentro de los círculos. Volverán a su hilera y se colocarán detrás del último, y así sucesivamente hasta llegar al primer participante.



Las Olas

Participantes: Varios

Preparación: Los juguetes divididos en dos - equipos, se colocan en fila.

Tres jugadores de cada equipo se separan de la fila y van a ponerse a diez metros delante de su fila, en posición agachada y dejando una separación entre cada uno que representa las olas.

Comienza el juego: A una señal el 1er. jugador de cada equipo corre a saltar las tres olas y regresa corriendo para tocar la mano del siguiente de su fila, que a su vez hace el mismo recorrido, hasta que así lo haya efectuado la totalidad de los jugadores.



Así como ves (coro)

Esta es mi cabeza,
Esta es mi cabeza,
Este es mi cuerpo,
Este es mi cuerpo,
Estas son mis manos,
Estas son mis manos,
Y éstos son mis pies,
Y éstos son mis pies,
Esta es mi cintura,
éstos son mis hombros,
ésta es mi cadera,
subo las rodillas,
Tengo yo dos brazos,
también tengo codos,
así como ves,
así como ves.



Una Mano Arriba (coro)

Derecho adelante
el mismo hacia atrás
lo llevo hacia a un lado
y vuelvo al lugar,
una mano arriba
la otra también,
bajo a la cintura
firmes otra vez
izquierda adelante
el mismo hacia atrás
lo llevo hacia un lado
y vuelvo al lugar.
El cuerpo adelante
el cuerpo hacia atrás
los brazos en alto
para terminar
y ya todos listos
para descansar
aflojo los brazos
vamos a saltar
laran, laran, laran, laran, laran.

3.1.1.2 Integración Sensorio Motora.

La función principal de la Integración sensorio-motora es lograr la integración sensorial con el movimiento.

a) Equilibrio. Habilidad para controlar el cuerpo en diferentes posturas cuando se usa el lado derecho y/o el izquierdo logrando coordinación corporal.

- Caminar sobre una cuerda.
- Caminar sobre un barrote.
- Guardar el equilibrio en un tablón de madera 40 cms. de largo con el punto de apoyo en el centro.
- Caminar en cuatro patas hacia atrás.
- Balanceo (punta-talón) del cuerpo.

b) Organización de los Movimientos Corporales. Mediante ejercicios imitativos y exploratorios, que se realizan en el patio de recreo o en el salón de clase, el niño adquiere habilidad de mover el cuerpo de manera coordinada e integral, entre objetos situados en el ambiente que lo rodea.

- . Saltar la reata., imitando acciones y gestos, ejecutar órdenes verbales (camina para atrás, brinca para la derecha, mueve el hombro derecho, camina alrededor de . . . etc.)

c) Actividades Prácticas De La Vida Diaria.- Se consideran actividades que contribuirán en general a lograr una mejor coordinación motora fina en los niños.

- | | |
|-----------|-------------------------------------------|
| Ojo Mano. | . Rellenar de color espacios delimitados. |
| | . Botar pelotas. |
| | . Cachar pelotas. |
| Ojo Pie. | Caminar descalzo sobre una reata. |
| | Caminar sobre ladrillos. |

d) Discriminación táctil. El niño adquirirá habilidad para discriminar, identificar y comparar objetos a través del tacto.

. Sin ver, describir objetos de un cartón o bolsa.

(Del mismo tamaño, de la misma forma, húmedos, - secos, etc.)



E q u i l i b r i o

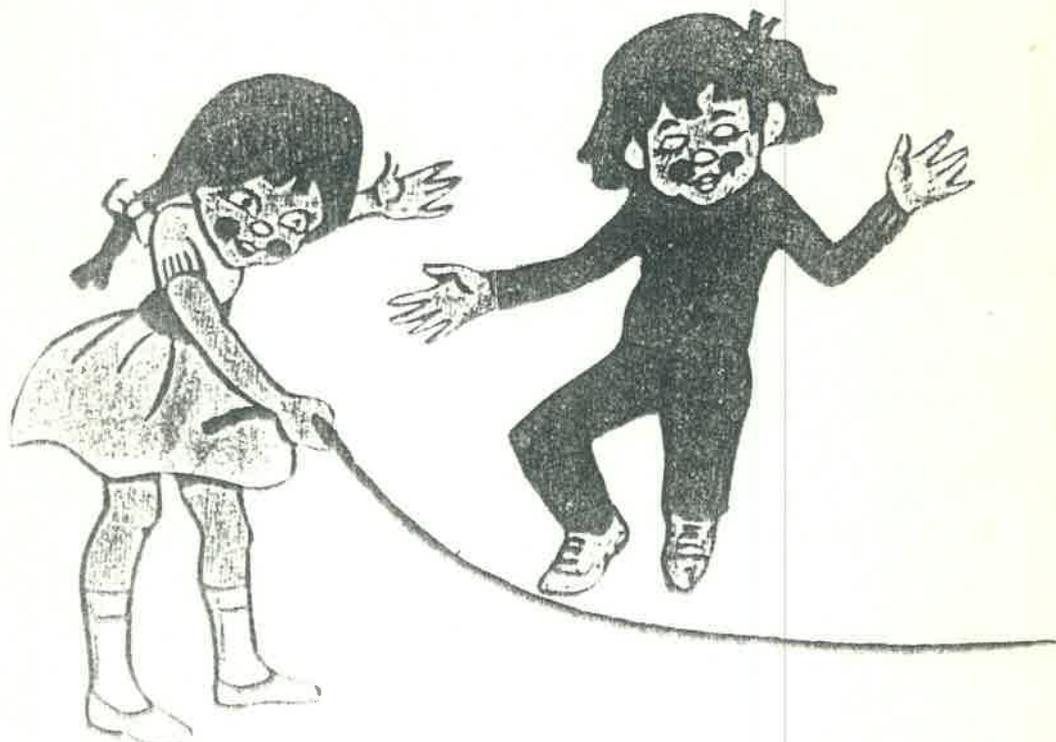


COSTALES.

Se coloca el costal ligero en la cabeza del niño; éste tiene que caminar sobre una línea que se traza en el piso.

Favorece el equilibrio corporal. La -
sensopercepción visual y la diferencia-
de peso y consistencia.

Organización de los movimientos corporales.



LA SOGA LOCA.

Elementos: Una soga grande.

Participantes: Varios y un director.

Comienza el juego: El director hará girar la soga, a unos centímetros del suelo, mientras los participantes la saltarán, quedando descalificados aquellos que la toquen o pisen.

Coordinación Motora Fina.

Vestirse y Desvertirse.

Elementos: Dos aros.

Participantes: Varios, en dos hileras, un director.

Preparación: Marcar dos líneas, una de partida y otra de llegada; en la línea de partida estarán situados los participantes; en la línea de llegada, los aros.

Comienza el juego: A una señal del director, el primer participante de cada grupo corre hacia el aro, lo sujeta y pasa su cuerpo por su interior, de arriba a abajo hasta tocar el suelo, dejándolo nuevamente en su lugar.



Discriminación Táctil

Adivinos

Elementos: Una venda de paño,

Participantes: Varios y un -
director.

Preparación: Los jugadores se
disponen en un círculo que -
tiene en su centro un jugador
destacado con los ojos vendados.

Comienza el juego: A la señal -
del director de juego, la rueda
se pone a jugar cantando una -
conocida canción.

Cuando el jugador destacado -
golpea fuertemente con un pie -
en el suelo, el canto cesa y -
la rueda para.

Entonces el jugador con los ojos vendados se aproxima a un compañero y lo
toca, tratando de reconocerlo. Si acierta tiene derecho a elegir su sustituto.



3.1.1.3 Habilidades Perceptivo Motora.

Su función principal es la ejercitación de las percepciones, el niño no sólo debe conocer la naturaleza, sino vivirla, experimentar el calor, el frío, las formas, los ruidos, deberá distinguir las diferencias que existen entre los variados estímulos del ambiente, discriminar los diversos sonidos, reconocer las figuras diferentes.

a) Discriminación Auditiva. Habilidad para recibir y diferenciar los sonidos, se adquiere gracias a la integración de las experiencias.

- . Identificar sonidos.
- . Identificar las voces de los animales.
- . Identificar los sonidos de la naturaleza.
- . Localización de sonidos con los ojos vendados etc.

b) Asociaciones Auditivo-Oral y Ausitivo-Motora.

En esta etapa formativa del niño nos interesa como maestros activar el proceso de capacidad para comprender lo que otros hablan y responder a esos estímulos verbales con palabras (auditivo-oral) o con acciones (auditivo-motor)- por eso a través de una continua y eficaz ejercitación necesitamos cultivar esta capacidad.

c) Memoria Auditiva.- Habilidad de retener la información recibida por el oído, el maestro la ejercitará y comprobará la fidelidad o inexactitud de la memoria mediante la narración de cuentos breves o rimas.

d) Secuencia Auditiva.- Modalidad de la memoria auditiva en la que el niño recuerda no sólo lo que escuchó, sino el orden en el que lo escuchó.

e) Discriminación Visual.- Con habilidad, el maestro llevará al niño a la realización de ejercicios que le ayudarán a percibir colores, formas, tamaños, -- detalles, etc. Usando canicas, figuras geométricas, tapas; el dominio de -- esta habilidad de observación ayudará en el proceso inicial de la lecto-es -- critura al discriminar las "imágenes visuales" que se le presenten.

- f) **Secuencia Visual.**- Es importante crear en los niños esta habilidad porque - la lecto-escritura correcta exige ciertos movimientos oculares bien determi- nados de derecha a izquierda y de arriba hacia abajo.
- g) **Discriminación Figura Fondo.**- Habilidad para percibir figuras reproducidas - sobre el trasfondo de un papel, y de separarlos una de otra manera significa- tiva. De diversas láminas el niño tendrá que encontrar detalles al parecer - insignificantes.
- h) **Memoria Visual.**- Es requisito indispensable para el aprendizaje de la lectu- ra en el método Global de Análisis Estructural, es importante que el maestro ejercite esta habilidad mediante diversos ejercicios que serán divertidos - juegos para los niños; como encontrar el objeto perdido de una serie presen- tada, descripción breve de una lámina después de haberla observado.
- i) **Memoria Visomotora.**- Habilidad para reproducir las experiencias visuales por medio de la actividad motora como dibujar, trazar, después de haber visto un modelo.
- j) **Integración Visomotora.**- Para lograr el desarrollo de esta habilidad que es- la conjugación integral de sus experiencias visuales motoras en la realiza - ción de acciones más complejas, se requiere de la práctica de toda clase de - juegos organizados adecuados a su nivel, tales como nadar, bailar, dibujar, - tocar un instrumento y la ejecución de trazos en los que se observa una es - critura totalmente desarrollada con claridad, distribución espacial, tamaño.

3.1.1.4 Formación de Concepto de Espacio y Tiempo.

Con el desarrollo de los conceptos de espacio y tiempo el niño reconoce rá las nociones temporales, comprenderá las diferencias entre mañana y - tarde, desayunar y merendar, entre ayer, hoy y mañana; por lo que desde el inicio del ciclo escolar deberá manejarse la fecha, el calendario.



Discriminación Auditiva.

El gatito ciego.

Preparación: uno de los participantes es designado para hacer de gatito ciego él sale del lugar de juego y se vendan los ojos.

Comienza el juego: Mientras tanto, los otros jugadores cambian de lugar entre ellos. El gatito vuelve entonces y trata de posar sus manos sobre la cabeza de uno de los participantes. En cuanto lo logra, debe decir ; miau !

El jugador interpelado deberá responder igualmente.

El gatito debe decir quién es el jugador que ha contestado.

Si acierta, cambia su lugar con el del jugador; si no acierta, debe recomenzar con otro participante.



Discriminación Visual.

¿Cuál es el color ?

Elementos: Una bolsita con trozos de tela (o papel de colores) diferentes.

Participantes: Varios y un director.

Preparación : Los niños se sientan a voluntad por el lugar de juego.

Comienza el juego: El director de juego llama a dos niños a la vez. Uno que permanece de espaldas a él; otro que saca a escondidas un retazo de la bolsita, observa un color y lo guarda en la mano, nombra en seguida, un objeto existente en el lugar donde están jugando y que sea del mismo color, debiendo el compañero encontrarlo y decir cuál es el color.

3.2 El Método Global de Análisis Estructural.

A través del tiempo, los métodos se han clasificado según sigan la marcha sintética ó analítica; los primeros comienzan con el estudio de las letras ó sonidos considerados como los elementos más simples, y reuniéndolos a fin de llegar a todas las combinaciones posibles, es decir a las sílabas, palabras y textos; el otro por el contrario, parte de frases o palabras significativas, llegando al análisis de las sílabas y conocimiento del alfabeto cuando el alumno sabe leer.

Entre los métodos de marcha sintética podemos citar los alfabéticos, como el Silabario de San Miguel; los fonéticos como el Onomatopéyico.

Entre los métodos de marcha analítica están los globales, -- mismos que pueden ser puros, como el de palabras normales; y con análisis, -- como el Método Global de Análisis Estructural ; los métodos globales se caracterizan por la percepción del todo, antes de percibir las partes vemos el bosque antes de ver los árboles por separado. Nuestra primera visión en cierta etapa de nuestra vida es global, de conjunto, antes de ser analítica.

La lecto-escritura constituye uno de los aprendizajes básicos del niño, ya que le permitirá afirmar y sistematizar los diversos conocimientos adquiridos para poder de acuerdo con los patrones culturales de su entorno aplicarlos a la realidad. De ahí que, basándose en las características propias del niño de esta edad, el programa integrado para primer grado, maneja el Método Global de Análisis Estructural para la enseñanza de la lecto-escritura, el cual se divide para el desarrollo de las actividades en tres etapas: a) la etapa preparatoria. b) la etapa de adquisición de la lecto-escritura. c) La etapa de afirmación de la lectura y la escritura. En las tres etapas existe una estrecha relación de interdependencia partiendo de la necesidad principal de que el niño comprenda desde un principio lo que lee y lo que escribe, por eso se abordan los enunciados en sus tres niveles: el nivel del lenguaje escrito (gráfico-visual), el del lenguaje hablado (fonético-auditivo) y el del-

concepto (nivel semántico), por eso desde un principio el niño sabrá al mismo tiempo el significado del enunciado. Una vez establecida la asociación de estos tres niveles se va poco a poco el análisis de los elementos, lo que hará capaz al niño de reconstruir el conjunto. Como se ve, este método parte de un continuo ir y venir entre la presentación global y el análisis, reforzado esto, con muchos y variados ejercicios con carácter de juego, que a continuación se amplían en el capítulo siguiente.

3.3 El Juego y el Aprendizaje.

Para muchos padres de familia y no pocos maestros, el juego y la educación son cosas opuestas en la vida de un niño; sin embargo, considerando que el juego es la actividad más común y espontánea que el infante utiliza para aprender a enfrentarse a la vida, veremos que ambos elementos se complementan, y que, además, en este período se fincan los cimientos del conocimiento humano.

En la infancia el niño aprende a través del juego, de manera natural se concentra, ejercita la imaginación, ensaya ideas, asume conductas y desarrolla un sentido de control sobre su mundo. Cuando los infantes juegan, asumen el papel de pequeños investigadores en donde combinan la seriedad con el gozo. Desde el momento en que nacen, los niños son favorecidos por la naturaleza con un insaciable sentido de curiosidad que sería conveniente aprovechar.

Los padres de familia son los responsables de la educación inicial de sus hijos, deben estimular el desarrollo de habilidades, introducir juegos que conduzcan al aprendizaje, inducirlos al descubrimiento y aumentar sus experiencias. El maestro por su parte, deberá ser capaz de distinguir las posibilidades de aprendizaje de cada niño para así poder conducirlo adecuadamente.

3.3.1 Juegos Teatrales.

Los juegos teatrales estimulan la creatividad y propician



una mejor canalización de las expresiones del niño, le permiten representar hechos reales o imaginarios que se ajustan a la realidad o que la modificación de acuerdo a sus propios intereses; consisten en utilizar el gesto, el movimiento corporal y la palabra. Por ejemplo, podrán imitar a personas, animales, objetos o elementos de la naturaleza.

Los juegos teatrales propician los procesos lógicos del pensamiento, desarrollan el lenguaje y favorecen la sociabilidad del niño. Para el maestro los juegos teatrales no sólo le servirán como un recurso didáctico, sino también como un medio para conocer a sus alumnos y establecer con ellos una relación más estrecha.

3.3.2 Expresión Sonora.

La expresión sonora promueve el conocimiento y manejo de los elementos musicales, sirve de apoyo y complemento en los contenidos de aprendizaje y se convierte así en un factor importante para - la formación integral del niño. De su ejercicio se derivará : el - - desarrollo de la sensibilidad auditiva, la capacidad rítmica, la articulación del lenguaje, la capacidad de exploración etc.

Cantos y Ritmos.

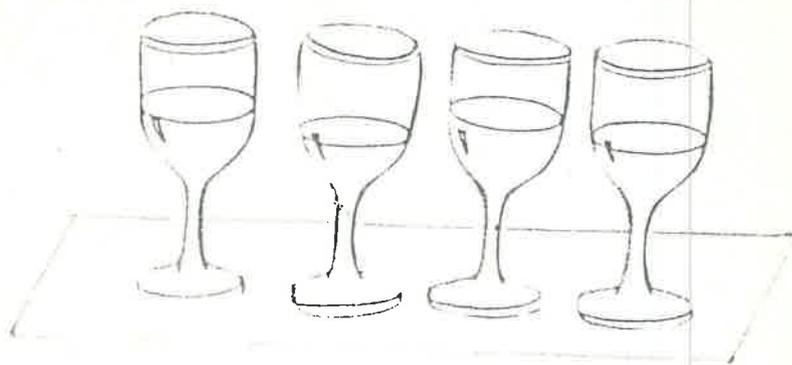
Unida a la palabra niño, a la palabra infancia, - va una idea que brota de nuestra mente sin proponernoslo : risas, juegos, cantos, ritmos y travesuras. Aprovechando el educador esa disposición - para introducir un nuevo conocimiento, educar el oído, enriquecer su vocabulario, despertar su admiración por la música.

Los cantos y ritmos son actividades valiosísimas en la labor docente, por lo que hay que tener mucho cuidado al seleccionarlas, esto es acorde a la edad, maduración e interés del niño.



Cantos y Ritmos.





Probemos Nuestro Oído Musical.

Elementos: Ocho copas iguales,
un bolígrafo.

Participantes: Varios.

Preparación: Colocar las copas
en hilera con un centímetro de
agua en la primera, dos en la-
segunda y así sucesivamente.

Quedará formada la escala musical.

Comienza el juego: Cada participante
por turno irá golpeando suavemente -
las copas y, alternando los sonidos,
inventará melodías.

La Rima.-

La rima es un aspecto de la literatura infantil que debe atenderse en el grado a que nos referimos, pues con ella se consigue enriquecer las ideas del alumno, que sienta emociones gratas, enriquezca su vocabulario, desarrolle su imaginación y estimule su memoria.

La rima debe ser bella, sencilla en términos, corta, emotiva, interesante y oportuna.

Rimas para la Enseñanza de los Colores.

Color azul

Como me gusta
ese lindo color
como me gusta
cantar con amor
Azul es el cielo
de lindo color
azul es el río
el río cantaría
azul es el coche
mi coche es azul
azul es el río
el río cantarín

Los Maizales

Vivan los maizales
de verde color
los loros son verdes
y verde limón
Verde es el loro
de don Nicanor
los chícharos verdes
de doña Leonor.

Color verde

Verde es el campo
rojo el color
de mi bandera
blanco primor

Amarillo

Amarillo es el girasol
el plátano amarillo
pues ya maduró
pollito amarillo
amarillo el sol
amarillo es lindo color.

Negro

De negro se cubre el cielo
porque pronto va a llover
después el sol amarillo
volverá a aparecer.

El Cuento .

Composición literariamente bella, de fondo real o fantástico que desde la infancia de la humanidad ha venido a ser deleite de grandes y chicos.

El cuento encanta a los niños porque está de acuerdo con sus características psicológicas. El niño posee su propia interpretación de la realidad, y esta forma literaria en la que deja volar su imaginación produce en él saludables efectos emocionales.

Los cuentos de la naturaleza estimulan el interés del alumno por lo que rodea y amplían su conocimiento.

El cuento es una ayuda valiosísima en el proceso enseñanza-aprendizaje, que nos permite brindar a nuestros niños un ambiente favorable y su contenido puede ser un mensaje de conocimiento o adquisición de hábitos.

Adivinanzas.

La adivinanza desarrolla la imaginación del niño, ejercita su memoria y enriquece su lenguaje.

A los chiquitines de primer grado les gustan mucho las adivinanzas ya que les fascina que se ponga a prueba su ingenio para descubrir el sentido oculto y además gozan del ritmo, como en las demás poesías. Además al maestro le es de mucha utilidad en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Por medio del canto, el cuento, la rima y la poesía se logrará cultivar la expresión de los sentimientos del niño así como su capacidad creadora, interesándolo por las cosas bellas.

ADIVINANZAS "LOS COLORES"

Es grande redondo,
de rayos dorados
y brilla en el cielo
si no está nublado
(el sol)

Es bello color de fuego
es color de arrebol
es el color como sangre,
del mexicano pendón,
(rojo)

Es el color tan hermoso
del sencillo girasol
del bello maíz de tejas
y de la mimosa flor
(amarillo)

Es el color de la nieve
Del azúcar de la sal
lo trae también en su lienzo
la Bandera Nacional.
(el blanco)

Adivinanzas Para Algunos Elementos.

Tengo mi carita blanca,
redondita y luminosa ;
hago los campos de plata
y las noches muy hermosas
(la luna)

Con sus dos agujeritos
y dos hojas de metal
van cortando cuanto encuentran
con mucha comodidad.
(las tijeras)

¿ Qué anuncian los truenos
relámpagos y rayos,
que ya muy prontito
tendrá que mojarnos ?
(la lluvia)

Alumbro tu casa
con mis filamentos
de noche, en la calle
yo velo contento.
(el foco)

3.3.3 Expresión Gráfico-Plástica.

El garabateo de un niño pequeño, un dibujo, escultura o relieve representa una expresión gráfico-plástica. Se entiende por expresiones gráficas aquellas que se realizan por medio del color, la línea y la forma; el dibujo de una cara, el decorado de una vasija, una fotografía, etc.

La expresión gráfica representa un proceso de desarrollo en el niño que comienza desde las primeras tentativas de dibujo, cuando él ya puede sujetar en su mano un lápiz e imprimir líneas imprecisas y vagas que tal vez al principio no tengan ningún valor, pero que dan satisfacción al niño de ver el resultado de su deseo de mover su mano y dejar huella de esa acción. Más tarde el niño traza con intención más definida de acuerdo con la habilidad que haya adquirido y con afán de expresar las ideas que del medio circundante recibe.

Las expresiones plásticas son aquellas que se realizan a través de un material moldeable, por ejemplo; modelar una figura en plastilina, realizar una maqueta etc.

De una manera o de otra, todos hemos empleado la expresión gráfico-plástica como medio de expresión. ¿Quién no recuerda haber visto jugar a un pequeño con tierra o arena, modelar formas con un poco de lodo o garabatear sobre una superficie, aún antes de asistir a la escuela? estas manifestaciones se pueden aprovechar en diversas situaciones de aprendizaje.

Las actividades de dibujo y modelado desarrollarán en el niño la percepción visual, la coordinación motriz y la ubicación en el espacio que le ayudarán en la ejecución y práctica de la lectura, la escritura y la discriminación de formas.

El Dibujo.

El dibujo representa el mismo placer funcional del juego. El niño participa, pero de juego, no es dibujo imitativo, representa lo que se le llama: el garabateo, es por eso, que el niño trata de reproducir un modelo de -

memoria resultando una expresión gráfica poco parecida a la imagen real, pero para el niño su intención es la representación de una imagen por imitación.

Por medio del dibujo entre otras actividades, conocemos el grado de desarrollo mental del pequeño pues un dibujo nos puede indicar si en el pequeño la edad cronológica va de acuerdo con su edad mental, por ello el maestro debe poner mucha atención en los dibujos hechos por los pequeños pues es en unas palabras, el lenguaje gráfico.

El dibujo evoluciona de la siguiente manera:

"El realismo fortuito" o de los garabatos, con significación para el niño, viene después" el realismo frustrado en el que los elementos de la copia están yuxtapuestos por ejemplo: un vestido dibujado en una silueta humana sin coordinarlos como un todo.

El monigote pasa en principio a representarse como "monigote-renacuajo" en que sólo se figura una cabeza provista de piernas o de brazos y - piernas sin tronco.

Después se presenta el período esencial del "realismo intelectual" en el que el dibujo proporciona los atributos conceptuales sin preocupaciones de perspectiva visual, así con un rostro visto de perfil tendrá un - segundo ojo, porque en su concepto, el hombre tiene dos ojos.

Hacia los ocho años, ese realismo intelectual le sucede un -- realismo visual, en el que el dibujo presenta lo que es visible; por ejemplo: - sólo se verá la copa de un árbol detrás de una casa si tiene en cuenta la disposición de los objetos según el plano del conjunto y proporciones métricas.

Tipos De Dibujo.

Dibujo Libre.

Por medio del dibujo libre captamos la imaginación y fantasía del niño, pues éste dibuja sin tomar en cuenta la forma realmente que presenta algún objeto, o cosa, en la naturaleza, sino en la idea que tiene en su mente - de aquello.

98074



Dibujo Dactilar.

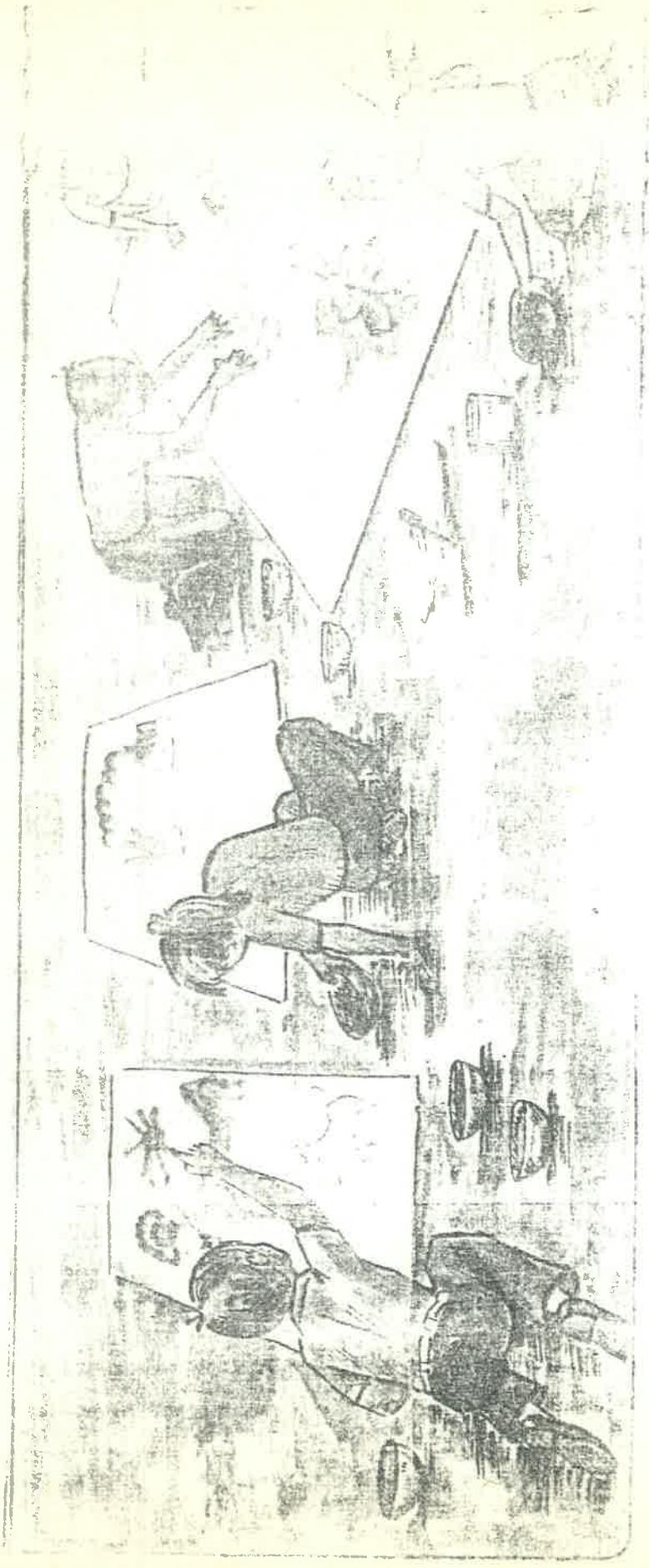
El objetivo de utilizar el dibujo dactilar es que el niño adquiere el hábito de trabajar con limpieza y lo que es más importante a trabajar en equipo. Es sin duda un dibujo muy bonito y que gusta mucho al pequeño porque la alegría que les produce el introducir su manita al engrudo de colores para después iluminar una superficie más o menos grande untando desparramadamente el engrudo.

Modelado.

El modelado es un recurso valiosísimo para el maestro, pues mediante él, el niño manifiesta sus ideas, desarrolla su creatividad, desarrollan su coordinación motora y lo que es mejor buenos resultados en el proceso enseñanza-aprendizaje.



98074



Dibujo Dactilar

Diferenciar forma, volúmen, color, textura y consistencia.

Agudización visual y táctil.

3.3.4 Expresión Corporal.

Con base en la movilidad corporal se incluyen diversas actividades en el grado que nos ocupa, como son; la gimnasia y los juegos teatrales, con el propósito de que el alumno tome conciencia de su esquema corporal y sus diversas funciones.

La expresión corporal permite al niño utilizar sus capacidades intelectuales y afectivas en unión con todo su cuerpo demostrándolo en diversas formas; lanzarse, contraerse, caminar, balancearse.

Esta disciplina procura que el niño descubra y experimente en diversos campos de la realidad; logrando el cuidado de su salud, evolución perceptivo motriz y la interrelación social.

La Cabeza

(coro)

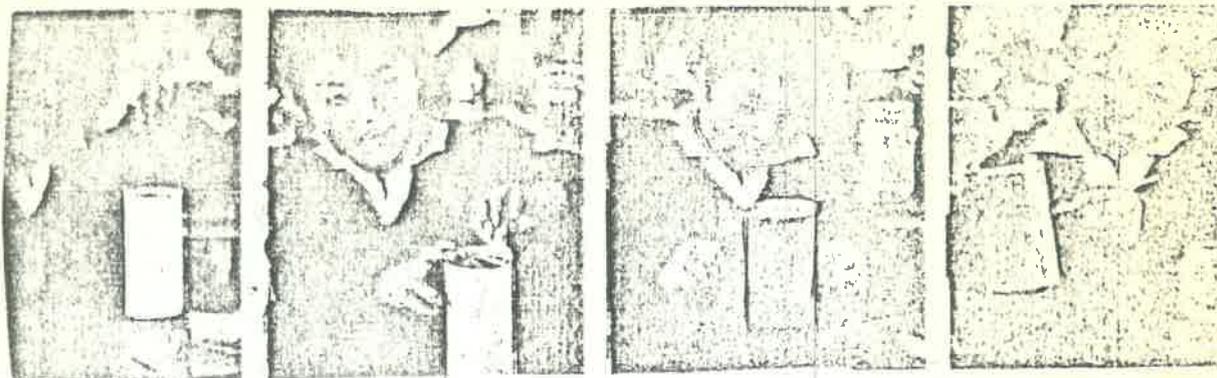
La cabeza, hombros
rodillas y pies, rodillas y pies
cintura, cadera, moviendo los
pies, la frente, los ojos, la
boca y la nariz, la boca y nariz
si estamos contentos podemos reir
podemos reir.

Expresión Corporal.



Toma de conciencia del esquema corporal.

Haciendo Una Maraca.



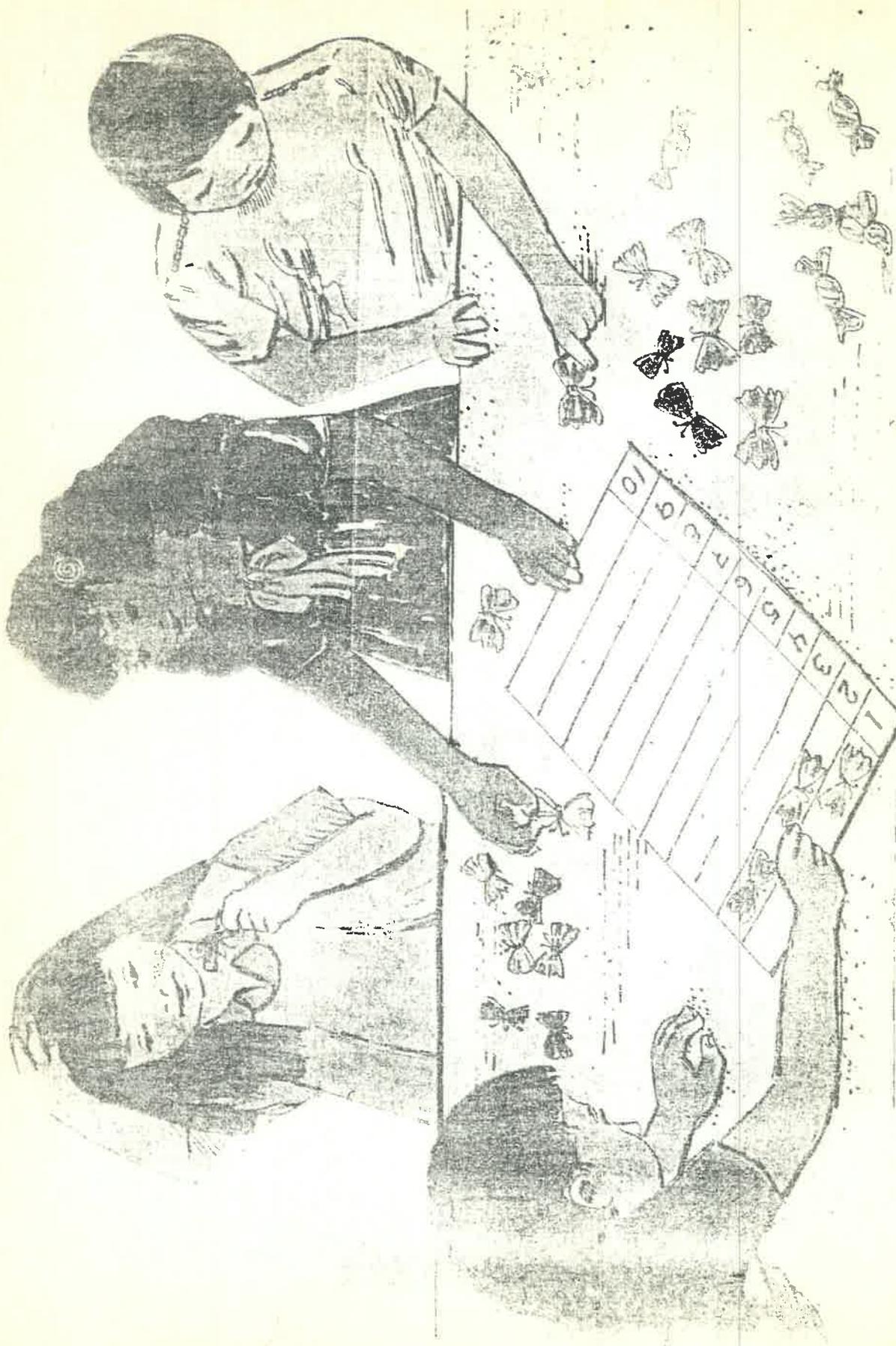
3.3.5 Actividades Tecnológicas.

Las actividades tecnológicas constituyen una parte importante para el maestro, Consisten en estimular al niño para planear, diseñar y construir, con diferentes materiales, herramientas y objetos útiles; favoreciendo así su imaginación y creatividad.

No es necesario disponer de horario específico para realizar las pero sí se les debe destinar un momento, ya que son actividades que pueden utilizarse como un valioso recurso para lograr el desarrollo integral del educando.

Por otra parte, cuando el niño experimenta el proceso de elaboración de objetos y advierte la utilidad que puede darle para el juego, para la adquisición y aplicación de conocimientos y, en general, para la vida diaria, adquiere una nueva forma de relacionarse con aquello que lo rodea.

La coordinación perceptivo-motriz y el desarrollo de las habilidades y destrezas que impulsan las actividades tecnológicas, facilitan la ejecución de la lectura y la escritura.



Adquirir la noción de número y su representación simbólica.

Favorece la coordinación motriz fina, la creatividad y el manejo de los objetos con su representación gráfica.

CONCLUSIONES

- El juego es un valioso recurso del cual debe valerse el maestro, con el fin de lograr el desarrollo integral del educando.
- En la infancia el niño aprende a través del juego, de manera natural se concentra, ejercita la imaginación, ensaya ideas, asume conductas y desarrolla un sentido de control sobre su mundo.
- Desde la infancia, los niños manifiestan habilidades y deseos de aprender. Sus inquietudes expresan tanto su nivel como sus posibilidades. Cada niño posee un estilo individual de aprendizaje. Es importante que los padres de familia y los maestros intuyan esas diferencias para conducir acertadamente el aprendizaje, y elaborar de manera adecuada las actividades que se requieren en las diferentes etapas de desarrollo.
- Los padres de familia son los responsables de la educación inicial de sus hijos. Deben estimular el desarrollo de habilidades, introducir juegos que conduzcan el aprendizaje, inducirlos al descubrimiento y aumentar sus experiencias.
- El juego aparece paralelamente con las etapas de desarrollo del niño.
- Los juegos de ejercicio corresponden al nivel sensorio-motor, consisten en repetir con placer movimientos muy sencillos, como son; balancearse, empujar, siempre en busca de un efecto.
- El juego simbólico, es una de las experiencias más notables de la actividad del niño en el período preoperatorio, con la representación de diferentes papeles, el infante asimila las situaciones reales a su "yo", transformando estas situaciones en función de sus necesidades principalmente y de los progresos de su pensamiento.
- Los juegos reglados son propios de los niños del período de las operaciones concretas, como su nombre los indica consisten en introducir la regla al juego, esto es cuando el niño admite en sus juegos uno o más compañeros.
- La educación primaria busca la formación integral del individuo, lo cual significa una continuidad de los objetivos de la educación preescolar, en la --

- primaria se da el enfoque de que el niño aprenda a aprender de tal forma, - que durante toda su vida busque, reflexione y utilice por sí mismo el conocimiento para que él mismo se convierta en agente de su propio desenvolvimiento y de la sociedad a la que pertenece.
- El primer grado de educación escolar, estimula la curiosidad de los niños - para los fines educativos por medio de juegos que además desarrollan su iniciativa, aquí el niño vuelca a la acción con la seriedad y la alegría de - los que creen en lo que hacen, se dan las condiciones para que el niño se - sienta libre y responsable.
 - La presentación integral del programa de primer grado obedece fundamental - mente: A la naturaleza del educando, en sus necesidades e intereses; en pre - sentarle la realidad, los hechos, como se presentan en la naturaleza; como - un todo unificado.
 - La relación afectiva entre maestro-niño es fundamental en el primer grado, - pues este grado debe ser una continuación del entorno en que el niño ha - adquirido sus propias experiencias; el núcleo familiar y el jardín de niños.
 - El pensamiento del niño de primer grado se caracteriza por ser egocéntrico, - sigue sus propias reglas, conserva las características de falta de objetivi - dad, es sincrético, o sea su percepción es global, se le llevará al análisis, - a lo largo de este período escolar, el niño desarrollará capacidad para el - diálogo, organizará su modelo interno del mundo.
 - El programa integrado para primer grado, propone el manejo del Método Global - de Análisis Estructural para la enseñanza de la lecto-escritura, definido - por la idea de vincular una enseñanza basada en el sincretismo del niño, con - un modo estructural de analizar los enunciados y las palabras, para propi - ciar el conocimiento activo y comprensivo.
 - La maduración del sistema del programa motor, del programa integración sen - sorio-motora y programa de habilidades perceptivo-motoras, es necesario - para el aprendizaje de la lecto-escritura y sabiendo que los niños no han - logrado aún desarrollarlas, se deben realizar diversos ejercicios a manera - de juegos que además lo divertirán.

- Es fundamental el papel del maestro en el proceso de la enseñanza de la lecto-escritura, pues el conocimiento de las características del desarrollo del niño, la comprensión y adaptación de los objetivos y de la disponibilidad e iniciativa para integrar a los padres de familia para colaborar en este proceso, dependerá el éxito de su labor.
- El papel del maestro debe ser de guía y orientador del proceso educativo; - basado en el respeto mutuo, considerando los intereses y necesidades de los niños.
- En la relación maestro-Padres de familia se debe establecer un estrecho contacto para ayudarse a conocer y comprender la situación particular de cada niño, para orientar la labor educativa en función de estas características. Esta interacción se puede lograr invitando a los padres de familia a participar en diversas actividades en las que tenga vivencias con sus hijos.
- Es recomendable utilizar a manera de juego las diversas formas de expresión; como teatro, dibujo, canto, ritmo, actividades que le son agradables al educando y como consecuencia se logra el objetivo propuesto.
- Para introducir el juego en clase el maestro deberá definir claramente sus objetivos y ver de qué manera los juegos y los juguetes de los niños pueden responder a esos objetivos.
- Sugerimos a padres de familia, profesores de educación preescolar y primaria, que empecemos a conocer a nuestros alumnos, investigando la realidad que cada uno nos presenta, para partir de ella hacia una innovación educativa.
- Conociendo que, el juego es un factor básico en el desarrollo del niño, te sugerimos maestro de primer grado que lo introduces al aula y con ello -- verás óptimos resultados no sólo momentáneos, sino futuros.

B I B L I O G R A F I A

CENTRO PARA EL ESTUDIO DE MEDIOS Y PROCEDIMIENTOS AVANZADOS DE LA EDUCACION, -
ORGANISMO FEDERAL DESCENTRALIZADO DE INTERESES PUBLICOS.

Expresión y comunicación, auxiliar didáctico para el primer grado
México, (c 1975) 345 p.

COSTA, Margarita " Filosofía y Formación Humana ". Revista del Instituto de -
Investigaciones Educativas. n. 24, México, 1979: 57-67.

✓CHATEAU, Jean. Psicología de los juegos infantiles. Tr. Helena Voldan. Buenos
Aires, Ed. Kapelusz, 1986 (c 1958) 149 p.

Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado. Adap. por selecciones del Readers -
Digest. México, Ed. Pinter, Industrias gráficas S.A. 1972 538p.

Gran Enciclopedia Temática De La Educación. Ediciones Técnicas Educativas -
S.A.

✓KRAMER, Edith. El arte como terapia infantil. México, Ed. Diana 1985 (c 1985) -
286p.

✓LABINOWICZ, Ed. Introducción a Piaget. Pensamiento Aprendizaje Enseñanza.Tr. -
Humberto López Pineda. México. Ed. Fondo Educativo Intereamericana
no. 310p.

✓MAKARENKO, Anton. Conferencias sobre educación infantil. 2a. ed. México, Ed. -
Mexicanos Unidos, S.A. 1983 183p.

✓PIAGET, Jean El criterio Moral del Niño. Tr. Nuria Vidal. México Ed. Roca 1985
(c 1971) 354p.

✓PIAGET, Jean, et al : Juego y Desarrollo. Tr. Jordi Beltrán. México, Ed. Grijal
bo, 1988 (c 1982) 157p.

✓RUSSEL, Arnulf. El juego de los niños. Barcelona. Ed. Herder, 1970 286p.

SECADAS, Marcos Francisco. "Las definiciones del Juego"
Revista Española De pedagogía. n. 142, México, 1978: 16-33.

Secretaría de Educación Pública. Libro para el maestro,
Primer grado. México, 1983. 381p.

SEPyC SEMINARIO SOBRE LOS PROGRAMAS INTEGRADOS. Culiacán, Sin. 1980.

- ✓ SHAEFER, Charles E y Kevin J. O' connor. Manual de terapia de juego. México, D.F. Tr. Psic. María Elba Arizmendi. Ed. El manual Moderno, S.A. de C.V. 1988. 489p.
- ✓ TAYLOR, Barbara J. Como formar la personalidad del niño. México, Ed. CEAC, S.A. 1983 (c 1980) 288p.
- U.P.N. El Niño: Aprendizaje y Desarrollo . 2 ed., México, 1985
- ✓ VYGOTSKI, Lev S. El Desarrollo de los procesos psicológicos superiores . E.E.U.U. tr. Silvia Furió España, Ed. Crítica, S.A. (c 1978) 223p.
- ✓ WALLON, Henri. La evolución Psicológica del niño. Tr. Mario Miranda Pacheco. México, D.F. Ed. Grijalbo, S.A. (c 1968) 360p.
- ✓ ZUZEK, Martha Boz de. "El juego y su valor Educativo" Revista del instituto de investigación educativa. n.63, México 1988: 67-81.