

P
N
U

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA.

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL.

UNIDAD 25 B.

T E S I S

" LA DINAMICA RUTINARIA EN PRIMER GRADO,
COMO OBSTACULO PARA EL APRENDIZAJE "

RAMOS LEYVA MARIA IRMA

Y

ACOSTA BALTAZAR FRANCISCO

TESIS PRESENTADA PARA OBTENER EL TITULO DE

LICENCIADO EN EDUCACION PRIMARIA.

MAZATLAN, SINALOA. 1992.

UNIVERSIDAD
NACIONAL

CMG 24 VI 93

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

MAZATLAN , SINALOA , 25 DE MARZO DE 19

C. PROFR. (A) RAMOS LEYVA MARIA IRMA
P R E S E N T E : ACOSTA BALTAZAR FRANCISCO

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado: "LA DINAMICA RUTINARIA EN PRIMER GRADO, COMO OBSTACULO PARA EL APRENDIZAJE"

opción TESIS

A propuesta del Asesor Pedagógico C. Profr. (a) JORGE DOMINGUEZ RAMIREZ

, 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.

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


Profr. Leonides Hernández Salayz

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

A nuestra hija Evangelina.

I N D I C E

página

1.-INTRODUCCION	
2.-DEFINICION DEL OBJETO DE ESTUDIO.....	1
3.-UBICACION EN EL CONTEXTO INSTITUCIONAL.....	4
4.-UBICACION EN EL CONTEXTO SOCIAL.....	6
5.-JUSTIFICACION.....	7
I.-MOTIVACION DESDE EL PUNTO DE VISTA DEL MAESTRO.....	10
II.-MARCO TEORICO Y CONCEPTUAL.....	14
1.-PIAGET Y LAS ETAPAS DE DESARROLLO DEL NINO.....	14
2.-EL METODO CLINICO.....	20
3.-EL PROGRAMA INTEGRADO EN PRIMER GRADO DE EDUCACION PRIMA- RIA.....	22
4.-LA MOTIVACION EN EL PROCESO DE ENSEMANZA-APRENDIZAJE.....	24
5.-CONCEPCION DINAMICA Y SOCIALIZADORA DEL APRENDIZAJE.....	28
6.-EL JUEGO COMO APOYO DETERMINANTE DE ENSEMANZA EN PRIMER - GRADO DE EDUCACION PRIMARIA.....	30
III.-ESTRATEGIAS METODOLOGICO DIDACTICAS.....	42
1.-LA ENSEMANZA DE LA LECTO-ESCRITURA.....	43
2.-LA ENSEMANZA DE LAS MATEMATICAS.....	44
3.-EL PROGRAMA INTEGRADO.....	47
4.-EL JUEGO EN LA PRACTICA EDUCATIVA.....	49
5.-MUESTRAS.....	59
CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS.....	67
BIBLIOGRAFIA.....	71

INTRODUCCION.

El presente trabajo, se ha hecho con el propósito de brindar al maestro una serie de actividades consistentes en juegos. Con el fin de facilitar a los niños la consecución de los conocimientos de primer grado.

Orientar el interés del maestro por cumplir con su labor, hacia actividades más productivas y exitosas.

Y por último, con el firme interés de evitar en los niños el rezago conceptual, es decir, aglomeración de dudas que desencadenan otras y otras hasta ocasionar el retraso escolar o reprobación.

Sistemáticamente lo presentamos de la siguiente forma:

Definición del Objeto de Estudio. En el que damos una panorámica acerca de cómo descubrimos el problema. Cómo nos perjudica, en qué momento se presenta, qué consecuencias tiene y desde cuándo tenemos la hipótesis de que enseñar por medio del juego es la solución.

Delimitación del problema. Aquí ubicamos a nuestro lector -- acerca de dónde ultimamente comprobamos la existencia del problema. Lugar y momento de los cuales rescatamos muchos elementos verídicos y evidentes en los que pudimos apoyarnos.

Justificación. Donde exponemos cuidadosamente los motivos -- que nos movieron a problematizar este hecho educativo que se da -- año tras año.

Marco Teórico y Conceptual. Hemos hecho converger en este espacio elementos acerca del desarrollo psicogenético del niño que el maestro debe conocer. Lo que es la motivación, sus leyes. Asimismo, lo que es el juego para diversos autores y sus teorías, -- sus principios, las funciones que desarrolla, sus fases.

No podrían faltar algunas actividades de cómo mejorar la calidad del Proceso Enseñanza-Aprendizaje en los primeros grados, -- mediante el juego.

Primero en Español y luego en matemáticas. Ubicando en ese momento, y por considerarse muy oportuno, las características y criterios del Programa Integrado.

Esperando que este trabajo sea catalizador de inquietudes investigativas posteriores, presentamos Conclusiones y sugerencias.

Incluimos además, las referencias Bibliográficas que más importantes nos resultaron.

En 1985. Cuando, iniciamos nuestros servicios en la Educación. Comenzamos atendiendo Primer Grado.

Desde entonces pudimos constatar, que hay algunos objetivos generales en Primer Grado muy difíciles de lograr. Y esa dificultad no era algo personal. Nuestros compañeros se negaban a atender ese grado. Aún hoy seguimos escuchando esos comentarios y observando esos fenómenos.

Tuvimos que encarar el problema siguiente: Para el mes de Abril ya no sabíamos que hacer cuando los niños no presentaban avances significativos; y los padres empezaban a exigir o a hacer comentarios; además el programa se encontraba muy lejos de su conclusión.

Nos acosaron entonces algunas preguntas: ¿Qué pasa?, Por qué los niños no muestran haber adquirido habilidades trascendentes?, ¿Qué fue lo que pasó otra vez?.

En estas ocasiones la desesperación nos llevó a implementar la aplicación de varios Métodos a la vez: El método de palabras Normales, el Onomatopéyico, el Ecléctico y el mismo Método Global de Análisis Estructural (MEGAE).

Hacia el cuarto año de servicio, conocimos el trabajo que se lleva a cabo en Centro Psicopedagógico. Fue allí, donde hicimos un descubrimiento fantástico.

Pudimos apuñalar entonces, en unas cuantas palabras el problema: "La dinámica rutinaria en Primer Grado, como obstáculo para -

el Aprendizaje". Esto para otros no era novedad. Pero nos representaba la solución a un problema que acabábamos de vivir y que con tanta desesperación habíamos buscado.

Y sucedió de ésta manera porque en Centro Psicopedagógico; - el trabajo, como el nombre lo indica, se realiza mediante juegos. Y aquí se menciona ya, la palabra clave. "El juego como apoyo determinante de enseñanza en Primer Grado de Educación Primaria."

Nos dimos cuenta principalmente, que empleándolo como recurso, se puede lograr lo siguiente:

Mantener el interés del niño.

Igualmente aprovechar ese Centro de Interés para el desarrollo de la clase.

Utilizar el juego para reafirmar el conocimiento.

Durante todo este proceso; propiciar la socialización de conocimientos entre los niños.

Tener alumnos más alegres.

Introducir de manera agradable para ellos los objetivos programados.

Cuando se escucha la proposición "enseña a tus alumnos jugando", se piensa en el alboroto que se va a formar y se rechaza la idea.

Se cree que para educar a los niños desde su primer grado lo primero que debe presentarse es una situación impregnada de seriedad y que organizar a tantos alumnos en un juego divertido y

a la vez educativo es un absurdo.

No obstante, se ha podido corroborar lo contrario, al poner_ en marcha diferentes juegos con propósitos variados se han observado exitosos resultados incluso en alumnos con problemas de ---- aprendizaje. Desde entonces surgió la inquietud: los recursos del juego en Primer Grado regular, para evitar fracasos escolares.

Esta investigación se realizó en Centro Psicopedagógico turno Matutino, ubicado en Ciprés e Insurgentes sin número en esta ciudad.

Donde el trabajo es alternado con el de la escuela primaria, apoyando los problemas de aprendizaje, lenguaje y conducta que en ella se presentan. Se aplican para ello procedimientos especiales de enseñanza, contando también, con el apoyo de un equipo interdisciplinario constituido por una trabajadora social, un psicólogo y un médico.

Esta Institución pertenece al gobierno federal y corresponde al Departamento de Educación Especial de la Secretaría de Educación Pública. Aunque los procedimientos son especiales, los contenidos van siempre al paso del programa oficial de Educación Primaria.

Se Trabaja con subgrupos formados máximo con seis niños que han sido clasificados en base a su problemática con el fin de homogeneizar e integrar sus características personales e intelectuales.

Se dispone de un pequeño cubículo en el que se desarrolla el trabajo "Clínico". Principalmente por este motivo los niños asisten solamente dos veces por semana y son atendidos en aprendizaje durante una hora treinta minutos. Después o antes de esto son atendidos durante media hora en lenguaje, psicología o el área médica según sus necesidades propias.

Como recurso se cuenta también con una mesa redonda y sillas individuales alrededor. Realizando, casi siempre, trabajo de mesa con apoyo de material didáctico; conseguido o elaborado por las distintas comisiones técnicas de la institución, consistente en: cajas, ábacos, barajas, dominós, billetes, letras móviles, dados, cerilleras, paquetes, semillas.

Se involucran como sujetos activos no sólo al maestro y al alumno, sino también, y como parte importante, al padre de familia y al equipo de apoyo. Quienes cuando es necesario aplican entrevistas de primer nivel, investigaciones de campo, "Escuela para padres", consultas médicas, orientaciones de higiene y alimentación, test de madurez neurológica y otros...

Centro Psicopedagógico se dedica a la búsqueda y solución de problemas en el aprendizaje de los niños de Educación Primaria. Se ha podido constatar, mediante la aplicación de distintos medios evaluativos cierto retraso en la capacidad reflexiva, creadora, activa y dinámica de los alumnos. Manifiesta mediante la reprobación y el rezago conceptual.

Por lo anterior creemos que la reafirmación oportuna mediante juegos correlativos al objetivo diario; serviría para afianzar la enseñanza y permitir además esa transmisión de conocimientos entre alumnos. Los procesos, el lenguaje y la interpretación infantil, Pueden transmitirse entre los demás compañeritos por su enfoque más digerible.

Los alumnos que se atienden son de clase media baja en su generalidad y provienen de las diferentes colonias de la Ciudad. En sus estudios de primer nivel, que las trabajadoras sociales se encargan de realizar, se observa que la media de su alimentación -- consiste en:

Desayuno: frijoles, huevos, salchichas y tortillas.

Comida: Dos veces por semana pollo, carne o pescado. Las otras veces calabacitas, papas con queso, sopa -- de arroz o de pasta, frijoles y tortillas.

Cena: Algunas familias toman leche, otras solamente ca--
fé. Pan, plátanos, frijoles, queso y tortillas.

Este trabajo de Tesis se circunscribe al primer grado de Educación Primaria. Priorizando los problemas de aprendizaje o rezago conceptual que se originan en el niño. Algunas veces por el -- transcurso acelerado del ciclo. No teniendo cuidado en analizar, -- qué interpretación el niño está haciendo de lo que se le "transmi -- te"; ocasionándole confusión de términos, sonidos y nociones.

Se considera que es muy efectiva la educación que se obtiene en el hogar o en el barrio donde uno vive desde pequeño. Si damos una vista retrospectiva recordaremos cuando jugábamos a las canicas, a las muñequitas, a la tiendita, al dominó, al memorama, -- etc... Fue entonces cuando aprendimos muchos de los principios -- que nos sirvieron para desarrollar, posteriormente, otros conocimientos más complicados y científicos. Introduciéndonos al manejo de áreas como: las Ciencias Sociales, las Ciencias Naturales, Matemáticas, etc... No cabe duda que aprender jugando es un buen -- principio. Sin embargo, la Educación Primaria ha caído en tantos -- vicios que ha olvidado por completo hasta el origen de sus pro--- pios objetivos. Y muchos de ellos solamente los trasmite a sus -- alumnos para que ellos los capten como si fueran cintas magnetofó nicas.

Observando todas estas anomalías que en gran medida originan el fracaso escolar en los alumnos, se podría asegurar que estos -- errores se evitarían, si permitimos que el alumno aprenda por sí mismo jugando.

Porque según cita del Programa para la Modernización Educati va 1989-1994, el 45% de la matrícula de Educación Primaria, es de cir, más de 6.6 millones de alumnos , no concluyen éste nivel edu cativo en el período reglamentario de 6 años.

Alrededor de 500 mil niños abandonan anualmente la escuela en los primeros tres grados de primaria, engrosando el grupo de -- analfabetos funcionales.

Los criterios y mecanismos de evaluación del Aprendizaje, su brayan determinados logros mecánicos y verbalistas. Otorgando menos importancia a los procesos que desarrollan el intelecto del niño y la adquisición de valores. La modernización de la Educación Primaria demanda formar educandos críticos, reflexivos, participativos y responsables de sus actos y desiciones.

Todo el mal proviene del tipo de enseñanza que impartimos en las escuelas. Ya olvidamos aquella frase "No enseñamos para la escuela, sino para la vida". No hay nada más antipedagógico por ejemplo que mandar a los alumnos a trabajos forzados. Dejándoles en clase o de tarea montones de adiciones, sustracciones, multiplicaciones o divisiones sin el menor objetivo didáctico que el de mantenerlos ocupados para que no molesten; o el primitivo concepto de "La repetición enseña".

En las escuelas superiores incluso, encontraremos maestros cuya enseñanza está totalmente basada en la memoria de los estudiantes. Quien más recuerda es mejor alumno. El estudiante aprende datos y datos sin utilidad práctica. Es muy probable que los maestros que enseñan de esta manera, en su propia vida externa a la escuela no tengan éxito. Legistas que no sepan litigar en los juzgados; ingenieros que durante años no han realizado un proyecto; economistas distanciados de la industria y el comercio por falta de práctica sobre la realidad.

Es muy triste el panorama magisterial, con sus muy honrosas excepciones. La sociedad que no está capacitada para transferir a

sus futuras generaciones los conocimientos que posee, y no puede dotarlos de elementos generativos de mejores conocimientos, esa sociedad camina hacia la esclavitud, al aniquilamiento. El problema actual en la Enseñanza-Aprendizaje es la formación integral -- de los futuros ciudadanos. Esta idea entraña una reorientación a los programas de enseñanza. Los futuros programas deben aceptar -- que la teoría y la práctica son ya indisociables en la formación de todo individuo. Así como se exige una formación humanística y científica, se debe exigir una formación pedagógica. El haber incluido la capacitación dentro de los planes nacionales da al país esperanzas de mejorar la calidad de los ciudadanos.

Hemos venido tratando acerca de los fracasos escolares; y -- muchos de éstos se deben precisamente a que el maestro no tiene -- muy claro el significado de "Motivación". A través de nuestros -- años de servicio hemos hecho de la motivación, un instrumento que responde a nuestras necesidades. Y le hemos dado una nueva y a la vez rústica connotación. Veamos algunos testimonios:

I. LA MOTIVACION DESDE EL PUNTO DE VISTA DEL MAESTRO.

Existen diferentes sistemas de motivación para el aprendizaje. En una sola escuela encontramos cuatro situaciones distintas: Un maestro recurría con regularidad al castigo físico, (sistema duro) golpeando a sus alumnos con una vara. Otro profesor hacía que los alumnos renuentes se pusieran de cara al pizarrón hasta que aceptaran lo que les había pedido, tal y como él lo deseaba.

Un tercer maestro permanecía después de clase para charlar con aquellos de sus discípulos que no respondían en forma adecuada (sistema blando).

El último de los cuatro no se esforzaba por estimular a aquellos que no se interesaban en el aprendizaje, pero llegaba a extremos tales como el de ignorarlos aunque se durmieran durante la clase (falta de sistema).

Para observar los sistemas empleados por los maestros y poder analizar su efectividad como motivadores llevamos a cabo una encuesta:

ENCUESTA ACERCA DE LA MOTIVACION. (1er. grado)

	Esc. Prim.	Esc. Prim.	Esc. Prim.	Esc. Prim.
IPREGUNTAS:	Leyes de Re- forma." Profr. José R. Montenegro	Filomeno - Mata." Profr. ?	Felipe An- geles." Profra. Ma. de los An- geles Glez.	(No se es- cribió). Profr. ?
¿En qué forma motivativa usó usted a sus alumnos?	Con juegos ilustrativos	?	?	Por medio de pláticas.

¿Para usted qué es la motivación?	Es muy importante tener una relación Maestro-Alumno.	Es despertar el interés por aprender.	Es la acción que da lugar al interés del niño.	Despertar el interés del niño hacia lo que se va a tratar.
¿Considera importante motivar a los alumnos de su grupo?	Sí ... porque se obtienen mejores resultados académicos relacionados con el aprendizaje.	Sí ... para que se pueda lograr el objetivo.	Sí ... porque de esta forma se tendrían mejores resultados.	Sí ... para tener un mejor aprovechamiento del niño.
¿La motivación que utiliza, se mantiene durante la clase?	No ... muchas veces el proceso no es continuo por ser inadecuada la preparación de la clase, indisponibilidad del alumno, etc.	Sí ... porque me esforzo para que se mantenga, y si no sucede mejor no doy ese tema.	No ... porque hay muchos distractores y coartan el proceso que pretendo alcanzar.	Sí ... la motivación hace más activo el desarrollo de la clase y los alumnos participan más.
¿Se le han presentado situaciones problemáticas cuando el grupo no está suficientemente motivado?	Sí ... porque el grupo es poco controlable y faltarle el interés por el trabajo.	Sí ... porque no pueden atender.	Sí ... hay desorden y falta de atención, no se obtiene el resultado que se espera.	Sí ... porque si el niño no está bien motivado pierde el interés por el trabajo y se produce desorden.
¿Tienen alumnos que no se muestran motivados para aprender?	Sí... 2, se les nota falta de interés para las diversas actividades.	Sí... 3, porque son muy indisciplinados.	Sí... 3, pienso que son causas que no están en mis manos.	?

¿Ha tomado medidas cuando observa falta de motivación en el grupo?	Sí ...realizo actividades recreativas encaminadas a reducir el malestar por la clase.	Sí ...cambio de temas procuro hacerlo más interesante para ver si les interesa más.	Si ... dejarlos sin recreo cuando no ponen atención.	Si ... hablar con el niño en forma individual para saber cómo ayudarlo.
¿Piensa Ud. que el docente es único responsable de motivar?	No ...también motivan los padres, los mismos alumnos y el medio.	No ...también los padres son responsables.	No ...porque es una labor de equipo, incluyendo al director, padres, maestros, etc	No ...tanto los padres como los alumnos debemos motivar al alumno.
¿Cree Ud. que es importante que el maestro conozca las técnicas, recursos y procedimientos adecuados para motivar?	Sí ...para saber de qué modo motivar a los alumnos.	Sí ...porque así podemos realizar mejor nuestra labor educativa.	Sí ...porque de ello dependerá el óptimo rendimiento utilizando los diferentes procedimientos adecuadamente.	Sí ...para poder realizar mejor su trabajo y solucionar todos los problemas que se presenten.
¿Cree que el grado de aprovechamiento alcanzado por el alumno, depende del grado de motivación sentida por éste?	Sí ...porque no hay que dejar que pierda el interés por el aprendizaje.	Si ...porque bien motivados dan mayor rendimiento.	Si ...porque si participa el niño con el grupo, de esta forma aprovechará los diferentes conocimientos.	Si ...porque cuando el niño está bien motivado realiza con mayor interés y agrado sus trabajos.

Con frecuencia los maestros, no podían explicar lo que hacían. En general, sus explicaciones eran simplificadas al máximo y desmentían la sutileza que habíamos observado en la verdadera habilidad pedagógica. Sin embargo, sus explicaciones sirvieron como un útil punto de partida para nuestro estudio.

Numerosos maestros dijeron que la forma de motivar a sus alumnos consistía en esperar que trabajaran. Las escuelas son para aprender, nunca insinuaron que tuvieran otra finalidad. Estos maestros hablan de que pueden motivar a un alumno asignándole una tarea, planteándole preguntas o presentándole información interesante.

En su opinión la mayoría de los chicos disfrutaban con el trabajo escolar. Estos maestros creen que lo que todos los alumnos necesitan es ser guiados a través de las tareas apropiadas.

Un comentario que se escucha con frecuencia es el siguiente: "Lo único importante es encontrar algo que les interese". Estos maestros suelen sentir que hay suficiente interés intrínseco en la mayoría de las tareas escolares como para motivar al alumno promedio.

Son pocos los que nacen pedagogos, la mayoría tenemos que aprender a transmitir conocimientos, técnicas, habilidades y actitudes. Nos espera un largo camino para cambiar mentalidades, pero al final habremos dejado a nuestros alumnos, todos los elementos necesarios para construir un mundo mejor.

II. MARCO TEORICO Y CONCEPTUAL.

Diversos autores apoyan lo que servirá de base teórica para esta tesis.

Comprender no es un acto súbito, sino el término de un recorrido que requiere de un cierto tiempo, durante el cual se han -- considerado aspectos distintos de una misma realidad. Se abando-- nan, se vuelven a retomar, se confrontan, se toman otros aspectos, despreciando las conclusiones extraídas de los primeros cuando no encajan con las nuevas hipótesis. Se vuelve al principio tomando_ conciencia de la contradicción que encierran, y finalmente surge_ una explicación nueva que convierte lo contradictorio en comple-- mentario. El proceso seguido con los errores cometidos, no se re-- tiene, sólo se toma conciencia de su resultado: El nuevo conoci-- miento y la forma correcta (o la que creemos tal) de razonar que_ nos ha llevado a él. Se ha abierto un camino nuevo que puede rea-- nudarse cuando sea necesario, un camino que no existía antes. Lo_ importante no es sólo la nueva adquisición sino el haber descu-- bierto cómo llegar a ella. Esto es lo que permite generalizar. -- Así evoluciona el pensamiento del niño.

1. Piaget y las etapas de desarrollo del niño.

Al respecto Phillips Jr. (1) Expone: "La posición epistemoló gica de Jean Piaget" El conocimiento es acción, el sujeto está --

(1) Phillips Jr. Los orígenes del Intelecto según Piaget. Barce lona, Fontanella, 1972. p.p. 21-29.

actuando continuamente. Sus acciones están estructuradas y en cierta medida también son autónomas.

Parafraseando a Phillips podemos presentar el siguiente resumen: Según Piaget existen cuatro unidades de desarrollo que él llama periodos. El periodo Sensoriomotor o de la construcción de la inteligencia que se da desde el nacimiento hasta los dos años.

El preoperacional donde el niño no realiza auténticas operaciones mentales, entre los dos y los siete años. El operatorio -- concreto entre los siete y los doce años y el Operatorio Formal -- entre los doce y los dieciocho años aproximadamente.

Ahondaremos enseguida acerca de el periodo preoperacional y operatorio concreto, por ser los de nuestro interés por el momento.

Preoperatorio: Las características de su inteligencia

-Su razonamiento es particular e irreversible (razón por la cual, al niño de primer grado le es difícil efectuar restas).

-Es de transducción, es decir, va de lo singular a lo singular, sin hacer generalizaciones.

-En su representación, logra hacer imitaciones diferidas, -- esto es, reproduciendo hechos vividos anteriormente, en otro tiempo y lugar.

Su comportamiento social

-Es egocéntrico, tiene dificultades para ubicarse en la pers

pectiva de otros.

-Observa las cosas como un todo, miente (realidad - fantasía).

Operatorio concreto: Características de su inteligencia

Ha desarrollado sus capacidades de:

- Invertir mentalmente.
- Integrar hechos pasados en presentes y vice versa.
- Separar el todo de sus partes.
- Recordar el todo mientras se divide en partes.
- Ha superado la irreversibilidad. (conservación de la capacidad).
- Realiza operaciones mentalmente.
- Conserva la cantidad, la longitud y el número.

Su comportamiento social

- Ahora es honesto, pero a veces trata de engañar a propósito.
- Tiene idea de la moralidad.
- Comienza a rebelarse contra los adultos, pues observa sus inconsistencias.
- Discrimina lo incorrecto y lo correcto.
- Les importa mucho el ganar o perder en el juego. Necesita

tan ayuda para perder con dignidad.

Su lenguaje

- Es comunicativo, utiliza el lenguaje como instrumento.
- No puede manejar abstracciones puras.
- Respeta la autoridad de los mayores.

Obedece por favorecer las reglas de los adultos. No espera - el castigo colectivo por la falta de unos cuantos. Identifica lo malo. Se denuncia cuando es culpable y así también denuncia las - faltas de los demás. Rompe las reglas del juego cuando considera que así está mejor.

Estas etapas o períodos se caracterizan de la siguiente mane- ra: Sucesión invariable: Siempre la etapa A, se dará antes que la B, y así sucesivamente. Aunque puede variar la edad probable en - que se den. Hay cierto tipo de personas que no las desarrollan, - por ejemplo los Deficientes Mentales. Incluso algunos adultos son operatorios sólo en aquellas tareas en que se les ha socializado.

Relaciones jerárquicas: Las estructuras de etapas anteriores se integran a estructuras de etapas posteriores.

Carácter integrado de las etapas: En cada etapa se integra median- te equilibración, una estructura de conjunto o procesos parciales e interdependientes dentro del conocimiento.

Periodo de preparación y logro: Las estructuras se encuentran en un proceso de formación y organización al principio. El niño ac--

túa adecuadamente ante situaciones correspondientes a estructuras de la etapa anterior. Sin embargo, presta interés a conocimientos más complicados ante los cuales actúa con desorganización. La fase de logro se va dando en forma graduada mediante la aplicación de las invariantes funcionales.

Decálage o Desface Horizontal: Ante una misma situación en una etapa interpreta, por ejemplo, en primer grado suma con facilidad, pero no resuelve operaciones más complejas.

Decálage o desface vertical: De una etapa a otra, la misma actividad le resulta cada vez más fácil. De segundo grado en adelante, sumar le resulta cada vez más sencillo.

Por otra parte, Piaget nombra **CONTENIDO** a los estímulos y - respuestas observables. Conductas externas que nos indican que el funcionamiento ha tenido lugar.

A su vez, la función, invariante funcional, o función básica, es igual en todas las etapas, se da por impulsos temperamentales de carácter individual por herencia biológica y consiste en:

Un proceso adaptativo o actividad inteligente por medio de:	ADAPTACION: que es el proceso dinámico de la ORGANIZACION: que se da a través de:	ASIMILACION: cuando un organismo utiliza algo de su ambiente y se lo incorpora (cuando al niño se le enseña la representación gráfi
---	---	--

ca de los números).

ACOMODACION: cuando un niño actúa sobre conocimientos ya terminados (esa representación la hace coincidir con la serie que desde pequeño ha recitado).

EQUILIBRACION: Consiste en la eliminación que el niño hace de las inconsistencias y en la solución de los fallos. Mediante ella las estructuras pasan de un estado a otro evolucionando (se dará cuenta entonces que la serie numérica tiene una representación convencional y dejará de representarla mediante pseudoletras, letras u otros garabatos).

A su vez, los ESQUEMAS son las propiedades organizativas de la inteligencia creadas a través del funcionamiento que determinan la naturaleza de la conducta (hasta aquí el niño ha formado un conocimiento mínimo del sistema decimal de numeración que junto con otros esquemas al respecto, conformarán sus estructuras de conocimiento matemático).

Los esquemas son transitorios a través de las etapas de desarrollo, lo más significativo de ellas pasa a constituir lo que llamaremos ESTRUCTURAS.

Hemos hecho hasta aquí un análisis detallado del proceso de desarrollo intelectual del niño. Cuestiones que podrían pasar de sopercebidas a simple vista; pero, de las cuales depende en gran medida el éxito pedagógico o el fracaso escolar. Es pues necesario incluir en este lugar la herramienta indispensable mediante la cual el maestro podrá hacer un reconocimiento de la situación intelectual, social y emocional del niño.

2.- El método clínico.

El método clínico se vincula a toda la obra de Piaget en psicología, en medicina psiquiátrica o en psicopatología. Define una psicología clínica, es decir, esencialmente individual, casuística. La originalidad de Piaget consiste en haber adaptado este método a la investigación de carácter individual.

No es inútil recordar que el objetivo "clínico" fue elegido para destacar la oposición con el método de los test, considerado como el método objetivo por excelencia para el estudio de la inteligencia.

El Método Clínico consiste en conversar libremente con el sujeto, en lugar de limitarse a preguntas fijas y estandarizadas; y conserva pues, todas las ventajas de una charla adaptada al niño y destinada a permitirle a éste el máximo posible de toma de conciencia y de formulación de sus propias actitudes mentales.

Este método exige una gran preparación por parte de los experimentadores. Contrariamente a la aplicación de un test, o a --

una situación experimental rígida, no hay aquí una lista fija de preguntas o situaciones que deban siempre de formularse en el mismo orden. Es necesaria una buena formación teórica de los experimentadores para comprender cuándo una respuesta insólita puede tener una gran significación, para aprovechar los momentos más propicios para indagar tal o cual aspecto particular, para seguir el razonamiento del niño sin perderse en caminos laterales, para estar dispuesto a modificar la siguiente pregunta en función de la respuesta que precede, para preguntarse continuamente cuál es la razón de ser de cada respuesta. (2)

Su propósito consiste en no encerrar al sujeto dentro de un marco rígido sino en dejar que cuente lo que fuere. Cada una de sus respuestas provoca nuevas preguntas siempre guiadas por la doble preocupación de hacerlo explicitar todo aquello que sea capaz y nada que no provenga de él.

En primer grado, mediante esta método podemos diagnosticar el nivel intelectual de los alumnos, qué tantas experiencias con el entorno han podido tener. su conocimiento de mundo y permitirle demostrar sus capacidades y estrategias para resolver problemas de la vida diaria por sí mismos.

Las torpezas debidas al experimentador mismo pueden conducir esencialmente a tres tipos de malentendidos: a)- la respuesta del niño ha podido ser influida por la actividad del experimentador

(2) Vinh Bang "El método clínico y la investigación en psicología del niño". p.p. 37-51

dor. b)- puede ser fortuita, es decir, deberse a fenómenos incontrolables. c)- que las preguntas y respuestas tengan diferente significación para el niño y para el que interroga.

El noimportaquismo es el tipo de respuesta que se da cuando el niño sin reflexionar responde a la pregunta, inventando una historia en la que no cree o en la que cree por simple impulso verbal.

Cuando el niño contesta con reflexión, extrayendo la respuesta de su propio fondo sin sugestión, siendo la pregunta nueva para él, decimos que hay creencia disparada, es no obstante, un producto original del pensamiento del niño; ya que ni el razonamiento realizado por éste para contestar a la pregunta ni el conjunto de los conocimientos anteriores que utiliza durante su reflexión son influenciados directamente por el experimentador.(3)

3.- El programa integrado en primer grado de educación primaria.

El interés del niño no se ve lo suficientemente motivado para aprender los complicados conocimientos que se le imparten. Más aún tomando en cuenta la forma en que se le trata de transmitir la currícula en este primer grado y en todos los demás.

Porque tal y como reza el mismo programa o libro para el maestro de 1er. grado.(4)

(3) Piaget Jean y colaboradores "La representación del mundo en el niño. p.p. 11-36

(4) Libro para el Maestro de Primer Grado. 9a. ed. Jun. 1988. p.p. 46-51

"Los primeros años de vida en el niño son muy significativos para su desarrollo. De ahí que la labor que realiza el maestro de primer grado sea determinante en relación con la vida escolarizada del niño. Ya que es en esta etapa inicial cuando éste habrá de integrarse a las nuevas situaciones que se derivan de pertenecer a un grupo escolar.

El manejo del Programa Integrado está encaminado a descubrir las posibilidades reales de cada niño y crear un clima apropiado para que sus intereses puedan manifestarse. Por ello es importante señalar que una de las tareas primordiales del maestro, es conocer al niño con el cual va a trabajar. Quien presenta una serie de características y necesidades específicas de su edad.

Antecedentes del niño que llega a la escuela

La interacción satisfactoria del alumno en el grupo escolar ha de favorecerse evitando todo tipo de discriminación vinculada con el medio del que se proviene. El maestro debe tomar en cuenta los problemas o carencias de los alumnos y trabajar sin establecer comparaciones.

Integración a través del afecto

La relación afectiva entre el niño y el maestro es fundamental en el primer grado. Ya que uno de los principales temores infantiles, es la separación del núcleo familiar y el ingreso a un ambiente que, a primera vista, le puede parecer hostil.

El niño va a ampliar sus esquemas de interrelación con otros

098865

niños y con los adultos. Y es muy importante que el maestro le ofrezca el apoyo necesario para que exprese sus emociones.

El ingreso a la escuela no debe significar una ruptura en el proceso de desarrollo; ni 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".

4.- La motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Cuando las actividades responden a los intereses de los niños, el problema de la disciplina ^s reduce notablemente. No se trata de que el niño permanezca en silencio durante la clase, sino de que encuentre un ambiente agradable, de aprobación para comunicar sus ideas.

Para esto es necesario conocer el verdadero significado de la MOTIVACIÓN, cosa que tal vez en ocasiones anteriores hayamos estudiado pero que con el paso del tiempo hemos ido olvidando. Vi ciándonos en concepciones propias de la rutina.

Creemos pues, necesario presentar algunas concepciones claras y precisas de lo que es la motivación y sus leyes para que sean analizadas por nuestros lectores como sugerencias; ya que, pensamos con nuestra postura despertarle el interés y el deseo -- por la investigación.

Concepciones acerca de la motivación

Para Arturo Lemus, motivar es interesar al individuo para la

consecución de un objetivo de manera conciente y voluntaria. Y así lo presenta en el texto Temas Fundamentales de Pedagogía.

Así mismo, Graciela Pérez Rivera (5). Presenta el siguiente concepto: "La motivación es el conjunto de necesidades, intereses, afanes, deseos. Que generan determinada conducta en el alumno.

Surge de una necesidad que interesa e impulsa a la satisfacción de la misma, provocando con ella una modificación de la propia personalidad.

George Thines et-al. en el Diccionario General de Ciencias Humanas. Opina al respecto lo siguiente: " En la Filosofía clásica y la Psicología Filosófica, el motivo designa las causas de --orden intelectual que se encuentran en el orden de las acciones humanas".

Así también, P. Foulquie. En el Diccionario del Lenguaje Filosófico define: "Se llama motivación a lo que pone a un ser vivo en movimiento o en otros términos lo que hace obrar".

Lindsey (1957). Define la motivación como "Una combinación de fuerza que inicia, dirige y sostiene la conducta hacia una meta".

Combs y Snygg (1959). Consideran que "la motivación está impulsada por un intento continuo de preservar y ampliar el concep-

(5) Graciela Pérez Rivera et-al. Manual de Didáctica de Ciencias Experimentales. p.p. 16-37

to que cada uno tiene de sí mismo".

Guthrie (1953). Para él, "La motivación es simplemente la condición que aumenta el vigor de las respuestas".

En la situación pedagógica la motivación debe ser adecuada al nivel de maduración del niño, es decir, a sus intereses lúdicos y psicológicos orientados al logro de objetivos concretos mediante la pedagogía operatoria. Por lo tanto, apoyamos la posición de la motivación extrínseca, de afuera hacia adentro persuasiva de los intereses del niño.

Leyes de la motivación (6)

Ley de la predisposición

Esta ley dice que cuando el organismo está dispuesto a actuar, le resulta agradable hacerlo; por el contrario, no hacerlo resulta desagradable. Esta ley describe al interés y, en última instancia, podría ser llamada "ley de la motivación". Evidencia la necesidad de que el profesor prepare el ánimo de los alumnos para los trabajos escolares a realizar, a fin de que los alumnos no los efectúen mecánicamente, puesto que si así fuera, el aprendizaje producido sería escaso.

Esta situación podemos verla cuando al niño se le pide en el aula que saque su libro, cuaderno y lápiz para comenzar a trabajar; si él ha formado un mal concepto del trabajo escolar diario, se negará a ejecutar esta petición, por lo que se verá sometido.

(6) Francisco Larrolo. Ciencias de la Educación. 18va, Ed. p.p. 120-175

Ley de la atracción interesada

La pedagogía de la acción funda este principio en el hecho - comprobable de que es la atracción del objetivo en el individuo, - lo que libera la energía y despierta la actividad. Quien desea el fin, realiza una serie de actividades destinadas a alcanzarlo: - piensa sobre los medios, actúa, manobra para lograr lo que quiere. Y es motivo de ello, que en el grado en que se siente importante al objetivo, es el grado en que se está "interesado" por el resultado, pues el interés significa exactamente la atracción del objetivo sobre él.

Cuando el maestro hace del trabajo escolar algo agradable en donde se puedan encontrar resultados exitantes, de competición, _ de juego; el alumno estará dispuesto a participar creativamente _ en la creación de conocimientos.

El individuo emprende, pues, la actividad; y persiste en - - ella en la medida en que el objetivo, el fin de ser obtenido, le _ parece importante.

Ley de la selección

El objetivo que se tiene en la mente, hace al individuo, actuar selectivamente y dirigir así sus esfuerzos de modo eficiente. Presta atención, reflexiona sobre lo que promete favorecer su empresa. El niño que está aprendiendo a leer selecciona los sonidos conocidos y los hace coincidir con las grafías que se le van presentando; lo que constituirá un procedimiento efectivo. Sin un -- fin a la vista, no puede separar lo importante de lo insignifican

te. Sin un objetivo específico no puede discriminar, no puede actuar inteligentemente.

Ley de la evaluación del rendimiento

El objetivo proporciona una base para evaluar el rendimiento, tanto en su proceso como en el producto final. Cuando el individuo opera, se pregunta constantemente: estoy realizando lo que deseo?, satisface mis requerimientos? Para saber la respuesta, tenemos que conocer el fin que tiene a la vista. Por ejemplo para un niño leer puede no ser importante mientras no se le permita conocer la funcionalidad de la lectura.

5.- Concepción dinámica y socializadora del aprendizaje. (7)

Al considerar que el aprendizaje es un proceso donde confluyen diversos factores, deja de concebirse el problema del aprendizaje como inherente al sujeto, exclusivamente para entenderse como un efecto de interrelación, donde la maduración, la experiencia, la transmisión social y la equilibración, no se presentan aisladamente, sino que interactúan entre sí; que tienen una concepción dinámica respecto al problema de aprendizaje.

Maduración: Considerada como continuación de la embriogénesis, se refiere a todo desarrollo biológico y específicamente del sistema nervioso. Toma parte de cada transformación producida en el desarrollo, pero sin embargo no es suficiente por sí sola para

(7) Piaget J. Estudios de Psicología Genética, p.p. 9-33

explicarlo. El hecho de que un niño tenga la edad correspondiente para encontrarse en el periodo de las operaciones concretas; no significa que ya tenga la madurez suficiente para encontrarse en él; son muchos otros los factores que confluirán con éste para lograrlo.

Experiencia: Este factor se concibe como la interacción de los objetos de conocimiento. De esta interacción pueden derivarse dos conocimientos: el físico, basado en las propiedades de los objetos; y el lógico-matemático, derivado de las acciones y de la coordinación de las acciones que se efectúan sobre los objetos. Mientras más sea la experiencia que a un niño se le permita tener con los objetos de su entorno; mayores serán sus nociones, concepciones y conocimiento del mundo que le permitirán evolucionar en su desarrollo cognoscitivo.

La experiencia es un elemento indispensable para la construcción del conocimiento. En la medida en que el sujeto tenga mayores posibilidades de interactuar con los objetos, podrá construir conocimientos más avanzados estructuralmente en relación a los mismos objetos y en cuanto a las acciones que realiza sobre éstos.

Transmisión social: Se refiere a aquella información que el sujeto puede recibir a través de la interacción social, el lenguaje, la escuela, y en general todo medio cultural que lo rodea. También es insuficiente para explicar el aprendizaje, dado que esta información sólo podrá ser recibida por el sujeto si posee las estructuras cognitivas necesarias para asimilar dicha información.

Equilibración: Integra todos los factores anteriores; se ex-

plica cómo un mecanismo interno de regulación, como un proceso de intento constante de adaptación activa.

Constituye una serie de compensaciones activas del sujeto en respuesta a los estímulos externos y una relación, a la vez retroactiva y anticipadora que constituye un sistema permanente en tales compensaciones.

6.- El juego como apoyo determinante de enseñanza en primer grado de educación primaria.

Como puede apreciarse el problema en el aprendizaje constituye una unidad dinámica y compleja y cuando se intenta esquematizarlo rígidamente, se desvirtúa su naturaleza real.

En la medida en que se realice un análisis clínico de la situación específica en la que se presenta un problema educativo, nos estaremos acercando a una visión más real del mismo, a una interpretación más adecuada y a una atención integral y efectiva.

La educación debe apoyar y contribuir al desarrollo psicológico y social de los alumnos. Debe impulsarle en ese desarrollo general que le permita formar nuevos conocimientos y relacionarse con los demás. Debe contribuir tanto al desarrollo de su inteligencia, es decir, a su capacidad para resolver problemas nuevos, como a su nivel social que le permita relacionarse más plenamente con los demás, evitando desarrollar timidez o complejos en su vida futura, que se manifiesten principalmente en la adolescencia.

Debe permitirle entender, explicar racionalmente y actuar --

sobre los fenómenos naturales y sociales. Para esto debe desarrollar una actitud científica ante los problemas y debe conocer los rudimentos de las Ciencias Naturales y Sociales, la historia del hombre y las formas de actuar sobre la realidad por medio de la tecnología.

Debe aprender a expresarse y comunicarse con sentido con los demás, transmitiendo y recibiendo información y ser capaz de expresarse no sólo en forma intelectual, sino emotiva; por ejemplo, por medio de la literatura y el arte.

En última instancia debe contribuir a convertir al escolar en un individuo autónomo, crítico y capaz de relacionarse positivamente con los demás cooperando con ellos.

Para conseguir estos objetivos, la escuela tiene que hacer que converjan los intereses del niño y los intereses de la comunidad y tiene que fomentar su desarrollo intelectual y su capacidad de iniciativa.

Después de que el maestro conozca la ontogénesis del sujeto que estará en sus manos, podrá intervenir más atinadamente en su aprendizaje. Enseñar por medio del juego es una manera muy cierta, desde el momento en que se trabaja con niños, especialmente en Primer Grado, porque es entonces cuando sus intereses lúdicos ocupan gran parte de su tiempo, así el aprendizaje resultará más agradable siempre y cuando sea diestramente encaminado al logro de objetivos útiles.

Concepciones del juego

El francés Roger Caillois (8), hace un intento de definición de Juego, dando las siguientes características de esta actividad.

-Libre: el jugador no puede ser obligado sin que pierda su carácter de diversión atractiva.

-Incierto: el desarrollo y el final no pueden fijarse de antemano, dejando al jugador la iniciativa y la necesidad de inventar, de improvisar creativamente.

-Separado: la realización se lleva a cabo en espacio y en tiempo precisos, sin una mezcla de otras actividades.

-Improductivo: su ejercicio no crea bienes ni riquezas, ni elementos nuevos materiales, salvo las experiencias, satisfacciones, habilidades y destrezas adquiridas durante el juego.

-Reglamentado: con reglas convencionales aceptadas libremente por los participantes.

-Ficticio: su ejecución no corresponde a una realidad declarada; tiende a una irrealidad en relación con la vida ordinaria.

(8) Revista Escuela, la revista del Maestro. Dir. Luis Ramón Fernández. Fernández Editores. México, Enero del 83.

Teorias del juego (9)

HERBERT SPENDER: Teoria de la energia sobrante. El juego es la descarga agradable y sin fin de energia que el niño posee en exceso.

KARL GROSS: Teoria del ejercicio preparatorio. En términos biológicos, se ha definido el Juego como al agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida. "el juego es un ejercicio de preparación para la vida".

MARK DOUGALL: teoria del ejercicio complementario. El Juego conserva los hábitos nuevamente adquiridos; pueden ser post-ejercicios en los adultos y pre-ejercicios en los niños.

EMMANUEL KANT: teoria de autoexpresión. El juego es la satisfacción, el ansia de manifestación de la personalidad que en el fondo es ansia de movimientos, ansia de expresar estados.

Definiciones del juego

HENRY BETT: Los juegos son el resurgimiento involuntario de los instintos vitales.

JEAN PIAGET: El juego es la expresión y condición del desarrollo del niño.

WEBSTER: Ejercicio o serie de acciones con el objeto de di--

(9) El desarrollo de la creatividad: Imagen y Significado. Plan de Actividades Culturales de Apoyo a la Educ. Prim. SEP. 1988. p.p. 537-540

vertirse o entretenerse.

JOSEPH LEE: Actividad instintiva orientada hacia un ideal. -
En el niño es creación (aumento de la vida), en el adulto, es re--
creación (renovación de la vida).

JOHN DEWEY: Actividad realizada inconscientemente cuyos re--
sultados trascienden.

DICCIONARIO DE LA EDUCACION: Actividad placentera, realizada
por sí mismo, sin referencias a un propósito ulterior o satisfac--
ciones futuras.

FROEBEL, MONTESSORI Y DECROLY: Principio fundamental de la -
educación.

LAGRANGE: Actividad natural y espontánea para la cual todo -
individuo es impelido cuando le agrada la necesidad instintiva de
movimiento.

ARNOLD ARNOLD: Manifestación espontánea y natural de autoex--
presión.

REVISTA L.P.V. (HABANA, CUBA): Actividad fundamental que se
apoya en la necesidad de movimiento del hombre, en sus intereses
y estados anímicos que se manifiestan de una manera espontánea en
la búsqueda de satisfacciones internas.

JOHAN HUIZINGA: Es una acción libre, que se ejecuta y se -
siente como situada fuera de la vida corriente, para que pueda -
sin embargo absorber completamente al jugador sin que obtenga pro

vecho de ella; por otra parte, esta acción se ejecuta dentro de un lugar y espacio determinados y se desarrolla según un orden y reglas en las que reina una propensión a rodearse de misterio y a disfrazarse a fin de separarse del mundo habitual. "Del Juego surge la civilización".

FRANCISCO AQUINO (10): El Juego constituye la principal actividad de la infancia; y la escuela debe incluirle permanentemente entre sus actividades, no sólo entre las motrices. A través del juego los niños incorporan y comprenden los roles de los adultos, e igualmente advierten cómo es el mundo que les rodea. También -- por este medio se logra compartir y cooperar con los compañeros, es decir, se enriquece el proceso de socialización. El juego infantil es medio de expresión, instrumento de conocimiento, medio de socialización; regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del pensamiento en una palabra, resulta un medio esencial de organización desarrollo y afirmación de la personalidad.

Sea lo que sea, el hombre crece y se desarrolla en el juego. Si las costumbres, las manipulaciones y los compromisos sociales llegan a degenerar el verdadero juego, sobre todo en los adultos, toca a los educadores mantener saneado el juego de los niños.

La actividad de los adultos puede aniquilar las posibilidades del juego del niño. Muchos niños en el campo, gozan de una gran extensión de terreno; en cambio en la ciudad se reduce cada

(10) Francisco Aquino. Cantos para Jugar. México 1988. p.p.11-13

vez más el área de juego para el niño, o sea, construyen lugares especializados para que unos cuantos privilegiados gocen de las instalaciones ultramodernas. Muchos padres, con la ilusión de aparentar progreso económico, abarrotan su casa de muebles y objetos intocables, de museo, inutilizables y extraños al niño, que no tienen más efecto que paralizar a casi por completo su actividad lúdica.

Otros padres quieren compensar el abandono en que tienen a sus hijos, colmándolos de regalos y juguetes. En esta sociedad de consumo, los padres y más los hijos, son víctimas de una publicidad despiadada; para que cifren su prestigio y altura social en el valor mercantil de los juguetes poseídos. El juguete industrial por su excesiva perfección técnica y por su fabricación en serie, pierde gran parte de sus cualidades lúdicas. Ni que decir de esos remedos de herramientas fabricadas de plástico, muy seguros para el peligro del cuerpo, pero terribles para el desarrollo mental del niño: martillos que no clavan, sierras que nunca corren, tristes engaños que dejan en el niño frustraciones de inutilidad e impotencia. Es preferible el juguete elemental: palo, bote, piedra o trapo que el pequeño pueda transformar a su antojo. Cuando él es el autor de su propio juguete, su capacidad de diversión y de creación aumenta.

No hay que extrañarse de que el juego en la sociedad sirva para desahogar libremente las fuerzas reprimidas, o sea, una válvula de seguridad vital.

El Juego colectivo constituye un factor de comunicación más amplio que el lenguaje verbal, abre el diálogo entre individuos - de orígenes lingüísticos, culturales o sociales distintos; el niño aprende a situarse, a percibir el grupo en relación consigo -- mismo y con otros grupos; en el grupo se realiza, se valora, se a socia y se asume un papel; también encuentra un medio diferente a su familia en donde aprende otra clase de vida social que le enseña a madurar fuera de los vínculos afectivos familiares.

Los juegos infantiles guiados por un experto educador, pueden constituir una fuente de vida de invención y de progreso. Pueden enseñar al niño a realizarse, a tomar su verdadera dimensión, en fin, pueden capacitar al hombre para vivir plenamente.

Principios fundamentales del juego infantil (11).

- Todo juego es conducta y por tanto, actúan las tres áreas de la conducta: mente, cuerpo y mundo externo.
- En todo juego operan los esquemas de asimilación y por lo tanto es aprendizaje integral.
- El juego es emergente del grado de desarrollo infantil, en un momento dado, de su campo psicológico presente.
- El niño juega con los juguetes, objetos, medio social, etc; experimentando el pasaje de lo sensoriomotriz a lo operatorio concreto.

(11) Francisco Aquino. Cantos para jugar. México 1988. p.p. 11-13

- El juego es la actividad esencial que posibilita al niño su socialización y la incorporación de su identidad social.
- Todo juego resulta un proceso de comunicación que establece el niño con el mundo de los objetos y ante el mundo de los demás.
- El juego es la experiencia vital para la estructuración y organización del esquema corporal.
- En la etapa preoperatoria se presentan ciertos conflictos psicológicos que por medio del juego el niño puede ir superando.

Funciones intelectuales que se estimulan con el juego a través de la vida infantil (12)

INTELIGENCIA: Adaptación Psíquica a situaciones nuevas. La inteligencia se estimula al manipular objetos desarrollando el conocimiento físico de éstos por su forma y tamaño, y un conocimiento lógico-matemático al establecer entre ellos relaciones de tamaño, peso, forma, etc...

AFFECTIVIDAD: La fuerza o energía de la conducta psicológica. Las relaciones afectuosas, la capacidad de compartir y relacionarse con los demás, pueden desarrollarse con el juego.

REPRESENTACION: Todas las manifestaciones de la actividad del sujeto.

- Imitación: diferida, cuando el niño imita un hecho real; en otro momento y lugar; lejos del modelo.

(12) Lic. Francisco Aquino. Seminario de Psicomotricidad. Mazatlán, Sin. Mayo de 1990.

- Lenguaje: cuya génesis es la imitación.
- Dibujo: para representar lo que le rodea.
- Juego: representando mediante él las actividades de los adultos.

Fases del juego

Mientras el niño se encuentra en Primer Grado, su juego pasa por las siguientes fases:

JUEGO SIMBOLICO: (Periodo Preoperatorio).

- Ficción "hacer como si" y utilización de símbolos propios.
- De una situación vivida a una simbólica (sustitución-representación).
- Se aplica a todos los objetos: muñeco, gato, palo, sombrero, toman vida. A su vez el niño representa objetos e internaliza roles.
- Aparecen deseos insatisfechos, conflictos, se canaliza la angustia, Sublimación: Acción terapéutica del juego.

Esto se explica porque a menudo podremos observar a los niños de 1er. grado jugando al avioncito con sus lápices, a que sus crayolas son soldaditos y él les da órdenes. Haciendo de su mesabanco un barco pirata. Hacen uso de su imaginación y crean un mundo fantástico para sí mismos.

JUEGO PARALELO:

- Ficción del relato; a el niño se le cree: juego y locura.

- Forma de comprender el enigma del mundo adulto.

Representa una evolución del juego en que el niño va a plasmar situaciones de la vida cotidiana. Ahora juega a papá y mamá - más seriamente, sueña con ser el maestro y juega. Representa física y oralmente los roles que más admira en los adultos.

JUEGO REGLADO (Período Operatorio Concreto).

- Necesidad de compartir a través de una ley común que sujeta a todos.
- Primero imita los "juegos" de los mayores.
- Los propios participantes establecen las reglas.
- Antes ganar era divertirse, ahora importa (autoconfirmación).

Es un juego más maduro; en este momento el niño ya es capaz de jugar un deporte como el fútbol porque ya es capaz de respetar reglas y de controlar lo bueno y lo malo para él dentro de un juego.

El juego y su relación e importancia con el aprendizaje en primer grado de educación primaria

Expresión oral y aprestamiento para la lectura

- Educación de la mano y preparación para el grafismo.
- Control neuro-muscular.
- Independencia de los dedos y control en la presión y la prehensión.
- Visión y transcripción izquierda a derecha.

Grafismo y aprestamiento para la escritura y el cálculo

- Posibilidad de análisis, acceso al símbolo.
- Deseo de leer, lenguaje correcto.
- Hábitos Psicomotrices: seriación, visión y transcripción iz --
quierda a derecha.
- Clasificación, Seriación, Conservación.
- Concepto de número y cantidad. Reversibilidad, Transitividad, -
Correspondencia, Inclusión, Invariación de masa y de cantidad.

III. ESTRATEGIAS METODOLOGICO DIDACTICAS.

Enseñar al niño por medio de juegos ya ha sido objeto de pilotaje con buenos resultados. No obstante no ha sido de la aceptación general por el magisterio. Objetando para ello la cantidad de alumnos que atienden, el poco sueldo que se les paga, o que así como lo hacen les da resultado, o que más vale viejo por conocido.

En fin, el juego en la escuela ha despertado bastantes polémicas, sin embargo los ánimos no decaen.

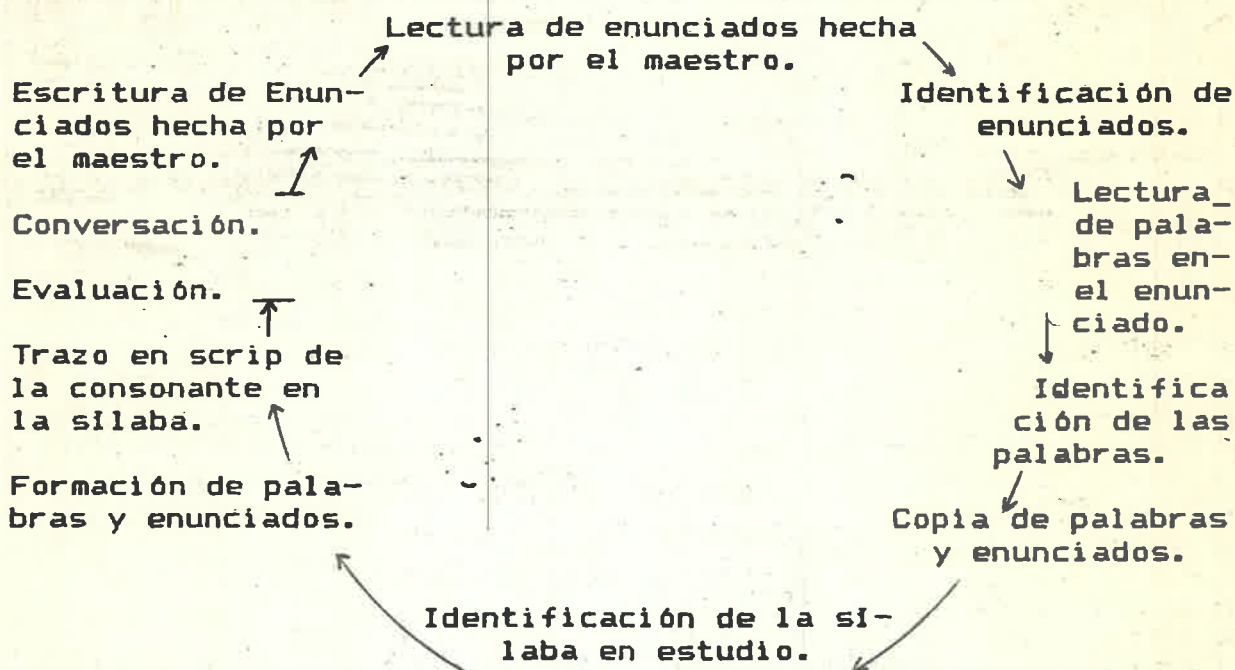
El mismo Programa para la Modernización Educativa (1989-1984) reza al respecto de la siguiente manera: "La consolidación de la Educación Especial será resultado de integrar los servicios a las aulas y escuelas regulares para 1994".

Significa esto que el mismo maestro de grupo, en su misma aula, detectará los problemas de aprendizaje. Y les dará la atención especial como lo haría un maestro de Centro Psicopedagógico. Es decir, mediante juegos y particularizando la enseñanza en caso necesario, alternadamente con el resto del grupo.

Lo anterior sin duda es muy positivo para la educación y para los niños del país principalmente. Siempre y cuando al maestro se le capacite de manera satisfactoria. Porque así todos los niños con problemas tendrán oportunidad de recibir apoyo. De esta manera cada vez habrá menos niños con problemas. Ya que indudablemente un Centro Psicopedagógico en cada ciudad es insuficiente.

1. La enseñanza de la lectoescritura

El problema relativo a la enseñanza en Primer Grado lo conocimos por experiencia propia: Al aplicar durante tres años el Método Global de Análisis Estructural en primer grado regular; pudimos constatar que cae mucho en la repetición de un mismo proceso para todas y cada una de las letras o elementos. Esta repetición forma el siguiente círculo:



Para poder cubrir las exigencias curriculares del primer grado, el maestro antes o después de recreo, todos los días tiene que repetir el mismo proceso. Cada vez para un elemento diferente, o si éste no quedó muy claro habrá que repetir alguna de las partes.

Si para el maestro resulta tedioso este hecho, qué decir del mismo alumno. El pone mucha atención lo que el maestro le muestra. Entiende perfectamente que esta N, es la de Nabor el que vende --nieves. Pero en la semana tiene que entender que esta T, es la de

Tere que cultivá tomates. Que esta M, es la eme de Martina me contó que...

Posteriormente cuando se le pregunta, él responde:

Esta M, es la de Ramón.

Esta T, es la de mamá.

Esta N, es la de Cuca.

Esta R, es la de Tere.

Lo que pasa es que asimila todo, pero fácilmente puede confundirse porque las letras son convencionales, los sonidos no.

No se está diciendo que el método no sirve para nada. El sienta las bases. Y muchos niños luchan contra las situaciones adversas y leen a pesar de ellas. Nos preocupa a nosotros los que no leen o son lectores inefectivos al finalizar el curso.

Allí es donde cabe nuestra postura. Y no sentimos que vayamos a particularizar en un hecho irrelevante falta de proyección e importancia social, porque sí las tiene. Esto lo hemos comprobado acá mismo en Centro Psicopedagógico; en donde el problema de aprendizaje que detectamos en segundo grado, es que el niño no acabó su aprendizaje de Lecto-escritura.

2. La enseñanza de las matemáticas

Otro aspecto de la problemática que no puede pasar desapercibido es el de las matemáticas.

La matemática es una ciencia abstracta que nos sirve de base para llegar a lo concreto y preciso. Sin embargo, el pensamiento matemático posee también una génesis cuyas raíces históricas es--

tán ancladas en lo concreto. Es decir, en lo objetivo, posteriormente en lo gráfico y por último en lo simbólico.

Un niño de primer grado ya ha desarrollado sus capacidades de Seriación, Clasificación, Conservación y Reversibilidad. Y es capaz de resolver operaciones mentales. También puede organizar sus experiencias.

Sin embargo la Escuela Primaria no aprovecha todas esas ventajas.

Y desde el primero hasta el sexto grado comienza a darle al niño fórmulas sin la más mínima explicación lógica. Simplemente como un "así debe ser".

Con este procedimiento solamente consiguen cansar al niño -- por tanta repetición de números y fórmulas. Además de explotarle su capacidad memorística, haciendo que se grabe el mecanismo de -- la suma, la resta, la multiplicación y la división entre otras cosas.

Estos son los obstáculos que hacen que al niño le parezcan -- fabulosamente inalcanzables las matemáticas.

A partir de la evaluación diagnóstica que se aplica a los -- alumnos al ingresar a Centro Psicopedagógico, se observa que el -- problema más apremiante se encuentra en la Aritmética. Después -- del primer semestre, es decir, de Enero en adelante, los niños de primer grado comienzan a manifestar un rezago conceptual en lo -- que se refiere al Sistema Decimal de Numeración y su Valor Posi-- cional. Mientras ellos no entiendan los elementos más indispensables de esto podrán reproducirlo en forma mecánica pero no en for

ma efectiva.

Incluso el mismo maestro sentirá la necesidad de repetirles una y otra vez la mecánica de estas operaciones. Sin obtener resultados favorables y con un mayor porcentaje de niños confundidos.

Es fácil encontrar que la mayoría de los niños de nuevo ingreso a segundo grado traen dificultades de suma y resta. No saben darle una utilidad práctica y ni siquiera pueden resolver problemas escolares con ellas. Muy comúnmente encontraremos que al encontrarse frente a un problema escrito preguntan de inmediato si es de poner o de quitar. En cualquiera de los casos no saben identificar los datos y cómo ordenarlos. Porque sus bases del S.D.N. se encuentran tambaleantes.

Estos rezagos obviamente acarrearán otros nuevos y más complicados que harán que al niño le parezca abstracta la matemática ocasionándole fracasos futuros.

Analizamos anteriormente algunas características de la enseñanza de la lecto-escritura y las matemáticas. Porque indudablemente son las áreas a que el maestro se dedica con mayor empeño. Por ser las que producen resultados más concretos.

Cualquiera diría que son las áreas exclusivas del primer grado. Sin embargo, el tratamiento de ellas sobresale entre otras cosas:

Porque al padre de familia estos resultados le parecen importantes y trascendentes para determinar que su niño está aprendien

do en la escuela.

No obstante, todos sabemos que el programa de primer grado es integrado. Y al iniciar el trabajo se están abordando todas las áreas o la mayoría de éstas. Haciéndolas girar sobre un mismo tema y objetivo. Veamos con más detenimiento en que consiste esta integración:

3. El programa integrado (13)

Qué se entiende por integración

En el proceso de aprendizaje, la integración consiste en presentar al alumno las cosas, los hechos como se presentan en la realidad, como un todo unificado, susceptible de ser estudiado parcialmente desde cada una de las áreas de aprendizaje. Es una interrelación organizada de los diferentes campos de la realidad que el niño debe conocer.

El concepto de integración es más profundo que el de globalización, correlación y concentración o interdisciplinaridad. Estos tres conceptos hacen referencia inmediata a lo externo.

Se trata de vivenciar las situaciones para que impregnen la experiencia individual y puedan de ese modo introducirse naturalmente en la personalidad del niño.

La integración de los contenidos programáticos, sobre todo en los primeros grados, constituye la respuesta didáctica al imperativo psicológico del niño.

(13) Libro para el maestro de 1er. grado. 9a. Ed. Jun. 1988. p.p.56-65

Criterios pedagógicos de integración

Los criterios pedagógicos que han de tomarse en cuenta para la integración del programa son entre otros los siguientes:

- Reunir y coordinar todas las cuestiones en torno a un punto unitario que dé significado a todo lo demás: proporcionar una estructura orgánica a los contenidos, a los objetivos de aprendizaje y a las actividades.
- Fusionar las ocho áreas del conocimiento que constituyen el plan de estudios, organizándolas lógicamente y científicamente y concatenar los conocimientos en una síntesis sólida y rica en significado para el educando.
- Comenzar el aprendizaje por el todo y posteriormente permitir la atención hacia las partes que lo integran.
- Sistematizar el proceso de aprendizaje a fin de economizar el esfuerzo del docente y los alumnos.
- Evitar repeticiones, saltos, dispersiones, fragmentaciones y falta de coherencia entre los contenidos de las áreas del plan de estudios.
- Apoyarse en situaciones vitales y en los intereses del niño.
- Favorecer la acción del niño en el sentido de que sea agente de su propio aprendizaje.
- Emplear en su metodología el Método Clínico.

- Propiciar el desarrollo integral y armónico del niño.

No nos parece importante cambiar un método por otro mientras la metodología de base siga siendo prescriptiva y normativa.

El fenómeno de imponer en el magisterio revoluciones de cambio de método de un ciclo lectivo a otro, se ha visto en varias ocasiones. Y los descontentos, los desequilibrios y las interpretaciones erradas, superan con mucho el éxito de éstos.

Por este motivo hemos implementado como postura para integrar los juegos que propondremos. Lo siguiente:

Analizaremos las etapas del Método Global de Análisis Estructural y en cada una de ellas recomendaremos los juegos que según nuestra experiencia, permiten al niño ascender a los objetivos propuestos por el programa.

De igual manera le haremos con el proceso de enseñanza de las matemáticas en sus aspectos más determinantes.

Considerando que de esta manera, y con motivo de la integración en el programa de primer grado; estaremos abarcando todas las áreas del plan de estudios.

Hasta este momento pueden surgir en el lector algunas interrogantes que con gusto aclararemos por ser obvias.

4. El juego en la práctica educativa.

En cuidado de la delimitación de esta Postura, presentamos a

continuación algunos Juegos que se utilizan para la integración social de los alumnos al Grupo, de Primer Grado:

Dibujan un cuento. (Actividad en Equipo). Ficha Núm.6

Estas actividades promueven la creatividad y conducen a los niños a valorar el resultado de la cooperación que surge del trabajo en equipo.

El maestro lee un cuento al grupo y luego proporciona una cartulina a cada equipo. Explica: En el equipo tienen que ponerse de acuerdo sobre lo que va a dibujar cada niño para hacer un dibujo de todo el cuento. Por ejemplo, si se ha leído "los tres osos", en la cartulina deberán aparecer varias escenas que lo resuman y no muchos osos porque cada niño dibujó por separado los tres personajes del cuento.

El maestro, una vez terminado el trabajo, les hará preguntas que los oriente sobre los aspectos acertados y erróneos de esa actividad. ¿Trabajaron todos los del equipo?, ¿Qué se ve en este dibujo?. En el caso de que haya muchos osos, el maestro puede preguntar: ¿En este cuento había tantos osos?, ¿Por qué quedó así?, ¿En este dibujo se entiende lo que pasaba en el cuento?, ¿Por qué?, ¿Cómo podremos arreglarlo?. Vamos a hacerlo de nuevo. etc.

Juegan a la frutería. Actividad grupal. ficha Núm. 16

Mediante esta actividad niños y maestros acuerdan una convención que les permite otorgar a determinadas palabras conocidas un significado diferente.

Cada niño escoge para sí el nombre de una fruta y lo escribe, como puede, en una tarjeta que sostiene en sus ropas con un alfiler de seguridad. El maestro destaca la importancia de esos textos para que él pueda recordar los nombres de las frutas elegidas por cada uno.

Todos se forman en círculo y el maestro explica el juego: Cuando yo diga el nombre de una fruta cualquiera, el que tenga ese nombre da media vuelta; cuando oigan "frutería" todos, se cambian de lugar bien rápido, formando nuevamente la rueda para poder seguir el juego.

Con el fin de que el juego resulte más ameno, las palabras que deben ser interpretadas por los niños mediante una -----

acción; pueden aparecer mencionadas en un relato hecho por el maestro. Por ejemplo: "Ayer iba caminando y de pronto vi una "frutería". ¡qué "manzanas" tan rojas había ahí!... etc.

VARIANTES

Con la misma organización se puede jugar a la papelería, la juguetería, el hospital, los meses del año o los días de la semana.

En cada caso, los niños escogen nombres relacionados con el tema del juego y cuando el maestro dice por ejemplo: "hospital" (o juguetería, papelería, año o semana), todos deben cambiarse de lugar. Se recomienda que siempre cada niño escriba su tarjeta con el nombre por él escogido, con el fin de aprovechar estos juegos para actividades de escritura.

Estas actividades se pueden realizar dentro o fuera del salón de clases.

Sobre el desarrollo de dos de las cuatro etapas del Método Global de Análisis Estructural, iremos integrando para su conocimiento, los Juegos que servirán para retroalimentar y reafirmar lo que la misma etapa pretende.

Para el caso específico de la primera etapa: "visualización de enunciados", proponemos las siguientes actividades:

Determinan la cantidad de palabras de un enunciado. ficha Núm.25
Actividad grupal.

Esta actividad permite al maestro conocer los diferentes conceptos que tienen sus alumnos acerca de la noción de palabra.

El maestro pide a los niños que le presten mucha atención; dice un enunciado de corrido (sin separar las palabras) y pregunta: ¿Cuántas palabras dice? Si no han entendido, repite la pregunta: ¿Cuántas palabras estoy diciendo cuando digo: Mario comió un taco?

El maestro pide a los alumnos que especifiquen cuáles son las palabras contenidas en el enunciado. Así, en el ejemplo anterior, es posible que algunos considere que el mismo está for-

mado por tres palabras. Se le pregunta cuáles son y responde:

Mario come un taco
1 2 3

La respuesta de ese niño indica sus dificultades para aislar el artículo (un).

El maestro continúa diciendo enunciados y los va complicando cada vez más para conocer las diferentes posibilidades de análisis de los integrantes del grupo.

Encuentre palabras repetidas. Actividad individual. Ficha Núm.34

Se pretende que los niños lleguen a conocer una característica fundamental del sistema de escritura: una palabra, para conservar su significado, se escribe siempre de la misma manera.

Para esta actividad se recomienda utilizar el "Libro de primer año", con el fin de que cada alumno pueda trabajar con el mismo texto. En la sección de lecturas se puede escoger la canción "Doña Blanca", por ejemplo.

El maestro lee la canción y luego pide a los niños que busquen y subrayen con un mismo color todas las palabras iguales que encuentre (Doña Blanca, Jicotillo, etc).

Para facilitar la tarea y propiciar la confrontación, el maestro puede ir escribiendo las palabras en el pizarrón. Por ejemplo, pregunta a un niño: ¿Tú cuáles tienes? y luego al grupo: ¿Quién más tiene ésta?, ¿Qué dirá? Alguien puede decir: "la mía no salió" y leer dicha palabra al grupo o escribirla en el pizarrón para leerla entre todos.

Segunda etapa: Análisis de enunciados en palabras. Segunda unidad del Programa Integrado de Primero:

Completan enunciados. Actividad grupal. Ficha Núm.31

Se pretende que los niños reflexionen acerca de la lengua oral y establezcan una relación entre ella y la lengua escrita.

El maestro dice enunciados incompletos y los niños los

completan en forma oral.

- *) Omite el recipiente de la acción. Dice, por ejemplo:
Juan abre la... Papá arregla la...
Margarita come un... Lupita lava los... etc.
-

Trabajamos con otros juegos que desarrollan en el niño nociones de matemáticas. Los mismos se los presentaremos de manera graduada al paso con los objetivos del Programa Integrado.

Actividades del Sistema Decimal de Numeración y Valor Posicional

Unidades 2.4; a la 4.1. Enseñanza de los números dígitos.

4.2. Número 10, y la decena.

4.3. El cero.

5.1. Las decenas: 10, 20, 30...

5.2. Números del 11 al 15.

5.3. Números del 16 al 20.

5.4. Números del 21 al 49.

6.1. Trabajo con decenas y unidades.

6.2. Números del 50 al 49.

Actividades consistentes en juegos que proponemos para la reafirmación de la enseñanza de estos objetivos:

EL DADO CON FICHAS

OBJETIVOS: Aproximarse a la comprensión de los conceptos de uni -

dad y decena.

MATERIAL: - Fichas de plástico de dos colores diferentes.
- Dos dados para cada equipo que se haya formado.

Los integrantes del equipo, uno a la vez, formando un círculo en el piso o en su mesabanco, tirán los dados. Cada quien ganará lo que éste indique.

Al principio sólo jugarán con las fichas de un color por --- ejemplo blancas. Cuando hayan ganado 10 fichas blancas, podrán -- intercambiarlas por una del otro color, por ejemplo roja. Ganará el niño que al final de las vueltas acordadas tenga más fichas rojas.

LOS MENSAJES

OBJETIVOS: Formar agrupamientos en base a una regla específica.
Codificar y decodificar mensajes.
Representar cantidades gráficamente.

MATERIAL: Fichas blancas y rojas. Papel, colores.

Se pueden hacer encuentros entre dos equipos. El equipo A, tendrá las fichas y recibirá los mensajes que le enviará el equipo B. - Los mensajes se harán dibujando con el color rojo, las decenas - que se desean y con el blanco, las unidades.

En los equipos los niños se turnan en cada mensaje. Gana el equipo que descifre mejor los mensajes.

REPRESENTACION NUMERICA DE UNIDADES Y DECENAS

OBJETIVOS: Expresar con números una cantidad determinada de objetos, usando la representación decimal.

MATERIAL: Para cada pareja, alrededor de 50 objetos de una misma clase (como palitos), ligas para amarrar las decenas.

Un niño toma un montón de palitos, los agrupa en decenas hasta donde es posible, y los entrega a su compañero, Este tendrá -- que escribir el número que se forma con esas decenas y unidades.

Después la pareja intercambia los roles..

LOTERIA DE NUMEROS

OBJETIVO: Relacionar la nomenclatura de los numeros con la escritura de los mismos.

MATERIAL: Una lotería hecha por el maestro, que contenga los números del 1 al 100. Piedritas o fichitas para ponerle.

Se reparten las cartas al grupo y un alumno o el maestro la echa.

Gana quien llena primero su carta.

ADIVINANZAS

OBJETIVOS: -Reflexionar sobre el orden numérico en el Sistema Decimal de Numeración.

-Comparar cantidades.

MATERIAL: Gis, pizarrón.

098865

Por turnos pasan los niños al pizarrón, de espalda a sus compañeros, escribe un número en el pizarrón y pide que se lo adivinen, si no lo logran, comienza a darles pistas, o los niños preguntan:

Si es mayor o menor que tal o cual número hasta adivinar.

DESTAPA CARTAS Y DESCUBRE NUMEROS

OBJETIVO: Reafirmar sus conocimientos de Valor Posicional.

MATERIAL: Un mazo de barajas de póker.

Por equipos, el maestro reparte a cada uno de sus alumnos dos barajas. Cuando todos estén atentos, voltean la correspondiente a las decenas y posteriormente la correspondiente a unidades. Gana quien forme el número más grande y pueda leerlo.

Continuamos con las operaciones de suma y resta

UNIDADES 5.2. Noción de adición.

6.2. Adiciones, máximo resultado 90.

6.4. Adiciones con dos dígitos.

7.2. Noción de resta.

7.3. Resolver problemas de resta.

8.1. Resta de dos cifras.

8.4. Problemas de suma y resta.

Juegos que apoyarán estos objetivos

MAQUINAS

OBJETIVOS: Reflexionar acerca del proceso de transformación ayudará a los niños a comprender las operaciones matemáticas.

MATERIAL: Cualquier caja de cartón, un montón de objetos de la misma clase.

El maestro muestra a sus niños la caja, por detrás esconde algunos objetos. Esta es la máquina que pone (3,4,5,...etc.) elementos.

Si le meto 2 me regresa... Si le meto 6 me regresa....

Podemos representarlo así:

3	6	9
---	---	---

SUMA CON DECENAS

OBJETIVOS: Efectuar sumas de dos cifras.

Reflexionar acerca de la representación de esta operación.

MATERIAL: Frijoles y una hoja con el siguiente cuadro para cada niño.

DECENAS	UNIDADES
* * *	*
* *	*
* *	* *
*	

El maestro explicará: Juntaremos aquí abajo las unidades a la derecha y las decenas a la izquierda siempre. El mismo cuadro puede servir para las sumas cuando llevamos una. y para las restas.

Aquí queremos aclarar el hecho de que el maestro, debe aprovechar los conocimientos que el alumno tiene, anteriores al objetivo que pretende lograr. que no pretenda enseñar la suma y la resta en forma mecánica, ya que esto acarreará al niño problemas de incomprensión. Nos referimos a que no pase por alto, que para sumar y restar principalmente con dos cifras, entran en juego sus conocimientos de Unidades y Decenas.

Las actividades aquí citadas son sólo unas pocas de las que podemos proponer. Si el lector se encuentra interesado, puede ampliar su repertorio remitiéndose al Programa de Grupos Integrados, que se maneja en algunas Escuelas Primarias.

Otra Institución, también de la Secretaría de Educación Pública en que se pueden encontrar este tipo de juegos es en Centro Psicopedagógico, ambos correspondientes al Departamento de Educación Especial.

5. Muestras No. 1

Nombre: Felipe Abraham Raigoza Ruiz.

Edad: 6 años.

Grado escolar: primero.

Motivo de consulta: Presenta problemas de hiperactividad, es un niño sobreprotegido y rebelde; por lo que presenta problemas de inadaptación en el grupo. En su hogar existe una dinámica familiar alterada y grandes dificultades económicas.

En su evaluación inicial, realizada en noviembre de 1990 se obtuvieron los siguientes datos mediante la aplicación de un juego de adivinanzas:

Consigna: aquí hay algunas palabritas escondidas, queremos que tú nos ayudes a descubrir cuáles son, escribiendo las letritas que faltan en las rayitas.

ma ma

p atol o
pantalón

cl omozopa
como sopa

sa dia
sandía

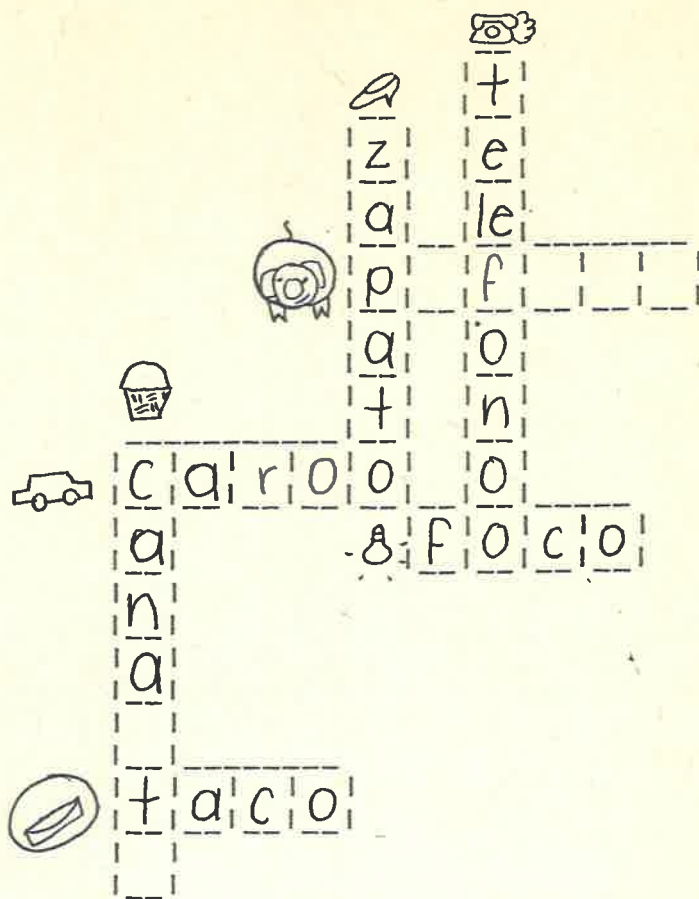
t em a
tema

pr apam
arre, como arre caballo

En este momento presenta problemas con sílaba inversa y trabada manejando una hipótesis silábico/alfabética.

Juego del crucigrama presentado en diciembre de 1990 con el objetivo de que el niño hiciera un análisis grafonético en palabras con distinto grado de dificultad.

Consigna: vas a escribir el nombre de cada dibujito, poniendo una letrita en cada cuadrado.



Observaciones: escribe preguntando en forma intercalada.

¿con la de Felipe ?, ¿con la rrr ?, ¿con la de papá ?... etc.

Juego con letras móviles presentado el 4 de enero de 1991, con el objetivo de que el niño haga análisis grafofonético, actividad que le ayudará a superar su hipótesis de escritura.

Consigna: Con estas letritas vamos a formar una palabrita muy facilita y que tú ya conoces, queremos que las leas y las escribas, porque luego le vamos a cambiar una de sus letritas, tú te fijas bien para que puedas leerla.

foco

boti

foto

botija

roto
moto
botó
bote

bota
visita

Es necesario aclarar que cuando surge alguna palabra rara como botó, se solicita al niño que amplíe a qué podemos referirnos con ella; en este caso dijo: -pues botó de votar... por las elecciones. Lo cual se acepta pues nuestro fin no es ortográfico.

Juego: "vamos a platicar" aplicado el 8 de abril de 1991 con el objetivo de que el niño redacte enunciados libremente.

Consigna: aquí tengo un montón de dibujos, uno a la vez y -- con los ojos cerrados, vamos a escoger uno, luego vamos a platicar todo lo que sepamos acerca de esa cosa y finalmente escribiremos un enunciado.



LaSonBilla SirBe paracuando Dasol

- La sombrilla sirve para cuando da sol



lososos soncarifosos

- Los osos son carifosos



ami me ustan las nieBes

- A mi me gustan las nieves

Hasta este momento su problema es la falta de convencionalidad ortográfica y de espacios entre palabras.

El siguiente juego "Nos contamos una historia" fue aplicado

el 12 de abril de 1991, con el objetivo de iniciar al niño en una redacción coherente.

Consigna: Vamos a contarnos por escrito, una historia de algo importante que haya sucedido en nuestras casas. No se vale hablar.

en la casa se metio una
iguana y se en rue doen La
pata demi tiojoseyeltraya
unapistolo i se le callioLapitola -
y seDioun balaso

Como puede apreciarse su redacción tiene muy buena coherencia de principio a fin. Para superar sus deficiencias en convencionalidad, se aplican estrategias de autocorrección en las que se le hace encontrar sus errores y corregirlos.

La siguiente actividad se aplicó el 6 de junio del 91. Consiste en leer a los niños un cuento, permitiéndoles anticipar, inferir y predecir en éste trayecto de lectura. Finalmente se le pide que escriba el cuento para que otros niños puedan conocerlo, manifestando así, su capacidad en recuperación de significado.

Del cuento " El sapo y la zorra "

-Felipe

El saPo y la zorra

El sapo pre su mia

que-el-atrapaba mosquitos

que no te Da vergüenza
porque atrapas mosquitos
tú puedes correr de tu enemigo
tú ganas para
juergas careras a que si
ella estaban jugando
a la zorra corriendo
como el aire. Felipe

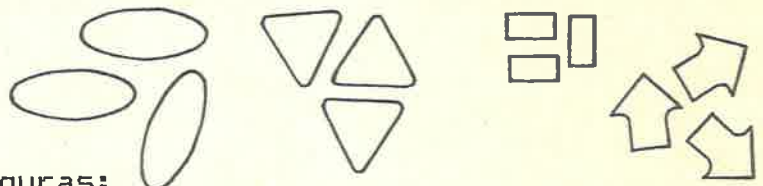
Muestras No. 2

Datos: Miguel Angel Caballero Reyes, 6 años, Primer Grado.

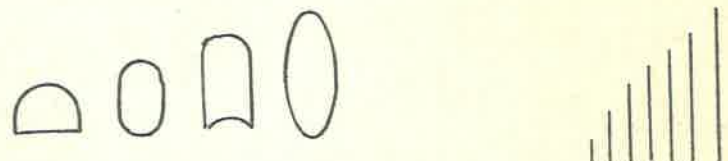
Motivo de consulta: desde su último grado de preescolar se le recomendó su asistencia a Centro Psicopedagógico, reportando un desarrollo madurativo menor a su edad cronológica, ser distraído, inquieto y no retener los conocimientos.

Durante el mes de Septiembre, se pusieron en práctica algunos juegos de Clasificación, Seriación y Conservación de la cantidad, con el fin de desarrollar más estas nociones. Cuyo manejo le permitiría ascender a más complejos conocimientos matemáticos de manera práctica.

Clasificación de figuras:



Seriación de objetos:



Conservación de la cantidad:

X	X	X	X	X	X	X	X	X	Maestra
0	0	0	0	0	0	0	0	0	Niño

¿Tenemos igual?

La actividad que presentaremos a continuación es producto de los conocimientos anteriores. "Correspondencia" es un juego con uno ó dos dados en el cual, el niño debe tomar de un montoncito, la cantidad de objeto que el dado le marque. Estos mismos los hará corresponder con una tarjeta que tenga tantas marcas como objetos haya ganado. Finalmente trata de reconocer, de otro grupo de tarjetas, la que tenga el número que corresponda a su cantidad.

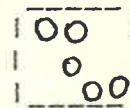
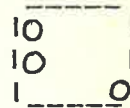
Oct. 90

Dado

Objetos

Dibujos

Signo



Para aprender las matemáticas el dado es muy útil. Nos sirve también para iniciar a los niños en el manejo del concepto de Unidad y Decena, así como su valor posicional.

El siguiente producto se obtuvo de un juego de cuyo material es: 105 piedritas, 20 cajas de cerillos vacías, uno ó dos dados.

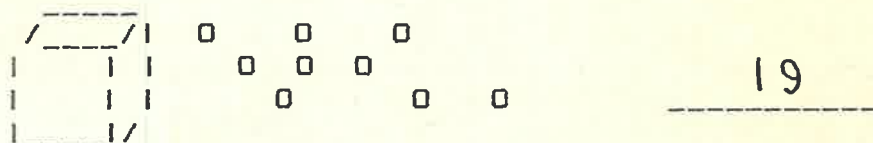
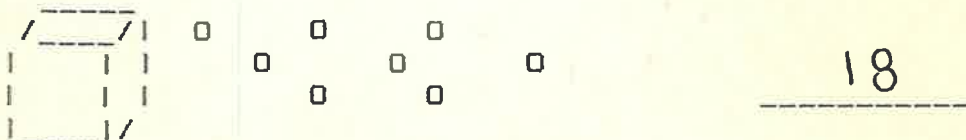
Consigna: Por turnos vamos a tirar el dado, cada quién irá ganando lo que diga el dado, cuando alguien complete diez, se gana una cajita para que las guarde.

Durante el juego se van haciendo preguntas, por ejemplo:

¿Cómo podremos llamar a este grupito de diez?

Cuando este juego se ha practicado, se puede pasar a lo gráfico.

Feb. 91



Del manejo de las bases anteriores depende el éxito en el aprendizaje de las Sumas y posteriormente de la Resta. La suma se puede aprender con un cuadrito. A estas alturas los niños ya tie-

nen conocimientos acerca del valor posicional del Sistema Decimal de Numeración, por lo que les será fácil comprender el procedimiento de ésta.

mayo del 91

D	U
3	2
2	5
5	7

D	U
5	3
3	5
8	8

D	U
1	7
4	1
5	8

D	U
3	4
6	2
9	6

CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS.

Es preocupante el nivel académico en que se encuentran los niños de Primer Grado al terminar su primer ciclo escolar.

Es necesario implementar una forma efectiva de enseñanza con cuya aplicación, éste problema desaparezca.

El rezago conceptual en los niños de 1er. grado es muy común tanto en el medio rural como el medio urbano.

Sin embargo, ya existen instituciones educativas oficiales en donde se ataca el problema mediante métodos especiales.

Acercarnos más a ellos, sería muy óptimo, siempre y cuando, tengamos la disposición para observar su trabajo y estudiar su enfoque psicológico.

Para ello es necesario que seamos unos maestros muy dispuestos a la superación, a la preparación y abiertos al cambio. Sin esperar ningún tipo de estímulo material, ni personal, simplemente de satisfacción profesional.

Los problemas de aprendizaje de los niños pueden deberse a diversos factores que pueden ser socio-económicos, culturales, ó de salud.

Por eso debemos quitar ya de las escuelas esos conceptos de "niño burro", "no aprende porque es un vago". Esa costumbre de dividir al grupo en "la fila de los burros y la de los aplicados", ó la de tener preferidos, ó consentidos. El maestro debe ser muy

ecuánime y más atento con aquel niño al que se le vea con problemas, debe ser solícito con él, orientarlo, ayudarlo y apoyarlo para que supere su problemática, orientando su enseñanza.

Por qué marcar una división entre lo que es el juego y lo que es la escuela, si los niños acá y allá, son niños.

Nosotros creemos que el juego en la escuela debe continuar desde la casa y la calle, sólo que acá debemos organizarlo para alcanzar con él nuestros objetivos académicos.

Para que el juego sea interesante para el niño, debe responder a su nivel de desarrollo, a sus intereses, y a sus necesidades. Para esto hay que conocer primero cuáles son estas características del niño que tenemos por alumno.

Proponemos el juego como un agente motivador en donde a la vez el niño podrá hacer reflexiones reales, concretas y elaborar su propio aprendizaje.

Si un niño durante sus primeros años de escolaridad aprende de manera mecánica, llevará muchas dudas y malos entendidos arrastrando por todos los años escolares venideros. A los que **Monserat Moreno** llama "debacles ecológicos".

Lo ideal sería evitar estos trastornos al niño, permitiéndole que elabore sus propias conclusiones, en base a un aprendizaje más dinámico y activo.

Enseñar a un niño a leer y escribir es muy satisfactorio, desgraciadamente no todos los alumnos lo logran y nosotros los

maestros de Primer Grado, tenemos la tristeza de vivirlo año con año.

Tratemos de adelgazar la fila de los niños que en Segundo -- Grado se encuentran cada vez más confundidos, porque fueron promovidos con malas bases de Primer Grado.

En general, los maestros de Centro Psicopedagógico viven la experiencia de comprobar la utilidad del juego como recurso didáctico. También disfrutan de la felicidad y de la inocencia con que el niño asciende a los conocimientos. Retirándolos de la rutina, el cansancio y el tedio, característicos de la escolástica.

Quien acude a un Centro Psicopedagógico, podrá observar continuamente escenas de juego y con frecuencia podrá escuchar comentarios de los padres de familia favorables acerca de éstos. Ellos mismos al principio se muestran reacios a estos acontecimientos y a veces preguntan hasta cuándo van a empezar a trabajar con sus hijos en serio, si ellos sólo los miran jugar.

No saben que los naipes, el dominó y la lotería pueden ayudar a despertar nociones de conocimientos sustanciales muy alejados del uso ilícito y misterioso que los adultos les han dado.

Es importante, observar los rasgos de madurez de los alumnos. Estimular los aspectos que acusen alguna deficiencia.

Evitar la división del grupo.

Prescindir de sanciones o críticas autoritarias.

Descubrir en cada niño su posibilidad de participación.

Conocer y desarrollar sus intereses.

Por parte del maestro, mantenerse preparado, actualizado y abierto a cualquier cambio que beneficie su labor.

BIBLIOGRAFIA

Aquino Francisco. Cantos para jugar Editorial Trillas, México 1988.

Ferh Howard. Teorías del aprendizaje relacionadas con el campo de las matemáticas en: Corrientes psicopedagógicas. UPN, 1985.

Gómez Palacios Margarita. Estrategias pedagógicas para superar las dificultades en el dominio del sistema de escritura SEP-OEA, México 1986.

González Renaux Juan Pablo. Arataia UAS, México 1989.

Kohl Eberto. ¿"Quién está preparado para enseñar?" en: Ladrón de Guevara. SEP- El Caballito, México, 1985.

Larrollo Francisco. Ciencia de la Educación 18ava. Edición, Editorial Porrúa. México 1, D. F.

Not Louis. El conocimiento matemático en: Las pedagogías del conocimiento. México, FCE, 1983.

Pasmore John. Filosofía de la enseñanza Editorial FCE, México 1986

Pérez Rivera Graciela et-al. Manual de didáctica de ciencias experimentales 12 ava Edición, Editorial Porrúa. México 1, D.F.

Phillips Jr. Los orígenes del intelecto según Piaget Barcelona, -
Fontanela, 1972.

Piaget J. Estudios de Psicología genética" Buenos Aires, Emenese
1973.

Piaget J. y Colaboradores "Introducción en: la representación del
mundo en el niño" 4ed. Madrid, Morata. 1978.

Vinh Bang "El método Clínico y la Investigación en Psicología del
niño en: Varios. Psicología y epistemología genética".