



"APROVECHAMIENTO DEL JUEGO EN EL
APRENDIZAJE DEL NIÑO DE PRIMER GRADO
DE EDUCACION PRIMARIA"

Nombre: Profra. Rosalía Millán Ruiz.

Fecha: NOVIEMBRE DE 1993

INSTITUTO DE SERVICIOS EDUCATIVOS Y
PEDAGOGICOS DE BAJA CALIFORNIA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD MEXICALI



ISEP

✓
"APROVECHAMIENTO DEL JUEGO EN EL
APRENDIZAJE DEL NIÑO DE PRIMER GRADO
DE EDUCACION PRIMARIA"

Nombre: Profra. Rosalía Millán Ruiz.

**TESINA PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADA EN EDUCACION PRIMARIA**

UPN INSTITUTO DE SERVICIOS EDUCATIVOS Y ISEP
PEDAGOGICOS DE BAJA CALIFORNIA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD MEXICALI

Oficio No. 261/T/93

ASUNTO: DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION.
Mexicali, B.C., a 6 de Octubre 1993.

C.PROFR. (A) ROSALIA MILLAN RUIZ
P R E S E N T E .-

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y después de haber analizado el trabajo de titulación, alternativa TESINA titulado "APROVECHAMIENTO

DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DEL NIÑO DE PRIMER GRADO DE EDUCACION PRIMARIA".

presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado entre el H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar ocho ejemplares como parte de su expediente al solicitar el examen.

A T E N T A M E N T E
" EDUCAR PARA TRANSFORMAR "
S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
MEXICALI, B. C.
SERGIO FLORES MONTAÑO
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION

C.c.p. Expediente.
C.c.p. Minutario.

INDICE

INDICE.

INTRODUCCION	5
CAPITULO I: DEFINICION DEL OBJETO DE ESTUDIO.....	9
1.1.- Selección	9
1.2.- Delimitación.....	11
1.3.- Justificación	13
1.4.- Objetivos	15
CAPITULO II: MARCO CONTEXTUAL.....	17
2.1.- Marco Social	17
2.2.- Marco Institucional.....	22
CAPITULO III: CARACTERISTICAS DEL NIÑO ESCOLAR 6-7 AÑOS .	27
3.1.- Antecedentes del niño que llega a la escuela primaria.	27
3.2.- Características biológicas	28
3.3.- Características psicológicas	31
3.4.- Características sociales	35
CAPITULO IV: COMPARACION ENTRE LAS TEORIAS PSICOGENE- TICA DE JEAN PIAGET Y PSICOPEDAGOGICA DE OVIDIO DECROLY, EN CUANTO AL JUEGO.....	37
4.1.- Teoría psicogenética de Jean Piaget y sus relaciones - con el juego.....	37
4.2.- Teoría psicopedagógica de Ovidio Decroly y sus ----- aportaciones al juego en primer grado	42
4.3.- Correlación de las teorías anteriores con actividades- del programa de 1er. grado de educación primaria ...	47

CAPITULO V: TIPOS DE JUEGOS EDUCATIVOS PARA EL PRIMER

GRADO DE EDUCACION PRIMARIA	51
5.1.- Juegos de asociación de ideas	51
5.2.- Juego de deducción	52
5.3.- Juegos didácticos	54
5.4.- Juegos relacionados con la noción del tiempo	55
5.5.- Juegos de iniciación a la lectura	56
5.6.- Juegos de comprensión del lenguaje y la gramática	57
5.7.- La utilidad del juego para el aprendizaje en las áreas respectivas	58

CAPITULO VI: EL JUEGO EDUCATIVO COMO RECURSO DIDACTICO 60

6.1.- Consideraciones en general	60
6.2.- Ejemplos de aplicación	64
6.2.1.- Ejemplos de aplicación de juegos de asociación de - ideas	65
6.2.2.- Ejemplo de aplicación de juego de deducción	69
6.2.3.- Ejemplo de aplicación de juego didáctico de inicia - ción aritmética	71
6.2.4.- Ejemplo de aplicación de juego relacionado con la - noción del tiempo	73
6.2.5.- Ejemplo de aplicación de juego de iniciación a la -- lectura	76
6.2.6.- Ejemplo de aplicación de juegos de comprensión del lenguaje y la gramática	78
6.3.- Evaluación del juego	82

CAPITULO VII: JUICIOS CRITICOS Y VALORATIVOS	85
CONCLUSIONES	87
BIBLIOGRAFIA	89

INTRODUCCION

INTRODUCCION.

La elaboración del presente trabajo, plantea la importancia del aprovechamiento del juego en el aprendizaje del niño de Primer Grado de Educación Primaria, ya que se considera que siendo el juego una de las actividades preferidas por él y tomando en cuenta su perfil de conducta, las características propias de su edad y sus rasgos de madurez, el niño ampliará sus vivencias de una manera más significativa para él, si se aprovecha el juego para su aprendizaje.

De hecho, dentro del programa integrado se manejan juegos para la realización de las actividades, aunque en la vida cotidiana dentro del aula, no se le utiliza las veces que se marca en las actividades del programa, ya que generalmente se sustituye con otras según el criterio del maestro por adelantar el trabajo, pues el docente en su afán por darle prioridad a la lecto-escritura, le ha restado interés a la utilización del juego y más aún a llevar una correlación con las demás áreas de aprendizaje.

En base a lo anterior, se pensó en realizar la presente investigación con el fin de apoyar al maestro, en la forma de aprovechar el juego como un recurso didáctico dentro de la práctica educativa.

Por esto ha sido necesario señalar en el trabajo las características del niño escolar de 6-7 años, haciendo una reflexión sobre los antecedentes del niño que llega a la escuela primaria, puesto que como docentes debemos conocer al niño con el que trabajaremos, sus intereses, necesidades, grado de madurez y de igual forma tomar en cuenta sus

posibilidades individuales.

Se plantean las características biológicas del niño, ya que es importante conocer el proceso de maduración, de qué forma el niño asimila datos nuevos a los ya conocidos, cómo modifica las categorías del pensamiento a través del proceso de acomodación y cómo llega al equilibrio o mejor adaptación del medio.

Se mencionan las características psicológicas del niño, ya que el docente al tener conocimiento de ellas, puede programar y aplicar actividades acordes al niño de 6-7 años, considerando las particularidades de cada uno y fomentando los intereses propios de la edad, En base a lo anterior el docente puede aprovechar el juego en el proceso enseñanza-aprendizaje.

En este trabajo se analizan las características sociales del niño de 6-7 años, con el interés de reflexionar sobre la importancia que tiene para el maestro conocer el entorno social que rodea al niño, cómo se socializa, cuáles son sus necesidades, sus vivencias e inclinaciones y su medio familiar y cultural.

Se hace una comparación entre las teorías psicogenética de Jean Piaget y Psicopedagógica de Ovidio Decroly.

En la teoría psicogenética se mencionan sus relaciones con el juego. Piaget plantea que el juego es el verdadero revelador de la evolución mental del niño.

En la teoría psicopedagógica se mencionan las aportaciones de Ovidio Decroly al juego para el aprovechamiento en el aprendizaje del niño de primer grado.

Decroly plantea en su teoría un englobamiento del pensamiento infantil, siendo esta una de sus aportaciones más importantes.

Se consideró necesario en este trabajo, realizar una correlación de las teorías psicogenética y psicopedagógica con las actividades del programa integrado del primer grado, ya que ambas teorías sustentan dicho programa.

En el presente trabajo se anotan diversos tipos de juegos educativos para el primer grado de primaria y se da una explicación de cada uno de ellos, sus objetivos, su manejo, tipos de materiales.

Los tipos de juegos que se mencionan son: De asociación de ideas, de deducción, didácticos, relacionados con la noción de tiempo, de iniciación a la lectura, de comprensión del lenguaje y de la gramática.

Se hace mención de la utilidad del juego para el aprendizaje de las áreas respectivas, haciendo una reflexión sobre los beneficios que aporta la utilización del juego en el proceso enseñanza-aprendizaje del primer grado.

En el presente trabajo se hacen algunas consideraciones en general sobre el juego, de qué manera la forma de jugar de un niño depende del desarrollo de sus funciones intelectuales y motoras, en función de qué, el niño pierde el interés en los juegos, cómo van cambiando los intereses de juego en él y cómo influye la cultura en el niño al jugar. Se hace una comparación de los juegos de diferentes culturas y se menciona la influencia de la educación, el medio ambiente y las costumbres en los juegos de los niños.

En este mismo trabajo se anotan ejemplos de aplicación de los tipos

de juegos que se mencionan anteriormente y en los cuales fueron tomadas al azar las unidades y módulos para trabajarse, con un ejemplo de juego adecuado a los objetivos que se pretenden lograr. Cada juego presenta su objetivo, material, desarrollo del juego y evaluación.

Los juegos son:

De asociación de ideas: "El policía" y "El marinero".

De deducción: "Los objetos que faltan".

Didáctico: ¿Cuántos hay?

Relacionados con la noción de tiempo: "El tendadero del tiempo".

De iniciación a la lectura: "Las frutas".

De comprensión del lenguaje y la gramática: "Qué hace la gente" y "Los abanicos y el acordeón".

El trabajo presenta la evaluación del juego, haciendo algunas consideraciones en general y en lo particular sobre los ejemplos de juegos ya mencionados.

Se anotan algunos juicios críticos y valorativos sobre el presente trabajo y como resultado de ellos, se mencionan las conclusiones a que se llegaron en la elaboración del mismo.

CAPITULO I

CAPITULO I: DEFINICION DEL OBJETO DE ESTUDIO.

1.1.- Selección.

Se seleccionó el problema: "Aprovechamiento del juego en el aprendizaje del niño de primer grado de educación primaria", para elaborar un trabajo de tesina, en base a que el docente tiene la oportunidad de organizar situaciones de aprendizaje que propicien una participación activa del niño, permitiéndole ir construyendo una explicación acerca de cualquier conocimiento o hecho de su entorno social.

Para realizar el presente trabajo, retomé en primer término mis experiencias como profesora de grupo en la escuela primaria, así como observaciones y opiniones de compañeros de escuela.

Es importante cuestionarse y tomar en cuenta el medio donde se realiza la labor docente, ya que el profesor debe estar conciente de lo que hace, dónde, cómo y por qué lo hace y tener presente los objetivos que pretende alcanzar para garantizar la educación integral del niño.

Este trabajo tiene como finalidad apoyar de manera accesible el trabajo escolar del niño, para que asimile en forma clara los conocimientos o situaciones que se le presentan en su vida diaria.

Otra situación por la que se seleccionó el problema, es que se considera que utilizando el juego en el proceso enseñanza-aprendizaje, se favorece el aprovechamiento del niño en el trabajo escolar.

Generalmente en el primer grado se da énfasis al hecho de que el niño aprenda a leer y escribir, dejando un poco de lado la importancia que tienen cada una de las áreas de trabajo, sin aprovechar otras expectativas que podrían rendir mejores resultados.

Habr  que dilucidar m s adelante situaciones que se van presentando a lo largo del a o escolar, como por ejemplo: Cuestiones administrativas, diversidad de eventos que hay que cubrir, concursos, demostraciones, etc. Situaciones que el maestro argumenta causales de que cumplir con el programa resulta dif cil, sin pensar que est  dando al alumno, una mediana orientaci n en donde no cumple al cien por ciento con los contenidos marcados en el programa.

1.2.- Delimitación.

"El aprovechamiento del juego en el aprendizaje del niño de primer grado de educación primaria de la Escuela Rural Federal Solidaridad Campesina".

El trabajo se pretende realizar a través de una alternativa que involucre a todos los alumnos del grupo, permitiéndoles alcanzar un aprendizaje significativo que a la vez sea una reflexión metodológica para el docente.

El programa integrado de primer grado de educación primaria, plantea ocho áreas de aprendizaje, cuatro con carácter informativo: Español, Matemáticas, Ciencias Naturales y Ciencias Sociales y cuatro con carácter formativo: Educación Tecnológica, Educación Artística, Educación para la Salud y Educación Física, las cuales se manejan en forma global dentro del programa.

Cuando el niño inicia el primer grado, percibe las cosas en forma global, esto es que las aprecia como un todo indiferenciado y no es capaz de analizar. En base a esto, el programa integrado basado en la percepción global e indiferenciada de totalidades, busca dar respuesta a las necesidades del niño de 6-7 años.

Va a ser a lo largo del año escolar, a través de las experiencias de aprendizaje y en base al proceso de maduración como surgirá en el niño la capacidad analítica.

Para favorecer lo anterior, en el programa se manejan ocho unidades incluyéndose cuatro módulos para cada una; de igual forma se plantean diferentes actividades para el logro de los objetivos.

La integración de los contenidos busca descubrir las posibilidades reales de los educandos y crearles el clima adecuado para que puedan manifestar

sus intereses, razón por la que los contenidos programáticos son un apoyo a la psicología del niño de 6-7 años.

Cabe señalar, que uno de los objetivos principales del docente es conocer al niño con el que trabajará, sus intereses, necesidades y grado de madurez, de igual forma, tomar en cuenta sus posibilidades individuales.

1.3.- Justificación.

A partir de considerar que el juego es una de las actividades de mayor importancia y agrado para el niño y que desarrolla con más naturalidad y gusto, se eligió el tema: "El aprovechamiento del juego en el aprendizaje del niño de primer grado de educación primaria", ya que el papel que desempeñan los juegos educativos, apoyan al niño en el desarrollo de su imaginación, haciéndolo reflexionar, analizar y descubrir situaciones o hechos de su entorno, enriqueciendo en gran medida el proceso enseñanza-aprendizaje.

Con la preocupación constante por encontrar una herramienta que incida en el aumento del aprovechamiento escolar, en la comunidad en donde está enclavada la 013 Zona Escolar Federal, del municipio de Mexicali donde se realiza la investigación, se observa que en su mayoría los niños necesitan mucho apoyo en el trabajo escolar, ya que no reciben la atención necesaria de parte de sus padres y tienen poca motivación escolar, evitando lo anterior avanzar adecuadamente en el rendimiento del aprendizaje, detectándose cotidianamente al revisar las tareas escolares en situaciones como: Incumplimiento, descuido, maltrato de los útiles escolares, etc.

Sin descartar que en los hábitos de estudio tengan injerencia otros factores como la cuestión económica, u otras situaciones relacionadas con la integración o desintegración familiar que determinan el mayor o menor apoyo en los trabajos escolares, independientemente de otras carencias materiales, lo cual induce a buscar mecanismos que incidan en el mejor aprovechamiento escolar del niño.

Por lo expuesto anteriormente se realizó la investigación con los alumnos de primer grado de educación primaria de la Escuela Rural Federal

"Solidaridad Campesina".

1.4.- Objetivos.

OBJETIVO GENERAL.

Al término de las actividades de investigación, seré capaz de: Argumentar, a partir del análisis de textos, la manera de aprovechar el juego en el aprendizaje del niño de primer grado, mediante la comparación de dos teorías psicológicas.

OBJETIVOS ESPECIFICOS.

Aplicaré, fundamentada en la práctica docente, en el primer grado de primaria, las diversas formas del juego para el aprendizaje, en base a la comparación de dos teorías psicológicas.

Argumentaré con precisión, en apoyo a la experiencia docente y el análisis de textos, la utilidad de los juegos de: Asociación de ideas, Deducción, Didácticos, Relacionados con la noción del tiempo, Iniciación a la lectura, Comprensión del lenguaje y la gramática, en el aprendizaje del niño de primer grado de educación primaria fundamentalmente en la comparación de dos teorías psicológicas.

Definiré fundamentada en el programa de primer grado de educación primaria y el análisis de textos, que el juego es un recurso didáctico adecuado que apoya el aprendizaje en el primer grado, mediante la comparación de dos planteamientos psicológicos diferentes.

Identificaré, fundamentada en la teoría psicogenética y psicopedagógica, los fundamentos teórico-metodológicos, incluidos en los contenidos de las áreas programáticas del primer grado de educación primaria.

Aplicaré en torno a la investigación, el método inductivo-deductivo, las técnicas adecuadas para su aplicación y los recursos materiales necesarios que se adecúen al tema de investigación.

Detectaré, a partir del análisis de apoyos documentales, el marco de referencia y teorías psicológicas aplicados a diversos juegos educativos, que influyen en el aprovechamiento del juego en el aprendizaje del niño del primer grado de educación primaria y en base a dos teorías psicológicas diferentes.

CAPITULO II

CAPITULO II.- MARCO CONTEXTUAL.

2.1.- Marco social.

Es importante conocer y tomar cuenta los elementos del contexto social, económico y cultural del lugar donde viven los alumnos para tener conocimiento de las situaciones que limitan o favorecen el proceso enseñanza-aprendizaje, pues dicho conocimiento nos dará la pauta a seguir en el desarrollo de la labor docente y así realizar acciones que apoyen el aprendizaje de los alumnos.

La escuela primaria en la que se realizará la siguiente investigación, tiene por nombre "Solidaridad Campesina", se ubica en el poblado Villa Zapata, al cual se tiene acceso por la carretera vía ejido Islas Agrarias "A"-Algodones, aproximadamente 20 kilómetros de la ciudad de Mexicali. Se encuentra en la Mesa Arenosa de Andrade en el Valle de Mexicali, colindando al norte con el aeropuerto de esta ciudad.

El suelo es arenoso con características de tipo desértico que no es adecuado para la agricultura. Cuenta con escasa vegetación silvestre como son: Nopales y arbustos. También algunas plantas de ornato, algunas hortalizas que obtienen de los huertos familiares, teniendo pocos resultados favorables pese al esfuerzo de los pobladores para cultivar, aunado a esto la falta de agua agudiza el problema del cultivo.

Las condiciones materiales de las viviendas son muy humildes, ya que sus habitantes se asentaron en terrenos irregulares de invasión, construyendo sus hogares de cartón, lámina, madera; muy pocos con ladrillo, cemento, varilla o bloque. Tal situación prevalece por la condición económica de sus habitantes, con cuartos muy reducidos que provocan hacinamiento ya que las familias son numerosas.

Su fauna silvestre cuenta con insectos como: Arañas, alacranes, moscas, mosquitos; también hay lechuzas, coyotes, conejos y viboras. Animales domésticos como: Gatos, perros, guajolotes, caballos, gallinas, chivos, gansos y cerdos.

El poblado Villa Zapata comparte espacios con otro poblado llamado "Juan de la Barrera". Este último se fundó desde hace aproximadamente 6 años con gestiones de dirigentes de la C.C.I., quienes obtenían dinero por las cuotas que cobraban por los terrenos. Surgieron inconformidades y líderes de la C.N.C., dividieron a la población, convenciendo a algunas personas a formar parte del nuevo poblado al que llamarían Villa Zapata, y del que ofrecían mejor funcionamiento que el anterior, formándose de esta manera hace aproximadamente cuatro años. Los líderes también cobraban cuotas por conservar el terreno y hacerles supuestos trámites para la regularización de los mismos.

Con la explotación de los líderes de los dos grupos ya mencionados, quienes cobraban cuotas indiscriminadamente, tanto a las personas que ahí habitan para conservar su terreno como a las que no vivían ahí, a cuenta de proteger sus intereses y no perdieran derechos sobre su terreno, surgió la Asociación Civil Solidaridad Villa Zapata, funcionando como organismo independiente y cuyo objetivo es sacudirse la explotación de los líderes, quienes nunca buscaron beneficios para la población. A través de esta asociación se busca lograr introducir servicios esenciales como: Agua potable y electricidad, además de celebrar un contrato de promesa de compra-venta con el dueño de los terrenos sin fines lucrativos.

Esta situación provoca constantes enfrentamientos entre las organizaciones por afianzar su poder sobre la comunidad, haciendo las relaciones difíciles

entre los pobladores, que en vez de unirse para obtener mejoras hacen lo posible por bloquear los trámites que puedan beneficiar a la comunidad, si estos no son logros que sus siglas tramitan.

En la comunidad existen dos pozos que abastecen de agua a esta misma; cada uno perforado por la C.N.C. y por la C.C.I., no existen otras formas de abastecimiento de agua, por lo que la gente debe comprarla y transportarla en tambos de 200 litros o baldes.

La escasez de agua provoca falta de actividades de cultivo de plantas en los hogares, así como falta de aseo.

No existe servicio de drenaje, las necesidades sanitarias se hacen en letrinas o al aire libre, causando contaminación en el medio ambiente.

La comunidad cuenta con un servicio postal que funciona como agencia en una tienda, recogiendo y entregando diariamente la correspondencia a través de una camioneta.

No hay servicio de energía eléctrica, las familias utilizan velas o quinqués para iluminar sus casas, muy pocos utilizan baterías de autos para obtener luz en focos.

Existen únicamente dos tiendas de abarrotes donde sólo se venden productos enlatados o envasados por sus características perecederas, ya que la falta de energía eléctrica hace difícil la conservación de otros tipos de alimentos; un puesto de golosinas y refrescos; también se instala cada semana un mercado sobre ruedas en donde pueden adquirir otros tipos de productos.

El D.I.F. Estatal le ofrece a la comunidad a través de promotoras, campañas de servicios médicos y dental, preparación de la soya, venta de despensas y algunas veces corte de pelo, sin embargo esto no lo realizan frecuentemente, a excepción de la venta de despensas.

Algunas actividades a las que se dedican las personas de la comunidad para obtener ingresos económicos son: El campo, como jornaleros en los ejidos vecinos, como albañiles, mecánicos, herreros, comercio, otros se dedican a trabajar en Estados Unidos, siendo muy común verlos desempleados y algunas madres de familia que laboran como obreras en la ciudad de Mexicali, causando mucho descuido en los niños, quienes se quedan solos casi todo el día.

Los bajos ingresos que por estas actividades perciben, causan una deficiente alimentación que consiste sobre todo en: Alimentos derivados de harina de maíz, trigo, pastas, frijol, papas, algunas veces soya; muy pocas ocasiones consumen verduras, frutas, huevos y carne. Aunque también consumen alimentos chatarra y refrescos embotellados por la falta de orientación nutricional.

Los niveles de escolaridad son muy bajos, desde personas analfabetas, algunas con primaria incompleta y algunos casos con algún grado de secundaria.

En la comunidad hay un jardín de niños por parte de CONAFE, una escuela primaria multigrados y recientemente se promueve educación para los adultos. Quienes egresan de la primaria deben acudir a los ejidos cercanos donde se imparte educación secundaria, situación que aumenta la deserción escolar.

Las actividades recreativas consisten en ver televisión conectándola a baterías de automóvil, escuchar radio, acudir a fiestas escolares o particulares, reuniones políticas y servicios religiosos.

Como se puede observar, con esta descripción, el desarrollo de la vida es difícil, ya que las necesidades básicas no se cubren ni mínimamente, hay

hacinamiento, mala alimentación, falta de protección de viviendas, falta de hábitos de higiene. Todo lo anterior es causal de enfermedades dificultándose la preservación de la salud.

2.2.-Marco Institucional.

El servicio educativo que se aplica en el medio urbano es siempre primaria general, mientras que en el medio rural, se puede adoptar cualquier modalidad, en función a las características de la comunidad.

En el medio rural un alto porcentaje de escuelas no cuentan con suficientes profesores, por lo que la característica que predomina entre ellas es el llamado grupo multigrado, esto es que un profesor atiende a niños de diversos grados.

La escuela primaria puede ser de organización completa si cuenta con todos los grados, o de organización incompleta si no los tiene. Por el número de profesores puede ser: unitaria, bidocente, tridocente, etc., se puede contar con un profesor por grado o por grupo.

La atención al grupo multigrado representa dificultad y sobrecarga de trabajo para el profesor, quien además de atender a varios grupos de diferente grado simultáneamente, tiene que realizar funciones administrativas, motivo por el cual debe buscar estrategias para el mejor aprovechamiento del trabajo escolar.

La escuela primaria donde se realiza labor docente actualmente y que motiva este trabajo de investigación se llama "Solidaridad Campesina", es del tipo multigrado, se atienden los seis grados de educación primaria solamente por tres profesoras, una que atiende el primero y cuarto grados con 18 y dos alumnos, respectivamente, una mas con la comisión de dirección que atiende el tercer grado con quince alumnos y el quinto con diez. Se imparte segundo y sexto grado con doce y ocho alumnos respectivamente.

El horario es matutino de 8:00 a 12:30 horas. No se cuenta con Consejo

Técnico Consultivo, ya que por su característica tridocente no reúne los requisitos; se cubren comisiones de aseo, primeros auxilios, asambleas, guardias, etc., repartidas entre las tres docentes que ahí laboran, conformando un buen equipo de trabajo en donde se respetan las opiniones y discusiones que se lleven a cabo para unificar criterios al realizar actividades relacionadas con la docencia.

Como puede apreciarse, el trabajo no es sencillo, además que las características materiales no son las adecuadas y no se cuenta con recursos de apoyo para el desarrollo de las actividades, pero si se ha buscado la manera de obtener materiales para el desarrollo de las mismas.

La escuela está en este poblado desde hace cuatro años, siendo unitario en su primer ciclo escolar y contando con los seis grados desde entonces.

El siguiente ciclo escolar tuvo aumento de personal con tres profesoras en total. Se empezó a trabajar en lo que era el salón social del poblado Villa Zapata, y con cooperación de todos los miembros lograron su construcción, tiene como dimensiones: 12 metros de largo por 5 de ancho, donde en el mismo espacio se laboraba con todos los grupos y las tres profesoras.

Su construcción es de: Cemento, varilla, ladrillo y madera. Colinda de Este a Oeste con grandes y altas ventanas de fierro y vidrio. Desde hace dos años se logró su división para conformar dos aulas, quedando una maestra y sus grupos afuera a la intemperie. Se hizo con madera donada otra aula hasta enero del pasado ciclo escolar, careciendo de piso, ventanas y techo; además de que es pequeño para los 25 niños que ahí reciben instrucción y enfrentándose a las inclemencias del tiempo, agudizado por las características propias de la región. Esta situación ha sido vista con indiferencia por los padres de

familia; tanto por su situación económica, como por la manipulación de que son objeto por los líderes de la comunidad, quienes argumentan que el gobierno está por construir aulas y afirman una situación que es falsa, pues en trámites realizados ante las dependencias se maneja que es imposible tal construcción, si no se tiene la regularización del terreno de la escuela.

Los servicios sanitarios letrinas; una para niños y otra para niñas.

No hay canchas ni árboles que ofrezcan sombra, pues desde hace dos años el organismo de Solidaridad plantó algunos eucaliptos, los cuales no se han desarrollado y algunos se secaron por la falta de agua y características del suelo y clima. Para el entretenimiento de los niños sólo existe una red de volibol colocada entre dos barrotes de madera. Recientemente las profesoras han conseguido llevar hojas de palma y con la ayuda de algunos padres se está construyendo una palapa que pueda dar sombra, se colocaron también llantas en el patio para que los alumnos jueguen.

La escuela al igual que la comunidad no cuenta con electricidad. Con ayuda de las madres de familia se instaló tubería para traer agua del pozo que está en el terreno contiguo a la escuela, lo cual permite que los niños tengan agua para lavarse las manos, aseo de los salones y el riego de algunos árboles.

Funciona dentro del terreno de la escuela un grupo de preescolar atendido por una persona capacitada por CONAFE, quien trabaja en una aula construida para ese fin.

El terreno de la escuela es de 10,000 metros cuadrados, cercado por malla ciclónica cuyo material se consiguió a través del organismo de Solidaridad.

La construcción del edificio escolar está en trámite puesto que hasta hace poco se encontró al dueño de los terrenos, quien ya se presentó ante la ISEP

a ofrecer la donación del terreno que limita el espacio escolar.

La escuela es motivo de disputas, ya que los líderes de cada grupo se disputan el derecho de intervenir en asuntos exclusivos de la administración escolar, entorpeciendo las acciones y diligencias de los profesores que redunden en beneficio de la comunidad escolar, pues son centro de presión y ataque para ellos.

Esta situación se agrava cuando los líderes pretenden que los maestros se presten a sus juegos políticos, ya que estos últimos han mantenido su posición neutra, lo cual causa disgusto entre los líderes y aprovechan cualquier ocasión para atacarlos.

CAPITULO III

CAPITULO III: CARACTERISTICAS DEL NIÑO ESCOLAR DE 6-7 AÑOS.

3.1.- Antecedentes del niño que llega a la escuela primaria.

Cuando se inicia el primer grado, el maestro debe reflexionar en cuanto a las experiencias que traen los niños y tener presente que las capacidades de cada uno de ellos no son iguales aún cuando estén comprendidas en el rango de edad ya mencionado.

Es muy posible que lleguen al grupo niños de preescolar y niños que jamás asistieron a él, las diferencias entre ambos serán notorias ya que traen experiencias diferentes.

El tipo de medio socio-económico de los niños, va a repercutir en la manera de actuar de cada uno de ellos y van a estar motivados en forma diferente y como se puede deducir, también sus necesidades. Sus posibilidades no van a ser iguales ni la seguridad que sienta el niño en el medio escolar.

Es probable que el apoyo socio afectivo también sea favorable para unos niños y desfavorable para otros, que las expectativas que les ofrece su medio difieran en cultura y que la calidad de las enseñanzas que han adquirido de su comunidad sea positiva sólo para unos niños.

El trato de igualdad y de aprecio sin discriminación del medio del que provienen y tomando en cuenta sus problemas particulares, van a ser puntos de primordial importancia para que el niño se integre al grupo y que sienta que es parte importante de él.

Partiendo de lo mencionado anteriormente, va a ser necesario analizar las características biológicas, psicológicas y sociales del niño de seis a siete años.

3.2- Características Biológicas.

El niño de seis a siete años no puede comprender situaciones que no haya asimilado en su organismo, esto ocurrirá hasta que su cerebro esté suficientemente maduro, y va a ser espontáneamente y a través de senso-percepciones que logre dicha comprensión.

El niño irá incorporándose a un proceso de equilibrio de su organismo y su ambiente y de equilibrio dentro de sí mismo.

A través del proceso de equilibrio se logra el desarrollo intelectual en todas las etapas de maduración y es de igual forma, el mecanismo a través del cual un niño pasa de una etapa del desarrollo a la siguiente.

El niño desarrolla categorías cognitivas pero cuando algo no queda bien comprendido, es necesario que incorpore datos nuevos y esto lo logrará a través del proceso normal de asimilación, después a través del proceso de acomodación, el niño modificará las categorías del pensamiento o actividades conforme al ambiente para llegar al equilibrio o mejor adaptación del medio.

En cuanto al concepto de adaptación biológica, Piaget lo retoma y lo aplica al desarrollo de la inteligencia del individuo a lo largo de su maduración, pasando por su infancia hasta llegar a adulto.

La anterior explicación ayudará a comprender mejor, de que manera los niños de seis a siete años, cambiarán su pensamiento prelógico poco a poco a un pensamiento lógico con apoyo de actividades y juegos apropiados, considerando su forma de percibir las cosas hasta llegar al análisis.

Para que el niño logre el aprendizaje en el primer grado va a requerir una maduración de sus centros de percepción auditiva y visual, así como de su sistema motor.

Adquirirá el conocimiento de su cuerpo en apoyo a las actividades perceptivas y específicamente en las sensaciones y experiencias que tiene de él.

En relación a su sexo uno de los rasgos de esta edad es el hecho de que el niño y la niña adoptan variedad de juegos característicos de cada uno,

Los hombres se interesan especialmente en adquirir habilidad en el manejo de pelotas y objetos que tengan como finalidad el tiro de precisión.

El juego de las niñas pasa en un ambiente de calma y tranquilidad, otras referencias al respecto demuestran como un juego activo considerado como de los niños, al ejecutarlo las niñas puede verse interrumpido por la inactividad de simples conversaciones femeninas.

Siguiendo con la comparación de actividades de cada sexo, los niños se dedican con mayor frecuencia a explorar que las niñas, cuando éstas se dedican a explorar, son menos audaces que los niños.

Las niñas tienen más supervisión adulta, permanecen más cerca de su casa, pero sin duda esto se da porque ellas tienen restricciones más estrictas a sus actividades de juego que los niños y no porque sean menos curiosas y audaces que los niños. De cualquier forma ambos exploran todo lo nuevo o diferente que llega a sus manos.

La exploración apoya mucho la adaptación social de los niños, primero porque aumenta los conocimientos de éstos y les ayuda a encontrar datos para complementar los conocimientos que adquieren a través de sus exploraciones, de igual forma

contribuye a rasgos de personalidad como la autodependencia, iniciativa y calma en casos de urgencia, además la exploración favorece la socialización.

Sin embargo la propia naturaleza de los niños al explorar puede resultar peligrosa e imprudente, llegando a accidentes y causar que el niño opte por no volver a explorar al jugar. Para prevenir lo anterior el adulto debe poner un cuidado continuo para evitar al niño peligros o alejar a éstos de ellos y así, evitar que sienta dolor. Dentro de este apartado se menciona la sensación de dolor pues al igual que la sensación de placer, están en estrecha relación con el hecho biológico de la adaptación.

Tomando como punto que el ser vivo nunca está adaptado perfectamente, puesto que está adaptado en un punto, pero desadaptado en otro, debido a que en mucho o poco, está continuamente en estado de necesidad. Si está en camino de efectuarse la satisfacción de la necesidad hay placer, si a la inversa se presenta un obstáculo y la retarda hay dolor. Esta primera causa general de placer y dolor es pues, inminentemente de origen biológico.

3.3- Características Psicológicas.

Con la finalidad de que el maestro pueda conducir al niño con éxito en la labor educativa, será necesario que conozca la manera en que éste evoluciona, sus características y sus intereses, con el fin de tomarlos como punto referencial para entenderlo y facilitar su conducción a través del juego, ya que conociendo las características psicológicas del niño, se pueden programar y aplicar actividades que permitan una enseñanza más positiva, desde luego considerando las particularidades de cada niño puesto que cada uno es diferente, pero en lo general se asemeja a los niños comprendidos en esa edad.

Va a ser necesario que se analicen algunos aspectos afines a su perfil de conducta, a las características propias de esa edad y a sus rasgos de madurez como: Sus gustos o preferencias, sus temores, la expresión emocional, la personalidad, las relaciones interpersonales, sus juegos y pasatiempos.

Si el maestro analiza cada uno de estos aspectos podrá conocer mejor a los niños, respetando su personalidad y fomentando sus intereses y características individuales que serán el punto de partida para que pueda enfocar una educación por medio de juego libre o dirigido.

Lo antes mencionado será el inicio para la solución de parte de los problemas cotidianos y asegurar el resultado de la enseñanza en el terreno del juego.

Uno de los rasgos que caracterizan al niño es el egocentrismo, esto es que el niño relaciona todo con él, ya que se considera el centro del mundo. Este egocentrismo que concentra sobre sí la atención y las críticas de la opinión, no responde enteramente a la realidad que se quiere expresar aquí, cuando el niño inicia su evolución mental no distingue entre su yo y el mundo, entre lo objetivo y lo subjetivo

no hay centro.

La confusión y la falta de discriminación entre el yo y el mundo, es un caso particular de la continuidad, de esa confusión entre todo organismo y el medio ambiente.

La tendencia incoercible y espontánea ha reducido todo a sí, resulta de la ley biológica según la cual el proceso de asimilación, debe naturalmente predominar en el ser vivo. Esto es que el egocentrismo infantil es una necesidad biológica.

El egocentrismo del niño le impide de una parte de toda separación, toda oposición entre lo objetivo y lo subjetivo favorece la invasión inconciente de la realidad exterior por el yo,

El animismo va a ser resultado del egocentrismo infantil y consiste en lo que el niño considera como vivos y concientes los objetos, éste le atribuye a las cosas conciencia y vida.

El artificialismo va a ser la tendencia que el niño tiene de considerar las cosas que lo rodean como resultado de la fabricación humana, esto es que cada cosa debe tener un oficio por llenar y un algo que hacer.

El egocentrismo del niño lo pondrá en un estado de receptividad, haciendo de él un obstinado protestador conforme a todo lo que le rodea.

Entre las principales emociones del niño podemos mencionar:

La timidez y el miedo, la cólera y la emoción tierna.

La primera necesidad es la de protección, propia de la naturaleza del niño en virtud de su debilidad, puede ser bruscamente contrariada por las circunstancias. Cuando el contratiempo proviene de las personas es cuando sobreviene la timidez.

La segunda necesidad del niño, la de dominación y poder es primordial para él como la necesidad de protección, porque con esta actitud quiere ser el centro de todo

lo que le rodea.

La cólera en el niño se debe enlazar con la necesidad de expansión de sí. Todas las manifestaciones revelan una actitud de ataque, explosiones de energía, una voluntad de poder que se encoleriza y subleva ante la resistencia encontrada.

La emoción tierna indica la naturaleza de la emoción infantil y se forma como toda emoción, de una sorpresa sentida por el niño ante la falta de resistencia de los que le rodean, que más o menos esperaba.

Entre los juegos y pasatiempos hay unas actividades propias de los seis años: Bailar, cavar, arrastrar, trepar, empujar, levantar, jalar, alcanzar, etc., y le permiten ejercitar sus cualidades motoras siendo notoria una flexibilidad completa, en relación a las facultades que caracterizan esa edad.

En cuanto a su expresión emocional, a los siete años se hace notar por sus estallidos de comportamiento muy activo, es calculador, listo y prudente cuando juega libremente, repite incansablemente determinado ejercicio o juego hasta dominarlo, persiste en asegurar el control de la habilidad en sus juegos, se sigue interesando por el dominio de la pelota y los diferentes tipos de juegos.

En esta edad el niño tiene un pensamiento global, esto es que percibe todo sin apreciar los detalles. Aquí el organismo no da respuestas separadas a una motivación específica, va a ser en forma total en base a varios estímulos, en donde estos forman las partes del todo organizado.

La realidad que el niño observa se le presenta como un todo indiferenciado. Paulatinamente y en forma gradual organizará su pensamiento de manera más diversa y será a través de la discriminación de los sucesos reales que lo logre. El niño incorporará experiencias nuevas a las pasadas e irá ampliando su mundo a través de la representación simbólica que se interiorizará y expresará su propia realidad

universal.

3.4.- Características Sociales.

El niño del rango de edad ya mencionado anteriormente tiene necesidad de aprobación de los que le rodean, el primer contacto social lo encuentra en su familia e irá ampliando su realidad a otras personas que no pertenecen a ella. Su ingreso a primer grado va a ser significativo en este sentido ya que formará parte del proceso de socialización del niño.

Va a ser de una manera paulatina y constante la forma en que el niño se vaya socializando, incorporando todas sus experiencias, los objetos, las personas, todos los recursos que estén a su alcance para configurar su propia realidad, que seguirá ampliando en el transcurso de su vida.

Otra característica que lo identifica es que presenta una necesidad constante de reafirmación y afecto.

Uno de sus principales temores es separarse de su familia al momento de ingresar a la escuela y tener una permanencia continua y en donde ampliará sus relaciones con otras personas ajenas al núcleo familiar.

Es probable que la dependencia del niño hacia el adulto se vea incrementada al inicio del primer grado, va a ser durante el trato continuo y el desarrollo de una variedad de actividades individuales y de grupo, que el niño irá adquiriendo seguridad en sus acciones.

En el niño de esta edad van a aparecer actitudes de agrado con respecto al orden, aunque es común observar que hay cierta despreocupación. Cuando se le exige al niño cierto exceso en alguna actividad se presenta en él angustia.

Los niños de la edad entre los seis y los siete años tienen intereses comunes en los juegos; cuando el niño juega es libre de determinar sus acciones, pero en otro sentido su libertad es momentánea ya que sus acciones están subordinadas al significado de

las cosas y el niño por lo tanto, tiene que actuar en consecuencia. El juego no desaparece, al contrario, penetra en la actitud que toma el niño en cuanto a su realidad.

En relación con el medio social, cuando este reprime al niño en algunas de las necesidades que él quiere satisfacer lo censura, no le permite tener libertad en sus deseos y le obliga a refrenarlos. Aquí pues viene la contraparte, la educación adopta la forma negativa en su leyenda "no hagas esto", "no hagas aquello".

Aquí el constreñimiento social ejercido sobre las tendencias infantiles, puede originar un fenómeno de derivación, (lo que se reprime se satisface de manera desviada), o un fenómeno de sublimación, (la tendencia reprimida se convierte en una tendencia de calidad superior).

Entre las tendencias que presenta el niño está la imitación de lo que le rodea, esto es, que aprende lo que le exige su cultura, ejemplo: Si el padre es mecánico el niño tiende a presentar gusto por esta actividad, ya sea manipulando aparatos u objetos de mecánica y realizando sus propias exploraciones, o bien, si el padre tiene inclinación por un deporte o afición, lo inculca a sus hijos conciente o inconscientemente.

Otra característica del niño es su afición por imitar los medios de comunicación, los juegos de barrio, los mensajes comerciales así como otras actividades con las que se identifica.

Va a ser pues a través de una variedad de agentes culturales, entre los cuales la familia es la que tiene mayor peso, que el niño se socializará.

Desde luego que esta socialización va a ir en aumento y al ingresar a la escuela primaria sin duda que intervendrán otro tipo de agentes culturales que apoyarán esa socialización.

CAPITULO IV

CAPITULO IV: COMPARACION ENTRE LAS TEORIAS PSICOGENETICA DE JEAN PIAGET Y PSICOPEDAGOGICA DE OVIDIO DECROLY.

4.1.- Teoría Psicogenética de Jean Piaget y sus relaciones con el juego.

El juego según Piaget, es el verdadero revelador de la evolución mental del niño. Dentro de su teoría se plantea la condición del desarrollo del niño unido a la expresión.

Maneja Piaget que a cada etapa corresponden tipos de juegos diferentes, inclusive de una sociedad a otra y de un individuo a otro. Se observan modificaciones del ritmo o de la edad de la aparición del juego, pero la sucesión es para todos.

En la medida que el juego tiene un papel en el desarrollo de la inteligencia y la formación de la personalidad, su función en el procedimiento de aprendizaje es importante. En sus inicios el juego es complemento de la imitación en donde este ejerce los esquemas cuando el niño los puede acomodar a sus experiencias, en base a las actividades que acostumbra realizar o cuando pueden ser distinguidos al estar presentes nuevos modelos semejantes a sus actividades. Aquí la imitación se transforma en una especie de hiperadaptación, porque se acomodan los esquemas utilizables posteriormente, puesto que se desarrolló un esfuerzo de adaptación a través del ejercicio de las actividades por placer de obtener dominio sobre ellas. Los juegos que anteceden al estadio II, son una simple reproducción de lo real, pero con una exacta o exagerada anticipación de las consecuencias del acto reproducido. Tiene relación con el juego, esta anticipación sigue siendo lúdica, a pesar de su acomodación a la experiencia y el trabajo casi deductivo, o sea que se presenta como reconstrucción otorgada a alguien imaginario.

En la presente investigación se hará referencia a la edad de cuatro a siete años con

la finalidad de manejar adecuadamente el estadio II, en el que marca Piaget dicha edad y que corresponde citar para desarrollar este trabajo y fundamentarlo en la teoría psicogenética.

Estadio II de los cuatro a los siete años aproximadamente.

En este estadio, los juegos simbólicos inician su desaparición en base a que al aproximarse más a lo real, el símbolo llega a perder su carácter deformante para convertirse en una simple representación imitativa de la realidad.

Así, tres nuevos caracteres diferencian los juegos simbólicos de este estadio de los cuatro a los 7 años, de los del estadio anterior.

El primero es el orden relativo de las construcciones lúdicas por oposición a la incoherencia de las combinaciones simbólicas.

Naturalmente es difícil evaluar el progreso de la secuencia u orden en el juego mismo, que es por excelencia una actividad libre y tanto más que este carácter sigue siendo en sí mismo relativo si se le compara con las sistematizaciones posteriores a los 7 años. (1).

(1) Piaget, Jean. La Formación del Símbolo en el niño. Fondo de Cultura Económica, México, 1980. p. 186.

"Naturalmente en el juego simbólico, que es imitado y vivido -a diferencia del orden intelectual u operatorio-, se asiste a un progreso de la secuencia a partir de los 4 o 5 años". (2).

"Un segundo progreso esencial de los juegos de los 4 a los 7 años, es la preocupación creciente por la veracidad de la imitación exacta de lo real". (3).

"Aquí hay un cuidado creciente de exactitud en las construcciones materiales que acompañan al juego: Casas, corrales, mesas, cocinas, dibujos y modelos, etc; con respecto a esto, se establecen en este nivel dos tipos de conexiones interesantes, por una parte, estas construcciones coordinan cada vez más el ejercicio lúdico sensorio motor y el intelectual con el símbolo mismo". (4).

Por ejemplo, el niño construye una casa con una diversidad de objetos durante varios días, será a la vez ejercicio sensorio motor y combinación simbólica.

"Aquí el símbolo lúdico evoluciona como una copia de lo real y en lo que se refiere al tema general de las escenas sigue siendo simbólico, mientras que los detalles de estos y de las construcciones tienden a la acomodación precisa y aún a la adaptación propiamente inteligente". (5).

(2).- Piaget, Jean. Opus. Cit. p. 87.

(3).- Piaget, Jean. Opus. Cit. p. 187.

(4).- Piaget, Jean. Opus. Cit. p. 188.

(5).- Piaget, Jean. Opus. Cit. p. 188.

"Un tercer carácter de los juegos de los 4 a los 7 años es el comienzo del simbolismo colectivo propiamente dicho, es decir con diferenciación y adecuación de los papeles. Se comprende que a partir de los estadios precedentes, el niño a menudo gusta de jugar entre dos o entre varios, pero si los jugadores se prestan así las ideas y se imitan a veces detalladamente, no hay sin embargo, transformaciones que anotar en la estructura misma de los símbolos.

El juego no es más socializado que lo era el comienzo del lenguaje entre los niños, en los casos de los "monólogos colectivos". Pero por el contrario, después de los 4 años ocurre cada vez más que los papeles se diferencian y se hacen complementarios. "Es claro que esta organización del simbolismo colectivo supone el progreso en la dirección del orden y la coherencia que hemos anotado como característica primaria de este II estadio. Pero también se podría decir que la secuencia de las ideas deriva de los progresos de la socialización. Una vez más, son estos dos aspectos de un mismo desarrollo y, es interesante anotar este círculo de adquisiciones sociales y mentales en el dominio del simbolismo lúdico como se le puede también anotar en el de la representación adaptada. En ambos casos, hay paso del egocentrismo inicial a la reciprocidad, gracias a una doble coordinación en las relaciones interindividuales y en las representaciones correlativas. Pero en lo que concierne al simbolismo lúdico, es de anotar que todo progreso de la socialización no en un reforzamiento del simbolismo sino en su transformación más o menos rápida en la dirección de la imitación objetiva de lo real. En este segundo estadio en que la socialización es aún frágil (hay juegos colectivos que se relacionan con el simbolismo individual, como el lenguaje socializado se relaciona con el egocentrismo).

Hay una convergencia inicial en una clara tendencia a la objetivación de los símbolos en el sentido de la imitación exacta de lo real". (6).

Dentro del estadio II de 4 a 7 años, se constituye el juego de reglas, este tipo de juego va a subsistir y desarrollarse durante toda la vida. Esta doble situación, en relación a que el juego de reglas aparece tardíamente y dura más allá de la infancia se debe a que este, es la actividad lúdica del ser socializado.

Los juegos de reglas pueden definirse como juegos de combinación sensorio-motora o intelectuales en donde entra la competencia de personas, necesariamente regidos por reglas y basados en un código por el que se ha acordado regirse. En cuanto a la génesis de este tipo de juegos, su aparición puede deberse a costumbres que se heredan o bien a juegos de ejercicio sensorio motor y juegos simbólicos que se transforman en colectivos pero que no poseen tanto contenido imaginativo, ahora bien, cuando el ejercicio se vuelve colectivo se puede reglar y transformarse así en juego de reglas, lo cual es la causa de extinción de los juegos de ejercicio simple conforme avanza la edad, sin extinguirse espontáneamente por motivación.

De los 4 a los 7 años el niño tiende a imitar más sus símbolos así como reproducirlos fielmente. Esta es la razón por la que el juego simbólico viene a incorporarse al ejercicio sensorio motor o intelectual y se modifica en parte en juegos de construcción.

4.2.- Teoría Psicopedagógica de Ovidio Decroly y sus Aportaciones al Juego en el Primer Grado de Primaria.

Dentro del medio físico y el medio social, mencionando la subdivisión de la familia y la escuela, estas tienen una importancia de primer orden en la vida cotidiana del niño.

El doctor Ovidio Decroly quería que la escuela estuviera "hecha a la medida" y basada en las expectativas psicopedagógicas del niño. Que sea el medio que dé respuesta a las actividades y sobre todo a las necesidades del niño.

Aquí la enseñanza será colectiva ya que Decroly opina que las aportaciones de esta en la formación social y moral del niño, tienen ventajas más positivas. Prevé clases tan homogéneas como sea posible y hace una subdivisión de ellas, en grupos homogéneos para beneficiar más aún el pensamiento social.

Decroly habla de un englobamiento del pensamiento infantil, entiende por este término "un fenómeno" que relaciona con la Struktur o Gestalt, en estos términos:

El sentido de Struktur o Gestalt, implica más particularmente la concepción de una actitud especial del ser mental respecto del ambiente, actitud que hace que este ser se presente en su totalidad innata y adquirida frente a objetos y acontecimientos y los perciba pensando en ellos, o reaccione frente a ellos con toda su persona; el término englobamiento expresa en el fondo la misma idea. Diciendo que los objetos y los hechos percibidos, los pensamientos elaborados y los actos y las palabras expresadas los toma con frecuencia como "todos", como conjuntos indivisos, en que los detalles no se buscan pero se imponen por sí mismos y sin que nos demos cuenta, quiere decir que es de hecho, la totalidad del individuo la que percibe, piensa y obra conjuntamente y que, como consecuencia de esta actitud global los objetos,

acontecimientos, percepciones, ideas y actos toman este carácter global. (7).

Decroly opina que el englobamiento es un proceso muy complicado, que es la tésis contraria del análisis y la síntesis, pero en donde se va preparando al niño para que él pueda llegar a analizar y sacar sus propias conclusiones.

Una de las aportaciones más importantes de Decroly es haber demostrado que el englobamiento es un fenómeno esencial en el niño y en investigar sus consecuencias en la organización de la escuela y la Didáctica.

Decroly realizó investigaciones en torno a la evolución del lenguaje del niño y concluyó que éste, primero entiende el lenguaje auditivo y no será sino posteriormente que llega a expresarse. En base a lo anterior, opina que se lea primero la frase repitiéndosele varias veces con voz fuerte, para que el niño haga lo mismo pero ahora descomponiendo la frase en palabras, posteriormente hará lo mismo con las palabras separándolas en letras y sonidos.

Dice Decroly que se obtendrán mejores resultados del interés del niño si se estructura la frase en relación con su medio ambiente.

"He aquí el modo de proceder: Las frases emitidas por ejemplo, durante los ejercicios de observación, son escritas en la pizarra y leídas en voz alta por el maestro. Al día siguiente, esas mismas frases se escriben en grandes tiras de papel y se colocan en un orden distinto. Se invita a los alumnos a que las reléan. Después se distribuyen entre ellos tiras más pequeñas, que reproducen exactamente el texto de las grandes y por medio del juego se procura fijar las frases. Cada día se añade al juego una frase nueva elegida entre los intereses inmediatos de los niños, hasta el momento en que los niños reconocen y aíslan las palabras que han encontrado ---

(7).- Chateau, Jean. **Los Grandes Pedagogos. Fondo de Cultura Económica. México 1982. p 254.**

varias veces.

Este es el principio del análisis que conducirá al niño a distinguir las sílabas y las letras. Por otra parte, como el juego favorece la asimilación, el discípulo llegará muy pronto a hacer frases, primero con ayuda de las palabras aprendidas y más tarde valiéndose de las sílabas y las letras" (8).

Basado en el principio de englobamiento, Decroly insiste en que la enseñanza de la escritura y la ortografía sean aprendidos por el niño en los días posteriores a la enseñanza de la lectura.

En consecuencia a su percepción global, el niño dibuja en primer término la frase que ya conoce y paulatinamente va a llegar a expresarse a través de la escritura de manera que pueda leerse. De esta forma la escritura tiene una estrecha relación con la lectura y el dibujo.

La intención de Decroly es que el niño pueda llegar a escribir en tres meses, después de haber ejercitado todos los días de 15 a 20 minutos, y siempre y cuando el maestro conserve una escritura uniforme el tiempo que dure el proceso de aprendizaje ya mencionado.

Uno de los ideales decrolianos era que la escuela estuviera programada con referencia a la psicología del niño y que diera respuesta a las expectativas de la vida individual y social actual, dándose una iniciación práctica a ella a través de dos conocimientos esenciales.

"El conocimiento por el niño de su propia personalidad, la toma de conciencia de su yo, y por consiguiente de sus necesidades, aspiraciones, fines e ideales.

(8). Chateau, Jean. Opus. Cit. p. 255.

El conocimiento de las condiciones del medio natural y humano en el cual vive, del cual depende y sobre el cual debe actuar para que sus necesidades, aspiraciones, fines e ideales sean accesibles y se realicen y todo esto sin perjuicio de una preparación para comprender ampliamente las necesidades, aspiraciones, fines e ideales de la humanidad, las condiciones de su adaptación y los medios de cooperar en ella de ser conciente e inteligentemente solidario" (9).

A partir de las necesidades vitales del niño de: Alimentación, defenderse y protegerse de la intemperie, de actuar y trabajar solidariamente, recrearse y mejorar, etc., genera muchos contenidos que se constituyen en centros de interés para el niño que así podría llegar a un sólo saber unitario y suprimiéndose de esta forma el trabajo escolar manejado por asignaturas.

Decroly opina que para desarrollar los centros de interés será necesario tener en consideración tres aspectos o tipos de ejercicios: La observación, la asociación y la expresión.

Según Decroly, la observación debe poseer un carácter continuo y efectuarse en el medio real ya que esto lo considera como el centro del que parte el desarrollo de las actividades intelectuales del niño, es pues la base de todos los ejercicios.

La asociación espacio-temporal propia para aquellos temas que no son comprensibles a la intuición. Los ejercicios de asociación intentan enlazar los conocimientos que se obtienen por la observación directa con conocimientos adquiridos con anterioridad. La expresión engloba los

(9). Chateau, Jean. Op. Cit. p. 256.

medios por los que el niño comunica en forma clara lo que siente.

En las actividades que el niño realiza en la escuela, la observación, la asociación y la expresión, vienen a dar respuesta a las necesidades de creación y expresión del niño y lo preparan para la vida, se presentan en una variedad de formas de las cuales nos interesa mencionar en este trabajo los juegos educativos. Estos tipos de juegos van a apoyar al niño de primer grado en gran medida en la apropiación del aprendizaje.

Ovidio Decroly maneja una variedad de juegos educativos de los cuales hablaremos en el capítulo siguiente con mayor detenimiento y detectaremos su aprovechamiento en el aprendizaje del niño en el primer grado de primaria.

4.3.- Correlación de las teorías anteriores con las actividades del programa del primer grado de Educación Primaria

Dentro de sus planteamientos respecto al juego Piaget opina que este tiene una función importante en el desarrollo de la inteligencia y la formación de la personalidad. Para el niño en edad escolar, el juego se introduce en la actitud que éste adopta con referencia a la realidad, satisface algunas necesidades y determina libremente sus acciones. En otro sentido esta libertad es momentánea ya que las acciones que ejecuta se subordinan al significado de las cosas, razón por la cual el niño actúa en consecuencia. Decroly le da importancia también a la realidad para él, las observaciones deben realizarse en el medio real y continuamente puesto que considera la observación como el punto de partida del desarrollo de las actividades intelectuales del niño y la base de los ejercicios.

Para Decroly los ejercicios de asociación tratan de unir lo que el niño aprende a través de la observación y será por medio de la expresión que comunicará en forma clara lo que siente. Para Decroly estas tres formas responden a las necesidades del niño preparándolo para la vida y una de las formas que propone son los juegos educativos que apoyan en gran medida al niño de primer grado en su aprendizaje y desarrollan su inteligencia y sus sentidos, motivando espontáneamente su atención.

Dentro del programa de primer grado de primaria, se insiste en la importancia de la expresión a través del lenguaje en similitud como lo propone la teoría psicogenética de Piaget y psicopedagógica de Ovidio Decroly.

Piaget propone tipos de juegos diferentes para cada etapa opina que estos son diferentes según el medio social y los gustos por ellos también son diferentes de individuo a individuo según su edad. En el estadio II de la teoría de Piaget, los juegos simbólicos comienzan a desaparecer, esto se da porque el símbolo llega a perder su carácter deformante para imitar la realidad al representarla.

Se presentan tres cuestiones que caracterizan los juegos simbólicos de este estadio:

1.- El orden relativo de las construcciones lúdicas por no tener relación en las combinaciones lúdicas y ser coherentes.

2.- La preocupación aumenta por querer imitar con toda veracidad lo real, aquí el símbolo lúdico evolucionará como copia de lo real, aunque el tema de las escenas continúe siendo simbólico mientras que sus detalles y los de las construcciones lleven a una adecuada acomodación y la adaptación propiamente inteligente.

3.- El simbolismo colectivo, con diferenciación y adecuación de los papeles.

Dentro del programa de primer grado se menciona que el niño al jugar manifiesta una actitud egocéntrica, sigue sus propia reglas y es casi incapaz de comprender las ajenas y aunque juegue con otros, en realidad juega y conversa consigo mismo.

Piaget plantea estas características del niño dentro del período preoperatorio.

Dentro del programa de primer grado se maneja que el pensamiento del niño es global, aún no hace reflexiones analíticas.

Va a ser a lo largo del ciclo escolar que vaya adquiriendo la capacidad

analítica. Aquí concuerda el programa con los planteamientos de Piaget y Decroly. Con el primero en el sentido de que el niño ampliará sus esquemas en un proceso de equilibrio constante. "El niño amplía, enriquece, organiza y transforma incesantemente su modelo interno del mundo, basándose en la interacción con los objetos. A través del lenguaje entra en contacto con los conceptos y nociones de los demás y comienza a ubicar el pensamiento individual, dentro del sistema del pensamiento colectivo a construir acciones pasadas y anticipar las futuras, aún cuando sus nociones de espacio y tiempo son vagos, inestables y difusos"(10).

Con Decroly el programa concuerda con el planteamiento del pensamiento global en el niño, en donde éste ve las cosas como una totalidad sin hacer el análisis previo. Ambos plantean que el niño va a obtener paulatinamente la capacidad de análisis.

En el programa se observa en las unidades y módulos que parten de la percepción del medio, el niño hace una observación de sí mismo, lo que le rodea, cómo son esas cosas y dónde están.

Su familia, su casa, lo que le gusta hacer y los servicios de la casa, va ampliando su visión y hace la apreciación de que necesitamos unos de otros. Cómo nacemos y crecemos, asimismo como lo hacen las plantas y la forma en que colaboramos.

(10). Varios autores. Libro para el Maestro de Primer Grado de Educ. Primaria. Sec. de Educ. Pública 9na. edición. México 1988. p.p. 381 p.49.

El niño se introduce en su comunidad, el lugar donde vive, la gente que trabaja, como se aprovecha el agua y el viento y las cosas útiles que hace la gente. El niño hace la comparación del medio rural y urbano, el trabajo en una y otra parte, como transformamos la naturaleza y la colaboración entre el campo y la ciudad, la adaptación del medio en donde aprecia que nuestra casa nos protege, las personas que le rodean fuera de su casa como sus vecinos y que aprendemos en todas partes. A través del programa se le involucra para que conozca su país, sus lugares y que podemos comunicarnos y transportarnos, llegando a establecer que somos mexicanos.

Paulatinamente irá observando como cambiamos con el tiempo el pasado de su familia, cómo era el lugar donde vive, así como conocer México y su pasado.

Al leer la teoría de Decroly se aprecia que también hace planteamientos parecidos a los del programa. Parte de los elementos y situaciones que rodean al niño y que le son familiares utilizando el medio natural para brindarle una enseñanza directa y principalmente partiendo de sus intereses espontáneos.

CAPITULO V

CAPITULO V: TIPOS DE JUEGOS EDUCATIVOS PARA EL PRIMER GRADO DE EDUCACION PRIMARIA.

5.1.- Juegos de asociación de ideas.

Decroly recomendaba usar los juegos de asociación de ideas como acceso a la lectura.

Se presentan cartones con objetos con su nombre. De esta forma se asociará paulatinamente a su significado. Detrás de cada cartón, aparece sólo el nombre y en base a esta forma verbal se realizan las clasificaciones cuando el niño está apto para hacerlo.

Con los juegos de asociación de ideas se intenta que el niño recuerde relaciones diferentes, que no son solamente espaciales o sensoriales y que poseen un valor mental más elevado en donde forman parte factores como el tiempo, el medio, la causa, el fin, el origen, el instrumento.

Este tipo de juegos se manejan a través de una imagen central que da la sugerencia de la idea principal. A su alrededor en recuadros se ubican cartones con figuras de objetos, personajes o actos que tienen referencia con la idea principal.

El número de cartoncillos varía según las necesidades del juego. También dentro de estos juegos se sugiere que sea ampliado el ámbito de los intereses y conocimientos del niño y no sólo utilizando objetos familiares a él.

Estos juegos de asociación de ideas se sugiere sean utilizados por los niños con temas de interés tratados en clase.

5.2.-Juego de Deducción.

Aparecen relaciones que no se establecen ya de causa a efecto, en cuanto a la experiencia inmediata. Se obtendrá a través de relaciones de conjuntos de objetos o cualidades que tienen varios objetos.

Esos juegos van a desarrollar la capacidad de abstracción en el niño, así como la generalización.

Originalmente se realizaban estos juegos como los visuales a través de la comparación de figuras iguales superpuestas. Después el ejercicio consistió en completar los conjuntos relacionando con el, otro cartón que presentaba los objetos que faltaban en cada figura para hacer los grupos homogéneos.

Los juegos de deducción inducen a la necesidad de la representación global de un determinado conjunto, el hacer la relación y comparación de las partes que lo forman, así como establecer la identidad, inducen a la deducción. Esto es lo más importante, además de ser un entretenimiento al practicar la observación y comparación con cierta dificultad.

Dentro de los juegos de deducción hay varios tipos:

Los juegos de conjuntos de objetos, los que para su desarrollo requieren mucha atención y según el grado de dificultad buscado, será el número de figuras que se utilicen.

Otros tipos son los juegos de clasificaciones combinadas en donde a través de su ejercicio contribuyen a establecer nuevas relaciones entre las nociones sensoriales y espaciales con los que el niño tuvo relación

en primera instancia.

También hay juegos de clasificaciones combinadas (formas cotidianas), en donde la clasificación se realiza según la cualidad del objeto.

Otros tipos de juegos son los de clasificaciones combinadas (formas geométricas), en donde las figuras se pueden ordenar de diferente manera, según nos situemos en el punto de vista de la forma o del color, como en los juegos del mismo tipo pero de formas cotidianas.

5.3.- Juegos didácticos.

Entre estos se encuentran los juegos de iniciación aritmética, cuyo objetivo es adquirir un juicio lógico apoyado en instrumentos de medida para obtener un resultado más exacto.

Al iniciar la enseñanza del cálculo y la medida, se recomienda sacar provecho a cada momento de la función de comparación, o sea, apoyar las aproximaciones entre los objetos familiares conocidos por el niño y los objetos nuevos para llevarlo a verificar la identidad así como las semejanzas y diferencias pero con mayor precisión cada vez.

Dentro de los juegos didácticos también se encuentran los relacionados con el reconocimiento de las cantidades.

Otro tipo de juego es el que tiene relación con las operaciones concretas y un último juego va a ser el de las operaciones aritméticas.

5.4.- Juegos de relación con la noción de tiempo.

Aquí las orientaciones están referidas a hacer uso de los actos que se repiten cada día como: (levantarse, acostarse, etcétera), el ir de una actividad a otra que está determinada por la noche y el sueño.

De igual forma, relacionar la duración de la hora y el día, de este y la semana, de esta y el mes, de este y el año son relaciones que el niño adquiere a partir de las experiencias cotidianas y en las cuales los sucesos tienen repetición en momentos establecidos y tienen cierto interés para el niño como: Los cumpleaños, el domingo en que acostumbra pasear, etc.

Desde luego que hay cuestiones que no dan pauta a observarse directamente y objetivar la duración, puesto que esta noción de duración objetiva no existe en forma concreta y un grado de subjetivismo se asocia a la apreciación en la duración. Pero lo importante es hacer al niño conciente de ello y que los ejercicios de apreciación de la duración tienen mucha importancia y merecen la misma atención como la que se le da a los de noción de espacio.

Los juegos de relación con la noción de tiempo, van a ser de mucho apoyo para el niño ya que para él es difícil la apreciación de la duración de un suceso, desde luego que lo logrará si se encuentran los medios para introducirlo en forma práctica y accesible al niño.

5.5.- Juegos de iniciación a la lectura.

El método que emplea Decroly, parte de la idea que se expresa a través de la frase y la palabra y culmina con el análisis en la sílaba y la letra y posteriormente, por la síntesis en la formación de otras palabras.

Cuando el niño llega al estadio de análisis, es cuando alcanza la etapa de descomposición, esto es que analiza por medio de la observación de imágenes y expresa su contenido verbalmente. Al llegar a este momento, el maestro reúne entre las palabras que el niño ya conoce, las que tienen sílabas iguales, llamando la atención del niño en la semejanza de las palabras.

Aquí el niño se inicia en la etapa de descomposición y momento de bastante interés para él pues juega buscando en su aún reducido conocimiento de palabras, las sílabas que ya son familiares para él, descubriendo más paulatinamente.

Es así como a través del juego el niño se interesará en la lectura, dándole utilidad a palabras, nombrando las cosas que son de su interés.

5.6.- Juegos de Comprensión del Lenguaje y de la Gramática.

Generalmente cuando el niño se expresa oralmente observamos que se le pierde el sentido de las palabras, ya que entre los 6 y 7 años su vocabulario es todavía escaso. A esta edad no entiende la lectura y esta no tiene en sí interés para él.

Para apoyar al niño y que obtenga un mayor rendimiento en el proceso de ampliación de su vocabulario y control de su lectura, se sugiere el uso de ejercicios para el desarrollo del lenguaje. Los juegos de comprensión del lenguaje y la Gramática se pueden practicar también en forma escrita. Dan el paso de la representación gráfica a la escritura y a la lectura.

Cabe mencionar que este tipo de ejercicios son también de asociación de ideas, estos se practicarán de manera ilustrada cuando el niño apto para abordarlos, no sepa aún leer e irán unidos a la adquisición del vocabulario.

5.7.- La utilidad del juego para el aprendizaje de las áreas respectivas.

Un material importante del método Decroly son los juegos creados para niños normales como apoyo al trabajo escolar.

El juego dentro del trabajo cotidiano, aportará en gran medida mejores rendimientos en el aprendizaje de las áreas de trabajo, siempre y cuando se aproveche el hecho de estimular al niño con evocaciones u objetos que le sean familiares y de interés, con el objetivo de lograr que tenga mayor seguridad y una mejor comprensión de su aprendizaje.

El manejar situaciones reales u objetos conocidos, le permitirá participar en el trabajo grupal a partir de lo que conoce, ampliará sus vivencias e introducirá otras nuevas a sus conocimientos.

Partiendo del principio de globalización en donde el niño tiene una visión del todo antes de hacer un análisis de partes, se debe aprovechar el juego para que el niño permanezca en un constante interés en el aprendizaje. Si el maestro conoce los intereses del niño, podrá ayudarlo a que vaya descubriendo nuevas expectativas y adquiriendo mejores resultados en su aprendizaje, de esta forma en la escuela se presentarán al niño las áreas correlacionadas, globalizando los contenidos con la finalidad de satisfacer las necesidades del niño.

Los juegos educativos despiertan y desarrollan en el niño su inteligencia a través de cultivar espontáneamente su atención y desarrollar sus sentidos, de aquí que se opine que el juego educativo

sí reditúa utilidad en el aprendizaje de los contenidos de las áreas del programa de primer grado de primaria.

Decroly, ideó juegos que requieren material de ciertas condiciones con el fin de que se utilicen para una ejercitación con objetivos específicos en la educación de los niños. Las finalidades de estos juegos son educar los sentidos y preparar al niño en la iniciación de la lectura, escritura y el cálculo.

El éxito del método Decroly radica en utilizar el medio natural, ofreciendo al niño una enseñanza directa partiendo de los intereses espontáneos. La finalidad de los juegos y el ambiente natural es ofrecer a través de la observación, asociación y expresión el conocimiento de sí mismo y de su medio ambiente, por lo antes expuesto, se opina que puede utilizarse el juego en la enseñanza de cualquiera de las áreas con la seguridad de que se obtendrán mejores resultados en el aprendizaje.

CAPITULO VI

CAPITULO VI.- EL JUEGO EDUCATIVO COMO RECURSO DIDACTICO.

6.1.- Consideraciones en general.

El juego se ajusta a una pauta del desarrollo, es decir, la manera de jugar de un niño va a depender del desarrollo de sus funciones intelectuales y motoras. Según esta faceta del niño, iniciará sus primeros años con juguetes y alcanzará su máximo aproximadamente a los 7 años.

En la edad de los juguetes el juego se determina por el tipo de juguetes que el niño posee y su interés en el, se debe a que se imagina que estos tienen cualidades de vida.

La forma como juega con sus juguetes, el tiempo que emplea y el grado de diversión que le proporcionan van a depender en parte de su desarrollo intelectual y psicomotriz, del juguete y de las condiciones en que desarrolla su juego, ya sea solo o con cualquier otra persona.

El niño comienza a perder interés en los juguetes, conforme va progresando su desarrollo intelectual puesto que ya no es capaz de atribuirles cualidades de vida.

A su ingreso a la escuela sus intereses de juego cambian, por un lado su madurez ha aumentado y por otro la presión que ejercen sus compañeros para que ya no utilice juguetes en sus juegos, ya que en ocasiones los consideran propios de niños pequeños.

En el primer grado se sobreponen las actividades de juego características de la I y II infancia.

En muchas ocasiones, un niño sigue jugando con los juguetes que prefiere cuando no está con sus compañeros, aunque lo hace de una forma más madura si está con ellos.

Al principio el niño se interesa por los juegos en que hay que correr, después se convierten en pasatiempos preferidos los deportes con reglas estrictas.

Otras investigaciones sobre el juego de los niños, han demostrado que los tipos de juegos se dan aproximadamente en un orden regular y en momentos predecibles del desarrollo del niño, como por ejemplo: cuando el niño construye con bloques, realiza sus construcciones según se edad y se va apreciando que el grado de madurez va evolucionando. Hacia los cinco años puede construir estructuras equilibradas de una manera cuidadosa y muy integrada y a los seis años, usa estas complicadas estructuras como escenarios de juegos dramáticos.

Muchos de los juegos de los niños son imitación de las actividades que los adultos realizan. El juego de los niños en una cultura determinada, cambia poco de generación en generación, pero van transmitiendo a las siguientes las formas de juego que encuentran más satisfactorias.

Los tipos de juegos que se vuelven tradicionales en una cultura van a depender de los valores de esta.

Haciendo una comparación del juego de los niños del Japón con el de los niños de América, los primeros realizan actividades colectivas informales en tanto los americanos dan más importancia al juego de

equipo y la competición. En relación al juego dramático, los niños norteamericanos le dan importancia sólo al principio de la infancia, en cambio los japoneses muestran interés por este tipo de juegos durante mucho más tiempo. Existe más variedad en los juegos tradicionales de los niños americanos en comparación con los japoneses. Es válido decir que el juego se encuentra inherente a la cultura de los pueblos, de igual forma, los juguetes tienen su génesis en la vida autóctona de cada uno, conservando características étnicas y sociales, haciéndolos representativos de cada cultura. En México, los juegos son creativos, considerándose como una acción integradora del arte y en donde se relaciona al niño con su comunidad. Es muy extensa la variedad de los distintos tipos de juegos en nuestro país, siendo uno de los más característicos el de la Lotería mexicana a base de cartones impresos con diferentes figuras.

La influencia que ejerce la tradición, también se manifiesta en el sentido de que hay formas estacionales en los juegos, esto es que el niño realiza juegos según la estación del año, su medio ambiente, costumbres, tradiciones, etc. Hay pues variación de una cultura a otra en cuanto a las formas de realizarlos y hay diferencias de un país a otro. Los juegos son parte histórica de los pueblos y a través de ellos se puede conocer su pasado y vida actual.

Desde los seis años de edad aproximadamente, el niño intenta reproducir lo que ve y comienza a mostrar consideración por el tamaño, la perspectiva y la corrección del detalle.

El nivel de desarrollo motor del niño representa un papel importante

en la determinación del juego a que se entregue.

Como el juego infantil implica coordinación motora en todas las edades, el niño que esté retrasado en esta área de desarrollo, probablemente no encajará bien socialmente y se verá en necesidad de realizar juegos en los que emplee un mínimo de coordinación motora.

No se puede esperar que todos los niños obtengan satisfacción con el mismo juego, ni tampoco que se diviertan con el mismo en períodos diferentes. Por las diferencias de inteligencia, sus intereses y otros factores, el niño necesita el tipo de juego que se adecúe a sus necesidades.

El niño que logre una buena adaptación social encuentra actividades de juego que satisfacen sus necesidades y también consigue la aprobación del grupo social. En comparación, el niño que no se ha adaptado socialmente, juega de tal forma que obtiene poca satisfacción, por más que la sociedad lo apruebe, realiza actividades de juego de un modo nocivo para él o para el grupo social, pero le gusta.

Se deduce del planteamiento anterior que el juego tiene íntima relación con la adaptación social, si esta se resuelve, el juego se resolverá por sí mismo.

El juego por su valor y función social, debe permanecer dentro del ámbito educativo para enriquecer la labor docente.

Va a ser a través del juego que el docente conozca más a los niños, así como le ofrece a éste la opción de renovar métodos pedagógicos.

6.2.- Ejemplos de aplicación.

Los juegos que se presentan a continuación, son un ejemplo de cada uno de los tipos de juegos que se plantean en el capítulo III del presente trabajo, desde luego que se pueden utilizar otros distintos siempre y cuando tengan la misma finalidad en el logro de los objetivos.

Las unidades y módulos también fueron tomados al azar, pero ejemplificadas con un juego adecuado al objetivo que se pretende lograr con cada juego. Los juegos sugeridos están de acuerdo con los objetivos del programa integrado de primer grado de educación primaria y en correspondencia con las actividades que se manejan en los libros del alumno.

La idea que se quiere dejar plasmada con las sugerencias de juegos que se presentan en este trabajo, es que podemos darle al niño para cada conocimiento, una atractiva y agradable forma de trabajo al utilizar juegos educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

6.2.1. Ejemplo de aplicación de juego de asociación de ideas.

Tomando en cuenta el programa integrado de primer año de educación primaria, y en este caso las sugerencias para las actividades dentro de la unidad 4, módulo 2 y de acuerdo al presente trabajo, en donde se sugiere la utilización del juego para el aprovechamiento del niño de primer grado y en concordancia con la pedagogía moderna que pretende adaptarse más al niño y no a la inversa, utilizando juegos para la enseñanza y a manera de ejemplo, se sugiere el juego de asociación de ideas "El Policía y "El Marinero, para la enseñanza de la consonante "p" y "m".

Juego "El Policía".

1).- **OBJETIVO:** A partir del desarrollo de las actividades del juego de asociación de ideas "El Policía", se pretende que el niño de primer grado de primaria, logre identificar la consonante "P" en diferentes palabras.

2).- **MATERIAL:** Una Lámina en la que al centro se presenta a un policía en su crcuero, y en los cartones para comparar figuran en número de 12, los objetos relativos a su trabajo.

La imagen central sugiere la idea principal, enmarcadas en casillas destinadas a recibir cartoncillos representando los objetos, personajes o actos que se refieren a esta idea principal.

Ciertos elementos existentes en la imagen central se reproducen en los cartones móviles; para otros debe hacerse la comparación mediante asociación de ideas.

-Tiras con enunciados: "El policía está parado", "El policía se llama Pepe", "El policía pita el silbato", "Pepe puede correr".

3).- DESARROLLO DEL JUEGO: Se motiva a los niños a jugar y se les hacen preguntas referentes a si conocen algún policía o si vive alguno en su comunidad.

-Se les pregunta si saben ¿Qué hace un policía?, ¿con qué trabaja?, ¿qué usa en su trabajo?, ¿cómo es su uniforme?

-Se les invita a jugar al policía.

-Se les pide que cambien de roles.

-Se les solicita que observen los diferentes enunciados y escuchen lo que dice cada uno de ellos. (El maestro los leerá primero).

4).- EVALUACION DEL JUEGO: El maestro observará con atención el desarrollo del juego y evaluará cómo se relaciona el niño con sus compañeros, qué actitudes adopta, las respuestas y opiniones que los niños dan a las preguntas hechas por el maestro, la escritura que el niño hace de los enunciados en su cuaderno y si logra identificar en estos la "P" en los enunciados.

Juego "El marinero".

1).- OBJETIVO: A partir del desarrollo de las actividades del juego de asociación de ideas "El marinero", se pretende que el niño de primer grado de primaria logre identificar la consonante "m", en diferentes palabras; favorezca su capacidad creadora y desarrolle su expresión oral.

2).- MATERIAL: Una Lámina con una escena del marinero.

-Tiras con palabras claves como: mono, marinero, muelle, mar, Mazatlán, minino, Memo.

-Cartoncillos con los enunciados del cuento los cuales tendrán subrayadas las palabras con "m".

3).- DESARROLLO DEL JUEGO: Se motiva a los niños a participar en el juego del marinero y se les pregunta si saben algo del marinero, después de la plática se les dan las indicaciones.

El juego del marinero se realiza con una lámina que contiene una escena del marinero. Se dan a los niños las palabras claves como: mono, marinero, muelle, mar, Mazatlán, minino, Memo; con las cuales inventarán un cuento.

Se colocan a un lado de la lámina cartoncillos con los enunciados del cuento, los cuales tendrán subrayadas las palabras con "m".

Ejemplos de enunciados: "El marinero se llama Memo". "Maneja el timón del barco". "Memo lleva un minino y un mono". "El barco de Memo llega al muelle".

Se pide a los niños que observen los enunciados, escuchen lo que dicen y los repitan después del maestro.

Se invita a los niños a jugar al marinero con una canción y haciendo el movimiento de remar.

4).- EVALUACION: El maestro evaluará la participación de los niños, a partir de la observación que realice del desarrollo del juego; si el niño pone en práctica su capacidad creadora y como se expresa y comunica con sus compañeros; el maestro evaluará también si el niño identifica la "m", al subrayar las palabras claves en los enunciados que escriba en su cuaderno.

6.2.2.- Ejemplo de aplicación del juego de deducción.

Tomando en cuenta el programa integrado de primer grado y las sugerencias de actividades de la unidad I, módulo 2, se sugiere a manera de ejemplo de juego de deducción, dentro de los juegos de conjunto de objetos, el juego de "Los objetos que faltan".

1).- OBJETIVO: A partir del desarrollo de las actividades del juego de deducción "Los objetos que faltan", se pretende que el niño de primer grado de primaria, logre identificar el color rojo, al observar cualquier objeto.

2).- MATERIAL: Tres cartulinas de seis casillas cada una, en cada casilla se encuentran cuatro de los seis objetos siguientes: Una manzana, un tomate, una taza, un rábano, una caja, un globo, estos objetos son de color rojo. En cada casilla faltan dos de los seis objetos. Dos de las casillas no difieren a veces entre sí, más que un solo objeto.

-Seis objetos reales de color rojo: Una manzana, un tomate, una taza, un rábano, una caja, un globo.

-Cartoncillos con cuatro figuras cada uno para los equipos.

3).- DESARROLLO DEL JUEGO: Se motiva a los niños a jugar presentándoles objetos reales de color rojo, para que los niños discriminen visualmente (figura, tamaño, color y forma).

Se pide a los niños que observen los objetos y que digan ¿qué es lo que ven?, ¿qué les llamó más la atención?, ¿por qué? y ¿de qué color son?

Se pide a los niños que formen equipos, a cada equipo se le entrega

un cartoncillo con cuatro figuras. Se pide a los niños que observen los cartoncillos muy bien, que hagan comparaciones con los cartoncillos de sus compañeros para ver en qué son iguales o diferentes.

Se pide a cada uno de los equipos que elijan a un compañero para que pase a colocar el cartoncillo en la casilla que corresponde de las láminas.

4).- EVALUACION: El maestro podrá evaluar si los niños identifican el color rojo, al pedirles que digan quiénes traen ese color en sus ropas, cuáles de sus compañeros, dentro o fuera del salón y qué otras cosas han visto de color rojo.

6.2.3.- Ejemplo de aplicación de juego didáctico de iniciación aritmética.

Con la intención de reforzar las actividades del programa integrado de primer grado de primaria, unidad 3, módulo 1, se sugiere un juego de iniciación aritmética para reforzar la descomposición por adición llamado: ¿Cuántos hay?

1).- OBJETIVO: A través del desarrollo de las actividades del juego didáctico de iniciación aritmética ¿Cuántos hay?, se pretende que el niño de primer grado de primaria, logre identificar los cinco primeros números, agrupando objetos para realizar las combinaciones.

2).- MATERIAL: Una lámina con 18 recuadros de 25 X 20 cm. cada uno.

Los seis recuadros de la izquierda colocados en sentido vertical, contienen un número determinado de globos; los seis recuadros del centro están vacíos, ya que ahí se colocarán los cartoncillos que tienen el signo (+) y el complemento de globos necesarios para obtener el número indicado por los dedos de las manos que aparecen en los recuadros de la derecha.

-Cinco globos.

-Cartoncillos con el signo (+) y determinado número.

-Cartoncillos con el signo (+) y determinado número de globos.

3).- DESARROLLO DEL JUEGO: Se motiva a los niños invitándolos a jugar con los globos, se les dice: Vamos a tocarlos, a lanzarlos hacia arriba, abajo, a los compañeros, etc., y que vamos a descubrir cuántos

globos hay.

Se indica a los niños que en este juego una de las reglas es poner atención al ejercicio y a las opiniones de sus compañeros, así como poner toda su atención para que puedan opinar.

Se coloca la lámina en el pizarrón y se pregunta a los niños ¿cuántos globos faltan? o ¿cuántos hay que colocar a los que están en el primer recuadro para obtener el número de dedos?. Se procederá de igual forma con todos los recuadros de la izquierda.

Con este juego se ejercitan casi todas las combinaciones de los cinco primeros números.

Para que el niño desarrolle su capacidad de razonamiento, tratará como en el ejemplo del juego, de introducir en orden los objetos del problema a resolver y construyendo modelos de esa realidad.

4).- EVALUACION DEL JUEGO: El maestro mostrará a los niños cartoncillos con números, se les pide que coloquen los cartoncillos en donde corresponde, haciendo con esto la representación numérica del ejercicio, el maestro procurará que todos los niños pasen a participar. Se pide a los niños que escriban en su cuaderno los ejercicios.

6.2.4.- Ejemplo de aplicación de juegos relacionados con la noción del tiempo.

Tomando en cuenta el programa integrado de primer grado en la unidad 8, módulo 1, se sugiere como juego relacionado con la noción del tiempo el juego de: "El tendedero del tiempo", con la finalidad de reforzar el pasado, presente y futuro.

1).- OBJETIVO: A partir del desarrollo de las actividades del juego relacionado con la noción del tiempo llamado: "El tendedero del tiempo", se pretende que el niño de primer grado de primaria, logre diferenciar los tiempos pasado, presente y futuro, haciendo diferentes comparaciones entre ellos.

2).- MATERIAL: Diversos objetos del pasado, presente y futuro que aporten los niños.

-Tres cuerdas de tendedero.

-Fotografías.

3).- DESARROLLO DEL JUEGO: Se motiva a los niños a participar en el juego de "El tendedero del tiempo", con las prendas u objetos que se solicitaron con anterioridad.

Se les pide que escojan tres lugares del salón para poner los tendederos.

Se pide a los niños que cada uno pase al tendedero del pasado y coloquen una prenda u objeto que corresponda al tiempo indicado.

Se solicitará a los niños que participen platicando porqué colocarán la prenda u objeto en el tendedero del pasado.

Se les harán diversos cuestionamientos para que reflexionen sobre: ¿qué edad tenían?, ¿qué les han platicado sus padres sobre la época de esta prenda?, ¿si hoy les queda?, ¿cómo les queda?. De acuerdo como se vaya desarrollando la actividad, se irá enriqueciendo en los niños la idea del pasado. En este juego lo importante es ir dando oportunidad al niño de que exprese sus ideas libremente, escuche a sus compañeros y hacer comparaciones.

De igual forma se manejará el tendedero del presente. Se procurará que el niño haga comparaciones con las prendas del tendedero del pasado, se exprese respecto a las prendas del presente: ¿cómo les quedan?, ¿qué diferencias hay?, ¿si son iguales los tamaños o si no son iguales?, ¿por qué creen que es así?, ¿cuándo las usan?, ¿las usan hoy?, ¿les quedan hoy?. Se repetirá la actividad dándole variantes para que el niño se recree en ella, con la finalidad de que distinga el pasado (ayer), presente (hoy).

Con el tendedero del futuro se pretende que el niño deduzca ¿cómo va a ser?, ¿qué quiere ser cuando sea grande? Y que en el tendedero del futuro coloque las prendas u objetos correspondientes.

4).- EVALUACION: El niño hará comparaciones entre los tres tiempos: Pasado (ayer), presente (hoy), futuro (mañana). Ejemplo: Se pide a los niños que tomen una prenda de cuando eran más pequeños, que platicuen si les queda igual a la que usan hoy, que diferencias hay entre ellas y finalmente se les pedirá que escojan objetos del futuro, que se los pongan, que digan si les quedan, como les quedan, porque creen que sea así, etc. Los niños también harán comparaciones con

objetos como fotografías, saldrán al patio y harán comparaciones con las plantas y se les pedirá que platicuen sobre las diferencias que han visto al crecer la gente y los animales.

6.2.5.- Ejemplo de aplicación de juego de iniciación a la lectura.

Con el fin de reforzar el aprendizaje del niño de primer grado de educación primaria, se recurre al juego, ya que es una de las actividades de mayor interés y que le resultan al niño de mucho agrado y en base al programa integrado y sugerencias de actividades de la unidad 1, módulo 1, se sugiere el juego "Las frutas", con el cual se pretende iniciar al niño en la lectura.

1).- OBJETIVO: A partir del desarrollo de las actividades del juego de iniciación a la lectura llamado: "Las frutas", se pretende que el niño de primer grado de primaria pueda iniciarse en la lectura, asociando algunos objetos con su nombre.

2).- MATERIAL: Un frutero con las frutas más conocidas por los niños.

-Letreros con nombres de frutas de 10 X 30 cm.

-Etiquetas con nombres de frutas de 5 X 10 cm, con un hilo.

3).- DESARROLLO DEL JUEGO: Se motiva a los niños a jugar y se les pregunta ¿quieren aprender a leer? Después de dejar que los niños se expresen sobre preguntas que resulten del diálogo, se coloca al frente un frutero, cada fruta tendrá una etiqueta que indica su nombre.

Se muestra a los niños cada fruta con etiqueta y se van colocando separadas con la etiqueta colgando. Posteriormente se quitan dos etiquetas de las frutas y se invita a los niños a ponerlas de nuevo; siendo la opción limitada el niño identifica rápidamente las dos palabras. Se

quita entonces una tercera etiqueta y así sucesivamente, el niño deberá reconocer las palabras y colocar las etiquetas en la fruta correspondiente.

4).- EVALUACION: Se pide a los niños que observen los letreros con los mismos nombres de las frutas que se presentaron y se les solicita que pasen al frente a indicar en dónde dice cada nombre de fruta, en el ejercicio se utilizan los letreros grandes sobre el pizarrón. El maestro a través del ejercicio podrá evaluar si el niño identifica las palabras.

6.2.6.- Ejemplo de aplicación de juegos de comprensión del lenguaje y la gramática.

Como apoyo al proceso de enseñanza del aprendizaje del niño de primer grado de primaria y en apego al programa integrado y los libros del alumno, se tomó la unidad 4, módulo 4, para desarrollar como sugerencia el juego de comprensión del lenguaje: "Qué hace la gente" y un juego de gramática titulado "Los abanicos y el acordeón", como apoyo a la unidad I módulo 3.

Juego de comprensión del lenguaje.

1).- **OBJETIVO:** A partir del desarrollo de las actividades del juego de comprensión del lenguaje llamado: "Qué hace la gente", se pretende que el niño de primer grado de primaria, pueda expresar correctamente en forma oral lo que hace la gente, al observar estampas con diversas ilustraciones.

2).- **MATERIAL:** Seis estampas con ilustraciones de diversos oficios como: Carpintero, costurera, bombero, doctor, panadero, tortillera.

-Cartoncillos con letreros relacionados con los oficios.

-Música grabada.

3).- **DESARROLLO DEL JUEGO:** Se motiva a los niños a jugar con una canción llamada "Don pirulí", en la cual se mencionan acciones que se realizan en algunos oficios, que no son los del siguiente juego.

Al terminar el juego se presentan al niño diversas estampas relacionadas con algunos oficios como: Carpintero, costurera, bombero, doctor, panadero, tortillera, colocándose en el pizarrón.

Se pregunta a los niños: ¿Qué es éste?, ¿qué hace éste?, ¿con qué trabaja ésta persona?, ¿dónde está?, ¿cuál de éstas hay en tu comunidad?

Las estampas que escojan los niños, de las personas que se encuentren en su comunidad se quedarán en el pizarrón.

Las respuestas a las preguntas que se hicieron a los niños, se ponen en cartoncillos y se colocan abajo de las estampas de los diferentes oficios.

4).- EVALUACION: Cuando el maestro observe que los niños hacen el ejercicio sin error, les pide que hagan el dibujo que más les gustó de su comunidad en un cartoncillo. Los dibujos se colocan en la pared separados por oficios.

Se pide a los niños que coloquen los cartoncillos de los letreros el pie de los dibujos, para que los niños observen el trabajo de todos y puedan seguir expresándose libremente sobre lo que observan.

Juego de comprensión de la gramática "Los abanicos y el acordeón".

1).- **OBJETIVO:** A partir del desarrollo de las actividades del juego de comprensión de la gramática llamado "Los abanicos", se pretende que el niño de primer grado de primaria, logre identificar los artículos: El, la, relacionándolos con un sustantivo y adjetivo.

2).- **MATERIAL:** Dos abanicos confeccionados de cartulina gruesa, uno con los artículos el, la, escritos en cada sección del abanico, repitiéndolos para llenar las seis secciones del mismo. Otro abanico con los nombres de seis objetos y su dibujo, escritos en cada sección del abanico e iniciando la escritura por la parte más gruesa.

-Un acordeón confeccionado en forma vertical; en cada sección habrá un color diferente: Rojo, azul, amarillo, verde y su nombre.

-Tiras con enunciados.

3).- **DESARROLLO DEL JUEGO:** Se motiva a los niños invitándolos a jugar para descubrir palabras, se toman como ejemplos nombres de objetos que son más conocidos por los niños. Se les indica que girarán los abanicos y el acordeón para descubrir lo que dice.

Se pide a un niño que pase a girar el abanico que tiene escritos los artículos y el maestro les dirá lo que dice. Otro niño girará el abanico con los nombres de los objetos y se pide a los niños que observen lo escrito. (Los niños identificarán lo escrito al observar el dibujo que contiene). Se pregunta a los niños si el artículo corresponde al nombre del objeto, si no está correcto se pregunta: ¿Cómo debe decir?, ¿por

qué?, etc. Se pide a otro niño que mueva el acordeón con los ojos cerrados y se pregunta a los niños: ¿Ahora cómo dice?, y así sucesivamente se continúa el juego haciendo participar a todos los niños.

4).- EVALUACION: El maestro evaluará a los niños pidiéndoles que observen las tiras con enunciados del pizarrón y les pedirá que las lean. Los enunciados tendrán escritas las mismas palabras que se utilizaron en los abanicos y el acordeón.

El maestro pedirá a los niños que escriban los enunciados en su cuaderno y les sugerirá que digan enunciados en base a lo que observan a su alrededor; los niños se darán cuenta que hay otros sustantivos y adjetivos que también corresponden a los artículos el, la.

6.3.- Evaluación del juego.

Partiendo del hecho de que se considera a la evaluación como un proceso dinámico y sistemático y que es parte integral y fundamental de toda acción educativa se opina que la evaluación no se puede separar del proceso de enseñanza-aprendizaje y condicionarla a una calificación o examen, esto dará como resultado que la evaluación se convierta en una meta en sí con un significado subjetivo. Al evaluar hay que darle confianza al niño, hacerlo sentir parte del proceso de evaluación.

Aunque de hecho sabemos que en la escuela primaria es común establecer períodos de exámenes es así que, los resultados de las pruebas de aprovechamiento no se descartan pero sí es importante conocer si se dan cambios de actitud como resultado de lo que se enseña. El maestro procura observar y examinar la capacidad de generalización de los conocimientos que adquiere el niño y asegurarse de lo que aprende, no actúa en contra de otros conocimientos y actitudes.

Se sugiere en una forma más amplia con carácter más práctico la evaluación, que de como resultado información útil y significativa, que sea una evaluación más flexible, tomando en cuenta la individualidad del niño, para lo cual el maestro deberá considerar de mucha importancia la maduración de cada uno de ellos, utilizando un criterio de acuerdo con su maduración al hacerlo objeto de la evaluación.

La evaluación deberá realizarse dando más importancia a la

perseverancia, dedicación, interés y esfuerzo que el niño ponga en su trabajo, que a memorizar conocimientos.

Todo el proceso que sigue el niño en su actividad escolar, debe ser el punto central de la atención del profesor, sin que éste descuide el logro de los objetivos programáticos.

Todos los avances logrados por el niño, su interés por trabajar y aprender, son elementos a tomarse en cuenta en la valoración del aprovechamiento del niño

El profesor deberá mostrar al niño los hechos de la realidad en forma unificada, de esta manera las actividades de aprendizaje, tendrán un significado real para el niño.

Cuando el profesor considere que el comportamiento presentado durante una actividad, esté implícita en un objetivo, podrá considerarlo como pauta para evaluar al niño.

El profesor deberá observar continuamente al niño, sólo así obtendrá datos significativos del desarrollo escolar del mismo y podrá obtener resultados valiosos que le ayudarán a orientar su trabajo. De igual forma puede aplicar otras técnicas de diagnóstico para la obtención de información.

Será importante que el profesor lleve un registro de las dificultades y avances del niño y del grupo, para apoyar la integración de la evaluación.

En base a los ejemplos de juego que se señalaron anteriormente para evaluar, se prestará atención a la coordinación motriz, vocabulario, capacidad auditivo-visual, memoria, participación, atención e --

interpretación que el niño haga de los hechos que se le presenten a través de los juegos, para lo cual el maestro observará constantemente al niño para apreciar su comportamiento durante el proceso enseñanza-aprendizaje y posteriormente registrar sus anotaciones y en base a su criterio las traducirá a una notación oficial.

CAPITULO VII

CAPITULO VII: JUICIOS CRITICOS Y VALORATIVOS.

Considerando las características biológicas, psicológicas y sociales del niño de 6-7 años, se puede decir que hay una estrecha relación entre ellas, por ejemplo: Si una característica del niño de tipo biológico como en el caso de las exploraciones que hace de las cosas y hechos, son parte del medio social en el cual se encuentra el niño inmerso y al que trata de imitar como en el caso de la transmisión cultural de un oficio, el cual quiere imitar por satisfacer una necesidad de comunicación y aprendizaje de su entorno y a su vez aprecio y afecto de sí mismo y los que lo rodean, se considera que el hecho biopsicosocial está estrechamente enlazado, logrando con esta relación equilibrada, favorecer el desarrollo del niño en forma integral.

Es así que se considera que el juego ocupa un lugar en el desarrollo de la inteligencia y la formación de la personalidad, puesto que su función en el proceso de aprendizaje es importante por las propias características lúdicas de los niños de 6-7 años. En la escuela primaria generalmente se considera la práctica de los juegos sólo con fines competitivos y de esparcimiento y han sido las propias condiciones administrativas, con su amplia programación de actividades como concursos, competencias, festejos, etc., las causales de que el profesor considere pérdida de tiempo, el aprovechamiento del juego en el aprendizaje del niño de primer grado. Por consecuencia se plantea que la escuela debe dar respuesta a los tipos de actividades a realizar y sobre todo a las necesidades del niño, programándose con referencia a la psicología del niño y a las expectativas de la vida individual y social.

Con respecto a lo anterior, si el maestro aprovecha el juego en la enseñanza, estará favoreciendo la necesidad lúdica del niño y tomando en cuenta su individualidad para que logre hacer estimaciones objetivas de su medio social, a través de la observación real de su entorno.

El manejar situaciones reales u objetos conocidos, permitirá al niño tener una participación grupal a partir de lo que conoce, ampliando sus vivencias e incorporando otras nuevas a su conocimiento. De esta manera, aprovechando el juego en la práctica educativa, se tendrán mejores resultados en el rendimiento escolar de los niños, siempre y cuando se le estimule adecuadamente con hechos u objetos que le sean familiares y de interés, para que logre mayor seguridad y comprensión en su aprendizaje.

A partir del uso de juegos educativos, se despierta y desarrolla en el niño su inteligencia, cultiva espontáneamente su atención y desarrolla sus sentidos, por tal motivo se considera que debe utilizarse el juego educativo en el proceso enseñanza-aprendizaje, con la certeza de que se obtendrán mejores resultados en el logro de los objetivos.

Aproximadamente desde los 6 años de edad, el niño intenta reproducir lo que observa y empieza a interesarse por el tamaño, la perspectiva y la corrección del detalle.

No se debe esperar que todos los niños obtengan satisfacción ni se diviertan con el mismo juego ya que por las diferencias de inteligencia, sus intereses y otros factores, el niño necesita el tipo de juego que se adecúe a sus necesidades.

CONCLUSIONES.

1.- El aprovechamiento del juego en el aprendizaje del niño de primer grado de educación primaria, le da al docente la oportunidad de aplicar su creatividad.

2.- El aprovechamiento del juego educativo en la enseñanza, permite que el niño analice, deduzca, razone y comprenda situaciones o hechos con mayor sencillez y claridad.

3.- El juego es una de las actividades de más agrado para el niño.

4.- Con el juego el niño logra la educación de sus sentidos, hace el primer ensayo de sus fuerzas intelectuales, adiestra el ojo y la mano, aprende a diferenciar colores y a imitar formas.

5.- Motivando al niño adecuadamente al utilizar el juego como recurso didáctico en el proceso enseñanza aprendizaje, permite que logre poner en práctica su talento e iniciativa en el desarrollo de las actividades.

6.- Las actividades lúdicas en el medio escolar, tienden a ser al mismo tiempo el comienzo y finalidad de toda educación intelectual y técnica, de tal manera que los objetivos pedagógicos han llegado a ser más prácticos.

7.- La utilización de las actividades y los objetos lúdicos por el docente, le

da la posibilidad de evaluar a los niños en función de los objetivos que pretende alcanzar.

8.- El docente no continuará con el desarrollo de actividades o utilización de objetos lúdicos, cuando el niño pierda la atención e interés en ellos.

9.- Las actividades y uso de materiales lúdicos en el proceso enseñanza-aprendizaje serán adecuados, con características novedosas y variadas que ofrezcan al niño atractivo e interés.

10.- El juego en el ámbito educativo por su valor y función social, enriquece y facilita la labor docente.

BIBLIOGRAFIA BASICA.

-COLLIN G. **Compendio de Psicología Infantil**, Editorial Kapelusz, segunda Edición Buenos Aires, 1959, p.p. 108-109.

-DECROLY, O y E. Monchamp, **El juego educativo, iniciación a la actividad intelectual y motriz**, Editorial Morata, 7a Edición, Madrid, 1983 p.p. 25-34.

-HURLOCK Elizabeth B, **Desarrollo del niño**, Editorial McGraw Hill, segunda Edición en español, México, 1982, p.p. 316-338.

-PIAGET Jean, **La formación del símbolo en el niño**, Fondo de Cultura Económica, México 1980, p.p. 125-219.

-PSICOLOGIA DE LA EDAD PREESCOLAR, **Un manual completo para comprender y enseñar al niño desde que nace hasta los 7 años**, Aprendizaje Visor, traducción por José Fernández S, segunda Edición, Madrid 1985, p.p. 115-120.

-RIBESI. Emilio, **Técnicas de modificación de conducta**, Editorial Trillas, 5a. reimpresión, México 1978, p.p. 230-232.

-SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA, **Libro para el maestro 1/er. grado**, Novena edición, México 1988.

-UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL, **Desarrollo del niño y aprendizaje escolar**, Antología Primera Edición, México, 1985.

-UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL, **Técnicas y Recursos de Investigación I**, Antología, Primera edición, México 1985.

-UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL, **Técnicas y recursos de Investigación V**, Antología, Primera edición, México 1987.