



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
COLEGIO DE PEDAGOGIA

EL JUEGO. UN MEDIO EN LA ADQUISICIÓN
DE LA LECTO -ESCRITURA EN NIÑOS
DE PRESCOLAR (4 - 5 AÑOS)

T E S I S I N A
PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADO EN PEDAGOGIA
P R E S E N T A:
CLAUDIA ISRAEL CALZADA ZAMORA

Asesora: Mtra. Alejandra E. López Quintero



CIUDAD UNIVERSITARIA, 2009.



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

Hoy que llego a la conclusión de mi trabajo me viene a la mente un pensamiento que escuchaba junto con mis hermanos a las seis de la mañana, cuando era la hora de ir a la secundaria y que mi mamá nos ponía el radio a todo volumen para hacernos saber que ya era tarde; es algo que siempre recordaré:

*“Señor: empezamos nuestras labores
y queremos antes de entregarnos al trabajo
ofrecerte un sincero tributo de nuestra gratitud.
Perdona nuestros fallos,
alienta nuestros esfuerzos,
bendice nuestros intentos;
y concédenos que al terminar esta noche,
hayamos sido capaces de lograr
que florezcan en nuestros corazones
una sonrisa de optimismo y
en nuestras almas
un anhelo de buena voluntad”.*

Y es precisamente un tributo de gratitud, también, a todas las personas que han hecho posible realizar este trabajo.

A mi madre:

Este logro es tuyo, mil gracias por tus desvelos, por tu cansancio, por tu infinito apoyo y más que nada por ser el ejemplo de una gran mujer que lucha por lo que quiere. ¡Gracias mamá Te adoro!

A mi esposo:

Por ser mi brazo derecho, por ser el apoyo de toda mi vida, por ser el hombre que estará a mi lado, como siempre luchando hombro a hombro. ¡Gracias amor, te amo!

A mis hijos Itzel, Claudia Ivette y Moisés:

Este trabajo es por ustedes y para ustedes por ser la luz de mi vida, el motivo para tratar de ser mejor cada día, por esas travesuras, por enseñarme, por tantos besos que me alientan cuando siento desfallecer, por esas sonrisas. Mil gracias. ¡Hijitos que Dios los bendiga cada día de su vida, los amo!

A mi papá:

Porque sé que siempre cuento contigo. Gracias Pa' Te quiero.

A mis hermanos José Luis, Edén y Nidia y a mis sobrinos Edén, Dany y Karen:

Por su incondicional apoyo de toda la vida, por su cariño a mi familia ¡gracias, los quiero!.

A mi asesora Mtra. Alejandra López Quientero y a mis sinodales: Lic. Hilda Matilde Canudas G., Mtra. Vilma Ramírez B., Lic. Patricia Leal M. y Mtra. Beatriz Garza G.:

Por el tiempo y dedicación a mi trabajo, por sus consejos y enseñanzas muchas gracias.

Y a ti Señor, porque cuando hay tantos que anhelan entrar a la Máxima casa de estudios, hoy me bendices con el privilegio de titularme de mi querida UNAM y cantar con todo orgullo: ¡Como no te voy a querer, si mi corazón es azul!

INDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO 1 DESARROLLO DEL NIÑO.....	3
1.1 Desarrollo prenatal.....	3
1.1.1 Principio cefalocaudal y proximodistal.....	4
1.2 Desarrollo del niño de 0 a 2 años.....	5
1.2.1-desarrollo físico.....	5
1.2.2-desarrollo motor	5
1.2.3-desarrollo cognitivo	7
1.3 Desarrollo del niño preescolar de 3 a 6 años.....	9
1.3.1-desarrollo físico.....	9
1.3.2-desarrollo psicomotor.....	10
1.3.3-desarrollo cognitivo.....	14
1.3.4-desarrollo del lenguaje.....	16
1.3.5-desarrollo emocional.....	17
CAPÍTULO 2 EL JUEGO.....	20
2.1 Teoría biológicas	21
2.2 Teorías fisiológicas	23
2.3 .Teorías psicológicas	23
2.4 El juego desde el enfoque piagetiano.....	25
2.4.1 Asimilación y acomodación.....	25
2.4.2 La función semiótica o simbólica.....	25
1) La imitación diferida.....	26
2) El juego simbólico.....	26
3) El dibujo.....	26
4) La imagen mental.....	27
5) Lenguaje.....	27
2.5. Características del juego según Piaget.....	29
2.6 Clasificación de los juegos.....	30
2.6.1 Según Piaget.....	30
2.6.2 Según Queyrat.....	33
2.6.3 Según Calzetti.....	34

2.6.4 Según Emilio Montoya.....	35
2.7 El juego en la educación.....	36

CAPÍTULO 3 LOS MÉTODOS DE ADQUISICIÓN DE LA LECTO-ESCRITURA..... 38

3.1 Factores.....	39
Fisiológicos.....	40
Intelectuales.....	40
Ambientales.....	40
Emocionales.....	40
3.2 Lectura.....	41
3.2.1 Nociones espaciales.....	42
3.2.2 Memoria inmediata.....	43
3.2.3 Articulación correcta.....	43
3.2.4 Factores espacio-temporales.....	43
3.2.5 Ritmo.....	43
3.2.6 Análisis-Síntesis.....	43
3.2.7 Figura-fondo.....	43
3.2.8 Habilidades grafo-motoras.....	44
3.2.9 Vocabulario.....	44
3.3 Métodos tradicionales de la lectura.....	45
a)-Métodos alfabéticos o de deletreo.....	45
b)-Métodos fonéticos.....	46
c)-Métodos silábicos.....	47
3.4 Métodos analíticos.....	47
3.5 Escritura.....	48
-Condiciones para el aprendizaje de la escritura.....	48
3.6 Métodos tradicionales de la enseñanza de la escritura.....	49
3.6.1 Características de los métodos tradicionales.....	49
3.7. Método psicogenético de la lecto-escritura.....	50

CAPÍTULO 4 LECTO-ESCRITURA Y JUEGOS EDUCATIVOS 53

4.1 Juegos educativos.....	54
4.2 Formación de los docentes.....	55
4.3 Horarios y programas.....	56
4.4 La planeación.....	56
4.5 Diseño del escenario.....	58
4.6“De vacaciones en el salón de clases”.....	59

4.7 Planeación semanal (Cartas descriptivas).....	61
4.8 Actividades para la prelectura.....	66
Recepción auditiva.....	66
Recepción visual.....	69
Asociación auditiva.....	70
Asociación visual.....	71
Expresión verbal.....	73
Expresión manual.....	74
4.9 Juegos con el nombre propio.....	75
4.10 Juegos de lecto-escritura.....	76
CONCLUSIONES.....	82
ANEXOS.....	86
BIBLIOGRAFÍA.....	102

INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad muy importante para el desarrollo de los seres humanos. A través del juego aprendemos a socializarnos, a compartir sentimientos, a adquirir destrezas y a desarrollar la inteligencia.

Desde que el individuo nace por medio del juego se relaciona con los seres que le rodean, y a veces por este mismo, aprende sus necesidades básicas como hablar, comer, ir al baño etc.

El juego es una actividad de gran importancia en la vida de los infantes, no hay nada más atractivo que jugar; sin embargo, en la escuela, lo primordial para los docentes a cargo, es cumplir con el programa establecido y con ello el aprendizaje de la lecto-escritura.

Históricamente ha surgido en México una controversia alrededor de si se debe o no enseñar a leer y escribir a los niños de nivel preescolar (En el capítulo 3 hablaré de este punto); debido a razones tales como si los niños ya cuentan con la maduración suficiente para iniciar con esta tarea. Aquí los padres de familia (principalmente de niños que asisten a escuelas particulares), son una presión importante ya que exigen que sus hijos aprendan a leer y escribir desde muy pequeños.

La consecuencia de todo esto es que los maestros hacen lo que pueden, a criterio de ellos o de la institución.

Como bien es sabido, la lecto-escritura ha sido de gran importancia en la transmisión de conocimientos a lo largo de la humanidad; por ello, la lectura y la escritura constituye uno de los objetivos de la educación básica y su aprendizaje es una condición de éxito o fracaso escolar puesto que es la base para la adquisición de conocimientos posteriores; sin embargo los problemas en estas adquisiciones no sólo afectan al niño provocando su fracaso escolar sino que también afectan su desarrollo personal al limitar sus posibilidades de asistir a escuelas de nivel superior.

Aquí es donde surge mi preocupación y mi interés de hacer hincapié en el uso del juego en la adquisición de la lecto-escritura y al igual que yo, los docentes encargados de esta labor en el jardín de niños, se aboquen a esta problemática teniendo como herramienta principal la actividad lúdica.

Para iniciar este trabajo es necesario analizar el tema del desarrollo del niño preescolar.

En el segundo capítulo hablaré de la lecto- escritura y los métodos tradicionales de la misma.

En el tercer capítulo, ahondaré en el tema del juego y todos sus aspectos que me serán de gran utilidad para el cuarto capítulo en el cual, trataré el tema del juego educativo y algunos otros aspectos que el docente debe considerar. Posteriormente presento un ejemplo de la elaboración de una planeación semanal anexo el material a utilizar, las evaluaciones y una guía de juegos que puede ser de utilidad para cualquier persona interesada en el tema.

CAPITULO 1

DESARROLLO DEL NIÑO

En este capítulo abordaré el tema del desarrollo del niño desde el desarrollo prenatal hasta los 6 años.

Para los fines de este trabajo sólo daré un pequeño esbozo de lo que es el desarrollo del niño de 0 a 2 años de edad, posteriormente, profundizaré más en la etapa de 3 a 6 años puesto que es la etapa preescolar donde inician el aprendizaje de la lecto-escritura.

Para empezar debemos entender que el desarrollo humano y la conducta a lo largo de todo el ciclo vital, están en función de la interacción entre factores biológicamente determinados, físicos y emocionales —como la estatura o el temperamento—, e influencias ambientales —familia, escuela, religión y cultura.

Por este motivo es primordial este tema, ya que es importante conocer la evolución del ser humano para poder determinar qué factores favorecen o entorpecen la adquisición de la lecto-escritura.

1.1 Desarrollo prenatal

El desarrollo prenatal es el tiempo donde se organizan las estructuras del nuevo ser; dicho desarrollo abarca nueve meses de permanencia en el seno materno. En las primeras semanas del desarrollo prenatal se forman la cabeza, los miembros, los órganos vitales, el sistema nervioso central y el esqueleto.

Los fetos no son pasajeros pasivos en el vientre de la madre. Ellos respiran, patean, se dan vuelta, flexionan sus cuerpos, dan saltos, entrecierran los ojos, empuñan sus manos, sufren hipo y succionan sus pulgares. Las flexibles membranas de las paredes uterinas y el saco amniótico, que circundan al protector líquido amniótico amortiguador, permiten e incluso propician un limitado movimiento.

Este es el período más rápido del ciclo vital del hombre en comparación con las siguientes etapas de la vida.

Y después de nueve meses de gestación, ha llegado el momento del nacimiento, así la naturaleza comienza a preparar el cuerpo de la madre

dilatando el útero para que el bebé inicie el descenso por el cuello uterino y finalmente salga el recién nacido, el cordón umbilical y por último la placenta.

Aunque el nacimiento sea un acontecer natural y necesario como lo es en el ser humano, se considera que es un evento crítico debido a que muchas anomalías o traumatismos proceden de este difícil momento.

Así, el parto significa para el bebé el final de su previa y completa dependencia de la madre. Esta separación se presenta con el primer llanto del neonato, cuando sus pulmones empiezan a funcionar así como su circulación sanguínea presenta un cambio notable.

Si al nacer no puede iniciar la respiración después de cinco minutos, el neonato, puede sufrir daños cerebrales provocando posteriormente daños irreversibles en su salud.

Durante los primeros días, el recién nacido o neonato pierde peso y lo recupera; se le cae el lanugo o vello prenatal. Ahora el niño tiene que mantener una temperatura regular, recibir y utilizar la alimentación, excretar los productos de desecho y realizar todas las funciones necesarias para llevar una vida independiente.

1.1.1 Principio cefalocaudal y proximodistal

El crecimiento de los seres humanos sigue *el principio cefalocaudal*, enunciada por Coghill en 1929(de la cabeza a la cola)¹; es decir, que el crecimiento se da de arriba para abajo, por ello los niños al nacer su cabeza está desproporcionadamente grande en comparación con su cuerpo y es que su cerebro crece aceleradamente desde los primeros días de gestación.

De igual forma, su desarrollo sensorio-motor sigue el mismo principio; por tal motivo aprendimos primero a utilizar las partes superiores de nuestro cuerpo y después las inferiores. Por otro lado, según *el principio proximodistal*, evidenciada por Gessell pone de relieve que la organización neuromotora se extiende desde el eje corporal representado por la columna vertebral hasta los segmentos periféricos (de adentro hacia fuera).² En la vida intrauterina primero se desarrolla la cabeza y el tronco y posteriormente los brazos y las piernas, después las manos y los pies y luego los dedos. Con respecto a las

¹ LAZARO, Alfonso. "Nuevas experiencias en educación psicomotriz" Mira editores, España, 2000, Pag. 26.

² Ibidem.

habilidades motoras siguen el mismo principio y por consiguiente el mismo patrón: desarrolla primero las habilidades en la parte superior de los brazos y piernas, después antebrazos y parte baja de las piernas, luego las manos y de los pies y por último los dedos.

1.2 Desarrollo del niño de 0 a 2 años.

1.2.1 Desarrollo físico

Los niños crecen más rápido durante los tres primeros meses que en cualquier otra etapa de su vida. A los 5 meses, el peso promedio del bebé al nacer se ha duplicado y al año se ha triplicado. Sin embargo, este rápido crecimiento disminuye al segundo año.

Su estatura aumenta alrededor de 25 a 30 cm. durante el primer año y aproximadamente de 12 a 15cm. a lo largo del segundo año.

A medida que el bebé crece, la forma y las proporciones corporales también cambian.

Durante el crecimiento, la falta de atención médica y la desnutrición serán factores que pueden interferir con el crecimiento físico y en su desarrollo cognoscitivo normal.

1.2.2 Desarrollo motor

Las habilidades motoras se desarrollan en cierta secuencia, la cual depende principalmente de la maduración, la experiencia y la motivación.

El desarrollo motor está marcado por una serie de logros que un niño domina antes de avanzar hacia otros más difíciles. Estos logros no se dan de manera aislada sino que se desarrollan sistemáticamente y cada una de las capacidades dominadas prepara al infante para afrontar la siguiente. Los niños aprenden primero habilidades sencillas y luego las combinan en sistemas de acción cada vez más complejos, lo que les permite una variedad de movimientos más amplios y precisos y un control más eficaz de su entorno.

a)El control de la cabeza.

Al nacer, la mayoría de los bebés pueden voltear la cabeza de un lado a otro, mientras están acostados sobre su espalda. Al estar recostados boca abajo, muchos pueden levantar la cabeza lo suficiente como para girarla. Durante los

tres primeros meses, pueden levantarla cada vez más hasta que, en ocasiones llegan a girar totalmente su cuerpo, quedando boca arriba. Al rededor de los 4 meses ya pueden sostener la cabeza cuando los mantienen abrazados o se encuentran sentados con apoyo en la espalda.

b) El control de las manos.

Los bebés nacen con el reflejo de prensión, esto es que si se le toca la palma de la mano, al momento la cerrará con fuerza. Posteriormente, durante los tres primeros meses ya es posible que sostenga sus sonajas y al paso del tiempo es empieza a tomar objetos de tamaño regular y los pasa de una mano a otra no siendo así con los objetos más pequeños. Alrededor de los 7 y 11 meses, sus manos se coordinan lo suficiente para recoger un objeto minúsculo utilizando la presión de pinza (las puntas del dedo pulgar y el índice se unen formando un círculo)³ A partir de este momento, su coordinación cada día será más precisa.

c) Locomoción.

Después de los tres meses, el bebé promedio comienza a darse vuelta deliberadamente, primero hacia atrás y luego hacia delante. A los seis meses ya puede permanecer sentado sin apoyo y sentarse por sí solo a los 7 u 8 meses.

Entre los 6 y los 10 meses, la mayoría de los bebés se empiezan a arrastrar o a gatear en diversas formas. Este nuevo logro de auto locomoción tiene sorprendentes consecuencias cognitivas y psicológicas, por ello es importante que se le permita realizar dichos actos al pequeño y no brincar este proceso que lo llevará al siguiente.

De ahí que poco a poco después de los siete meses puede ponerse de pie tras la constante práctica de levantarse por sí solo sujetado a algo. Ya cerca de cumplir su primer año ya es posible que se pare solo y sin apoyo. Todo esto va encaminado a conquistar su principal logro motor: la marcha.

A los dos años, es tanta su estabilidad, que ya intenta mantener el equilibrio en un solo pie. Puede recoger objetos del suelo sin caerse, sostener objetos sin dejarlos caer. El grado de mecanización de la postura erguida se torna aún más evidente en el hecho de que puede correr, patear una pelota, subir y bajar

³ PAPALIA, Diane y otros. "Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia" Mc. Graw Hill, México, 2004. Pag.151

escalones por si solo, saltar desde una altura de 30 cm. aproximadamente con un pie delante y sentarse con toda facilidad.

El desarrollo motor es un proceso continuo de interacción entre el bebé y el ambiente. El niño y el ambiente forman un sistema interconectado, y el desarrollo tiene causas interactuantes. Una es la motivación del bebé para hacer algo (por ejemplo: tomar un juguete o ir al otro lado de la habitación).

Las características del bebé y su posición en un ambiente en particular (por ejemplo: estar acostado en una cuna o ser sostenido en posición erguida en una alberca), ofrecen oportunidades o limitaciones que afectan el hecho de que el bebé prueba conductas y retiene aquellas que alcanzan la meta de la manera más eficiente.⁴

1.2.3 Desarrollo cognitivo.

Existen diversos enfoques para el estudio del desarrollo cognitivo, tales como el conductista, el psicométrico y el piagetiano. En este trabajo me basaré en el enfoque de Jean Piaget, quien “busca los cambios o etapas en la calidad del funcionamiento cognoscitivo. Estudia cómo la mente estructura sus actividades y se adapta al ambiente”⁵

Piaget observó la manera como se desarrolla el pensamiento de los niños durante los primeros meses, la niñez y la adolescencia y propuso secuencias universales para el crecimiento cognitivo. Estableció cuatro etapas:

- 1.- sensoriomotriz (de 0 a 2 años)
- 2.- preoperacional (de 2 a 7-8 años)
- 3.- operaciones concretas (de 7-8 a 11-12 años)
- 4.- operaciones lógicas (a partir de los 12 años, con plataforma de equilibrio hacia los 14- 15 años)

Etapas Sensoriomotora.

La primera de las cuatro etapas del desarrollo cognitivo de Piaget es la etapa sensoriomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años de edad). Durante esta

⁴Esther Thelen, 1995

⁵ PAPANIA, D.Op. cit. Pag. 167.

etapa los bebés aprenden acerca de sí mismos y de su mundo a través de su actividad sensorial y motora en desarrollo.

Al finalizar esta etapa, los niños empezarán a organizar sus actividades en relación con el ambiente, coordinando la información que recibe en sus sentidos y progresando al aprendizaje de ensayo y error utilizando procedimientos para solucionar problemas simples.

La etapa sensoriomotriz está conformada por seis subetapas⁶

1.- Uso de reflejos (del nacimiento al primer mes) Los neonatos practican sus reflejos innatos y logran cierto control sobre ellos.

2.- Reacciones circulares primarias (1 a 4 meses) Los bebés repiten los comportamientos placenteros que ocurren inicialmente por casualidad. Las respuestas adquiridas accidentalmente se convierten en nuevos hábitos sensoriomotrices, debido a esto el bebé puede utilizar ahora nuevas funciones sensoriomotrices. Inicia a perfilarse la coordinación ojo-mano.

3.- Reacciones circulares secundarias (4 a 8 meses) Los bebés demuestran mayor interés por el entorno; repiten las acciones que producen resultados llamativos y prolongan las experiencias interesantes. Las acciones son intencionales pero inicialmente dirigidas hacia una meta.

4.- Coordinación de esquemas secundarios (8 a 12 meses) Los niños utilizan logros de conductas anteriores esencialmente como base para incorporar otros a su repertorio cada vez más grande. Persiguen un fin alcanzable y procuran llegar a él por diversos medios para lograr sus metas. La capacidad de reconocer signos y de anticipar respuestas apropiadas de sí mismos, crea en el niño un sentido de independencia respecto de la acción que está desarrollándose.

5.- Reacciones circulares terciarias (12 a 18 meses) Los niños demuestran curiosidad y experimentación. Exploran activamente su entorno para establecer lo novedoso de un objeto, evento o situación. Intenta nuevas actividades a través del ensayo y error para solucionar los problemas.

6.- Combinaciones mentales (18 a 24 meses) El pensamiento simbólico les permite comenzar a pensar sobre los eventos y anticipar sus consecuencias sin

⁶ PAPALIA, D. Op.cit. pag 175

recurrir siempre a la acción. Empiezan a demostrar una percepción interna. Pueden utilizar símbolos como señas o palabras y hacer juegos de papeles

1.3 Desarrollo del niño preescolar (3 a 6 años)

En la edad preescolar los niños adelgazan y crecen mucho. Sus habilidades motoras han mejorado pues ya corren, saltan con un mayor control en sus movimientos. Se empieza a afinar su psicomotricidad fina pues ya toman sus lápices con determinada mano con un dominio cada vez mejor.

1.3.1 Desarrollo físico.

Los niños de edad preescolar crecen rápidamente, pero más lento que en la primera infancia (0-3 años); en esta etapa de 3 a 6 años, los niños adelgazan y se alargan. Necesitan dormir menos que antes y tienen mayor probabilidad de presentar trastornos del sueño. Conforme se desarrollan los músculos abdominales, la barriga del niño pequeño se contrae. El tronco y las extremidades superiores e inferiores se hacen más largos. La cabeza, en comparación con el cuerpo, sigue siendo relativamente grande; sin embargo, el resto del cuerpo sigue creciendo y poco a poco va tomando su forma proporcionada.

Durante esta etapa los infantes crecen de cinco a siete centímetros y suben de peso de dos a dos kilos y medio, dependiendo del sexo ya que los niños por lo regular son más altos y pesados con relación a las niñas que son ligeramente más pequeñas y delgadas.

En lo relativo a sus habilidades, ya es más apto al correr, saltar en los dos pies e incluso en uno solo, al lanzar o cachar objetos grandes, inicia la preescritura con dibujos y rayones que poco a poco van tomando forma humana o garabatos que más tarde serán letras.

Estos cambios en el aspecto físico reflejan las transformaciones que ocurren dentro del organismo. El desarrollo muscular y esquelético avanza, haciendo que los preescolares sean más fuertes. El cartílago se convierte en hueso con mayor rapidez que antes y los huesos ya son más resistentes, dando a los niños una forma más firme protegiendo así a los órganos internos.

Todo esto es coordinado por el cerebro y el sistema nervioso en maduración, promueven el desarrollo de una gran diversidad de habilidades motrices. Las crecientes capacidades del sistema respiratorio y circulatorio consolidan el estado físico; unidas al sistema inmunológico en desarrollo mantienen sano al pequeño.

1.3.2 Desarrollo Psicomotor

Para iniciar este apartado debemos considerar la definición que nos da Alfonso Lázaro⁷ de la palabra psicomotricidad la cual “contiene el prefijo psico-, derivado del griego *fiixos*, que significa alma o actividad mental y el sustantivo motricidad, que alude a algo que es motor, que produce y tiene movimiento. El ensamblaje de estos dos términos se refiere, teniendo en cuenta el origen de las palabras, a la relación que existe entre el movimiento y la actividad mental, es decir, a la unión entre lo motor y lo psíquico, o dicho de otra manera, a la posibilidad de producir modificaciones en la actividad psíquica a través del movimiento.

Desde la perspectiva evolutiva del ser humano, Julián de Ajuriaguerra propone tres etapas para el desarrollo psicomotor: la etapa del cuerpo vivenciado, la etapa del cuerpo percibido y la etapa del cuerpo representado⁸.

Para los fines de este trabajo nos centraremos en la etapa del cuerpo percibido ya que abarca de los 3 a los 6/7 años y es precisamente la etapa que nos interesa, la preescolar, puesto que en esta etapa es cuando se inicia el aprendizaje de la lectura y la escritura las cuales se darán en óptimas condiciones si hay un buen desarrollo psicomotor. Este desarrollo involucra toda la historia del niño, tanto en sus aspectos madurativos como en sus experiencias de asimilación y acomodación al mundo en que vive. Es decir, es necesario desarrollar previamente habilidades motrices, tales como: percepción, motricidad general, noción del esquema corporal, elaboración de la lateralidad, orientación espacial y temporal.

1.-La percepción es una forma de tomar conciencia del medio ambiente y “...como lo explica Luria, es un proceso mucho más complejo. Es el reflejo de objetos o situaciones completas. Requiere destacar del conjunto de rasgos influyentes (color, forma...)”⁹

Desde el punto de vista cognitivo, el niño entra en el *periodo preoperacional*, en la concepción Piagetiana, cuya característica principal es la formación de

⁷ LAZARO, Alfonso. “Nuevas experiencias en educación psicomotriz” Mira editores, España, 2000

⁸ De AJURIAGUERRA, Joaquín. “Manual de psiquiatría Infantil” 1983. Pag.347

⁹ LAZARO, Alfonso. Op.cit. Pag 29

invariantes, es decir, que el niño empieza a comprender que un objeto continua siendo el mismo objeto a lo largo de diversos cambios y, por tanto, adquiere la noción de identidad de objetos, retomaré este tema más adelante en el apartado del desarrollo cognitivo.

Piaget resume la relación de la percepción y la motricidad de la siguiente manera: “Durante el periodo sensoriomotor, cuando no hay representación ni pensamiento todavía, se utiliza la percepción y el movimiento, así como una creciente coordinación de ambos. A través de esta coordinación entre la percepción y el movimiento, el pequeño logra poco a poco organizar su mundo. Logra coordinar desplazamientos espaciales y secuencias de tiempo”.¹⁰

2.-Motricidad

La motricidad es la capacidad del cuerpo para combinar el trabajo de diversos músculos, ya sea en movimiento o en reposo, con la intención de realizar un determinado movimiento.

La motricidad se divide en: *motricidad gruesa, motricidad fina y disociación de movimientos.*

3.-Motricidad Gruesa

Son los movimientos amplios y elementales que ponen en función al cuerpo como totalidad. Por ejemplo: caminar, brincar, correr, etc. La motricidad gruesa se divide en:

- a) *Dominio Corporal Dinámico*: que consiste en la capacidad de sincronizar los movimientos de diferentes partes del cuerpo separadas en tiempo y espacio, por ejemplo: subir y bajar escaleras, rodar, dar maromas, etc.

Para poder alcanzar este dominio corporal es necesario tener:

-*Equilibrio*.- Es la capacidad para adoptar y mantener una posición de las distintas partes del cuerpo y del cuerpo mismo.

-*Ritmo*.- Constituido por una serie de pulsaciones separadas por intervalos de tiempo. A través del ritmo el niño interioriza algunas nociones como la noción de la velocidad (lento o rápido), de duración (sonidos largos o cortos), de intensidad (sonidos fuertes o suaves) y la noción de intervalos (silencio largo o corto)

El niño también interioriza algunos puntos de referencia en el tiempo y en el espacio que son: antes y después; éstos preparan al pequeño para

¹⁰ DURIVEGE, Johanne. “Educación y psicomotricidad. Manual para el nivel preescolar” 1995 , pag. 49.

la adquisición de aprendizajes de limpieza, orden de las comidas y también aprendizajes escolares como la lectura, escritura y el cálculo.

-*Coordinación viso-motriz*.- consiste en la acción de las manos u otra parte del cuerpo realizada en coordinación con los ojos.

Para la coordinación viso-motor son necesarios los siguientes elementos: cuerpo, vista, oído y el movimiento del cuerpo o del objeto.

b) Dominio corporal estático: son aquellas actividades motrices que llevarán al niño a interiorizar el concepto del esquema corporal. Este se subdivide en:

- *Tonicidad*: El tono se manifiesta por el grado de tensión muscular necesario para realizar cualquier movimiento como andar, tomar un objeto, estirarse, etc.

- *Autocontrol*: capacidad de encarrilar la energía tónica para poder realizar cualquier movimiento. Para ello, es necesario que el niño tenga dominio del tono muscular para obtener así, un control de su cuerpo en movimiento y en una postura determinada.

- *Respiración*: es una función mecánica y automática regulada por centros respiratorios bulbares. Su función es la de asimilar el oxígeno del aire, el cual es indispensable para nutrir los tejidos

- *Relajación*: es la reducción voluntaria del tono muscular, tanto global (en todo el cuerpo) como segmentaria (solo en algún miembro determinado).

Durante los años de educación infantil se produce un progreso considerable en las actividades motoras gruesas y es que sus músculos son más fuertes y su capacidad pulmonar es mayor, lo cual le permite correr, saltar y trepar más lejos, más rápido y mejor.

En el siguiente cuadro se presentan algunas de las habilidades *motoras gruesas* durante la niñez temprana (3 a 5 años)

Niños de tres años	Niños de cuatro años	Niños de cinco años
<ul style="list-style-type: none"> -Tira la pelota con las manos por debajo del hombro (1m.) -Pedalea un triciclo 5m. -Coge una pelota grande. -Realiza volteretas hacia delante (con ayuda) -Da tres saltos con ambos pies. -Da pasos siguiendo huellas. -Coge una pelota botando. 	<ul style="list-style-type: none"> -Bota y coge una pelota. -Corre 5m. y para. -Empuja y tira de un carro o un muñeco enganchado a una cuerda. -Da una patada a una pelota hacia un objetivo. - Carga con un objeto de 5 Kg. -Coge una pelota. - Bota una pelota con control. - Da cuatro saltos con un solo pie 	<ul style="list-style-type: none"> - Tira una pelota (10 m. niños y 8 m. niñas) - Carga con un objeto de 7 kilos. - Salta alternando los pies. - Patina. - Hace rodar una pelota para golpear un objeto. -Monta una bicicleta con ruedas de entrenamiento.

4.-Motricidad fina

La motricidad fina consiste en la posibilidad de manipular objetos, con toda la mano, o bien con movimientos diferenciados utilizando ciertos dedos. El niño adquiere la posibilidad de la toma de pinza alrededor de los nueve meses y la ejecuta con dificultad; pero a partir de este momento poco a poco va teniendo mayor control hasta llegar a un dominio casi total al término de la etapa preescolar.

En esta etapa (4-5 años) ya es más hábil para manipular el lápiz con más seguridad y decisión. “Es capaz de dibujar una figura reconocible de un hombre. Sus trazos rectos muestran un progreso en el dominio neuromotor de los siguientes ejes: vertical hacia abajo, horizontal de izquierda a derecha y oblicuo hacia abajo. El trazo vertical es más fácil que el oblicuo, así que todavía tendrá dificultad para dibujar líneas oblicuas para la copia de un rombo”¹¹

La motricidad fina se divide en:

- a) Coordinación vista-mano: Es la capacidad mediante la cual realiza algunos ejercicios de acuerdo con lo que se ha visto. Esta coordinación conducirá al niño al dominio de la mano.
- b) Fonética: Se refiere al lenguaje oral basado en tres aspectos importantes:
 - Acto de fonación que es el paso del aire a través de los diferentes órganos;
 - Motricidad general del velo del paladar, la lengua, los labios y de las cuerdas vocales;
 - Automatización del proceso fonético del habla.
- c) Motricidad facial: es el dominio de los músculos de la cara y que responden a nuestra voluntad para acentuar los movimientos que nos permiten exteriorizar nuestras emociones y sentimientos.
- d) Motricidad gestual: dominio de cada uno de los elementos que componen la mano

¹¹ GESSELL, Arnoll. “El niño de 1 a 5 años”. 1989. p. 82.

En el siguiente cuadro se presentan algunas de las habilidades *motrices finas* que realizan los pequeños a partir de los 37 a los 72 meses de edad.

Niños de 3 a 4 años	Niños de 4 a 5 años	Niños de 5 a 6 años
<ul style="list-style-type: none"> - Se aproxima a hacer círculos -Corta papel. -Pega utilizando pegamento en barra. - Construye un puente con tres bloques - Construye una torre con ocho bloques -.Viste y desviste a una muñeca. - Echa líquido de una jarra sin derramarlo 	<ul style="list-style-type: none"> - Se ata y desata los cordones - Corta siguiendo la línea - Ensarta 10 cuentas. - Copia la figura X - Abre y coloca una pinza (con una mano) - Construye un puente con cinco bloques. - Echa líquido en diferentes recipientes. - Escribe su nombre. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dobla un papel en dos y en cuatro mitades. - Dibuja su mano. - Dibuja rectángulos, círculos, cuadrados y triángulos. - Corta el interior de una pieza de papel. - Colorea aproximadamente con lápices de cera. - Hace objetos de arcilla con dos partes pequeñas. - Reproduce letras. - Copia dos palabras cortas.

Disociación de movimientos.

La disociación de movimientos es la posibilidad de mover voluntariamente una o más partes del cuerpo, mientras que las otras permanecen inmóviles o ejecutan un movimiento diferente; por ejemplo correr mientras se bota una pelota.

1.3.3Desarrollo cognitivo.

En esta segunda etapa del desarrollo cognitivo, que abarca desde los 2 a los 7 años de edad, los niños se tornan más sofisticados en el uso del pensamiento simbólico (ya no es necesario que vea al objeto, persona o evento para pensar en él) que surge al concluir la etapa sensoriomotora. No obstante, según Piaget, ellos no pueden pensar de manera lógica hasta el término de esta etapa.

El pensamiento preoperacional está dividido en dos subestadios: el subestadio de función simbólica y el subestadio del pensamiento intuitivo.

El subestadio de la función simbólica el cual permite representar objetos o acontecimientos no actualmente perceptibles, evocándolos por medio de símbolos o signos diferenciados. La función simbólica: capacidad para utilizar símbolos o representaciones mentales-palabras, números o imágenes, a las que las personas asocian un significado. Los símbolos ayudan a los niños a recordar y pensar en las cosas que ha visto sin tenerlas presentes. Sin

embargo, aunque los niños realizan diferentes progresos durante este subestadio, su pensamiento todavía presenta varias limitaciones importantes: el egocentrismo y el animismo.

El subestadio del pensamiento intuitivo es el segundo subestadio, se presenta alrededor de los cuatro a los siete años de edad, los niños comienzan a usar un tipo de razonamiento primitivo y quieren saber las respuestas a toda clase de preguntas. Piaget llama a este subestadio “intuitivo”; es decir, que el niño conoce las cosas, pero sin usar el pensamiento racional.

El egocentrismo es una característica destacada del pensamiento preoperacional. Es la dificultad para distinguir entre la perspectiva propia y la de los otros¹²

El animismo es otra limitación dentro del pensamiento preoperacional. Es la creencia de que los objetos inanimados tienen la cualidad de estar vivos y de que son capaces de actuar.¹³

La capacidad de representar los objetos y los acontecimientos es lo más importante en la etapa preoperativa. Las formas de representación son las siguientes:

La imitación diferida consiste en imitar objetos o situaciones que los niños han observado; por ejemplo la niña que juega a la mamá con sus muñecas y su comportamiento es similar al de su madre cuando está con ella.

El juego simbólico es un juego de simulación; por ejemplo cuando la escoba simula ser un caballo, o bien, una nave espacial.

Y aunque nos parezca que los juegos infantiles tienen poco valor en el desarrollo cognitivo y afectivo del niño, Piaget asegura que la naturaleza libre del juego simbólico no es una simple diversión, sino que tiene un valor funcional esencial. Así cuando el niño carece de lenguaje o aún no es entendible, por medio del juego simbólico, el niño puede expresarse.

El dibujo al principio de la etapa, el niño sólo garabatea pero a lo largo de la etapa preoperativa, el niño va tratando de representar cosas con sus dibujos y poco a poco son más reales.

¹² SANTROCK, Jonh. “Psicología del desarrollo”, Mc. Graw Hill, 7ªed. Madrid,1994. P.217.

¹³ Ibidem, P.218.

Las imágenes mentales son representaciones internas (símbolos) de objetos o de situaciones pasadas.

La siguiente tabla nos resume los progresos cognitivos durante la etapa preoperacional según Piaget.¹⁴

Progreso	Significado
Empleo de símbolos	Los niños no necesitan estar en contacto sensoriomotor con un objeto, una persona o un suceso para pensar en él. Los niños y los objetos o las personas poseen propiedades distintas a las que realmente tienen.
Comprensión de identidades	Los niños son conscientes de que las alteraciones superficiales no modifican la naturaleza de las cosas.
Comprensión de causa y efecto	Los niños se dan cuenta de que los sucesos tienen causas.
Capacidad para clasificar	Los niños organizan objetos, personas y sucesos por categorías significativas.
Comprensión de números	Los niños cuentan y manejan cantidades.
Empatía	Los niños van adquiriendo una capacidad cada vez mayor para imaginar cómo podrían sentirse los demás.
Teoría de la mente	Los niños cada vez cobran más conciencia la actividad mental y el funcionamiento de la mente.

1.3.4 Desarrollo del lenguaje

El lenguaje hablado. Durante la primera parte de la etapa preoperativa, la capacidad para representar una cosa por medio de la otra aumenta en velocidad a medida que el lenguaje se desarrolla. Pero dado que el lenguaje se adquiere lentamente y no toma inmediatamente el lugar de la acción, el pensamiento sigue estando en grado considerable, ligado a las acciones del niño.

A la edad de los 2 años, aproximadamente, el infante repite palabras y las vincula con objetos visibles o acciones percibidas, un sonido (una palabra) representa un objeto. Y aunque al principio sus oraciones son de una palabra,

¹⁴ PAPANIA, D. Op.cit. pag. 272

su destreza verbal crece rápidamente, así a los 4 años, el niño promedio ya domina el lenguaje hablado.

Cuando los niños tienen entre 5 y 7 años de edad, su habla se asimila a la de los adultos, ya que se expresa utilizando frases más largas y complejas.

Emplean mayor número de conjugaciones, preposiciones y artículos. Utiliza oraciones compuestas y puede manejar todas las partes del enunciado. No obstante, aunque los pequeños de esta edad hablan en forma fluida, comprensible y bastante gramatical, aún deben dominar muchos aspectos finos del lenguaje.

Piaget hace dos clasificaciones del lenguaje durante la etapa preoperativa: la del lenguaje egocéntrico y la del lenguaje social.

Lenguaje egocéntrico se caracteriza por la ausencia de una verdadera comunicación, ya que el niño no tiene la intención de hablar para comunicar una idea, sino que su plática es para sí mismo, es como si expresara sus pensamientos en voz alta.

Lenguaje social: las conversaciones de los niños ya tienen la intención de establecer un cambio de ideas con los demás.

1.3.5 Desarrollo emocional.

El hombre es ante todo un ser social; desde que un individuo nace la necesidad de relacionarse con los demás es totalmente indispensable.

El hecho de que el ser humano al nacer sea incapaz de valerse por el mismo, exige la presencia de adultos que se ocupen y satisfagan sus necesidades primarias durante largo tiempo. Así pues, la capacidad para establecer y mantener vínculos sociales es un aspecto muy importante del desarrollo humano.

El niño para sobrevivir necesita de los adultos que se ocupen de sus necesidades más elementales. Así, cuando un bebé tiene hambre, sueño, dolor, frío, etc. se produce una reacción refleja de llanto el cual tendrá como efecto que un adulto se acerque para reconfortarlo.

De esta manera empieza a establecer relaciones con las personas que están a su cuidado. Las personas producen estímulos de varios tipos: visuales, sonoros, táctiles, etc. y además son iniciadoras de acciones. Esto necesariamente tiene que interesar al niño que es un buscador de estimulación.

Dado que el niño necesita que le alimenten, que le limpien, que mantengan su confort y que esa tarea la realiza generalmente la misma persona, el niño asocia la satisfacción de necesidad con la persona y va estableciendo una relación con ella. Se considera que esa primera relación es muy importante para el desarrollo posterior del individuo.

Las relaciones que mantienen los humanos con otros humanos se convierten así, en una necesidad tan vital como la alimentación.

Según la teoría cognoscitiva social de Albert Bandura¹⁵, versión ampliada de la teoría del aprendizaje social, los niños aprenden los roles de género gracias a la socialización. Bandura considera que la identidad de género es producto de un conjunto complejo de influencias, personales y sociales, que interactúan.

La interpretación que un niño le da a las experiencias con padres, maestros, compañeros e instituciones culturales desempeña una función medular.¹⁶

Comúnmente, un modelo es uno de los padres, con frecuencia del mismo sexo. Un niño modela su comportamiento siguiendo el ejemplo de su padre o compañeros varones y una niña se comportará “como niña”.

La niñez temprana, entonces, es un periodo fundamental para la socialización. Considerando estrechamente la influencia que padres, compañeros y medios de comunicación ejercen en el desarrollo de género.

Comprensión de las emociones.

Debido a que la familia es la primera institución con la que tiene contacto un niño, el desarrollo de la comprensión de sus emociones, está influenciada por la misma.

¹⁵ BANDURA, Albert. “Teoría del aprendizaje social.”,1999.

¹⁶ PAPALIA, Diane y otros. “Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia” Mc. Graw Hill, México, 2004. Pag. 315.

La comprensión de sus propias emociones ayuda a los niños a orientar su comportamiento en situaciones sociales y a hablar de sus emociones; esto les permite controlar la forma en que manifiestan sus sentimientos, y así mantener relaciones más estrechas con las personas que le rodean, ya sea la familia, maestros o compañeros.

A lo largo de este capítulo se expuso el desarrollo físico, desarrollo motor, cognitivo, desarrollo del lenguaje y desarrollo emocional del niño desde el nacimiento hasta la edad preescolar.

El desarrollo del niño atraviesa por diferentes etapas y cada una tiene una función específica para su desenvolvimiento en la vida; pero esto no depende solamente de la maduración, sino que también el medio que rodea al infante.

Es de gran relevancia para los educadores, conocer y tener en cuenta los diversos factores que se presentan a lo largo del desarrollo del niño y es que pueden ser determinantes en la adquisición de la lecto-escritura.

Cuando un niño ha llegado a la edad preescolar, considero que es muy importante que se estimule, en gran medida, su desarrollo psicomotriz y es que este punto es determinante para lograr un óptimo aprendizaje de la lecto-escritura.

Sin embargo para el ser humano, durante este ciclo de su vida, no existe nada más interesante que jugar.

CAPITULO 2

EL JUEGO

El juego es otro tema esencial en el desarrollo del niño que cumple un rol indispensable en la formación de la personalidad y es de gran importancia para el desarrollo de la inteligencia, además es una herramienta que brinda amplias posibilidades en la práctica educativa por ser un medio muy atractivo para los niños.

El juego es una actividad necesaria en la vida de los infantes, no hay nada más atractivo que jugar; por ello es el tema al que está dedicado este capítulo.

Para iniciar, haré un breve recorrido por las diferentes teorías que se han presentado a lo largo de los años, pues el juego es un tema que ha sido de suma importancia entre los estudiosos del desarrollo humano con todo lo que conlleva; revisaré el juego desde el enfoque Piagetiano pues para los fines de este trabajo, las aportaciones que ha hecho Jean Piaget a la educación me serán de gran utilidad.

Desde los primeros autores que han estudiado el desarrollo de los niños, se ha señalado la presencia del juego, aunque le han atribuido distinta importancia. Ya Aristóteles hablaba de los juegos y de su utilización desde el punto de vista educativo.¹⁷

A lo largo de los años, diversos autores se han dedicado a analizar el juego desde diferentes teorías y perspectivas. Piaget nos argumenta que el “sinnúmero de teorías explicativas del juego demuestran cuánto resiste este fenómeno a la comprensión causal. Pero la razón de esta resistencia es tal vez la tendencia a hacer del juego una función aislada”¹⁸.

Mavilo Calero en su libro “Educar Jugando”¹⁹ hace una recopilación de las teorías existentes del juego. Calero argumenta que la escuela tradicionalista sume a los niños en la obediencia ciega, en la pasividad y en la ausencia de iniciativa. El juego es visto como una pérdida de tiempo y está admitido únicamente a la hora del recreo.

Surge entonces la Escuela Nueva, la cual tiene su origen en el Renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación medieval, dogmática, autoritaria, tradicional, momificante. Algunas de las características de esta son: el respeto de la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y

¹⁷ DELVAL, JUAN. “Desarrollo Humano” pag.284.

¹⁸ PIAGET, JEAN. “La formación del símbolo en el niño” pag. 200

¹⁹ CALERO PEREZ, MAVILO. “Educar jugando” Alfaomega, México,2007.

colectividad. El niño es el eje de la acción educativa y el juego es el medio más importante para educar.²⁰

Con el surgimiento de esta Nueva educación, el juego adquiere mayor importancia, particularmente en el siglo XIX.

Algunos de los precursores de la Escuela Nueva son: *Rosseau* quien estaba convencido de que cada edad del niño tiene un grado de madurez propio que le hace pensar, actuar y sentir de modo peculiar. A partir de aquí se llegó a comprender la libertad y la individualidad que requiere el niño en su educación.

Otro de los precursores es *Peztalozzi*, quien es el creador de los Jardines de Infantes.

Froebel dio gran importancia a la primera infancia y acentuó la significación de la autoridad libre y creadora del niño. .

Durante la Colonia se acentuó la frase “la Letra con sangre entra” y el juego fue considerado pérdida de tiempo y de respeto.

Entre las teorías clásicas podemos mencionar las siguientes:

2.1 Teorías biológicas del juego.

1. Teoría del crecimiento.

Formulada por Casuí, él considera que el juego es el resultante fatal del crecimiento. Lo reconoce como un fenómeno estrictamente físico. Argumenta que la hipersecreción glandular, es la causa biológica de la actividad que se expresa a través del juego. Asevera que el hombre es de estructura compleja, por tanto juega más. Así mismo la diferencia constitucional que separa a un sexo del otro, será la causa de la diferencia de los juegos de niños y niñas.²¹

2.- Teoría del ejercicio preoperatorio o de preparación instintiva.

El filósofo alemán Karl Groos consideraba que el juego no es más que una expresión de carácter instintivo, y su función fundamental es ejercitar y desarrollar las capacidades necesarias para enfrentarse con éxito en la edad

²⁰ Ibidem. Pag. 24

²¹ Ibidem. Pag 27.

adulta. En esta tesis el juego asume el papel de elemento preparatorio para la vida posterior.²²

Groos dice que el niño no llega a la vida completamente preparado sino que desarrolla primero una época juvenil, un período de desarrollo y crecimiento el cual es una época de aprendizaje, una etapa de formación y adquisición de aptitudes y conocimientos.

Sin el juego previo, sin la necesidad de continuos éxitos y logros el niño no podría desarrollar plenamente su personalidad para una actuación futura como adulto.

3.- Teoría catártica.

Planteada por Carr, define al juego como un estimulante que sirve al organismo para impulsar su crecimiento y eliminar las tendencias antisociales con que el individuo llega al mundo considerando el estado perverso en que se encuentra. Así el juego sirve como un acto purificador de los instintos nocivos.

4.- Teoría del atavismo o Teoría de la recapitulación.

Representada por Stanley Hall, para este autor el juego está fijado por la misma historia del hombre en su desarrollo evolutivo, por lo que el niño durante el juego representará lo que a sus antecesores les tocó vivir a través de las distintas etapas, desde el protozoo hasta el ser humano.

De acuerdo con esta teoría, la actividad lúdica varía según la edad del niño.

“La teoría de la Recapitulación consiguió explicar, de forma más detallada que otras teorías, el contenido del juego. El placer de los niños cuando juegan con el agua, puede tener relación con las experiencias agradables de sus antepasados, los peces, en el mar; su porfía en trepar a los árboles y colgarse de las ramas, muestra vestigios de la vida de sus antepasados, los primates. Entre los ocho y los doce años, los niños gustan de pescar, pasear en canoas, cazar, montar tiendas y se divierten especialmente cuando lo hacen en grupo; podría establecerse una analogía con la vida primitiva de las tribus”.²³

²². DIAZ VEGA, JOSE LUIS. “El juego y el juguete en el desarrollo del niño” Trillas DIAZ VEGA, pag 73.

²³ MILLAR, SUSANA. “Psicología del juego infantil” Fontanella, Barcelona, 1972, pag. 16.

2.2 Teorías fisiológicas del juego.

1.-Teorías del exceso de energía.

El poeta y escritor alemán Friederich Schiller²⁴ formuló la teoría de que el juego sirve para gastar el exceso de energía que tienen los humanos jóvenes, que no necesitan trabajar para subsistir ya que sus necesidades son satisfechas por otros.

Posteriormente continúa con esta teoría el filósofo inglés Herbert Spencer. Esta teoría también es conocida como la teoría de la energía superflua, esta sustenta que un niño juega durante muchas horas y lo hace porque hay una sobrecarga de energía y a través del juego busca deliberar esa energía acumulada.

2.- Teoría del descanso o recreo.

Representada por Stheinthal²⁵, sostiene que el cambio de actividad u ocupación posibilita la recreación de las partes fatigadas del sistema nervioso, en tanto que otras partes entran en actividad. Este criterio hizo establecer los recreos en las escuelas.²⁶

A este planteamiento Kart Buhler²⁷ dice que los niños juegan durante todo el día sin que haya llevado a cabo trabajos de los cuales necesite descansar. En general, las teorías fisiológicas se basan en la falsa premisa que el juego es una actividad carente de utilidad, superflua y sobrante.

2.3 Teorías psicológicas del juego.

1.- Teoría del placer funcional.

Representada por F. Schiller y K. Lange²⁸. Para ellos el juego tiene como rasgo peculiar “el placer” Lange entendía que el placer en el juego se debe a

²⁴ Citado por M. Calero en “Educar jugando” Alfaomega, México,2007. Pág.28.

²⁵ Ibidem. Pág.29

²⁶ CALERO Op cit. Pag 29

²⁷ Ibidem. Pág.29.

²⁸ Ibidem. Pág.30.

que la imaginación puede desenvolverse libremente, sin trabas, lejos de las restricciones de la realidad.

Kart Bühler advierte que el estado emocional del niño frente al juego, es un estado de conciencia donde la imaginación trasciende de la realidad y la supera.

2.- Teoría de la sublimación.

Planteada por Sigmund Freud, define al juego como: “una corrección de la realidad insatisfactoria”; es decir, rectificar una acción pasada. Esta teoría hace referencia al pasado, a lo que el niño trae en su conciencia, el juego es una expresión de algo vital. Sin embargo también se relaciona con el futuro mediante la realización ficticia de deseos.

Freud demostró que mediante el cambio de papeles de la parte pasiva (que sufre) por la parte activa (que produce sufrimiento) el niño puede tomar en el juego venganza simbólica sobre las personas que lo hicieron padecer. En esta teoría la realidad lúdica se convierte en una realidad sustitutiva verdaderamente vital. El juego así se convierte en una válvula de escape.²⁹

3.- Teoría de la ficción.

Apoyada por Claparade³⁰ argumenta que el niño por medio del juego persigue y busca lo ficticio, cuando las circunstancias reales no pueden satisfacer su espíritu infantil. El niño al darse cuenta de que no puede gobernar su realidad como él quisiera, se fuga de ella para crearse un mundo de ficción.

Indudablemente todas las teorías antes mencionadas han aportado poco o mucho a lo que hoy es el juego en el ámbito educativo. Gracias a todos los momentos por lo que ha pasado el juego, en la actualidad ya nos es más que claro, que cada niño debe ser considerado como un ente con libertad y en forma individual. Que el juego es vital durante la infancia y que debe formar parte en las actividades educativas, que no debe ser visto como una pérdida de tiempo, sino como una herramienta en el proceso enseñanza aprendizaje.

Para ir afinando este trabajo continuaré con el juego desde el enfoque Piagetiano, y es que como lo mencioné anteriormente, los trabajos realizados por Jean Piaget son relevantes para la educación.

²⁹ CALERO Op. Cit. Pag.31

³⁰ Ibidem. Pág.31

2.4 El juego desde el enfoque piagetiano.

Para aterrizar en el juego desde el enfoque piagetiano es preciso hacer algunas aclaraciones:

2.4.1 Asimilación y acomodación.

Piaget afirma que el desarrollo intelectual es un proceso en el cual las ideas son reestructuradas y mejoradas como el resultado de una interacción del individuo con el ambiente.³¹

Es así como el conocimiento se construye permanentemente como consecuencia de dos procesos fundamentales, que son la **asimilación** (es la apropiación de la información, incorporándola a las estructuras existentes); y la **acomodación** (es el proceso en el que la información se integra a los esquemas del pensamiento del niño (reconstruyéndolos) y se asocia a los conocimientos que se poseen. La acomodación es un proceso permanente que se repite dinámicamente con base en la asimilación)³²El modelo implica que:

- 1.- Las antiguas estructuras se ajustan (asimilan) a nuevas funciones.
- 2.- Las nuevas funciones sirven (se acomodan) a las antiguas funciones en circunstancias modificadas.

2.4.2 La función semiótica o simbólica.

Al término del período senso-motor, hacia un año y medio o dos años, aparece una función fundamental para la evolución de las conductas ulteriores, y que consiste en poder representar algo (un “significado” cualquiera: objeto, acontecimiento, esquema conceptual, etc.) por medio de un “significante” diferenciado y que solo sirve para esa representación: lenguaje, imagen mental, gesto simbólico, etc.³³

A este conjunto de conductas, implican la evocación representativa de un objeto o de un acontecimiento ausente y que supone, en consecuencia, la construcción o el empleo de significantes diferenciados. Piaget distingue cinco conductas las cuales aparecen casi simultáneamente y que mencionaré a continuación por ser indispensables en la adquisición de la lecto-escritura, tema que veremos en el capítulo siguiente.

³¹ Ed.Labinowics, “Introducción a Piaget”, Fondo Educativo Interamericano, E.U., 1982, pag,19.

³² DIAZ VEGA, J.L, Op. Cit. Pag. 102.

³³ PIAGET, J. “Psicología del niño” pag. 59

1.-La imitación diferida

Según Piaget, se manifiesta en ausencia del modelo y que por lo tanto implica una internalización de la conducta asimilada por el sujeto. “En una conducta de imitación senso-motora, el niño comienza por imitar en presencia del modelo (p.ej., un movimiento de la mano), después de lo cual puede continuar en ausencia de ese modelo”³⁴

Piaget considera que la imitación y el juego constituyen dos procesos normales y necesarios del sujeto complementarios del desarrollo de las representaciones; ya que así como señala que el acto de la inteligencia está relacionado con el equilibrio entre la asimilación y la acomodación, también afirma que en el niño tiene lugar por un lado ciertos procesos en donde se percibe un predominio de la acomodación que, en sus ideas, es característico de la imitación; mientras que por otro lado concibe que el predominio de la asimilación en el sujeto es característico del juego.³⁵ Este autor establece que aún cuando se vea un predominio de cualquiera de estos procesos, no quiere decir que su contraparte esté ausente, dichos procesos poco a poco irán equilibrándose entre sí para llegar a lo que este autor denomina como conductas características de la inteligencia representativa y de igual forma los sujetos podrán pasar de las conductas características de la inteligencia representativa al juego o a la imitación.

2.-El juego simbólico o juego de ficción “una niña ha inventado su primer juego simbólico, aparentando dormir, sentada y sonriendo ampliamente, pero cerrando los ojos, con la cabeza inclinada y el pulgar en la boca, asiendo un pico de la sábana que simula el de su almohada, según lo que habitualmente suele hacer cuando se duerme; poco después hace dormir también a su oso de peluche, desliza una concha en una caja, diciendo “¡miua!” (acaba de ver un gato sobre un muro), etc. En todos estos casos la representación es neta y el significativo diferenciado es un gesto imitador, pero acompañado de objetos que se han hecho simbólicos”³⁶

Más adelante profundizaré más en el tema del juego.

3.-El dibujo o imagen gráfica: viene a ser otro símbolo por medio del cual el niño intenta representar su realidad; esta conducta, según Piaget, por el hecho de dejar una huella permanente que se manifiesta a través del lápiz y el papel en un intento representativo, antecede a la escritura. El autor en cuestión

³⁴ Ibidem. Pag. 61

³⁵ PIAGET, J. “Psicología del niño” Pág. 59

³⁶ Ibidem

establece así que la capacidad de simbolizar gráficamente se manifiesta en el desarrollo de la función semiótica y representativa, en donde el niño utiliza un medio más para palpar su realidad en forma de dibujo; señala también que, al igual que en el juego simbólico, en el dibujo se repiten los acontecimientos referentes a las experiencias anteriores del sujeto y que permiten al niño a través de todo un proceso de maduración, a utilizar este sistema de simbolización externa, capaz de ser comprendido por todos en forma cada vez más social, con el fin último del mismo que es la comunicación.

En sus estudios sobre el dibujo infantil, Luquet³⁷ propuso estadios e interpretaciones aún válidas, este autor demostró que el dibujo del niño, hasta los ocho o nueve años, es esencialmente realista de intención, pero que el sujeto comienza por dibujar lo que sabe de un personaje o de un objeto mucho antes de expresar gráficamente lo que ve en él.

4.- La capacidad de internalizar las acciones en forma de significantes que representan a significados diferenciados, trae como consecuencia, según Piaget, **la imagen mental** que aparece como una imitación interiorizada, y que, siguiendo sus ideas, constituye un cambio en el pensamiento, ya que el sujeto tendrá la posibilidad de representar imágenes mentales no tan solo de lo que se observa en el momento, sino también de cosas evocadas en su ausencia teniendo la posibilidad de elaborar recuerdos a través de imágenes; “literalmente se puede decir que la mente de un niño se encuentra llena de imágenes de las cosas y eventos que ha conocido”³⁸ Piaget considera que las imágenes, en un principio, tenderán a ser estáticas y concretas, con dificultad para representar movimientos o transformaciones así como sus resultados, pero que cada vez se irán haciendo más complejas utilizando símbolos y después signos.

Los signos que se interiorizan en estas imágenes mentales estarán dados primeramente, según Piaget, por los verbales, sistema que, en sus ideas, el niño estructura en un primer momento para posteriormente y poco a poco darle paso a los signos escritos tanto en el pensamiento como en las representaciones gráficas, y continuarse de esta manera la simbolización gráfica: el dibujo como antecedente de la escritura.

5.- Lenguaje: Piaget afirma también, que el lenguaje es un proceso de simbolización, y que dicho proceso se externa cuando el niño es capaz de representar con signos lingüísticos su realidad.

³⁷ Citado por Piaget en “Psicología del niño” pag. 70

³⁸ PIAGET, J. “psicología del niño” pag 80

También considera que esta nueva forma de simbolización modifica la vida del niño, ya que éste podrá representar en forma verbal sus acciones pasadas así como las futuras, ampliando así, sus relaciones sociales y con ellas la posibilidad de un intercambio afectivo más amplio entre los individuos.

Para este autor la adquisición del lenguaje supone un trabajo intelectual notable para el niño. Inicia con la emisión de gritos y sonidos que el infante exclama instintivamente; esas vibraciones sonoras, según Piaget, pueden ser consideradas como las manifestaciones de un estado de incomodidad o de bienestar por parte del pequeño, el cual con mayor frecuencia intentará reproducirlas. Esos sonidos onomatopéyicos posteriormente pasarán a ser sílabas, gracias a la estimulación que el ambiente le proporcione al niño, irá tomando un valor relacionado con los objetos. Después se iniciará la emisión de sonidos cada vez más complejos que van adquiriendo un poder representativo, teniendo el sujeto así la capacidad de evocar objetos que se desarrollan en palabras frases elementales, luego sustantivos y verbos diferenciados y por último, en frases completas.

Así, Piaget considera que el juego tiene significativa importancia en la comprensión de la evolución del pensamiento del niño, pues el juego es fundamentalmente asimilación, que tiene supremacía sobre la acomodación.³⁹

También considera al juego como una actividad que permite la construcción del conocimiento en el niño, y en especial en las etapas sensorio-motriz y preoperacional, pero tiene valor para el aprendizaje en cualquier etapa.

Este autor argumenta que el juego no se distingue del acto intelectual por su estructura, sino que la diferencia está en su finalidad. Mientras que el acto intelectual busca siempre un objetivo externo, el juego, por el contrario, tiene un fin en sí mismo.

Piaget afirma que el juego como paso o periodo previo a las conductas inteligentes no es estático ni homogéneo y que su evolución está en función del desarrollo de la inteligencia. Así establece una clasificación de los juegos de los niños a partir de la aparición del lenguaje; para él la clasificación de los juegos debe estar en función de las estructuras mentales que los caracterizan.

³⁹ DIAZ VEGA, Op. Cit. Pag. 103

El juego infantil se manifiesta en la niñez de tres formas: como *juego ejercicio*, como *juego simbólico* y como *juego reglado*⁴⁰.

En la fase sensomotora aparecen únicamente los juegos ejercicio; los juegos simbólicos logran su mayor desarrollo entre los 3 y 6 años. Posteriormente, van perdiendo interés, mientras que los juegos reglados surgen a partir de este momento y alcanzan su mayor desarrollo e interés entre los 8 y 10 años.

La primera manifestación del juego, según la teoría psicogenética, se origina a los dos meses aproximadamente. El bebé nace con un montaje hereditario relativo a los reflejos (como la succión), lo que da lugar al inicio del juego, aunque al parecer dichos reflejos solamente prolongan el placer de succionar, pues el niño está adaptándose a la realidad circundante.⁴¹

Piaget afirma que el juego es un instinto, que debido a determinados estímulos va a generar acciones espontáneas; estas pueden ser agradables o desagradables en la medida en que se satisfaga este instinto. Esto se puede ver cuando en el niño surge el interés por el juego, pero lo hace ayudándose de objetos, juguetes o cosas, los cuales en determinado momento le servirán de estímulo al cual el niño va a responder en una forma más agradable en la medida que satisfagan su interés.

El juego en los niños se refiere a cualquier acción o cosas que realicen, que no podrá ser incluido en las cosas o asuntos serios de la vida, ya que para el niño el juego es el trabajo, es el bien, es el deber y el ideal de su vida.

La importancia del juego es relevante ya que los niños dedican gran parte de tiempo a él y además tiene diversas implicaciones en todas las áreas del comportamiento humano.

2.5 Características del juego según Piaget.

Son muchas las características que se han señalado como propias del juego, pero como señala Piaget, el juego no constituye una conducta diferente o un tipo particular de actividades entre otras: “se define únicamente por una cierta orientación de la conducta o por un “polo” general de toda actividad”⁴²

Siguiendo a Piaget las características del juego son las siguientes:

⁴⁰ ZAPATA, OSCAR. “El juego infantil desde la perspectiva de la psicología genética”, Edit. Pax, México, 1989 pag. 16.

⁴¹PIAGET, JEAN. “La formación del símbolo en el niño” pag.27

⁴² DELVAL, J. Op. Cit. Pag.287

- El juego es una actividad que no trata de conseguir objetivos ajenos a la actividad, sino que esta se realiza por que resulta placentera.
- Es una actividad espontánea y libre.
- Es una actividad que produce placer en vez de utilidad, que es una actividad que se realiza por el placer que produce.
- El juego tiene una falta relativa de organización, es decir que carece de una estructura organizada.
- Un quinto criterio es la liberación de los conflictos ya que el juego ignora los conflictos o los resuelve. El niño al que no le gusta la comida se la da a un muñeco simbólicamente y éste se la come con mucho placer.
- Por último la sobremotivación, es cuando el niño convierte una actividad ordinaria en juego, por ejemplo cuando el niño se opone a comer, este puede aceptar el alimento al convertir la cuchara en avioncito.

2.6 Clasificación de los juegos.

2.6.1 Según Piaget.

Los juegos ejercicio. Durante los primeros 18 meses del desarrollo, casi todos los esquemas sensorio-motores incorporados se van a ejercitar por el placer lúdico que generan, Piaget los denomina juego ejercicio.

Como ya mencioné anteriormente, los primeros juegos surgen alrededor de los dos primeros meses y se realizan sobre el propio cuerpo: es cuando los bebés miran sus manos, las separan, toman sus pies, etc. Más adelante, los objetos del medio forman parte de estos juegos: por ejemplo las sonajas o algún juguete.

Esta clase de juego cumple un destacado papel en el desarrollo de las capacidades motrices.

Con el avance de la inteligencia, el niño logrará combinar diferentes juegos sensomotores. Con el desarrollo del pensamiento y la adquisición de la simbolización, el niño se ejercitará en todo tipo de preguntas, aquí es donde surge la etapa del ¿por qué?, que es más un juego que realmente un interés de conocimiento. Siempre que exista un contacto con material nuevo: juegos o juguetes educativos, bloques, cubos, etc. Tienen lugar los juegos ejercicio.

En la etapa escolar, el juego ejercicio se puede realizar por medio de la técnica didáctica a lo que *Oscar Zapata*⁴³ ha denominado formas jugadas. La característica principal de dichas formas consiste en que el niño desarrolla esencialmente el placer motor: correr, saltar, lanzar, patear, arrojar, etc. Abarca todas aquellas acciones que el ser humano incorpora naturalmente y que lleva a cabo en su vida cotidiana. No son juegos en sentido estricto, pero gracias al sentido didáctico de juego, se genera un ambiente atractivo para el niño y propicia la adquisición de un aprendizaje.

Oscar Zapata argumenta que desde el punto de vista cognoscitivo, esta actividad integra las profundas experiencias curriculares sustentadas por los teóricos de la escuela activa como *Dewey, Clapared, Freinet* o de las corrientes psicológicas de *Wallon o Piaget*, quienes al demostrar el profundo nexo que existe entre la acción y el pensamiento, han fundamentado una didáctica al respecto de todo lo que conforma la situación problema y permite el aprendizaje del niño por descubrimiento.

El aprendizaje por descubrimiento orienta al niño hacia la creatividad; a participar activamente, buscando y elaborando y lo incita de manera constante a poner en acción toda su capacidad.

El valor del juego de ejercicio se entiende en relación directa con las estructuras que favorecen y que servirán como cimiento para el ingreso al juego simbólico.

Juego simbólico: Se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad: La escoba se convierte en caballo, la caja de cartón en un automóvil, etc.⁴⁴

La importancia de este juego de representación para el desarrollo del niño es enorme ya que favorece mucho sus interacciones sociales y sirve también para la resolución de conflictos, al permitir expresarlos de una forma simbólica. A través del juego, el niño manifiesta mucho sus sentimientos, sus deseos y su relación con la realidad, por este motivo el juego simbólico ha sido muy utilizado como método para el diagnóstico y para el tratamiento de los niños con problemas.

⁴³ ZAPATA, OSCAR. Op cit. pag.17

⁴⁴ DELVAL, J. Op cit. Pag.292.

En la etapa inicial el juego simbólico es una expresión egocéntrica, en la que se establecen las bases para la adquisición del lenguaje.

El juego simbólico es el resultado de un proceso de desarrollo que se inicia a partir de la imitación y el juego de ejercicio. Este camino evolutivo se abre paso a través de las acciones, relaciones e interpretaciones que proceden de la asimilación de imágenes y esquemas simbólicos. Este tipo de juego es el que se encuentra presente en los niños preescolares.

El juego de reglas: Hacia los seis siete años empieza a aparecer otro tipo de juego que es necesariamente social y en el que existen una reglas que son las que define el propio juego. En este estadio, el niño comienza a comprender los conceptos de competencia y cooperación. Su capacidad reflexiva ha aumentado y lo demuestra en la asimilación y el respeto a ciertas reglas o limitaciones.

Lo característico de los juegos de reglas es que los jugadores deben respetar las reglas y éstas son las que determinan quién es el que gana el juego; esto favorece el desarrollo social por que los niños deben cooperar entre ellos para llevar a cabo el juego y todos deben de adaptarse a las reglas, pero al mismo tiempo, compiten entre ellos tratando de evitar que los otros, o los del otro equipo, ganen.

Para llegar a este nivel, el niño debió haber evolucionado en su pensamiento en dirección a las operaciones lógico-abstractas, pasó del juego paralelo al juego colectivo, lo que manifiesta la descentralización de su concepto egocéntrico, para dar lugar a ser un sujeto socializador.

En esta etapa el niño se inclina por juegos más elaborados, como los juegos de estrategias, que permiten la exposición y el enfrentamiento de sus capacidades; por ejemplo los juegos de mesa como el ajedrez. Estos juegos son más formales y constituyen acontecimientos ligados que están más sujetos a reglas que a los incidentes del juego espontáneo.

Las siguientes clasificaciones de los juegos son citadas por Mavilo Calero en su obra “Educar jugando”⁴⁵:

2.6.2 Clasificación de los juegos según Queyrat⁴⁶.

De acuerdo a su función educativa, distingue:

1.- Los juegos que interesan a la movilidad (motores) Estos juegos tienden al desarrollo muscular, mediante ejercicios de músculos de brazos, piernas, etc. Hasta juegos con aparatos.

2.- Los juegos propios para la educación de los sentidos (sensitivos). Se realizan utilizando diversos objetos que educan la mano, oído, la vista, etc. Se emplean estos procedimientos en forma progresiva a partir de Froebel.

3.- Los juegos para desenvolver la inteligencia (intelectuales) Estos juegos se realizan mediante la experimentación y la curiosidad infantil que tienden al desarrollo de la inteligencia. Ej. Los rompecabezas.

4.- Los juegos para el cultivo de la sensibilidad y la voluntad (efectivos). En estos caben todos aquellos juegos que tienden al desarrollo de los instintos sociales o altruistas. La elección de los juegos efectivos toca al hogar y a la escuela, con el fin de evitar la proliferación de juegos que no conducen a la formación de buenos hábitos.

5.- Juegos artísticos. Satisfacen principalmente el libre juego de la imaginación, en los que es más viva la ilusión, propenden a la cultura estética de los niños según sus tendencias, habilidades y aptitudes.

Estos pueden ser:

- a) Pintorescos
- b) Épicos,
- c) Arquitectónicos,
- d) De imitación plástica.
- e) Pictóricos y
- f) Dramáticos

Teniendo en cuenta al sujeto o sujetos que participan, se divide en juego individual: el niño juega solo y juego social: cuando lo realiza con otros.

⁴⁵ CALERO, Op cit

⁴⁶ Citado por M. Calero en “Educar jugando” Alfaomega, México,2007. Pag. 59

El juego individual comprende las siguientes fases:

1.- El juego con los propios miembros. Cuando el niño se complace en el movimiento de su cuerpo.

2.- El juego de las cosas. Es el momento en el que la cosa propiamente dicha interesa al niño. Es el periodo del juguete.

3.- El juego de imitación. Cuando trata de imitar los movimientos y actitudes de las personas mayores.

4.- El juego de ficción. Es aquel en el que el niño se vale de una cosa para figurar otra. La imaginación infantil modifica el fondo de las cosas cambiando la personalidad verdadera de los seres o poniendo alma a las cosas. De esta manera da vida a sus juguetes. O también cambia de personalidad, por ejemplo: si juega a la escuelita él se siente el maestro.

El juego social se manifiesta desde los seis años, edad en que adquiere la capacidad para jugar con otros y para hacer un papel social.

2.6.3 Clasificación de los juegos según Calzetti⁴⁷:

Calero afirma que esta clasificación es la más acertada en el campo educativo, puesto que clasifica los juegos en dos clases.

- 1.- Juegos de experimentación y
- 2.- Juegos sociales.

Los juegos de experimentación son:

- a)
- b) Sensoriales: Hacer ruido, examinar colores, escuchar, tocar objetos.
- c) Motores: Ponen en movimiento los órganos del cuerpo u objetos extraños.
- d) Psíquicos:
 - ✓ Intelectuales: de comparación, de reconocimiento, de relación, de razonamiento, de reflexión y de imaginación.
 - ✓ Afectivos: en los que intervienen emociones o sentimientos.
 - ✓ Volitivos: donde interviene la atención voluntaria.

Los juegos sociales son: Los de lucha corporal o espiritual.

Asimismo existe una clasificación genética que agrupa los juegos de acuerdo con las edades de la vida humana en:

- a) Juegos de la infancia.

⁴⁷Citado por M. Calero en "Educar jugando" Alfaomega, México, 2007. Pag. 61

- b) Juegos de la adolescencia
- c) Juegos de la edad adulta.

2.6.4 Clasificación de Emilio Montoya. El profesor peruano ha estructurado una clasificación de los juegos atendiendo a la metodología pedagógica⁴⁸.

Comprende:

1.- Juegos infantiles.

a) Por el lugar y época en que se desenvuelven:

- ✓ Juegos hogareños.
- ✓ Juegos de Jardín de infantes.
- ✓ Juegos escolares.

b) Por los objetivos educativos especiales:

- ✓ Sensoriales
 - Juegos visuales
 - Juegos auditivos
 - Juegos táctiles
 - Juegos de sentido básico
- ✓ Motores
 - Juegos de velocidad
 - Juegos de agilidad
 - Juegos de puntería
 - Juegos de equilibrio
 - Juegos de destreza
- ✓ Juegos intelectuales
- ✓ Juegos sociales

c) Por los procedimientos pedagógicos

- ✓ Juegos activos
- ✓ Juegos asociativos
- ✓ Juegos instintivos o miméticos

d) Por el modo metodológico

- ✓ Juegos individuales
- ✓ Juegos colectivos
- ✓ Juegos libres
- ✓ Juegos vigilados
- ✓ Juegos organizados
- ✓ Juegos de iniciación deportiva

⁴⁸Citado por M. Calero en "Educar jugando" Alfaomega, México, 2007. Pag. 61

- ✓ Juegos deportivos escolares
- e) Juegos aritméticos

2.7 El juego en la educación.

El juego es el medio natural que tiene el niño para desarrollarse, socializar y divertirse. De ahí que sus formas y objetivos sean tan similares en todas las diferentes culturas

“El juego es la escuela de la vida del niño, lo educa espiritual y físicamente; su importancia es enorme para la formación del carácter y la comprensión del mundo del hombre futuro”⁴⁹

El juego ha sido causa de diversas investigaciones, porque se le atribuyen funciones socializadoras, reafirmadoras, enriquecedoras, cognoscitivas y de asimilación, así como reflexión mental y despliegue de destrezas físicas.

Permite en el niño el reconocimiento de su cuerpo y de sus capacidades intelectuales, afectivas y sociales, lo cual ayuda a la reafirmación de su yo porque se apropia, a través del juego, del mundo y de los objetos, así como de la conquista paulatina de su voluntad.

El juego por todas sus características, es un elemento metodológico de gran importancia educativa, ya que al experimentar éste, los niños pueden descubrir una nueva dimensión.

Como una alternativa didáctica el juego permite al niño comunicar sus pensamientos, emociones y favorecen su desarrollo en forma completa y no de forma fragmentada.

El niño a través del juego desarrolla:

- La capacidad de análisis y de síntesis
- La motricidad fina
- La atención, la observación y la memoria visual
- Logra un conocimiento de sí mismo y del mundo que lo rodea.
- Desarrolla la imaginación y la creatividad
- Engrandece su comunicación y su forma de expresión
- Desarrolla el pensamiento
- Aumenta su capacidad de reflexión
- Potencia la concentración y la atención
- Facilita la aparición del lenguaje

⁴⁹ Petrova, citado por Vigotsky, “Imaginación y creación de la edad infantil”. Pag. 61.

A lo largo de este capítulo, al recorrer las diferentes teorías podemos comprender que todas de alguna manera, han hecho aportaciones al lo que es el juego hoy, también analizamos el juego desde el enfoque piagetiano y las diferentes conductas (imitación, juego simbólico, dibujo, la representación mental y el lenguaje) por las que atraviesa el niño y es que considero que son fundamentales para llevar a cabo la adquisición de la lecto-escritura. Sin embargo ahondé en el tema del juego, por ser parte del tema central de este trabajo, y es que el juego es un acto deliberado en el que existe interacción con elementos tanto físicos como imaginativos, es un recurso creador tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motor muscular, coordinación), como en el mental porque el niño durante su desarrollo en sus juegos emplea su ingenio e inventiva, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación; el juego además tiene un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda; por otra parte es un medio de expresión afectivo, es por ello que el juego es de gran utilidad al educador, sobre todo en el aula, al hacer de este una herramienta en el proceso enseñanza- aprendizaje, en especial para este trabajo, *un medio en la adquisición de la lecto-escritura.*

CAPITULO 3

LOS MÉTODOS DE ADQUISICIÓN DE LA LECTO-ESCRITURA

La escritura y la lectura son indispensables para la transmisión de los conocimientos como la herencia cultural de la humanidad y también para permitir el intercambio de información entre los hombres, necesaria para su convivencia, por esta razón la lecto-escritura es uno de los principales objetivos de la educación inicial en nuestro país con lo cual, los educadores han ensayado distintos métodos para enseñar a leer y escribir y sin embargo existe un gran número de niños que fracasa al ser introducidos a la alfabetización inicial.

La lecto-escritura constituye uno de los objetivos de la institución básica y su aprendizaje es una condición de éxito o fracaso escolar, “una de las mayores metas en la educación básica era “aprender a leer”: ahora el énfasis está puesto en “leer para aprender”. Esto no significa que el primer lema no tenga cabida en la escuela actual: en los cursos básicos, la enseñanza de la lecto-escritura es de primera importancia; pero posteriormente, se utiliza como instrumento para la adquisición de las otras asignaturas”.⁵⁰

Para adentrarnos en este capítulo, debo empezar por la pregunta que se han hecho diversos estudiosos del tema, esta es ¿a que edad debe un niño iniciarse en la lecto-escritura?

Este es un tema que ha generado diversas investigaciones. Mabel Condemarín nos argumenta que desde 1980 existe una mayor tendencia de iniciación de programas de lectura para los niños de preescolar. Esto se ha originado a partir de las investigaciones que se realizaron durante la década de los sesenta las cuales demostraron que los preescolares pueden aprender a leer con éxito.⁵¹

Sin embargo existen más puntos de vista en contra que a favor a cerca de iniciar la lecto-escritura en la etapa preescolar por considerar que “la madurez de un niño, para el aprendizaje en general y para la lectura en particular, no puede acelerarse porque es un proceso natural. La idea de la “manzana madura en el árbol” expresión divulgada por Gessell quien otorgaba gran importancia a los factores innatos y a la madurez interna, así al acelerar la educación

⁵⁰ ALLIENDE G. FELIPE, CONDEMARIN G. MABEL, “La lectura: teoría, evaluación y desarrollo” Edit. Andrés Bello, Chile, 1993. pag. 7

⁵¹ CONDEMARIN, MABEL, “Lectura temprana, Jardín infantil y 1er. Grado” pag. 7

podrían existir problemas, la única solución era esperar que las funciones maduraran”⁵²

Por el contrario, la psicología cognitiva, basados en la teoría de Piaget ha argumentado en contra de la teoría tradicionalista de la madurez deduciendo que: “un niño desarrolla progresivamente sus potencialidades internas cuando más manipula y experimenta. El desarrollo de su inteligencia y de su curiosidad está en función de la cantidad y diversidad de experiencias que realice.”⁵³ Los psicólogos cognitivos han llegado a la conclusión de que las potencialidades de los niños pequeños, especialmente sus capacidades intelectuales, han sido desaprovechadas y postergadas en la enseñanza tradicional y el porvenir intelectual de un ser humano está enormemente influenciado por los aprendizajes que le preceden.

Otras investigaciones⁵⁴ que apoyan la idea de iniciar a los niños en la lecto-escritura en edades tempranas son las siguientes:

- ✓ Davinson trabajó con niños preescolares distribuidos de la siguiente forma: un grupo de niños muy inteligentes de tres años, otro grupo de niños normales de cuatro años y uno de niños de inteligencia inferior al promedio, de cinco años. Todos los niños de la muestra tenían una edad mental de aproximadamente cuatro años, medida a través del test Stanford-Binet. La autora demostró que con instrucción individual y paciencia, los niños con edad mental de 4 años pueden aprender a leer.
- ✓ Diack describe numerosos casos de niños que a la edad de dos años ya son capaces de reconocer letras y palabras. Doman desarrolla sus observaciones sobre niños de tres años y medio que son capaces de leer, a pesar de tener daño cerebral; Moore describe niños entre 2 y medio años y seis que aprenden a leer por medio de una máquina de escribir parlante, creada por él.
- ✓ Durkin ha realizado una serie de estudios que demuestran que los niños pueden aprender a leer en casa a edades mentales de tres a cinco años.

3.1 Factores

Algunos otros autores han definido que para que se lleve a cabo el proceso de la lectura y escritura deben considerarse ciertos factores. Juan Cervera y J.L.

⁵² Ibidem. Pág. 8.

⁵³ CASTILLEJO BRULL J.L., CERVERA JUAN, “El currículo en la educación preescolar” Santillana, México, 1992. pag. 164.

⁵⁴ Citados por CONDEMARIN, M. “Lectura temprana, Jardín infantil y 1er. Grado”. Pág. 10

Castillejo⁵⁵ destacan cuatro factores: fisiológicos, intelectuales, ambientales y emocionales.

Factores fisiológicos.

Incluyen la madurez en general y el crecimiento; el predominio cerebral y la lateralidad; consideraciones neurológicas; la visión, la audición y la motricidad; el estado y funcionamiento de los órganos del habla.

Factores intelectuales.

Aquí interviene la edad mental y la inteligencia del pequeño, ya que el aprender a leer y escribir requiere el desarrollo de nuevos conceptos de elementos lingüísticos, tales como “fonema”, “letra”, “palabra”, etc. Además, requiere del razonamiento, comprensión, interpretación, vocabulario y solución de problemas.

Factores ambientales.

Dentro de los factores ambientales están: la familia, la cultura, la sociedad, el idioma o dialecto.

Se ha comprobado que el clima cultural del hogar tiene relación con la madurez para la lecto-escritura y los progresos en la misma.

La familia ofrece la calidad del desarrollo del niño, ya que en la niñez el pequeño pasa la mayor parte del tiempo dentro del seno familiar. Aquí intervienen factores como: el lenguaje de los padres para con el niño, participación del pequeño dentro de su familia, oportunidades de juego y de experiencias sociales, actitudes para con la lectura y la escritura, cuánto se lee en el hogar y la posibilidad de obtener libros de diversos niveles de dificultad.

Factores emocionales.

El estado emocional del infante también puede ser un factor determinante para que aprenda a leer o escribir. En algunas investigaciones que se han realizado se ha encontrado que algunas dificultades en el aprendizaje de la lecto-escritura puede ser resultado de perturbaciones emocionales y de personalidad. Monroe presenta una lista de posibles causas de los trastornos emocionales que pueden preceder a las dificultades en la lectura:

1. Sobreprotección por parte de los padres, en la mayoría de los casos por parte de la madre. Un niño al que se mantiene en una indebida

⁵⁵ CASTILLEJO B.J.L. Op. Cit. Pág. 164.

dependencia con respecto a los adultos puede sentir que el aprender a leer es una tarea imposible para emprenderla solo.

2. Ejercitación deficiente en el hogar. Puede que un niño, acostumbrado a métodos de ejercitación poco sensatos, a ocurrencias imprevisibles e inconcientes en el hogar, halle muy difícil adaptarse a la dirección autoritaria y al sistemático orden de cosas de la escuela.
3. Presión injusta por parte de los adultos. Un niño al que se insista a leer antes de que esté en condiciones de hacerlo, a leer material que se halle más allá de su capacidad, a hacerlo tan bien como un hermano o hermana mayor, puede desarrollar sentimientos de fracaso, resentimiento o antagonismo, que le impiden hacer progresos normales en la lectura.⁵⁶

Por otro lado siguiendo a Getes⁵⁷ argumenta que hay una serie de síntomas que aparecen con frecuencia en los niños que fracasan en la lectura:

1. Timidez muy acentuada, se ofende fácilmente, pronto a ruborizarse, tiene maneras curiosas y egocéntricas, sentimientos de inferioridad.
2. Indiferente, inclinación a la sumisión, desatento, aparentemente perezoso.
3. Distante, sueña despierto, tiene reacciones evasivas, forma parte de pandillas, falta a la escuela, se aleja de la sociedad.
4. Tensión nerviosa, hábitos nerviosos, tales como morderse las uñas, inquietud, tartamudeo, insomnio.

De lo anterior, puedo deducir que uno de los *factores* más importantes que se deben considerar al iniciar la lecto-escritura es el *ambiental* debido a que un pequeño puede ser introducido a la lectura y escritura a edades tempranas, dependiendo de la motivación, del apoyo que le brinden sus padres y si su ambiente está rodeado de acercamientos a símbolos impresos.

3.2 Lectura.

Para continuar con este capítulo adoptemos una definición de leer.

Mialaret nos define: “Saber leer es ser capaz de transformar un mensaje escrito es un mensaje sonoro siguiendo ciertas leyes muy precisas, es

⁵⁶ DOWNING J. Y THACKRAY V. “Madurez para la lectura” 1974, pag. 48.

⁵⁷ Citado por Castillejo Brull J.L. “El currículo en Educación preescolar” Pág. 170-171.

comprender el contenido del mensaje escrito, es ser capaz de juzgar y apreciar el valor estético”⁵⁸

Esta autora con su definición nos habla de los objetivos de la lectura, los cuales son transformar, comprender e interpretar lo escrito y para ello se requiere de cierto nivel cognitivo por parte del aprendiz y de mucho apoyo por parte de los padres, así como de los métodos adecuados para llevar a cabo esta tarea.

Mialaret distingue tres diferentes niveles en la lectura. En el primer nivel, la lectura era un acto de desciframiento por el que se transformaban los signos gráficos en otros fonéticos. Relacionar estos grafemas (signos gráficos) y asociarlos con los fonemas (signos sonoros) ha sido el objetivo de todos los métodos para enseñar a leer.

Pero para aprender a leer se requiere de ciertas condiciones para distinguir las letras, pre-requisito indispensable para conocer su correspondencia gráfica y sonora; estas condiciones son:

3.2.1 Nociones espaciales.

Para conocer la clave de correspondencia entre un grafema y su fonema es condición indispensable la discriminación de las nociones redondo, alargado, grande, pequeño, derecha, izquierda, arriba, abajo, inversión, cantidad y adición.

Por ejemplo: la letra “o” es una forma geométrica sencilla que interviene en un gran número de grafemas. Si se combinan con otro elemento simple como puede ser la barra incluida en la letra “i”, se obtiene un nuevo grafema:

$$\mathbf{O + l = a}$$

Si la barra colocada a la derecha fuera alargada, se obtendría un nuevo grafema:

$$\mathbf{O + l = d}$$

Si intervienen las nociones derecha e izquierda:

$$\mathbf{O + l = d \quad l + O = b}$$

Combinándolos con las nociones espaciales arriba y abajo, obtendríamos las siguientes letras:

$$\mathbf{l + O = b \quad O + l = p}$$

⁵⁸ Citado por JIMENEZ M. JAIME. “La prevención de dificultades en el aprendizaje de la lecto-escritura” Madrid, 1989, pag. 17.

3.2.2 Memoria inmediata

Capacidad de retención para consolidar los aprendizajes que garanticen que las adquisiciones de una sesión las recuerde en la siguiente.

3.2.3 Articulación correcta

El hecho de que un niño tenga dificultades para pronunciar ciertos fonemas o distinguir los diversos sonidos (dislalia) entorpecería el aprendizaje de la lectura y lo llevaría a otras dificultades. Por ello es importante detectar a edad temprana este tipo de problemas en los niños con el fin de darles un tratamiento adecuado.

3.2.4 Factores espacio-temporales

Los fonemas están ordenados en el tiempo; unos fonemas siguen temporalmente a otros de tal forma que cualquier alteración de esas secuencias pueden provocar cambios semánticos. Así no es lo mismo decir “los” que “sol”

3.2.5 Ritmo

Cuando se habla no se pronuncia de una manera continua y monótona, sino que se imprime a toda la frase una entonación peculiar para cada estado de ánimo; además hacemos pautas.

El ritmo está circunscrito tanto en el ámbito de la lectura como en la composición escrita.

3.2.6 Análisis-síntesis

La decodificación del lenguaje escrito se basa en un proceso analítico-sintético mediante el cual se descomponen los diferentes grupos de grafemas que forman la palabra y, en una recomposición posterior, se integran en una unidad significativa.

3.2.7 Figura-fondo

Cada vez que queremos leer un vocablo, el ojo debe de aislarlo del resto de la frase y de los renglones que forman lo escrito. La palabra figura aparece como una serie de letras agrupadas que deben aislarse del fondo por el resto del material impreso. El ojo humano, en condiciones normales, después de las múltiples experiencias de la vida diaria, suele diferenciar la figura del fondo formado por miles de estímulos visuales, gracias a su capacidad selectiva.

3.2.8 Habilidades grafo-motoras

Leer y escribir son dos procesos diferentes, pero complementarios. Leer es una decodificación y escribir, por el contrario, una codificación del lenguaje.

La escritura exige una serie de habilidades: para escribir un grafema, el niño necesita de unos hábitos grafo-motores correctos y de una capacidad de evocación totalmente automatizada.

3.2.9 Vocabulario

En el momento de leer una palabra el lector tendrá que realizar un análisis de posibilidades de entre la totalidad de palabras conocidas por él. El niño realizará automáticamente este ejercicio.

De lo anterior Jaime Jiménez⁵⁹ deduce que para que un niño esté en condiciones de aprender a leer y escribir se exige:

- De un reconocimiento de formas geométricas sencillas: redondas, alargadas, etc.
- Noción de tamaño, adición, cantidad e inversión.
- Dominio de los conceptos espaciales: arriba, abajo, izquierda, derecha, delante, atrás etc.
- Cantidad mínima de memorización
- Recuerdo de secuencias
- Ausencias de déficits visuales, auditivos o articulatorios
- Capacidad de simbolización
- Adecuada capacidad rítmica
- Ausencias de alteraciones en la relación figura-fondo
- Vocabulario mínimo
- Patrones motrices correctos
- Buena coordinación viso-manual
- Desarrollo psíquico óptimo
- Hábitos grafo-motores correctos
- Condiciones emocionales satisfactorias

Lo anterior aunado a un método apto y personal capacitado para llevar a cabo esta encomienda se obtendrá un óptimo resultado.

⁵⁹ Ibidem pag. 24

3.3 Métodos tradicionales de enseñanza de la lectura.

Los métodos utilizados en el aprendizaje de la lectura se dividen en dos grandes rubros: los de marcha sintética y los de marcha analítica:

Los Sintéticos que parten de elementos simples (sonidos, letras o sílabas) hasta llegar a la formación de conjuntos (palabras, frases, enunciados o composiciones), y los Analíticos reciben su nombre del hecho de predominar en ellos el análisis; después de iniciar al educando en el conocimiento de palabras, frases u oraciones, se dividen en sus elementos, sílabas y letras o palabras, sílabas y letras.

Dentro de **los sintéticos** se han desarrollado los siguientes métodos:

- a) **Métodos alfabéticos o de deletreo.** Se basan en el conocimiento de la forma y nombre de las letras, comenzando por las vocales y después con las consonantes para utilizar el deletreo y formar sílabas, palabras, frases y oraciones. Cabe mencionar que este tipo de métodos suelen ser monótona y aburridos porque se basan en la repetición y memorización.

Se menciona que para “leer” por ejemplo la palabra árbol, se debía pronunciar: a,ere,be,a,ele como predominando nada más el movimiento de los ojos y la identificación ; de tal forma que el niño aprende las combinaciones de letras pero sin comprender el significado. El más conocido fue el de San Miguel y también, menos divulgado, el silabario de San Vicente⁶⁰.

En el Silabario de San Miguel, primero se aprenden las vocales; éstas aparecen colocadas dentro de un cuadro, distribuidas en cinco líneas verticales y cinco horizontales de manera que la colocación de las letras resulta siempre diferente en cada línea. Se memoriza el primer renglón de arriba, de izquierda a derecha; así con todos los renglones, luego se continua con las verticales comenzando por la izquierda. El maestro solo indica el nombre de las vocales.

Posteriormente, cuando el niño ya identifica las letras del cuadro, inicia con el aprendizaje de la b, f, m, p, y v combinadas con las vocales; para ello se le dice el nombre de la consonante y luego el de la vocal, después se repite la sílaba resultante de esos dos deletreos, por ejemplo: be- a ba, be-e be, be- i bi, y así hasta aprender todas las combinaciones

⁶⁰ URIBE TORRES, DOLORES. “Didáctica de la lecto-escritura. 3ª. Ed. Oasis, México 1970, pág 136

posibles con las consonantes mencionadas, luego de cinco en cinco, se aprenden las demás consonantes hasta terminar con la y, g y h.

- b) **Métodos fonéticos.** Este tipo de métodos parten del sonido o fonema, echando mano a veces de las onomatopeyas para formar después sílabas y palabras, y con estas integrar frases y oraciones. De acuerdo con Dolores Uribe⁶¹ es común el uso de onomatopeyas, y se reconoce a Comenio como el promotor de éstas; “para enseñar la P escribía el sonido “pi,pi” de un pollito y luego la P...”⁶²

Algunos de los que podríamos considerar: Nuevo Método de enseñanza Primaria destinado a la adquisición de las primeras letras (Fray Matías de Córdoba), en este método conviene enseñar las vocales en el orden o,i,e,a,u, y destinar una lección al aprendizaje de cada una. Aconseja no pasar a la enseñanza de una nueva letra hasta que se haya aprendido la anterior. De la misma manera se procede con las consonantes. No acepta que se dé el nombre de las letras, sino que debe pronunciarse la consonante acompañada de una vocal, misma que puede preceder o seguir a la consonante.⁶³; Método Fonético Onomatopéyico (Gregorio Torres Quintero). El profesor Torres Quintero fundamentó su método en la edición de 1916, en los siguientes conceptos: “leer es sintetizar” y “escribir es analizar”. Las características del método, según el propio autor, son las de ser fonético porque las letras se aprenden por su sonido; onomatopéyico es el resultado de buscar los sonidos de las letras en algún ruido producido por animales, seres humanos, objetos o fenómenos de la naturaleza; cuando el niño descubre el sonido se le invita a reproducirlo, por ejemplo: el silbato del tren: u u u.

Para este autor la onomatopeya no es una abstracción, es algo concreto y simple para el niño y se vale de ella para la enseñanza de cada letra.

El análisis consiste en descomponer una palabra en sílabas y éstas en sonidos (letras); al analizar la palabra se pretende que el niño encuentre la onomatopeya y después la identifique en otros vocablos.

Es sintético por que la enseñanza de la lectura y de la escritura parte de las onomatopeyas para después unir las en sílabas y a continuación en

⁶¹ Ibidem. pág. 99

⁶² Ibidem. Pág.101

⁶³ Ibidem. Pág. 138

palabras, es decir, uno los sonidos de las letras en sílabas y éstas en palabras.⁶⁴

- c) **Métodos silábicos.** Este tipo de métodos se basan en la enseñanza de las sílabas comenzando por las vocales, con las cuales se forman sílabas mismas que los niños aprenden sobre la base de los ejercicios de repetición para después combinarlas y formar palabras, frases y oraciones.

Ejemplo: Método para enseñar a leer y Escribir en 66 lecciones de Fray Victor María Flores, quien parte, para la enseñanza de la lectura y la escritura, del conocimiento de la sílaba que el niño aprende como conjunto fonético y gráfico; recomienda no se pase al aprendizaje de una nueva sílaba sin que se haya aprendido perfectamente bien la anterior. En cuanto el niño dispone de dos o más sílabas que puedan unirse para formar palabras se le da oportunidad al alumno para que las haga.

Se comienza por hacer que el niño escriba la lección y se ejercite en la lectura de la misma, posteriormente el maestro escribe lo leído por el alumno en el “papel de ejercicios” con el objeto de que el niño repase en su casa la lectura y dé la lección al día siguiente; posteriormente, cuando ha aprendido la combinación silábica de las vocales con veintidós consonantes se le dictan palabras, frases y oraciones, y continúan con el aprendizaje de las sílabas constituidas por el resto de las consonantes del alfabeto.⁶⁵

3.4 Los Métodos analíticos son los siguientes:

- a) **De palabras.** A través de diversos ejercicios se enseñan palabras para que el niño las reconozca a simple vista.
- b) **De frases.** Este método es memorístico y el procedimiento a seguir es: escribir una frase en el pizarrón para que los alumnos la observen y la repitan hasta aprenderla; una vez ya identificada se continúa con otra y se comparan entre sí para que el alumno distinga una de otra.
- c) **Ideográfico o Natural.** Por medio de este método se inicia al niño en la lecto-escritura a través del dibujo de objetos y sus respectivos nombres; posteriormente se independizan los nombres de los dibujos, pasando

⁶⁴ Ibidem. Pág. 140

⁶⁵ Ibidem. Pág. 159-160

éste a un lugar secundario. En una última etapa se invita al niño a escribir composiciones con temas de su interés.

- d) Global.** Parte de las oraciones para separar sus elementos: palabras o sílabas y con esto formar nuevas palabras, frases u oraciones. Sumador valor radica en que siempre se parte del significado y de que el texto resulte interesante para el educando, de manera que si esto no se cuida, el método global se mecaniza y cae en los mismos problemas que los métodos anteriores.

Así, existen diversos métodos para enseñar a leer y, en su mayoría, también se utilizan para enseñar a escribir conjuntamente; sin embargo, para elegir el método a seguir se debe tomar en cuenta el desarrollo y madurez de los niños, lo cual nos dará la pauta para emplear un determinado método de enseñanza. Como ya había señalado anteriormente, también depende mucho del ambiente donde se desenvuelva el niño.

3.5 Escritura

Se concibe como la transcripción gráfica del lenguaje oral.

La actividad gráfica es un acto de tipo voluntario que podemos llevar a cabo cuando poseemos ciertas habilidades desarrolladas.

Según Ajuriaguerra⁶⁶ la escritura es una manera de expresión del lenguaje que implica una comunicación simbólica con ayuda de signos elegidos por el hombre, tales signos varían según las civilizaciones. La escritura es una adquisición tardía en la historia de la humanidad y aparece mucho después del lenguaje oral. Es más tardía porque tiene sus propias exigencias y porque es algo compleja. Solo es posible a partir de un cierto nivel de organización de la motricidad, de una fina coordinación de los movimientos, de una posible actividad de éstos en todas las direcciones del espacio.

Así, la escritura no es posible más que a partir de un cierto grado de desarrollo intelectual, motor y afectivo.

Condiciones para el aprendizaje de la escritura.

Aprender a escribir es aprender a organizar determinados movimientos que nos permitan reproducir un modelo. Es el efecto de coordinar tanto lo visual:

⁶⁶ AJURIAGUERRA. "La escritura del niño: la evolución de la escritura y sus dificultades" pág. 5-8.

que nos permitirá identificar un modelo, y por otro lado, lo motriz: que nos facilitará la reproducción de la forma. Por ello, para que el niño pueda realizar esta actividad es indispensable que cuente con:

1. Una maduración global y segmentaria de los miembros. Los estudios realizados por H: Wallon⁶⁷ señalan que para ejercer cualquier movimiento es necesario tener una exacta regulación del equilibrio y aún más delicada y precisa si el movimiento es pequeño, tal como lo exige la escritura.
2. Buena organización del espacio, tiempo y ritmo. El control de los movimientos de la escritura se ejerce desde una doble dimensión: temporal y espacial.

El aspecto espacial consiste en poder dirigir un movimiento en la dirección elegida y, si hay necesidad, rectificarlo. El aspecto temporal le permite poder anticipar, interrumpir, lentificar y repetir el movimiento.

3.6 Métodos tradicionales de enseñanza de la escritura

La enseñanza de la escritura ha sido casi siempre simultánea a la de la lectura, ya que los programas escolares así lo han exigido en nuestro país; sin embargo, de los métodos descritos para la lectura, en su mayoría, ponen mayor énfasis para su enseñanza que para la escritura.

Se puede señalar que para la enseñanza de la escritura los programas se distribuyen en tres periodos:

1. Preparación para la escritura
2. Aprendizaje de la escritura
3. Adquisición definitiva de un estilo de escritura

Durante el primer periodo los propósitos que se deben perseguir son: flexibilizar el brazo, la mano y los dedos, desarrollar las coordinaciones visomusculares, desarrollar el ritmo necesario en dirección a la habilidad de escribir y estimular a los niños en el aprendizaje de la escritura. En suma: preparación mental, preparación sensorial, preparación motriz, interés por aprender a escribir y adquisición de los mecanismos básicos de la escritura.

Características de los métodos tradicionales de la lecto-escritura.

- La educación tradicionalista tiene sus fundamentos teóricos en la teoría Conductista, la cual considera al aprendizaje como un cambio de conducta en función de condicionamientos y reforzamientos. El sujeto

⁶⁷Citado por CASTILLEJO B. J.L. Op. Cit. Pág. 194.

actúa a base de estímulos y respuestas, y es el objeto quien estimula al sujeto, el cual emite una respuesta ante el estímulo recibido.

- En los métodos tradicionales se fomenta al aprendizaje de una técnica donde el niño distingue los sonidos y las grafías y después hace la correspondencia entre ellos.
- En la enseñanza tradicional, el alumno cumple el rol de receptor donde su única función es la repetición y la copia de letras, palabras, enunciados y posteriormente puede trabajar con textos cortos.
- Se considera que una limitante de las habilidades preceptuales puede ser determinante para el fracaso en la lecto-escritura.

3.7 Método psicogenético de la lecto-escritura.

Como lo argumenta Emilia Ferreiro en su libro “Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño”⁶⁸, ¿cómo puede hablarse de una “teoría piagetiana” de la lecto-escritura, cuando Piaget mismo no ha escrito nada sobre este tema?

Sin embargo, la teoría de Piaget no es una teoría sobre un dominio particular, sino un marco de referencia teórico más amplio que nos permite comprender cualquier proceso de adquisición de conocimiento al considerar al ser humano como un sujeto que trata activamente de comprender el mundo que lo rodea, y de resolver los interrogantes que este mundo le plantea. Es un sujeto que aprende básicamente a través de sus propias acciones sobre los objetos del mundo, y que construye sus propias categorías de pensamiento al mismo tiempo que organiza su mundo.⁶⁹

En la teoría piagetiana, uno de los principios básicos, es que los estímulos no actúan directamente, sino que son transformados por los sistemas de asimilación del sujeto: en este acto de transformación el sujeto da una interpretación al estímulo. Con respecto a la introducción a la escritura, hay procesos de aprendizaje del sujeto que no dependen de los métodos. El método puede ayudar o frenar, facilitar o dificultar, pero no crear aprendizaje.

La obtención de conocimiento es un resultado de la propia actividad y asimilación del sujeto.

⁶⁸ FERREIRO, EMILIA; TEBEROSKY, ANA. “Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño” 7ª. Ed., México S.XXI, 1986, pág. 31.

⁶⁹ Ibidem. Pág.29.

En el método psicogenético la escritura es considerada un sistema de representación del lenguaje, tanto de los aspectos formales del habla, es decir de los fonemas, como de una realidad o ficción en el presente, pasado o futuro que constituye el contenido de la lectura.

Emilia Ferreiro, por su parte, considera que la escritura y la lectura constituyen cada una un proceso de construcción de conocimiento, en donde el niño como sujeto que conoce es quien determina dicha construcción o aprendizaje. De esta forma, la lectura no es descifrado de las letras en sonidos y la escritura no es codificación de sonidos en letras, sino todo un proceso de construcción de conocimiento donde el sujeto va tomando conciencia de que la escritura representa un contenido con cierta intención, y en donde la oportunidad que cada niño tiene de entrar en contacto con las actividades de escritura y de lectura es básica para su aprendizaje.

Ferreiro habla de los procesos de maduración en el niño, considera que cada sujeto tendrá su propio ritmo en el aprendizaje, el cual debe ser respetado.

El método psicogenético para el aprendizaje de la lecto-escritura, deberán permitirle al niño descubrir por sí mismo el funcionamiento de la lecto-escritura convencional, es decir, deberán permitirle problematizar el funcionamiento de la lecto-escritura; encaminar y cuestionar sus dudas, sus “errores” conceptuales y sus aciertos; así como favorecer su continua participación en su proceso de aprendizaje dentro de un ambiente rico en estímulos y donde el grado y tipo de estimulación esté obviamente en función del progreso conceptual de cada uno de los niños en particular.⁷⁰

En el método psicogenético, hay dos elementos que Emilia Ferreiro considera como indispensables para el aprendizaje de la lecto-escritura, estos son: la competencia lingüística del niño y sus capacidades cognoscitivas.

Entendiendo por competencia lingüística a todo conocimiento que el niño posee sobre su lengua materna; conocimiento que se traduce en una capacidad lingüística que se encuentra presente en el niño de tres o cuatro años de edad, quien es capaz de comprender lo que le dicen las personas que están a su alrededor aún cuando hay palabras que no pueden pronunciar.

⁷⁰ DEL PINO FLORES SUSANA. “El proceso de adquisición de la lecto-escritura” TESINA. FFYL, UNAM México, 1987 p.71.

La capacidad cognoscitiva se refiere a que el niño, es un sujeto que asimila para comprender, que construye su propio conocimiento para apropiarse del conocimiento de los otros.

De esta forma, para que un niño aprenda a leer y escribir, en la escuela, el maestro debe permitirle, descubrir por sí mismo el funcionamiento de la lecto-escritura convencional, es decir, deberá permitirle al niño problematizar el funcionamiento de la lecto-escritura; encaminar y cuestionar sus dudas, sus “errores” y sus aciertos; así como favorecer su continua participación en su proceso de aprendizaje dentro de un ambiente rico en estímulos.

Ferreiro, argumenta que el proceso de aprendizaje de la lecto-escritura parte del dibujo. Así con ayuda de estímulos que el niño recibe del medio ambiente, éste trata de diferenciar o separar el dibujo y la grafía, hasta finalmente comprender que cada uno de los caracteres de la escritura corresponden a valores sonoros menores que la sílaba.

Para los fines de este trabajo, decidí basarme en los trabajos de Jean Piaget por considerar al niño tal como es, un ser activo, sobre todo en la etapa preescolar donde no para de jugar y que sin embargo ya debe iniciarse en el mundo de la lecto-escritura, y el método psicogenético, como ya lo revisamos anteriormente, nos dan pauta para introducirlo a esta etapa sin caer en la enseñanza tradicionalista obligándolo a ser pasivo cuando su naturaleza infantil es totalmente contraria donde el juego es la forma de interactuar con todo lo que le rodea.

CAPITULO 4

LECTO-ESCRITURA Y JUEGOS EDUCATIVOS.

Para iniciar este apartado, retomaré una cita del capítulo anterior: “un niño desarrolla progresivamente sus potencialidades internas cuando más manipula y experimenta. El desarrollo de la inteligencia y de su curiosidad está en función de la cantidad y diversidad de experiencias que realice”⁷¹.

Desafortunadamente para muchos de los infantes que asisten a escuelas oficiales, los programas de los maestros no incluyen juegos en sus planeaciones pues su mayor interés de los docentes es cumplir con los programas establecidos sin que haya realmente un aprendizaje asimilado, aunado a la gran cantidad de alumnos (de 35 hasta 45 alumnos por grupo); sin embargo esto puede ser posible si el maestro a cargo está capacitado y realiza una previa planeación.

Por tal motivo, en este capítulo abarcaré algunos de los puntos que un docente debe considerar para llevar a cabo un trabajo donde el juego sea la parte esencial para el aprendizaje de la lecto-escritura.

“...juego a menudo es relegado a las actividades, juguetes y pasatiempos por los que pueden optar los niños cuando han concluido su trabajo”⁷²

Sin embargo, el juego proporciona un ambiente especial en el aprendizaje por ser motivante. “El juego al margen de la escuela motiva a los niños para explorar y experimentar en el hogar, el jardín, la calle, las tiendas, la vecindad, etc.”⁷³ Otro punto que debe ser considerado es que después del juego, es más probable que el niño recuerde aquello que ha jugado. Como indicaba Piaget: “Los niños poseen una comprensión real solo de aquello que inventan por sí mismos y, cada vez que tratemos de enseñarles algo con una rapidez excesiva, les impedimos que lo reinventen.”⁷⁴

Cuando vemos a un maestro que está a cargo de un grupo, damos por hecho que es una persona capacitada para transmitir los conocimientos del grado asignado; sin embargo la realidad es otra, al encontrarnos con docentes de escuelas tradicionales, encasillados en la memorización por medio de planas y planas que no dejan en los niños más que aburrimiento.

⁷¹ CONDEMARIN, M. Op.Cit. Pág. 10

⁷² MOYLES, J.R. “El juego en la educación infantil y primaria”. 1990, Madrid. Pág. 18.

⁷³ Ibidem. Pág. 43.

⁷⁴ Ibidem. Pág. 41.

Juegos educativos.

Según el libro “Un buen comienzo, guía para promover la lectura en la infancia”⁷⁵, los programas para formar profesionales de la educación inicial deberían tener como requisito el dominio de la información sobre los diversos tipos de conocimientos y habilidades relacionados con la lectura que los niños pueden adquirir durante la etapa de su educación. El trabajo docente necesita incluir desde su organización al juego debido a que la vida infantil se organiza desde las actitudes de los maestros, es decir, el profesor educa con el ejemplo. Por este motivo la conducta del maestro debe inculcar el juego educativo. Entendiendo como juego educativo como “aquellos esquemas o instrumentos que forman parte integral del programa de actividades escolares para proporcionar a los alumnos la práctica en el dominio o en la retención de ciertos hechos o habilidades.”⁷⁶

Los diferentes juegos educativos favorecen los procesos de maduración esenciales para el aprendizaje de las disciplinas escolares como el dominio del esquema corporal y la formación de los esquemas de organización espacio-temporales y el dominio de espacio gráfico; enriquecen y si es necesario corrigen, las formas lingüísticas; desarrollan la coordinación visomotora y la motricidad general, como orientar la lateralidad y afirmarla.

Es necesario que las actividades de los juegos sean ricas y variadas en cuanto que los niños tienen necesidad de gozar de las situaciones y problemas del movimiento en una gran variedad de direcciones.

Estos juegos no constituyen más que una de las muchas formas que puede adoptar el material de los juegos , pero tienen por finalidad principal ofrecer al niño objetos susceptibles de favorecer el desarrollo de ciertas funciones mentales, la iniciación en ciertos conocimientos y también permitir repeticiones frecuentes en relación con la capacidad de retención y comprensión del niño.

Suelen realizarse en las condiciones ordinarias de la vida escolar y familiar; el material que se le proporciona al niño tanto en la escuela como en la casa siempre que sea posible, debe ser un material ligero, poco voluminoso y sencillo; debe ordenarse con facilidad, preferentemente debe ser atractivo por el diseño y los colores elegidos.

Por medio de los juegos educativos se logran diversos objetivos:

⁷⁵ BURNS,M. Susan; Peg Griffin y Catherine E. Snow (comps) “Un buen comienzo. Guía para promover la lectura en la infancia”. 3ª. Ed., México, F.C.E. 2002. Pág.60.

⁷⁶ L. RIVLIN, HARRY. “Enciclopedia de la educación moderna”. Ed. Losada, Buenos Aires, 1956. Pág. 113

En el área cognoscitiva:

- Mantener su atención durante el juego
- Fluidez al hablar ante un grupo
- Desarrollar su sentido de observación
- Estimular su inteligencia
- Ejercitar su memoria
- Lograr un mejor desarrollo de sus sentidos (olfato, gusto, tacto y oído)
- Estimula su creatividad.
- Desarrolla su ingenio

En el área motriz:

- Aprende a coordinar los movimientos de manos y dedos
- Logra la coordinación motriz gruesa

En el área emocional-social:

- Adquiere seguridad en sí mismo y ante un grupo
- Se fomenta el trabajo en equipo

Ahora que tenemos entendido lo que es el juego educativo y los objetivos que se logran, veamos otros aspectos que son indispensables para la enseñanza de la lecto-escritura por medio del juego.

4.2 Formación de los docentes.

Preparar a los docentes para una plena y total reintroducción del juego en la escuela requiere ante todo iniciarlos en una observación cuyo objetivo será comprender más que transformar. Conviene después capacitarlos para abordar el juego como una disciplina en sí. Es indispensable hacer de ellos adultos que sepan jugar.⁷⁷

Para que los docentes puedan reaprender a jugar con sus alumnos, es indispensable habilitarlos primero para realizar una nueva observación del juego infantil; es decir, que la observación es uno de los mejores medios para conocer al niño y así poder transmitirle conocimientos nuevos.

Fomentar la observación sistemática en todos los espacios y momentos escolares, aprovechar las reformas a los sistemas de trabajo, ya sea diarios o semanales, rescatar de los programas todo lo que se ha vertido en relación al juego y los juegos que el niño trae del contexto de la comunidad, son las tareas mínimas que un docente hace para formarse como tal y como un docente que sabe jugar.

⁷⁷ BRUNELLE, J.LEIF. "Formación de los docentes en la verdadera naturaleza del juego" Buenos Aires Edit. Kapelusa, 1978. Pág. 316.

4.3 Horarios y programas.

Incluir al juego dentro de las clases requiere de un profesor realmente preocupado por su clase, es decir, que es indispensable que el docente haya hecho una planeación y no llegar a improvisar frente a los alumnos. “En los últimos años, las aulas de preescolar han sido testigos del cambio del enfoque de instrucción grupal al de aula abierta. Un currículo adecuado para los niños de preescolar es, al parecer, el que permite la interacción entre los niños, la participación activa en lugar de la pasiva, y las oportunidades de intervenir en actividades interesantes y novedosas.”⁷⁸

4.4 La planeación.

La planeación es un proceso y una creación de los miembros de la comunidad escolar que trata de anticipar y orientar la acción mediante la reflexión y evaluación constantes; además permite establecer pautas de control (del tiempo de los recursos, de los procesos...) y posibilita una retroalimentación continua a partir de la reflexión común sobre la práctica.

En el contexto educativo la planificación otorga un nuevo papel a las escuelas y a los profesores que ahí trabajan.

La escuela debe establecer sus propios planteamientos de acuerdo a su contexto, a su historia institucional y a su cultura organizativa.

Así la planeación se convierte en herramienta al servicio de la escuela y de la práctica docente por las siguientes razones⁷⁹:

- Facilita el establecimiento de líneas de acción coherentes y coordinadas para todos los miembros de la comunidad educativa.
- Racionaliza esfuerzos personales e institucionales.
- Favorece la delimitación de esfuerzos y ayuda a la realización profesional y al crecimiento personal de los recursos humanos.
- Permite procesos de evaluación

Pero además contribuye a:

- Evitar la improvisación y la rutina
- Facilita la implicación de todos los miembros de la comunidad educativa.
- Orienta a las personas que se incorporan al centro educativo.
- Configura progresivamente una escuela con personalidad propia.
- Dirige procesos de innovación.

⁷⁸ GILLANDERS, Cristina. “Aprendizaje de la lectura y de la escritura en los años preescolares. Manual del docente”. México, Trillas, 2001.

⁷⁹ Unidad de servicios educativos Iztapalapa, Coordinación Técnica. “Documento de apoyo para el diseño y la elaboración del avance de registro programático”

Pero también es preciso contar con algunas normas y principios organizativos para la enseñanza de los juegos, con el fin de aprovechar este medio, Oscar A. Zapata⁸⁰ nos menciona las siguientes:

- a) Realizar una planificación anual general; evaluando los siguientes aspectos:
 - 1) El grupo de niños con quien se trabajará.
 - 2) Las instalaciones y materiales disponibles.
 - 3) Número de clases en ciclo lectivo
 - 4) Duración de las clases.
- b) Preparar las clases tomando en cuenta:
 - 1) Época del año y condiciones climáticas.
 - 2) Necesidades e intereses de los niños que componen el grupo
 - 3) Que en la selección de juegos activos no haya exclusiones y que posibilite la actividad constante.
 - 4) La enseñanza debe adecuarse al ritmo natural de aprendizaje del grupo; dando la posibilidad de que los niños disfruten de los juegos.
 - 5) Programar en qué momentos se desarrollará el “juego libre”
- c) En el juego en sí tener en cuenta los siguientes puntos:
 - 1) Todo juego tiene un inicio y explicación, luego un desarrollo que va generando una euforia e interés por parte de los niños, con una duración muy elástica- de acuerdo a diversos factores-; y finalmente decadencia del entusiasmo y necesidad de cambio de actividad. El maestro tiene que estar muy atento a que no se caiga en la última etapa y por el contrario, que los niños se queden con el deseo de repetir en otros momentos el juego. Una vieja ley de los juegos dice: “mate al juego antes de que muera”
 - 2) Aprovechar la organización, la distribución del grupo y el uso del material, para la realización de varios juegos o actividades. De esta forma se evitarán pérdidas de tiempo.
 - 3) En el desarrollo secuencial de los juegos en una misma clase, es importante tener en cuenta la dosificación de los esfuerzos; sobre todo, no realizar juegos sofocantes continuados sin la debida recuperación.
 - 4) El maestro debe ubicarse dentro del espacio de trabajo de modo que abarque a todos los niños con la vista, en el lugar más conveniente para controlar la situación, y permanente atento a sus movimientos.

⁸⁰ ZAPATA, Oscar A. “Juego y aprendizaje escolar. Perspectiva Cognoscitiva” Edit. Pax México, 2002. Pag. 50-53.

- 5) Debe estimular a todos los alumnos, pero fundamentalmente a los más tímidos, a los que se inhiben, a los menos diestros y a los perdedores.
- 6) Tratar de eliminar al máximo la espera de turnos o el momento de intervenir activamente en los juegos.
- 7) Preparar el material necesario con anticipación para que no haya interrupciones y la clase tenga agilidad.
- 8) Mostrar prácticamente lo que se quiere enseñar y dar explicaciones atractivas y sintéticas. No valerse siempre de los mismos alumnos para las demostraciones prácticas.
- 9) Aclarar antes de comenzar el juego cuáles serán las normas o reglas a seguir, y no permitir que sean transgredidas.
- 10) Al final de la clase es conveniente introducir juegos calmantes que predispongan a los niños para las tareas que realizarán después en el aula.

Todas estas ventajas, llevan a la reflexión sobre la necesidad de que los planteles educativos concreten sus propuestas, evitando actuaciones intuitivas, provisionales y con un alto grado de incertidumbre.

Lo ideal sería que los maestros elaboren una planeación anual, esto es, tener un proyecto de lo que se realizará a lo largo del ciclo escolar, como lo señala Cristina Gillanders⁸¹, un proyecto donde se incluyan actividades relacionadas con dicho proyecto y que no solo abarque, en este caso la lecto-escritura, sino que también se puedan abarcar temas de otras asignaturas.

Lo que esta autora nos propone es un proyecto donde “el maestro dispone el ambiente para que los niños participen en actividades de juego dramático relacionados con la lecto-escritura...al mismo tiempo, propone actividades que le ayudarán a los niños a cobrar conciencia de los principios que gobiernan al lenguaje escrito”⁸².

4.5 El diseño del escenario.

El maestro propicia la atmósfera ideal para motivar a los alumnos a participar, de esta forma coloca anuncios o dibujos que simulan el ambiente en el que están trabajando, ya sea un supermercado o la playa etc.

“Al diseñar el ambiente físico del salón de clases, el maestro funge como director de escena. Dispone el ambiente para enfatizar los aspectos

⁸¹ GILLANDERS, C. op.cit.pág. 80

⁸² Ibidem.

importantes del aprendizaje. En resumen: el ambiente físico del salón debe promover y darle realce al aprendizaje de la lectura y la escritura”⁸³

Es importante que el salón de clases sea dividido en áreas por ejemplo: biblioteca, cocina, cuidado personal, etc. y estas sean identificadas con carteles que deberán estar a la altura de los niños.

Tres son los aspectos que caracterizan a todos los ambientes que estimulan el aprendizaje de la lecto-escritura:⁸⁴

- 1.- El ambiente físico le otorga una función a la lectura y a la escritura.
- 2.- El ambiente físico estimula el interés del niño por la lectura y la escritura.
- 3.- La existencia de material adecuado en todas las áreas del salón promueve el uso espontáneo de la lectura y la escritura.

Así con base en los trabajos de esta autora, a continuación presento un ejemplo para un grupo de alumnos de preescolar (de 4 a 5 años) quienes serán introducidos a la lecto-escritura por medio del juego:

4.6 “De vacaciones en el salón de clases”

Al iniciar el ciclo escolar, es necesario que el docente exponga a los padres su plan de trabajo, pues su apoyo para llevar a cabo éste, es indispensable ya que se requiere de mucho material como papel, pinturas, apoyo en la elaboración del material etc.

Lo ideal es que todas las actividades llevadas a cabo, sean relacionadas con el proyecto, así los alumnos al entrar al salón se sentirán en un ambiente diferente y motivante durante todo el ciclo escolar.

Diseño del escenario.

Aquí es importante que los alumnos formen parte de este diseño, puesto que durante todo el ciclo escolar trabajarán en este ambiente. Así el docente motivará a los niños para que elaboren los carteles y paisajes que ambientarán los espacios.

El salón puede estar dividido en áreas, las cuales serán identificadas con un cartel elaborado por los alumnos, estas son:

⁸³ Ibidem. Pág. 81.

⁸⁴ LOUGHLIN y MARTIN, 1987; NEUMAN y ROSKOS, 1990. Citados en Gillanders, C. “Aprendizaje de la lectura y de la escritura en los años preescolares.”Pág. 81

- Biblioteca: la cual debe contar con revistas o libros de zonas turísticas, además todo el material debe estar en mesas o estantes a la altura de los niños para que ellos puedan tener libre acceso a los libros, anteponiendo reglas como la de volver a acomodar los libros que hayan utilizado, no maltratarlos ni rayarlos.
- Área de juegos de mesa: Los materiales empleados en esta zona deberán ser elaboradas por los alumnos, estos pueden ser: memoramas de zonas turísticas, loterías de artículos que utilizamos cuando salimos de vacaciones, etc.
- Representación dramática: Quizá esta sea el área que más les agrade a los niños y es que dentro del salón de clases podremos andar en la playa, en el aeropuerto o quizá estemos de compras en un centro comercial mientras vacationamos o en un restaurante donde es necesario elaborar listas de compras o elaborar menús motivando así a los chicos a interactuar con la lecto-escritura

Las actividades propuestas son encaminadas a desarrollar habilidades en el alumno para la adquisición de la lecto-escritura; pero pueden haber variaciones en los juegos y dirigirlos a otras asignaturas.

Cabe mencionar que “en la educación preescolar no se trata de que las educadoras tengan la responsabilidad de enseñar a leer y a escribir a sus alumnos de manera convencional; por ello no se sugiere un trabajo basado en ningún método para enseñar a leer y escribir. *Se trata de que la educación preescolar constituya un espacio en el que los niños tengan numerosas y variadas oportunidades de familiarizarse con diversos materiales impresos, para que comprendan algunas de las características y funciones del lenguaje escrito. Aunque es posible que, algunos niños empiecen a leer, lo cual representa un logro importante, ello no significa que éste debe ser exigencia para todos en esta etapa de su escolaridad*”.⁸⁵

Entendido lo anterior, presento un ejemplo de cómo se puede incluir al juego en una planeación semanal de un grupo de preescolar para la adquisición de la lecto-escritura.

⁸⁵ “Programa de Educación Preescolar 2004” SEP, México, 2004, Pág. 61.

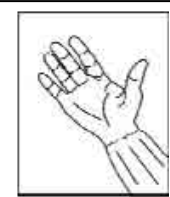
Asignatura: Español

Duración: Una hora diaria

Objetivo Particular: El alumno identificará y escribirá las vocales y las consonantes m y s.

Sesión	Objetivo	Tema	Actividades	Recursos didácticos	Evaluación	Tiempo
1	El alumno reafirmará el conocimiento de las vocales.	“Las vocales” *Presentación de tarjetas	-Se les presentan a los alumnos tarjetas con dibujos que inician con alguna vocal, las cuales deberán ser identificadas y mencionadas.	-Tarjetas con dibujos. (Ver anexos “Sesión 1”)		10’
		*Vocales en la arena.	-En la zona de juego dramático, se contará con recipientes con arena donde serán trazadas las vocales con los dedos.	-Recipientes con arena		20’
		*Pescando vocales	-Se les proporciona a los alumnos una red y un recipiente con diversas letras de fomi, incluidas las cinco vocales, las cuales deberán ser pescadas.	-Palito con red -Recipiente con vocales, con o sin agua.		20’
		*Evaluación		-Hojas con dibujos impresos.(Ver anexos evaluación. 1)	-Se les proporciona hojas con dibujos que inician con las cinco vocales, en la cual pegarán las vocales pescadas.	10’

Sesión	Objetivo	Tema	Actividades	Recursos didácticos	Evaluación	Tiempo
2	-El alumno identificará el sonido y la grafía de la letra m.	<p>“Consonante Mm”</p> <p>*El Cuento con dibujos”</p>	<p>-Se les lee a los alumnos un cuento donde se sustituyen las palabras que inician con m por un dibujo. Ellos pueden mencionar palabras e ir variando el cuento.</p>	<p>-Un cuento -Tarjetas con dibujos. (Ver anexos “Sesión 2”</p>		20’
		*Encolados (Collage)	-Recortar diversos objetos los cuales empiecen con m y pegarlos en una cartulina a modo de crear un collage.	-Revistas -Tijeras -Pegamento -Cartulina		30’
		*Evaluación		-Lista de palabras (Ver anexos evaluación. 2) -Tijeras -Pegamento -Cuaderno	-Se le proporciona al alumno un listado de palabras del cual recortará y pegará en su cuaderno las que inicien con m.	10’

Sesión	Objetivo	Tema	Actividades	Recursos didácticos	Evaluación	Tiempo
3	-El alumno tendrá la habilidad de reconocer el sonido y la grafía de la letra m	<p>“Reafirmando la m”</p> <p>*Comprando palabras”</p> <p>*Apareo de palabras”</p> <p>*Evaluación</p>	<p>-Es un juego donde el pequeño canjea fichas por el complemento de silabas, puede consultar, en forma de ofertas de la tienda, la lista de palabras. Ejemplo:</p> <p>Ma nzana</p> <p>-Se les proporciona a los alumnos tarjetas dobles, en una dibujo y en la otra palabras con m, el deberá formar parejas</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;">Mano</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;">  </div> </div>	<p>-Fichas de plástico (monedas) -tarjetas y lista de ofertas. (Ver anexos. Sesión 3)</p> <p>-Tarjetas dobles (Ver anexos sesión 3)</p> <p>-Hoja con palabras (Ver anexos evaluación. 3).</p>	<p>-En una hoja con diversas palabras, solo repasará con colores las que inician con m.</p>	<p>30’</p> <p>20’</p> <p>10’</p>

Sesión	Objetivo	Tema	Actividades	Recursos didácticos	Evaluación	Tiempo
4	-El alumno reconocerá el sonido y la grafía de la letra s	<p>“Letra S-s”</p> <p>*Carta para mamá</p>	<p>Los alumnos completarán una carta para mamá con tarjetas de palabras. (Ver anexos “sesión 4”)</p>	<p>-carta -Tarjetas complementarias -pegamento.</p>		25’
		<p>La ruleta de la m y s</p>	<p>Se gira la ruleta que contiene las sílabas ma, me, mi, mo, mu, sa, se, si, so, su; los alumnos mencionaran palabras con las sílabas señaladas.</p>	<p>-Ruleta de sílabas</p>		25’
		<p>*Evaluación</p>		<p>-hoja de correspondencia de columnas</p>	<p>-El alumno hará la correspondencia de columnas de dibujos y palabras que inicien con s. (Ver anexos evaluación 4)</p>	10’

Sesión	Objetivo	Tema	Actividades	Recursos didácticos	Evaluación	Tiempo
5	El alumno reafirmará el sonido y la grafía de la letra s	“Reafirmando la S”				
		*Tripas de gato	-Se le proporciona a los alumnos hojas con diversas palabras donde se resaltan las sílabas sa, se, si, so, su, ellos deberán unir las que inician con la misma sílaba sin pisar otras líneas hechas.(Ver anexos “sesión5”	-Hojas con palabras -colores		15’
		*Buscando el tesoro	-El alumno debe buscar objetos, previamente escondidos, que inician con s; por ejemplo: Sombrilla, sombrero, etc.	-Diversos objetos: Sombrilla, sombrero, sandalia, silla, etc.		25’
		*Evaluación		-Tarjetas con verbos (Ver anexos evaluación .5)	-Los alumnos identificarán las acciones que se están llevando a cabo en tarjetas, las actuará y los demás las escribirán.	20’

Las actividades y los tiempos pueden variar dependiendo de la cantidad de alumnos y de la capacidad del docente para motivar a sus alumnos a participar en todas las actividades.

Para culminar con el capítulo reuní otras actividades de las cuales se pueden valer los encargados de la educación para elaborar sus planeaciones sin olvidarse que para lograr un conocimiento significativo es de gran apoyo incluir al juego.

4.8 Actividades para la prelectura.

Autores como Allen,⁸⁶ han demostrado que el aprestamiento para la lectura y el éxito consecuente en la etapa inicial son marcadamente mejorados por un programa preparatorio de la prelectura.

El aprestamiento para la lectura se desarrolla mejor en un salón de clases que posea gran variedad de estimulación para el lenguaje oral y escrito, proporcione experiencias informativas que estimulen a los niños a escuchar, mirar y describir, y les permita expresar sus sentimientos y sus pensamientos a través de diversas modalidades comunicativas.

Por lo descrito anteriormente, a continuación presento una serie de actividades⁸⁷ que desarrollan diversas habilidades básicas para la prelectura:

RECEPCIÓN AUDITIVA: Es la habilidad para responder a los estímulos auditivos y para comprender la información que el maestro presenta verbalmente.

☺Meta: Conocer las partes del cuerpo
Objetivo: El alumno seguirá instrucciones con música y reconocerá las partes del cuerpo.

Método: Enseñar la siguiente canción con la música de “Lindo pescadito”. El niño toca las partes del cuerpo según las va mencionando:

Estos son mis ojos, mi boca y nariz,
Estas mis orejas y estos mis deditos.
Estos son mis brazos, y éstas son mis manos

⁸⁶ALLIENDE G., FELIPE Y CONDEMARIN G., MABEL. “La lectura: teoría, evaluación y desarrollo” Editorial Andrés Bello, Chile, 1993. Pág. 57.

⁸⁷ADKINS, PATRICIA. “Actividades. Para desarrollar habilidades de aprendizaje” Instituto Interamericano de Estudios Psicológicos y Sociales. 1972.

Estas son mis manos y éstas mis muñecas.
Estas son mis piernas y éste mi tobillo
Estas mis rodillas y éstos son mis pies.
Estas son mis cejas y éstas son mis pestañas
Estas son mis mejillas y éstos mis dientes.
Esta es mi cintura y ésta es mi espalda
Estas mis caderas y mis pantorrillas.
Todo esto es mi cuerpo y ésta es mi cabeza.
Ahora nuevamente la canción empieza.

- ☺Meta: El niño podrá seguir instrucciones que contengan los conceptos de derecha e izquierda.
- Objetivo: Comprenderá los conceptos de “derecha” e “izquierda”, siguiendo instrucciones verbales.
- Método: Mientras se dice “Simón dice”, todos los niños se paran en la misma dirección. El maestro es “Simón” y da las instrucciones verbales:
Simón dice: “Levanta la mano derecha”
Simón dice: “Salta en el pie izquierdo”
Simón dice: “Deslízate hacia la izquierda”, etc.

- ☺Meta: Identificar los sonidos
- Objetivo: Los niños escucharán sonidos y los identificarán
- Método: El maestro dice: cierran los ojos. ¿Pueden escuchar y decirme lo que estoy haciendo?
El maestro hace los siguientes sonidos:
Aplauda
Golpea ligeramente con el pie
Rompe papel
Silba
Suena monedas
Cierra la puerta
Mueve la silla
Hace ruido con las llaves
Raya en el pizarrón, etc.

☺Meta: Seguir instrucciones
Objetivo: El niño comprenderá instrucciones verbales.
Método: El maestro dice:
Aplauda y da una vuelta.
Corre hacia la puerta y regresa saltando.
Toca dos veces en la puerta y regresa saltando.
Mira por la ventana y aplauda dos veces.
Siéntate en mi silla y cruza la pierna.
Salta dos veces y siéntate en el piso.
Cierra la puerta y mira por la ventana.
Toma un libro y colócalo en la mesa, etc.

☺Meta: Escuchar y dar respuestas sencillas.
Objetivo: El niño comprenderá y responderá “si” o “no” a lo que se le dice.

Método: El maestro dice:
- Es divertido ir al zoológico.
- La nieve es fría.
- El limón es dulce.
- El lodo o la basura son buenos para comerse.
- El azúcar es ácida.
- El árbol es verde, etc.

Objetivo: El niño comprenderá lo que se le dice.

Método:
- Un perro tiene alas.
- Un gato tiene dos patas.
- Una vaca tiene cola.
- Una casa tiene ventanas.
- Una bicicleta tiene ventanas, etc.

☺Meta: Estimular la recepción auditiva con preguntas que requieran “Si” o “No” como respuesta.

Objetivo: El niño escuchará una historieta y contestará las preguntas.

Método: El Maestro cuenta una historia.
“Esta es la historia de un niño pequeño que fue a la playa con sus papás. El llevaba un traje de baño de color azul y una gorra amarilla. Todo el día jugó en la arena

construyendo castillos, el niño se la pasó muy bien.”

El maestro pregunta:

-¿El niño es grande?

-¿Lleva traje de baño?

-¿Fue a la playa con sus tíos?

-¿Nadó en el mar todo el día?

-etc.

RECEPCIÓN VISUAL: Es la habilidad para entender o interpretar lo que se ve. Implica el material que se presenta visualmente.

☺Meta: El niño discriminará colores.

Objetivo: El niño demostrará su comprensión de los colores: rojo, azul, amarillo, verde, etc.

Método: Se requiere de globos o juguetes de colores.
El docente da la instrucción: Coloca en la mesa todos los globos de color amarillo. Ahora todos los de color rojo, etc.

☺Meta: Reconocer estímulos visuales.

Objetivo: El niño clasificará materiales.

Método: El maestro proporciona por lo menos 6 tipos distintos de pastas para sopas: coditos, almejititas, moñitos, etc. Se requiere que el niño separe los diversos tipos en sus correspondientes grupos.

☺Meta: Identificar lo que es grande o lo que es pequeño.

Objetivo: El niño responderá correctamente al estímulo visual contestando “Si” o “No”

Método: El maestro muestra un dibujo y pregunta:

¿Esto es grande o pequeño?

Ejemplos:

Edificios altos

Hormigas

Aviones

Un gatito

Un árbol grande

Una flor pequeña

Un bebé
Un elefante

- ☺Meta: Mejorará la habilidad de recepción visual.
Objetivo: El niño clasificará por categorías diversos grabados.
Método: El maestro proporcionará una caja con diversos dibujos. Las categorías incluirán animales, frutas y personas.
El niño separará en su categoría correspondiente lo siguiente, por ejemplo: perro, gato, caballo, león, tigre, etc. manzana, pera, guayaba, piña, etc., bombero, señor, bebé, enfermera, etc.

ASOCIACIÓN AUDITIVA: es la habilidad para manipular ideas o para transferir ideas que se reciben a través del canal auditivo.

- ☺Meta: Mejorar el proceso de asociación auditiva.
Objetivo: El niño clasificará olores como agradables o desagradables
Método: Se dice una palabra que haga recordar un olor definido. Se pide a los niños que digan si el olor es agradable o desagradable. Usar palabras como las siguientes:
- cebollas
 - chocolate
 - pan horneándose
 - basura
 - flores
 - gasolina
 - perfume
 - pintura
 - fresas, etc.

- ☺Meta: Mejorar la asociación de conceptos presentados oralmente.
Objetivo: Asociar objetos que se lleven a un día de campo.
Método: El maestro dice: Voy a un día de campo. ¿Cuántas cosas piensan que puedo llevar?
El niño nombrará al menos 5 objetos que se llevan a un día de campo.

☺Meta: Ejercitarse en el manejo de ideas paralelas.
 Objetivo: Asociar objetos que hacen pareja por algún motivo
 Método: El maestro dice un color y el niño inmediatamente nombra un objeto de ese mismo color.

- rojo...(manzana)
- verde...(pasto)
- Amarillo...(sol)

Variación: Nombre de días festivos.

- Santa Claus...(Navidad)
- Esqueletos...(Día de muertos)

Nombrar palabras opuestas.

- Arriba...(abajo)
- Gordo...(flaco)
- Caliente...(frío)

☺Meta: Mejorar la habilidad para asociar opuestos
 Objetivo: El niño expresará verbalmente las diferencias entre objetos, animales o cosas.
 Método: El maestro lee la primera oración y el niño completa la segunda diciendo lo contrario:

- El hielo es a frío; como fuego es a...(caliente)
- El azúcar es a dulce; como limón es a...(agrio)
- El sol es a día, como la luna es a...(noche)

ASOCIACIÓN VISUAL: Es la habilidad para establecer relaciones entre los estímulos que se reciben visualmente.

☺Meta: Mejorar la habilidad del niño para reconocer semejanzas y diferencias.
 Objetivo: El niño demostrará su habilidad para reproducir diseños de color usando cuentas.
 Método: Se le da al niño una caja con cuentas, un cordón y patrones de dibujos para reproducir. El maestro demuestra y explica el proceso de enhebrar las cuentas como lo muestran los dibujos. Después el niño trabaja solo, extendiendo el dibujo hasta que todas las cuentas se hayan usado.
 Esto estimula el poder de razonamiento y deducción, ya que los niños tienen que reconocer los patrones y se dan cuenta

de que hay un patrón establecido que se puede continuar hasta que todas las cuentas se ensarten.

☺Meta: Desarrollar la asociación visual.
Objetivo: El niño discriminará las siguientes figuras: triángulo, cuadrado, círculo y rectángulo.
Método: El maestro proporciona una hoja con un triángulo rojo, un cuadrado azul, un círculo anaranjado y un rectángulo verde. Debajo de la hoja están triángulos, cuadrados, círculos y rectángulos. El niño ilumina todos los triángulos de rojo, los cuadrados de azul, etc.

☺Meta: Reafirmar los conceptos visuales por medio de asociaciones.
Objetivo: El niño descubrirá partes faltantes o sobrantes de los objetos.
Método: El maestro presenta dibujos en los que falta algo. El niño estudiará el dibujo y decidirá que es lo que falta. Ejemplo:

- Una silla con tres patas
- Un automóvil sin llantas
- Un gato sin cola
- Una mujer sin nariz.

☺Meta: Ordenar secuencias
Objetivo: El niño colocará grabados en la secuencia adecuada.
Método: El maestro cuenta un cuento y coloca grabados en una secuencia mientras hace la narración.
Materiales: Tarjetas con grabados o dibujos sobre un cuento. Posteriormente el alumno cuenta el cuento mientras coloca los dibujos en la secuencia adecuada.

☺Meta: Desarrollar conceptos de semejanzas y diferencias.
Objetivo: Discriminar las cualidades de “igual” y “diferente” de objetos comunes.
Método: -El maestro muestra un vaso y una taza y pregunta en qué se parecen.
Los dos se usan para beber. ¿En que son diferentes? La taza tiene asa y el vaso no.

-El maestro muestra un lápiz y un gis y pregunta en qué se parecen.

Los dos se usan para escribir. ¿En qué son diferentes? El lápiz es para escribir en papel; el gis es para escribir en el pizarrón.

-etc.

EXPRESIÓN VERBAL: Es la habilidad para expresar o para generar ideas que se expresan verbalmente. El lenguaje aprendido de memoria no es expresión verbal; para que lo sea, el niño debe manipular ideas.

- ☺Meta: Ayudar al niño a desarrollar habilidades expresivas.
Objetivo: El niño usará palabras descriptivas.
Método: Jugar el juego de “Ojos Perspicaces”
Se prepara un grupo de dibujos o grabados de revistas, se levanta uno y se pide al niño que diga lo que ve.
Ejemplo: “Veo un automóvil”. Cualquier otro niño puede desafiar la descripción si es capaz de mejorarla, por ejemplo: “Veo un automóvil azul “. Todavía se puede hacer otro desafío como –“Veo un automóvil azul brillante lleno de personas felices”. Cuando los niños estén satisfechos con la descripción, se pasa a otro dibujo.
- ☺Meta: Alentar al niño a verbalizar ideas y generar lenguaje.
Objetivo: El niño dominará el lenguaje descriptivo.
Método: El maestro pedirá al niño que describa, ante sus compañeros, a su hermana o hermano, compañero, incluyendo su nombre y su edad, color de cabello y de ojos, etc. Debe agregar si juega con éste y si lo hace, a qué le gusta jugar con él. El maestro y los compañeros de clase escucharán y harán preguntas apropiadas.
- ☺Meta: Alentar la expresión verbal.
Objetivo: Mejorar la habilidad del niño para usar términos descriptivos.
Método: El maestro proporciona una variedad de dibujos de animales

u objetos que hagan sonidos. Presenta uno de éstos –un gato- y pide a los niños que imiten el sonido que hace este animal. El maestro ayuda a los niños a desarrollar un vocabulario con palabras tales como ronronear, maullar, al describir los sonidos diversos que hace un gato. Cuando se hayan descrito algunas tarjetas se colocan en una hilera y se pide al niño que señale al animal que ronronea, al que ladra, etc.

☺Meta: Alentar la expresión de las ideas.
Objetivo: El niño expresará sus ideas originales.
Método: El maestro lee una historia sencilla y omite el final, dejando la historieta con un problema sin resolver. El maestro da oportunidad a algunos niños a que den una solución al problema. Después de la discusión, el maestro termina la historieta y les pregunta a los niños cuál final les gustó más.

☺Meta: Alentar la expresión de ideas.
Objetivo: Al niño se le presenta una situación imaginaria para que exprese lo que él haría.
Método: El maestro dice: ¿Qué harías si tuvieras un ojo en la parte de atrás de tu cabeza?
Qué harías si tuvieras: 3 pies; 4 manos; 2 bocas; 2 cabezas.

<p>EXPRESIÓN MANUAL: Es la habilidad para expresar las ideas manualmente o a través del movimiento. La expresión manual no es simplemente una actividad de coordinación física sino una actividad expresiva.</p>

☺Meta: Ayuda al niño a expresar ideas a través del movimiento.
Objetivo: El niño hará mímica de actividades conocidas.
Método: Un niño a la vez hace la mímica de una actividad conocida:

- lavarse el cabello
- saltar la cuerda
- lavarse los dientes
- comer
- vestirse

- botar una pelota
- etc.

☺Meta: Ayudar al niño a expresar sus ideas a través del movimiento.
 Objetivo: El niño demostrará cómo se comportan ciertas personas.
 Método: El maestro pide al niño que actúe como:

- un maestro
- un director
- un salvavidas
- un empleado de un autoservicio
- un mesero
- etc.

☺Meta: Expresarse a través de movimientos.
 Objetivo: El niño demostrará los movimientos del cuerpo de un animal.
 Método: El maestro usa música y pide a los niños que imiten a varios animales.
 El maestro dice:

- salten como conejos
- brinquen como un canguro
- vuelen como un pájaro
- galopen como un caballo
- salten como una rana
- caminen como un pato
- etc.

Estos ejercicios no solo ayudan a la prelectura también de alguna manera favorecen a los niños a que se vayan relacionando entre sus compañeros y pierdan el miedo a expresarse frente al grupo.

4.9 Juegos con el nombre propio

Continuando con otras actividades, relacionadas con la lecto-escritura, Emilia Ferreiro y Teberosky han señalado la importancia de la escritura del nombre propio el cual cumple una función esencial en el aprendizaje de la lecto-escritura. “El nombre propio representa para la mayoría de los niños la primer

forma de escritura significativa. La importancia del nombre radica en que, a partir de él, el niño aprende importantes conceptos del lenguaje.”⁸⁸

Aquí expongo algunos juegos utilizando el nombre propio del niño.

☺Juego: Sopa de alumnos

Objetivo: Identificar del nombre propio

Método: Una vez elaborados todos los nombres de los alumnos en cartulinas del mismo tamaño, el docente coloca todos los nombres de los niños en el centro del salón, a la cuenta de tres o al parar la música ellos buscarán su nombre entre todas las cartulinas.

Habilidad: Recepción visual

☺Juego: 30 segundos (puede variar el tiempo dependiendo la edad del niño)

Objetivo: Estimular la capacidad mental y verbal

Método: En un recipiente se colocan todas las iniciales de los nombres de los niños, el docente al azar irá sacando las letras, cuando menciona que letra es, el niño al escuchar su inicial tendrá 30 seg. Para decir todas las palabras que se le ocurran que inicien con la misma letra, mientras sus demás compañeros van haciendo el conteo. No puede repetirlas.

Habilidad: Expresión verbal

Las variaciones de los juegos utilizando el nombre dependerán del docente y de su capacidad para inventar juegos.

4.10 Juegos de lecto-escritura

Algunos de los juegos presentados a continuación forman parte del libro de Cristina Guilanders⁸⁹:

⁸⁸ GUILLANDERS, C. Op. Cit. Pág. 96

⁸⁹ GUILLANDERS, C. Op. Cit. Pág 90-94.

1.- Correspondencia letra-sonido:

a) Formación de parejas.

Materiales: dos conjuntos de tarjetas, uno de ellos con letras y el otro con dibujos que comiencen con diferentes sonidos del alfabeto.

Los jugadores deben aparear la tarjeta con dibujo con la tarjeta que tiene la letra.

El alumno que logre aparear mayor número de tarjetas gana el juego.

b) La estrella de la fortuna.

Materiales: una rueda de cartulina con todas las letras.

En cada turno el jugador le da una vuelta a la rueda buscando una letra.

Luego, el jugador debe decir una palabra que empiece con esa letra.

2.- Apareo de sonido con palabra:

a) ¿Qué palabra tiene este sonido?

Materiales: Ninguno.

El maestro escribe en el pizarrón por ejemplo la palabra “sopa”. Luego lee la palabra lentamente, enfatizando la vocal “o”. Pide entonces a los niños que determinen qué palabras, de las que dirá a continuación, tienen ese sonido: ropa, papa, rosa, mesa, cosa, loca, sol, luna.

3.- Apareo de palabra con palabra:

a) Dibujos y palabras.

Materiales: dibujos o recortes de revistas que representan animales y personas.

El maestro coloca el dibujo clave en la parte superior del pizarrón y varios dibujos más en la parte inferior. Luego le dice a los niños: “Vamos a nombrar los dibujos que tenemos aquí abajo. Si alguno empieza igual que (dibujo clave), entonces lo pondremos en la misma línea que el (dibujo clave).”

b) En la barca llevo un cargamento de...

Material: ninguno.

Se pide a los niños que se sienten formando un círculo. El maestro selecciona un sonido específico. Luego comienza el juego diciendo: “En la barca llevo una carga de...(por ejemplo tomates)”. El niño que se encuentra sentado a un lado del maestro debe continuar buscando una palabra que comience por el mismo sonido designado por el docente.

Siguiendo el ejemplo anterior: “En la barca llevo un cargamento de Tazas”

Se prosigue con los demás niños del círculo hasta que cada quien haya tenido su turno.

c) Dominó.

Material: Tarjetas similares a las del dominó, divididas por la mitad y con un dibujo de un objeto a cada lado.

Seguir el mismo procedimiento del juego de dominó. Se reparten las tarjetas equitativamente entre los jugadores. El docente coloca la primer tarjeta. Otra tarjeta puede colocarse en la mesa si el objeto representado en el dibujo comienza con el mismo sonido que el dibujo de la tarjeta. Por ejemplo: un niño colocó una tarjeta con los dibujos manzana-sol, el siguiente puede colocar, después del dibujo de sol, una tarjeta silla luna.

d) Encolados (collages):

Materiales: revistas para recortar.

El maestro les pide a los niños que recorten de revistas (en la clase o en casa), objetos que comiencen con determinada letra o sonido. Luego se pegan los objetos en una cartulina para formar un collage.

4.- Reconocimiento de rima:

a) ¿Qué palabras no riman?

Materiales: Una lista de palabras que riman.

El maestro lee una serie de palabras que riman y otra en la que no riman. Los niños deben indicar con una palmada la palabra que no rima.

Ejemplo:

- tapa, mapa, papa, pato, capa.
- Canción, mansión, palo, decisión, asunción.
- Ojo, cojo, piojo, rojo, dijo.

b) Rimas y poemas.

Materiales: rimas y poemas infantiles; papel y lápices.

Los niños pueden elaborar libros con rimas y poemas conocidos e ilustrarlos. El maestro puede escoger los favoritos y trabajar con los niños para crear nuevas versiones.

5.- Segmentación fonética:

a) División de palabras.

Materiales: ninguno.

El maestro le pide a los niños que identifiquen los sonidos de una palabra.

Según sea el nivel de los niños, el maestro puede pedirles que identifiquen fonemas (letras) o sílabas, o con niños más pequeños, los sonidos de la casa.

b) Crucigramas.

Materiales: elaborar crucigramas con palabras y dibujos.

Esta actividad se recomienda para niños que inician en el reconocimiento de los fonemas de una palabra. Los jugadores deben completar el crucigrama de acuerdo con el nombre de los dibujos.

6.- Contemos fonemas:

a) Contemos cuantos sonidos hay.

Materiales: ninguno.

El maestro dice una palabra y los niños deben indicar el número de fonemas que hay en ella, sea por medio de una expresión verbal o dando palmadas.

7.- Unión de fonemas:

a) Adivina qué palabra es.

Materiales: ninguno.

El maestro les dice a los niños, por ejemplo: “Voy a deletrear muy despacio el nombre de un animal. Ustedes tienen que adivinar el nombre del animal”

8.- Eliminación de fonemas.

a) ¿Cómo se dice _____ sin _____?

Materiales: ninguno.

El maestro dice, por ejemplo: “Di la palabra perro. Ahora dilo sin la P”

9.- Eliminación del fonema eliminado:

a) ¿Cuál le falta?

Materiales: ninguno.

El maestro dice por ejemplo: “Di sapo. Ahora di apo. ¿Qué letra le falta?”

☺Juego: Bingo de vocales

Objetivo: El alumno identificará vocales y las escribirá

Método: El alumno anotará las vocales en forma salteada o en orden según lo quiera.

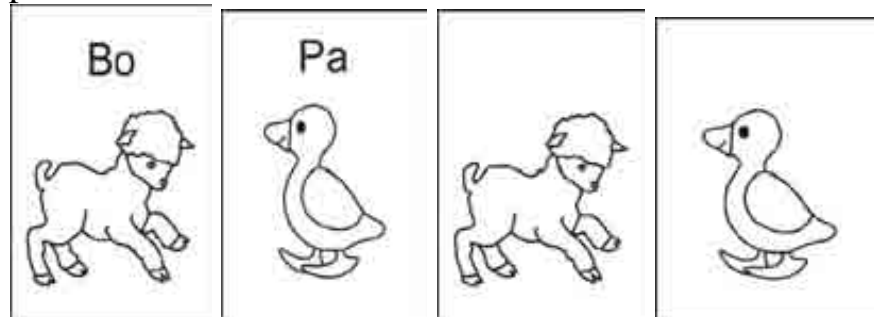
El maestro las irá mencionando en el orden que guste, el niño que logre tener el orden indicado gritará “Bingo”, será el que gane y pase a tomar el lugar del maestro.

☺Juego: Lotería de sílabas

Los alumnos elaborarán (en casa o en clase) 10 tarjetas de 12 x 15 cm. Divididas en cuadros de 3cm. Con todas las sílabas.

So	Ga	Me
Pa	Na	Lu
Fo	Ca	Pe
Ti	Do	Bo
Ye	Que	zi

Por otro lado el docente elabora tarjetas con ilustraciones y puede o no llevar la sílaba inicial.



Objetivo: El alumno identificará las sílabas.

Método: El maestro va mencionando y mostrando sus tarjetas al tiempo que los niños las identifican y colocan semillas para indicar que ya han sido mencionadas. Cuando han terminado con todas gritan “lotería”

- ☺Juego: Letra fija.
- Objetivo: El niño relacionará la letra que escuche con los objetos que vea.
- Método: El maestro pondrá a la vista diversos objetos o imágenes que inicien con las letras que están trabajando, por ejemplo: coloca un paraguas en el escritorio, una pelota en una silla, un pez en la pared, pega una imagen de una playa, palmera etc. Hecho esto menciona: “Señalen objetos con la letra p”.
- ☺Juego: ¿Qué hay en _____?
- Objetivo: El niño mencionará (y si le es posible escribirá), todos los objetos que pueda en 30 seg. Ó 1 min.
- Método: El maestro menciona, por ejemplo: ¿qué hay en una playa?
Los niños mencionarán todos los objetos que puedan:
- agua
 - sombrilla
 - peces
 - pelotas
 - toallas
 - bikinis etc.

Es muy importante que en los juegos participen todos los alumnos y motivar aquellos que son tímidos o que no han ganado. Como ya lo mencioné anteriormente, identificar el momento en que el juego empieza a decaer y pasar a otra actividad.

Lo importante es que el docente se comprometa a elaborar una planeación para no improvisar en clase y principalmente considere la gran importancia que tiene el juego dentro del aula y lo irremplazable que es la vida de los niños.

CONCLUSIONES

Cuando inicié este trabajo, el tema central siempre fue el juego, quería hablar de lo relevante que es el juego dentro del aula, de la gran diferencia que existe entre jugar y el “ponte a estudiar”. Sin embargo tuve que poner límites a mi campo de estudio, por ello es que me centré en un gran obstáculo con el que se encuentran los alumnos que inician la vida escolar; esto es, la adquisición de la lecto-escritura. Un obstáculo que de no pasarlo puede convertirse en un fracaso escolar y es que saber leer y escribir es la base para cualquier forma de vida por ser el modo de interactuar con el mundo.

Durante largo tiempo ha existido la polémica acerca del momento en que un niño debe ser introducido a la lecto-escritura, y quizá esta cuestión continúe por más años; lo cierto es que cuando a un niño se le empieza a estimular desde pequeño y crece rodeado de un ambiente lector, este forma parte de su vida, el cual asimila y acomoda de forma natural y esto es precisamente la base de la teoría de Piaget la cual dice que el niño va construyendo su pensamiento y estructurando progresivamente su conocimiento a través de la asimilación de factores que rodean al infante, así a través del juego asimila y acomoda información.

Muchos nos hemos interesado en el tema al coincidir que el juego es una gran herramienta de la cual nos podemos valer para psicoanalizarlos, para enseñarles, para conocerlos y para muchas otras actividades.

Por supuesto en la escuela no se puede prescindir de este medio, sin embargo aún en este siglo, habiendo tantas investigaciones acerca de los beneficios del

juego, aún existen profesores que continúan con clases tradicionalistas creando alumnos pasivos, aunado a una problemática que ya es muy clara: el hecho de la necesidad de que los dos padres trabajen y dejen a los niños, muchas veces solos, ellos se ven obligados a dedicarse a ver tele o jugar con la computadora o los videojuegos, dejando de lado los libros y como consecuencia cada día hay menos lectores. Y es que quizá esos padres nunca sintieron el amor por la lectura al ser parte de esas clases aburridas de repetir y repetir planas de letras que nunca las vivieron; así por ejemplo que niño, aun sin saber leer, va a olvidar las letras de aquel envase del que bebió un rico y frío líquido negro llamado Coca cola.

De esta manera las personas que estamos involucrados en la educación no importa en qué nivel se trabaje: niños, adolescentes o adultos, tenemos el compromiso de hacer amena y agradable la enseñanza, me atrevo a afirmar que no existe persona alguna a la que no le guste jugar y si este juego le deja un conocimiento, es algo que quizá nunca olvide.

La lecto-escritura es un tema que se trabaja (en las escuelas oficiales) hasta la primaria, sin embargo como lo he citado en el capítulo 4, en preescolar mientras más tengan contacto con material impreso, es más probable que inicien una lecto-escritura temprana y si ésta es introducida en forma agradable es quizá muy probable que se despierte en el niño el gusto por la lectura.

En ocasiones exigimos que los niños se comporten como adultos chiquitos, es decir, que los queremos sentados y trabajando en silencio, pero este comportamiento es totalmente contrario a su naturaleza inquieta, tal vez es

mejor que nosotros como docentes nos sintamos como niños y volvamos a introducirnos a los juegos, claro está que previamente debemos planear dichos juegos y evitar las improvisaciones. Es necesario que tomemos nuestro papel muy en serio y darnos cuenta que tenemos un cargo muy importante, pensemos por un momento y reflexionemos ¿Qué niño no admira a su maestra de jardín y quiere ser como ella? Podemos ser el motivo de éxito de muchos pequeños que apenas inician la vida escolar, pero también podemos ser la causa del fracaso escolar si fallamos al dar nuestras clases y provocar el poco o el nulo gusto por la lecto-escritura.

De aquí la preocupación por este tema, creo que seguir un método u otro en la lecto-escritura depende del grupo con el que se trabaje y de un niño a otro, puesto que cada niño tiene necesidades diferentes, pero una en la que coincidirán todos es la necesidad y el gusto por jugar y por este medio la adquisición de la lecto-escritura.

Y es que ser docente significa tener un gran compromiso para que quizá en ocasiones la hora de trabajo no termine cuando suena la chicharra, es quizá tener que llevar trabajo a casa para poder planear, inventar y reinventar actividades atractivas para los niños. Así, tener un plan de trabajo estructurado por parte de los maestros es tal vez un obstáculo aún más grande y difícil de brincar.

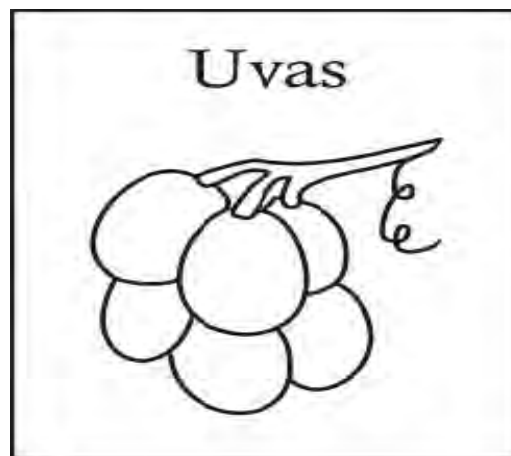
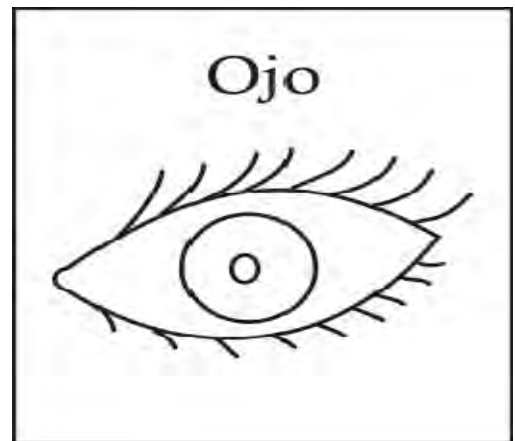
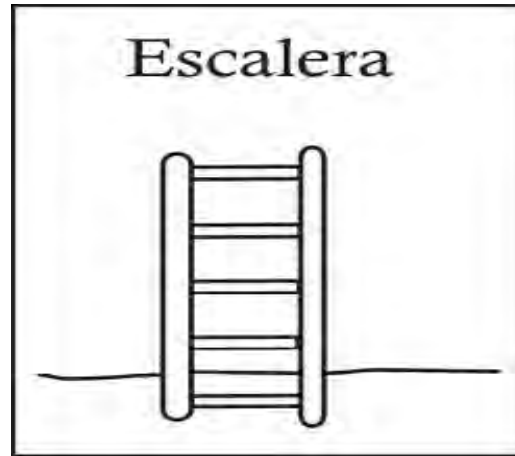
De esta manera, pueden haber trabajos e investigaciones acerca de la importancia que representa el juego para el niño dentro del aula; pero en realidad lo que es necesario es que como pedagogos y demás personas interesadas en la educación nos comprometamos a elaborar planeaciones donde no debemos olvidar que lo más motivante para ellos, sin importar la

edad, es jugar y jugar; además debemos descartar la idea de que el juego es una pérdida de tiempo, o que jugar es sólo para la hora del recreo; el juego es mucho más que eso, el juego es el medio por el que nos podemos acercar a ellos y ganarnos su confianza para que puedan externar sus ideas y así ampliar su lenguaje; el juego es el mejor modo para socializar y fomentar valores como el respeto, la honestidad, la confianza, etc.; el juego es el camino adecuado para motivar y desarrollar la psicomotricidad; así como la creatividad y la imaginación, con esto mismo, el juego es el instrumento del que debemos valernos para sentir gusto por la lecto-escritura. Es muy probable que en la etapa preescolar no se aprenda a leer y escribir, pero si existe una motivación para hacerlo, es muy probable que esta se de en forma natural por que ya es parte de la vida de un pequeño y que no la vea como un obstáculo difícil de pasar.

Anexos

ANEXOS

Sesión 1: Tarjetas con imágenes que inician con vocal.

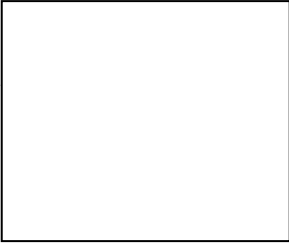


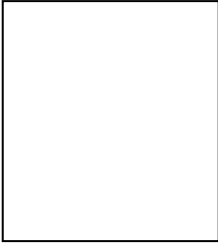
Sesión 2. El cuento. Acomoda los dibujos de abajo.

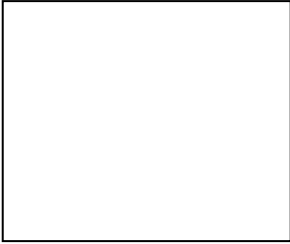
“Cuca la monita”

Había una vez una  llamada Cuca.

A Cuca le gustaba comer  y jugar todo el día.

Una mañana su  la llevó a pasear a la selva y vio

muchas  que volaban en las flores. También conoció a

Kiko el  con quien jugó toda la tarde trepando a

los árboles de 

Cuando Cuca tuvo que regresar a su casa, Kiko le regaló una



para que no se olvidara de él y muy pronto

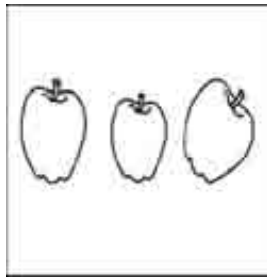
regresara a jugar.

Fin.

Observa los dibujos y acomódalos en el lugar correspondiente.



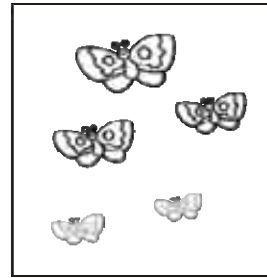
Monita



manzanas



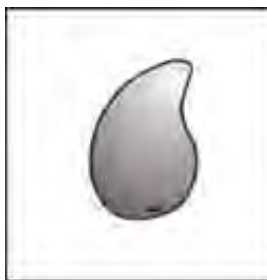
mamá



mariposas



Mono



mango



muñeca

Sesión 3: Tarjetas para la tiendita.

Ma	no
Me	lón
Ma	nzana
Mi	gajón
Mo	nito
Mu	ñeca
Me	dicina
Mu	ela

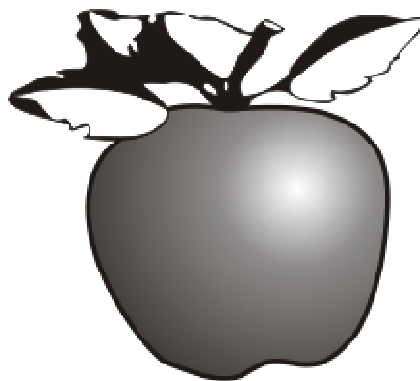
Sesión 3. Lista de ofertas.

OFERTA DEL DÍA

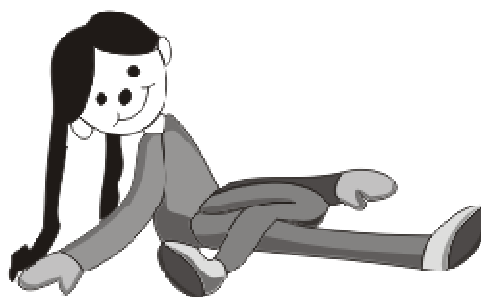
Canjea por 3 fichas	nzana
Canjea por 2 fichas	...	lón
Canjea por 4 fichas	...	gajón
Canjea por 1 fichas	nito
Canjea por 2 fichas	...	ela
Canjea por 3 fichas	...	no
Canjea por 4 fichas	...	dicina
Canjea por 5 fichas	...	ñeca

Sesión 3: Apareo de palabras. Ejemplo de las tarjetas.

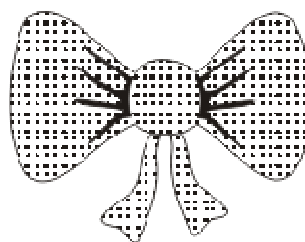
Manzana



Muñeca



Moño



Sesión 4: Carta para mamá.

Hola

Estoy de vacaciones tomando el

y comiendo Ayer me compré unas

y una

El día de hoy comeré de camarón.

Regreso el

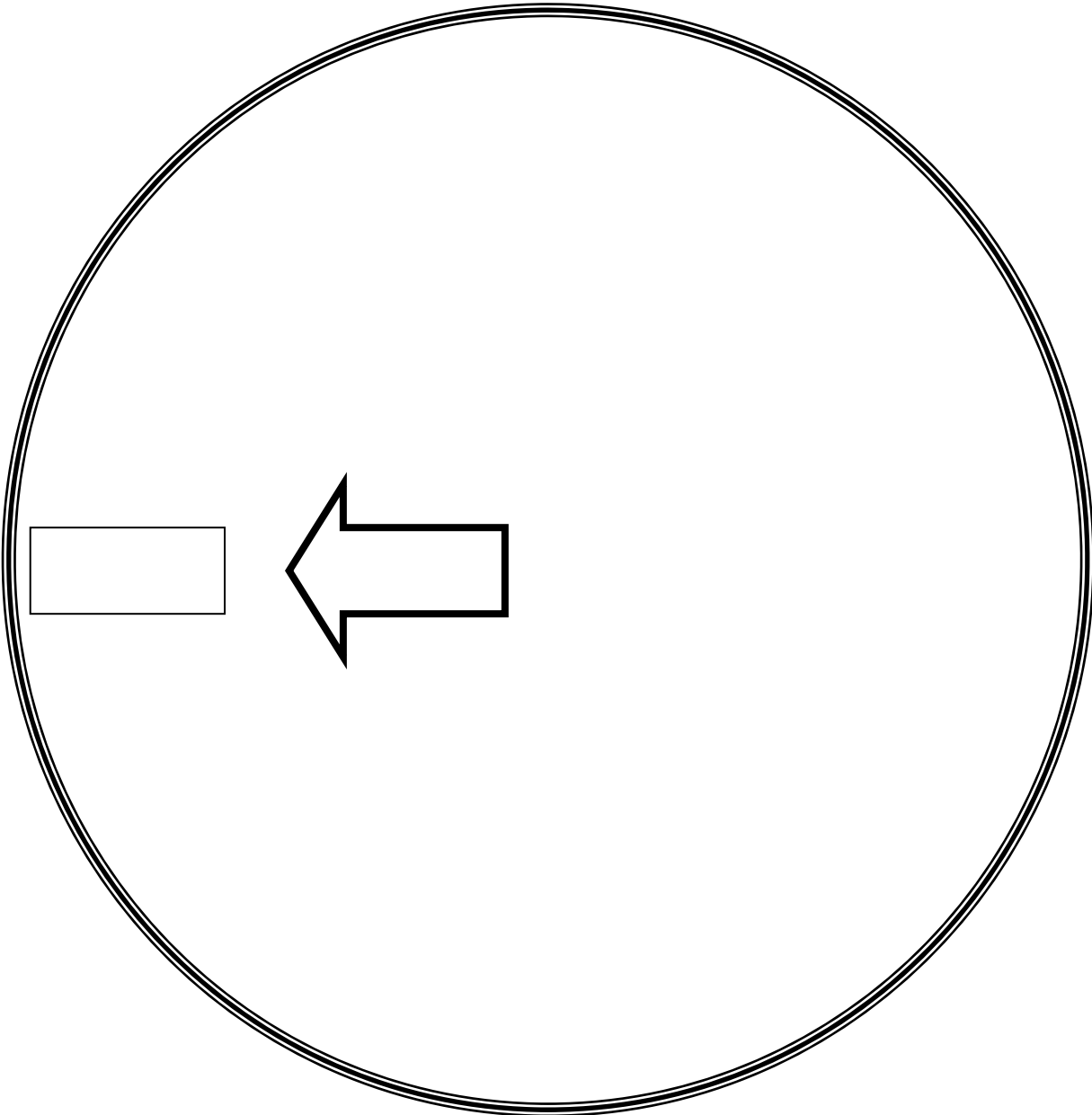
Te quiero mucho.

Instrucciones: Recorta y pega en el lugar correspondiente

Mamá	sol	sandía	sandalias
------	-----	--------	-----------

sombrilla	sopa	sábado.
-----------	------	---------

Sesión 4: Ruleta de sílabas.



Sesión 5: tripas de gato.

Sol

Sandía

Suelo

Señor

Sombrero

Silla

Secar

Saco

Seño

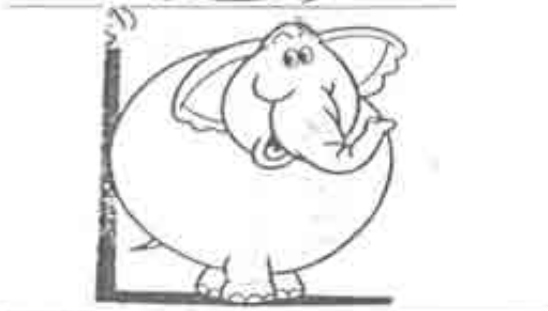
Sillón

Evaluaciones

Evaluación 1.

Pega la letra que pescaste en el dibujo correspondiente:











Evaluación 2.

De la siguiente lista de palabras recorta solo las que empiezan con la letra M m y pégalas en tu cuaderno.

luna	mano	sopa	Ana	María
mono	Toño	dado	Marcos	tuna
bola	sol	mesa	beso	mole
melón	Lola	moño	foca	sueño
gato	muela	jabón	México	silla
mamá	pato	Manuel	casa	muñeca
cocos	migajón	mío	peso	escoba
isla	familia	pecas	maceta	ojos
uno	manzana	uvas	nido	miedo

Evaluación 3.

Repasa con colores solo las palabras que inicien con M m.

luna

mano

Ana

María

mono

Toño

Marcos

tuna

melón

Lola

foca

sueño

mamá

pato

casa

muñeca

cocos

migajón

moño

escoba

isla

familia

maceta

Manuel

uno

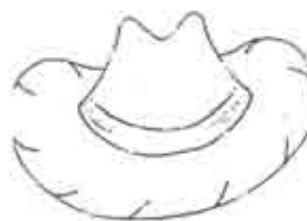
Nora

nido

miedo

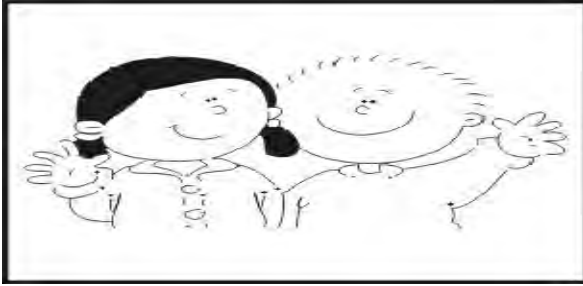
Evaluación 4.

Une los dibujos que inicien con S s.



Evaluación 5.

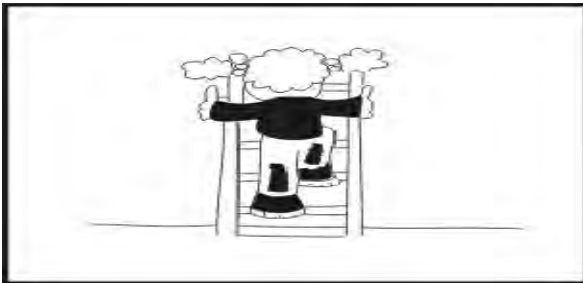
Repasa con color la acción que se está realizando y une con una línea



Saltar



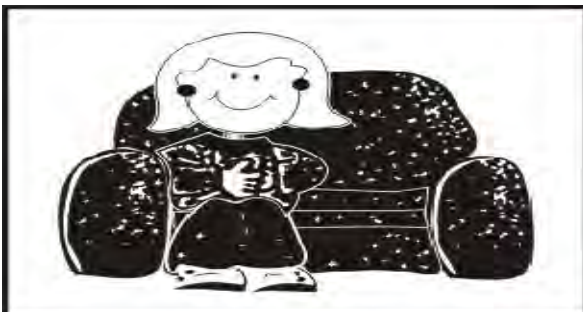
Sonreír



Saludar



Sentar



Subir

BIBLIOGRAFÍA

ABERASTURI, Arminda. “El niño y sus juguetes”. Buenos aires. Kapelusz. 1995

ADKINS, PATRICIA. “Actividades. Para desarrollar habilidades de aprendizaje” Instituto Interamericano de Estudios Psicológicos y Sociales.

AJURIAGUERRA. “La escritura del niño: la evolución de la escritura y sus dificultades”

ALLIENDE G. FELIPE, CONDEMARIN G. MABEL, “La lectura: teoría, evaluación y desarrollo” Edit. Andrés Bello, Chile, 1993.

AUSUBEL, David Paul. “El desarrollo infantil”. México, Paidos, 1989.

BANDURA, Albert. “Teoría del aprendizaje social”. 1999

BORJA, Solé María de. “El Juego infantil”. Ed. Oikos-tau. España. 1980.

BURNS,M. Susan; Peg Griffin y Catherine E. Snow (comps) “Un buen comienzo. Guía para promover la lectura en la infancia”. 3ª. Ed., México, F.C.E. 2002.

BRUNELLE, J.LEIF. “Formación de los docentes en la verdadera naturaleza del juego” Buenos Aires Edit. Kapelusa, 1978.

CALERO PEREZ, MAVILO. “Educar jugando” Alfaomega, México,2007.

CASTILLEJO BRULL J.L., CERVERA JUAN, “El currículo en la educación preescolar” Santillana, México, 1992.

CONDEMARIN, MABEL, “Lectura temprana, Jardín infantil y 1er. Grado”

De AJURIAGUERRA, Joaquín. “Manual de psiquiatría Infantil” 1983.

DEL PINO FLORES SUSANA. “El proceso de adquisición de la lecto-escritura” TESINA. FFYL, UNAM México, 1987.

- DELVAL, J. El juego en el desarrollo humano. México. 1996.
- DIAZ, Vega J.L. "El juego y el juguete en el desarrollo del niño". México. Trillas. 1997
- DOWNING J. Y THACKRAY V. "Madurez para la lectura"
- DURIVEGE, Johanne. "Educación y psicomotricidad. Manual para el nivel preescolar" 1995.
- Ed. Labinowics, "Introducción a Piaget", Fondo Educativo Interamericano, E.U., 1982
- ELKONIN, Daniel. "Psicología del juego". Tr. Del ruso por v. Arribes. Madrid. 1986.
- FERREIRO, Emilia y GÓMEZ PALACIOS, M. "Nuevas perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura". 6ª.ed., S.XXI México, 1981
- FERREIRO, Emilia "Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño". S.XXI. México, 1988
- GARCÍA SANCHEZ, Jesús N. "Como intervenir en la escuela. Guía para profesores". Visor, Madrid, 1990.
- GARRABO, Bayle. "El juguete en la vida del niño". Ed. Miguel Arimany. 2ª.Ed. Barcelona
- GARVEY, Catherine. "El juego infantil". Ed. Morata. Madrid. 1998.
- GESSELL, Arnoll. "El niño de 1 a 5 años". 1989.
- GILLANDERS, Cristina. "Aprendizaje de la lectura y de la escritura en los años preescolares. Manual del docente". México, Trillas, 2001.
- HILDEGARD, Hetzén. El juego y los juguetes. Ed. Kapelusz.
- JIMENEZ M. JAIME. "La prevención de dificultades en el aprendizaje de la lecto-escritura" Madrid, 1989.
- LAZARO, Alfonso. "Nuevas experiencias en educación psicomotriz" Mira editores, España, 2000

LEZINE, Irene. “La 1ª. Infancia: un estudio psicopedagógico sobre las primeras etapas del desarrollo infantil”. Gedisa, México, 1988.

MILLAR, SUSANA. “Psicología del juego infantil” Fontanella, Barcelona, 1972.

MOYLES, Janet. “El juego en la educación infantil y primaria”. Madrid. Morata, 1990

MUJINA. “Psicología de la edad preescolar”. España, Aprendizaje Visor, 1995

NEWMAN, Barbara y Philip. “Desarrollo del niño”. México. Limusa.

PAPALIA, Diane y otros. “Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia” Mc. Graw Hill, México, 2004

PETROVA. “Imaginación y creación de la edad infantil”.

PIAGET, JEAN. “La formación del símbolo en el niño”

PIAGET, Jean y otros. “Juego y desarrollo” .Barcelona. Grijalbo. 1982

PIAGET, Jean. “Seis estudios de psicología” Ed. Seax Barral, México, 1974.

“Programa de Educación Preescolar 2004” SEP, México, 2004.

RIVLIN, HARRY. “Enciclopedia de la educación moderna”. Ed. Losada, Buenos Aires, 1956.

SANTROCK, Jonh. “Psicología del desarrollo”, Mc. Graw Hill, 7ªed. Madrid, 1994

Unidad de servicios educativos Iztapalapa, Coordinación Técnica.

“Documento de apoyo para el diseño y la elaboración del avance de registro programático”

URIBE, Dolores, “Didáctica de la lectura y de la escritura”. Tomo II, ediciones Oasis, México 1970.

ZAPATA, Oscar. “Aprender jugando en la escuela primaria”. 2ª ed. México. Pax. 1995

ZAPATA, Oscar A. “Juego y aprendizaje escolar. Perspectiva Cognoscitiva” Edit. Pax México, 2002.