

33
2Ej



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES
CAMPUS ARAGÓN

*El juego, instrumento de aprendizaje que
reafirma el desarrollo integral en los años
de primer grado de primaria
(Una perspectiva docente)*

TESIS PROFESIONAL
Que para obtener el título de
LICENCIADO EN PEDAGOGIA

Presenta:

GUADALUPE RANGEL BAÑALES

Asesor: MTRO. ARTURO MONTIEL MARTINEZ

Estado de México, Abril de 1999

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

276074



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

Hace tiempo que ha ido cuajando en mi la convicción de que la cultura humana brota del juego -cómo juego- y en él se desarrolla.

J. Huizinga

*Si queréis estudiar a los
Hombres no dejéis de
Frecuentar la sociedad
De los niños.*

Jesse Torrey

Si pudiera volver a vivir comenzaría a andar descalzo a principios de la primavera y seguiría así hasta concluir el otoño. Daría más vueltas en calesita, contemplaría más atardeceres y jugaría más con más niños.

Jorge Luis Borges.

Agradezco al Supremo Maestro
la oportunidad de vivir
y llegar hasta este
momento en mi existencia.

A la mejor Pedagoga que
existe, y quien me enseñó
con su testimonio de vida
el valor del amor...Mi Madre.

Al ser humano de quien aprendí
la fortaleza de carácter para
afrontar los problemas de la
vida... Mi Padre.

A un magnifico ser humano
que me enseñó que en
la vida se requiere ser
tenaz y constante... Mi Esposo

A dos seres únicos, quienes
sacrificaron muchas horas de juego
por apoyarme en la realización
de éste trabajo...Mis Hijos

A Mario, Francisco, Martha,
Rocio y Ofelia, por ese amor
fraternal que me incita a superarme.

a la Universidad Nacional Autónoma
de México, por darme la oportunidad
de ser parte de ella.

INDICE

Introducción	1
I. ANALISIS HISTÓRICO Y CONCEPTUAL SOBRE EL JUEGO	4
1.1. CONCEPCIONES HISTORICAS	5
1.1.1. Platón y Aristóteles.....	5
1.1.2. Vittorino Da Feltre	8
1.1.3. John Locke	11
1.1.4. J.J. Rousseau	13
1.1.5. Richter Jean Paul	15
1.1.6. Friedrich Fröebel.....	16
1.1.7. Decroly Ovidio.....	20
1.1.8. Gross y Spencer.....	21
1.1.9. Edouard Clepারেде	24
1.2. CONCEPCIONES TEORICAS.....	29
1.2.1. Psicología Genética	29
1.2.1.1. Wallon Henry	29
1.2.1.2. Gesell Arnold	34
1.2.1.3. Piaget Jean.....	38
1.2.2. Psicoanálisis.....	49
1.2.2.1. Segismundo Freud	49
1.2.2.2. Ana Freud.....	50
1.2.2.3. W. D. Winnicott	53
1.2.2.4. Erick Erickson	55

II. EL JUEGO. TIPOS Y FUNCIONES.....	60
2.1. <i>JUEGO SENSORIOMOTRIZ</i>	60
- Función exploratoria	62
2.2. <i>JUEGO SIMBOLICO</i>	63
- Función Simbolizadora	63
2.3. <i>JUEGO REGLAMENTADO</i>	66
- Función Socializadora	66
2.4. <i>JUEGO COLECTIVO Y GRUPAL</i>	71
- Función motivadora y de integración	71
III. ANALISIS TEORICO DEL APRENDIZAJE	76
3.1. Definición del Aprendizaje.....	79
3.2. Pragmatismo y Globalización	83
3.3. Piaget: Epistemología Genética	88
3.4. Freud Psicoanálisis y Educación	91
3.5. El Aprendizaje según Sara Pain	97
3.6. Aspectos Biológicos del Aprendizaje.....	100
IV. DESARROLLO INTEGRAL	102
4.1. ¿Qué es el desarrollo integral?	102
4.2. Aspectos importantes. Desarrollo Integral.....	104
4.2.1. Fases del desarrollo cognitivo	106
4.2.2. Desarrollo Moral	112

4.2.3. Desarrollo Social	115
4.3. Pensamiento sensorio motor, lógico y social	117
4.4. Características de desarrollo de los niños de 6 años... ..	123

V. PROPUESTA LÚDICO-PEDAGÓGICA PARA EL PRIMER GRADO

DE EDUCACIÓN PRIMARIA 131

5.1. Desglose de los contenidos del programa oficial de la SEP.....	153
5.2. Actividades sugeridas (Guía de Juegos).....	163
5.3. Presentación de los resultados	247

CONCLUSIONES 256

ANEXOS 260

BIBLIOGRAFIA..... 269

INTRODUCCION

A lo largo de tres años como ludotecaria, se ha obtenido una serie de experiencias adquiridas, como resultado de una práctica cercana con niños de todas las edades, en espacios destinados para el juego llamados Ludotecas, mismos que representan lugares ricos en expectativas de aprendizaje.

En especial se observa el juego, como una herramienta operativa que puede brindar amplias posibilidades a la práctica educativa; por un lado, como elemento renovador de la enseñanza y por otro, como un medio que posibilita el desarrollo integral del niño.

Cabe aclarar que esta expectativa surge sin contar aún con experiencia en el campo docente, sin embargo después de cuatro años como profesora de grupos en primaria, surge la intención de comprobar que el juego constituye por sí solo, una actividad educativa que merece introducirse en el marco de la institución escolar más allá de la etapa de educación preescolar.

Al respecto, consideramos que el juego ha de ser retomado en el proceso educativo formal, para que el aprendizaje de un sujeto sea a través de sus propios intereses lúdicos, buscando primeramente involucrar voluntariamente al niño en su proceso de aprendizaje, para que éste, le resulte una actividad agradable y placentera de esta forma el juego puede ser útil al profesor como un apoyo importante en el desempeño de sus funciones docentes. Sin embargo, cuestiones ideológicas de la sociedad nos muestran una separación tajante entre los conceptos de juego y aprendizaje, lo cual nos representa uno de los principales obstáculos para llevar al cabo esta vinculación.

El presente trabajo de investigación proporciona una alternativa en la que el juego sea un instrumento de aprendizaje, que reafirme el desarrollo integral en los niños de primer grado de primaria.

Para lograr lo anterior, se realizó una investigación de campo, por medio de la cual, se recabó la información referente al nivel de conocimientos que tienen los padres de familia y los profesores de grupo, en relación a los conceptos de juego y aprendizaje y su posible vinculación en el campo escolar.

La finalidad de dar una propuesta lúdico-pedagógica es la de lograr señalar hacia un problema de trascendental importancia como es la vinculación entre el juego y el aprendizaje; iniciar una reflexión al respecto, tratando de concientizar a padres y profesores ante tal posibilidad de vinculación introduciendo el juego en la educación, para que este vaya en función directa en el alumno, su aprendizaje y en su formación convirtiéndose en una función de autoreconocimiento y de autoeducación.

Es a partir de aquí donde radica la aportación a la pedagogía; en una visión de aprendizaje en el cual es el propio sujeto el autor de su aprendizaje en la medida en que se le deja aprehender su propio conocimiento.

Es así que, desde una visión constructivista, entendida como el proceso inteligible para explicar la problemática resultado de la práctica directa con la realidad manteniendo una postura crítica del conocimiento cotidiano; en el que el sujeto a partir de su intuición y especulación confronta saberes prácticos llamadas también experiencias con el fin de construir su propio objeto de estudio. Esta construcción es por tanto producto del papel que desempeña el sujeto en su situación concreta y en relación con la teoría, el método y el objeto de conocimiento, basando esta visión del constructivismo en la psicogénesis.

A partir de las posturas arriba citadas se fundamenta este trabajo de investigación, con la finalidad de que pueda servir de apoyo a padres de familia y a los profesores como un instrumento que estimule el aprendizaje de los sujetos en las bases de su formación educativa principalmente.

El trabajo de tesis consta de cinco capítulos, siendo el primero el **Análisis histórico y conceptual sobre el juego**, en el que se abordan concepciones históricas desde los griegos; así como concepciones teóricas, entre las cuales podemos mencionar las de Freud, Winnicott y Erickson, tratando de rescatar los aportes de cada uno al campo del juego y la educación. El segundo capítulo llamado **El Juego, tipos y funciones**, demuestra que funciones cognitivas se estimulan con cada tipo de juego. El tercer capítulo denominado **Análisis teórico del aprendizaje** presenta principalmente a la Epistemología genética de Piaget y a Freud con su concepción psicoanalítica y la vinculación con el campo del aprendizaje. El cuarto capítulo referente al **Desarrollo Integral** muestra los aspectos que sustentan el desarrollo integral de un sujeto en el primer año de primaria. El quinto capítulo presenta la **propuesta lúdica basada en los contenidos programáticos** propuestos por la S.E.P., pero todos y cada uno de ellos, con una alternativa lúdica para su impartición por el docente.

Es así, que retomando las inquietudes que como profesionista, en esta área de la humanística que es la pedagogía, y en donde uno de los principales problemas a enfrentar es, cómo abordar y mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje y obtener aprendizajes significativos en los sujetos tratándose de hacer de la forma más agradable posible para los mismos, es por tanto de esta manera como surge la idea de demostrar la función educativa del juego, con el objetivo de reafirmar el desarrollo integral en los niños de primer grado de primaria, abordando esta intención desde la óptica del docente.

CAPITULO I. ANALISIS HISTORICO Y CONCEPTUAL SOBRE EL JUEGO

Al iniciar el análisis del concepto histórico referentes al Juego nos encontramos con múltiples dificultades, pues aun no se ha rescatado la esencia del concepto de juego en las corrientes filosóficas de las antigüedades, es por esta razón, que se sustrae la esencia del pensamiento educativo de los primeros pedagogos, analizando e introduciéndonos en sus posturas filosóficas, buscando implícitamente la interpretación o la intención que le asignaron al juego dentro de su pensamiento pedagógico, en el contexto de la época de la antigüedad.

Comencemos a definir que el juego es la expresión máxima de las limitaciones existenciales de un niño, el escape de una situación cotidiana, la imagen lejana de un futuro, el sueño inalcanzable de un jugador, el reflejo de su familia, de sus maestros y de una sociedad exigente, pero que nunca da armas para que un niño se defienda y en el último de los casos, brinda la felicidad de transgredir personajes y formas para lograr ser feliz por momentos en una sociedad que siempre enseña irrealidades y muy pocas veces logra que un individuo pequeño crezca.

A efecto de poder puntualizar la intención de este primer capítulo diremos que si bien la interpretación que han dado a este fenómeno filósofos, pedagogos, psicólogos, sociólogos y antropólogos es muy diversa, en virtud de que responden a posturas ideológicas que difieren entre si y que incluso se consideran diametralmente opuestas, es necesario aclarar que no es la intención de este trabajo discrepar entre cada una de ellas, sino esbozar la importancia que se le ha asignado al juego a lo largo de la historia dentro del marco educativo reconociendo que el juego como acción lúdica no presenta un tiempo o una edad específica, existe simplemente, desde que los seres vivos existen en la tierra, es algo intangible pero indispensable para la vida e inherente a la misma, tal vez, como la respiración misma de los seres vivos.

1.1. CONCEPCIONES HISTÓRICAS SOBRE EL JUEGO

1.1.1. PLATÓN Y ARISTÓTELES.

El gran filósofo Griego Platón¹ en su obra titulada "*La República*", le otorga al juego un enfoque especial que se puede interpretar de la siguiente manera: Dentro de su proyecto educativo implícito en su obra antes mencionada, se observa que partiendo del supuesto que refiere a las diferencias naturales existentes en el hombre, diferencias que lo segregan a ocupar diferentes lugares en la jerarquía del sistema.

Platón propone en su proyecto educativo de "*La República*", un apartado para los niños en el que pretende que cada uno ocupe un lugar determinado y especial dentro del sistema; que inicia desde su formación preliminar antes de ingresar a la "*Academia*" en la que se formaran como filósofos, guerreros y trabajadores.

"Platón propone en primer lugar, una especie de Jardín de infantes (cosa que la antigüedad no conoció ni antes ni después de él, con juegos, cantos y fábulas debidamente seleccionadas)".¹

Dicho lugar tendría características especiales para iniciar a los infantes en el amplio campo de su formación, en el cual, el juego ocupaba un lugar muy

¹ PLATÓN: (428 - 347 a.C.) Nació en Atenas, de familia aristocrática; discípulo de Cratilo, secuaz de Heráclito. A la edad de 20 años empezó a frecuentar a Sócrates y se contó como su discípulo hasta la muerte de éste último. Fundó la escuela denominada *Academia*, llamada así por hallarse en el gimnasio del héroe Academo. Platón es el primer filósofo antiguo de quien se conserva toda la obra: Una apología de Sócrates, treinta y cuatro diálogos y trece cartas. El contenido de los diálogos suministra otras indicaciones fundamentales. De tal forma es posible determinar tres periodos de la actividad literaria de Platón.

Primer Periodo: Apología, Critón, Ión, Laques, Lisis, Cármides, Eutifron, Eutidemo, Hipiasmenos, Cratilo, Hipias Mayor, Menexemo, Gorgias, República I, Protágoras.

Segundo Periodo: Obras de la Vejez: Parménides, Teeteto, Sofista, Político, Filebo; Timeo, Critias, Leyes.

Al último periodo pertenecen asimismo, las cartas VII y VIII, que se han revelado posteriores a la muerte de Dión y por tanto al año 353 a.C.

especial pues su función era importante para iniciar la formación primeramente de virtudes tan valiosas para su desarrollo a futuro, como la sabiduría o prudencia, la valentía o fortaleza; la templanza y la principal virtud de cualquier republicano, la Justicia; mismas que se fomentaron hasta llegar al grado Académico que a cada uno le pertenece, según sus aptitudes naturales. Este lugar también debería contar con áreas de cantos y fábulas, mismas que deberían ser seleccionadas acorde a las necesidades naturales de los niños y posteriormente a esto, se le introducirá a la enseñanza de la música, la declamación y la gimnasia rescatando la importancia del ejercicio físico para todo republicano. De tal forma, que el juego en el ideal educativo de Platón, surge como un elemento importante, preparatorio y selectivo, para la función social que cada sujeto deberá desempeñar dentro de la Polis platónica (*La República*), pues se estimula el adiestramiento de la inteligencia y la integración de su personalidad a partir de sus características naturales que le asignaron el lugar que deberá ocupar dentro de la Polis.

Platón implícitamente, con su primer ideal de jardín de infantes, le otorga al juego la función de preparar al sujeto. Iniciando con el ideal de un jardín de infantes como un espacio en el que se prepara al sujeto para la vida adulta, desarrollando las capacidades naturales del niño y seleccionando según estas cualidades, así es como se le asignará la función jerárquica que desempeñaría en la polis o sociedad.

Esto es, que dentro de la filosofía de la polis de Platón, en la Grecia Antigua, ya se le daba cierta importancia al juego, otorgándole una función preparatoria y selectiva dentro de su proyecto educativo preliminar a la Academia; esto en el año 365 a.C.; etapa de iniciación o preparación para la vida adulta, cuya preparación iniciaba en la primera infancia 5 ó 6 años y culminaba a los 20 años, con el grado máximo alcanzado en la Academia, el cual podría ser

¹ Abbagnano y Visalberghi, "Historia de la Pedagogía", México, F.C.E., 1992, p.82

según sus cualidades naturales, el de trabajador, guerrero o filósofo como grado jerárquico superior.

Se retoma el concepto que Platón le asignó al juego dentro de su proyecto educativo por considerársele un ejercicio preparatorio-selectivo dentro del proceso de formación del sujeto, aspectos que tienen similitud con el concepto actual que se tiene de juego, mediante el cual el sujeto logra superar sus limitaciones existenciales, pues es la única vía que tiene para escapar de realidades que no desea vivir y después de desmasificarse del juego se integra a su entorno social con la seguridad de manipular una realidad que de otra forma no lograría cambiar jamás si no es a través del juego.

ARISTOTELES². Filósofo Griego discípulo de Platón y que se formó bajo la cobija filosófica de la Academia del gran maestro Platón, no refiere ciertamente datos en los que proponga un lugar específico para a la educación de los infantes y por ende, aún menos la posibilidad de dar cabida al concepto mismo del juego, sin embargo, al referirse a la serie de consejos de índole pedagógica para las diversas etapas de crecimiento de los infantes, el maneja de alguna forma implícitamente la importancia de una didáctica gradual ligada a los sentidos y a la imaginación mismos que pueden bien vincularse o referirse al concepto mismo del juego, pues como buen seguidor de Platón, atribuye una especial importancia a cada fase del desarrollo infantil, en la que prepondera la

² ARISTOTELES: Nació en Estagira, en el año 384 o 383 a.C. A los 17 años entró en la Academia de Platón, en la que permaneció hasta la muerte del maestro (348-347) es decir 20 años. Por tanto, su formación espiritual entera se desarrolló bajo la influencia de la enseñanza y la personalidad platónicas. La independencia de pensamiento y crítica que Aristóteles manifestó más tarde dio pábulo a la leyenda de la ingratitud de Aristóteles para con el maestro. A la muerte de Platón, Aristóteles dejó la Academia, a la cual ya nada lo ligaba, y se trasladó a Asos donde junto con otros ex-alumnos de Platón, Erasto y Corisco, formó una pequeña comunidad, donde probablemente enseñó por primera vez en forma autónoma. En 322 o 321 una enfermedad del estómago puso término a su vida a los 63 años de edad. De Aristóteles nos han llegado los escritos que compuso para enseñar denominados acroamáticos. Las obras acroamáticas son las siguientes: a)Escritos de Lógica, conocidos conjuntamente con el nombre de organón.b)Metafísica en 14 libros. c)Física, historia natural, matemática y psicológica. d)Ética, política, economía, poética y retórica.

adquisición de hábitos, de valores que contribuyan a una educación moral basada en el dominio de sí mismo, obtenido a través del ejercicio de las buenas costumbres, mismas que son adquiridas o propiciadas a temprana edad. Estos valores morales e intelectuales no pueden estar lejanos de las propuestas pedagógicas que aprendió en la Academia Platónica, pues los fines educativos de Aristóteles convergen en grandes puntos con los de su maestro.

Históricamente hablando del periodo de la Grecia Antigua, estos dos grandes filósofos ya manejaban un concepto de juego, mismo que aún sin definirse se prepondera ya su importancia en la educación de los niños en las etapas iniciales de su formación educativa como un medio preparatorio del niño, para la función que tendrá que desarrollar en la vida adulta. Sin embargo, sin mencionar particularidades al respecto, se rescata un concepto inmerso dentro de sus ideales educativos mismo que radica en mencionar la importancia que estos dos grandes filósofos le otorgaron al juego como un agente educador.

Saltamos de la época de la Grecia antigua para enfocarnos ahora siglos más tarde con este exponente del humanismo.

1.1.2. VITTORINO RAMBALDONI DA FELTRE³

Filósofo Italiano que después de su gran experiencia como pedagogo misma que le diera gran renombre como profesor de patricios y príncipes exigiendo

³ VITTORINO DA FELTRE: (1373 ó 1378-1446), fue de modesta familia y logró estudiar en Padua y Venecia sólo a costa de grandes sacrificios. En 1420, en Padua, Vittorino, abrió un contubernium propio, en el cual que desde entonces cobraba poco o nada a los alumnos más pobres y al que mantenía con los elevados honorarios pagados por los más ricos, o sea, los hijos de patricios y de los acaudalados comerciantes venecianos. Ya su escuela gozaba de gran prestigio porque enseñaba espléndidamente el latín, griego y la matemática, siempre buscando la libertad en su enseñanza. Así fue como empezó uno de los más famosos experimentos educativos de todos los tiempos, el de la Giocosa. Creo una escuela-pensión para niños de origen modesto, en una gran villa con un parque, denominada "La zoiosa" por estar destinada a fiestas y diversiones. Al cambiar el nombre por el de "La Giocosa", Vittorino trazaba ya su programa (IOCUS es sinónimo de LUDUS que a su vez, para los latinos era sinónimos de escuela). En la Giocosa hospedó a otros vástagos de familias nobles y de origen modesto seleccionados por un riguroso orden moral, pero en igualdad de tratamiento. De esta manera se rodeo de colaboradores de primer orden, especializados en varias disciplinas cuidando así la perfección de su escuela humanista hasta su muerte.

siempre una libertad absoluta en su labor educativa. Surge uno de los más famosos experimentos educativos de todos los tiempos "La Casa Giocosa que significa de iocus sinónimo de ludus que para los latinos era sinónimo de escuela. Vittorino creo una nueva escuela-pensión, transformo una lujosa villa con un amplio parque denominada la zoiosa por estar destinada a fiestas y diversiones"².

Este revolucionario programa educativo se desarrolló en una gran villa destinada a fiestas y diversiones, y en cuya fachada aparecía esta leyenda "Venid, oh niños, aquí se instruye, no se atormenta".³

De esta leyenda se deduce que la intención de este nuevo concepto educativo, pretendía hacer de la labor educativa algo placentero para los niños de la época, y además buscaba brindar la oportunidad de instruirse aún a los pequeños de origen modesto, claro con las elevadas cuotas que cobraba Vittorino, a los hijos de los nobles, sin embargo, esto no excluía a ambos de la rigurosa selección a que se les sometía sobre todo en aspectos de moral.

Sobre el programa educativo de la Giocosa principalmente, Vittorino buscó rodearse de colaboradores especializados en varias disciplinas, buscando un trato digno y de rigurosa igualdad de tratamiento para los niños, otorgando la mayor libertad de elegir lo que más le agradara de las disciplinas de estudio impartidas por sus colaboradores y en algunas ocasiones por el mismo.

La educación impartida en la Casa Giocosa tenía un fin enciclopédico, la que le confiere mayor importancia a la música, pintura, cantos y JUEGOS de tipo físico principalmente. Sin embargo, estas actividades no solo representaban una simple diversión, ni siquiera un simple ejercicio físico, sino que perseguía un fin más profundo y substancioso en la mayoría de las ocasiones, pues a través de él, se observaba en los discípulos la fortaleza de su carácter; por medio del

² *Ibidem*, p.224.

³ *Idem*.

juego se le daban lecciones de sociabilidad, aprendizaje del dominio de sí mismo, buscando su desarrollo integral de la personalidad tomando en consideración la capacidad y los intereses de cada uno de ellos. ⁴“La educación de Vittorino era de una cultura general ,propia para formar integralmente la personalidad”

Vittorino de Feltre, al igual que Platón y Aristóteles algunos años después, retoma el concepto lúdico y lo involucran en la educación de los niños, aunque no sólo en los primeros años de vida, sino tratando de introducir su importancia a lo largo de toda la vida de formación del ser humano.

Platón y Aristóteles le llaman diferencias naturales del individuo, pero Vittorino le llama libertad para escoger lo que más le agrada hacer al niño. Entendiendo como libertad la capacidad de autodeterminarse en busca de un fin. Sin embargo, todos reconocen las características propias de cada sujeto y las tratan de fomentar a través de una vía de desarrollo en la primera infancia llamada juego, por el cual se logra un desarrollo integral del individuo según sus propias capacidades innatas, las cuales le sirven como preparación para que posteriormente desempeñe una función social, dentro de su núcleo o contexto.

Vittorino fue más allá de estas concepciones de juego como actividad preparatoria, ya que el vínculo el juego como una actividad que le permite, al niño hacer del aprendizaje y al maestro de la enseñanza, una actividad placentera y que permita un desarrollo armonioso e integral, situación que plasma claramente en la leyenda de su casa Giocosa, por esta razón le consideramos un revolucionario del concepto riguroso de la educación, que se tenía en su época y una gran iniciador de la pedagogía humanista cuyos conceptos tienen gran valor aún en la actualidad.

⁴ Ibidem, p.225

1.1.3. JOHN LOCKE *4

El pensamiento pedagógico de Locke se cita aquí, pues se vincula estrechamente con la filosofía de Feltre en la Giocosa, aún después de algunos años, ya que, al igual que éste último, busca que el objetivo de la educación sea el desarrollo del individuo, el cual sea capaz de ser útil, asimismo y a su patria, en el cual pueda a través de su iniciativa alcanzar ese tan buscado desarrollo del sujeto, que se entenderá como individuo - sujeto."Su ideal educativo , tiene como meta la función social del hombre y las tareas concretas que esperan a éste en la vida asociada"⁵

J. Locke concibe al igual que Vittorino, un concepto de escuela libre de cualquier yugo de represión llamémosle maltrato físico o emocional, es justamente aquí en donde se puede introducir el concepto de juego, como un medio para alcanzar el objetivo de su ideal pedagógico, con el desarrollo del individuo. Otra analogía al respecto la encontramos cuando Locke señala que las ideas se derivan de la experiencia propia del sujeto"La experiencia de que habla Locke no es más que el mundo donde el hombre vive y actúa"⁶

Es así que; "Educación Gentleman" implica educación para la burguesía acomodada, educación elitista.

El ideal educativo de John Locke, radica principalmente en la adquisición progresiva de un dominio completo del cuerpo y de las pasiones, hasta convertirlos en dóciles instrumentos de la razón. Es decir, buscando siempre un

*4 JOHN LOCKE: (1632-1704). Originario de Somerset. Nacido en una familia acomodada sujeto a la estricta observancia puritana, Locke estudió en principio en la Public School de Westminster y luego en Oxford. Tras haber estado a punto de consagrarse a la vida religiosa, y seducido indudablemente por la moda de la investigación experimental en los laboratorios de física y de química que comenzaban a propagarse, sintió enseguida la vocación científica; prosiguió sus estudios en medicina, primero en Oxford y posteriormente en Montpellier. Locke sin embargo, había encontrado su verdadera vocación, la de filósofo, y sabía permanecer al margen para disponer de tiempo para la reflexión. Consiguió un apacible refugio entre los Masham en su palacio de Otes, en Essex, fue al preceptor de sus hijos. Murió en el otoño de 1704.

⁵ *Ibidem* p.334

⁶ *Idem*

sano desarrollo infantil, físico y mental, obligándolo desde temprana edad a adquirir "buenas costumbres, buscando equilibrar en esta etapa de su desarrollo la falta de razón, siempre utilizando vías como la persuasión para ganar la confianza del educando y su autodominio personal rechazando por ende el uso de la violencia y de los castigos.

En la pedagogía Lockiana para alcanzar estos ideales educativos, se propone al JUEGO; como un factor educativo de enorme importancia y no sólo como un ejercicio físico, pues se considera que el juego enseña a medir las propias fuerzas, a dominarse, a actuar buscando el beneficio de los demás. Por ende, es de vital importancia mencionar el enfoque que le da al juego como la principal fuente de las enseñanzas intelectuales. Por esta razón su propuesta está fincada en un programa rico en juegos, para que el niño inicie una actividad intelectual activa, el material didáctico que propone está formado por:

*Cubos con letras del abecedario. El cual utiliza principalmente en la iniciación de la lecto - escritura.

El mayor atractivo que le otorga al juego es considerarlo como el mejor y único medio para alcanzar la libertad del hombre, aún así, aclara que el éxito de que el juego cumpla esta importante función radica en hacer de esta actividad, un acto espontáneo y libre de obligaciones, por lo que propone que en las escuelas se otorgue el derecho de entregarse a actividades divertidas. Estas actividades divertidas, han de estar rodeadas de libertad, en contra de cualquier indicio de obligatoriedad, advierte que se debe tener cuidado de utilizar este magnífico recurso como un motivador, buscando así, que los niños estudien, haciendo placentera esta actividad intelectual.

1.1.4. JUAN JACOBO ROUSSEAU⁵

Rousseau en su obra "El Emilio", muestra a lo largo de sus cinco libros el concepto de la auto - educación, al decir que no se debe impartir al alumno enseñanzas complicadas; pues más bien la educación ha de tratar de crear en torno suyo continuamente situaciones estimulantes que el permitan o motiven a educarse solo, aunque no considera que esta propuesta sea fácil de conseguir.

Para Rousseau la regla más importante, más útil y más grande en la educación "no es ganar tiempo sino perderlo"; al proponer su método inactivo" sugiere que no se precipite al niño en los procesos educativos, sino más bien dejar que por mera necesidad propia se interese por ellos, rescatando un principio activo que cada niño trae consigo, y que es la búsqueda de una educación netamente natural. "El método inactivo es posible sólo porque en la intimidad del niño existe un principio activo"⁷

Esta naturaleza humana propia de cada niño, no se desarrolla sino mediante experiencias importantes, y es aquí en donde radica precisamente la función o el deber del educador; pues "debe" propiciar casi desde los primeros momentos de vida del niño, experiencias a través del contacto directo con las cosas que lo motiven, todas inmersas en su entorno natural. En tono natural en el cual el niño es impulsado por un "deseo innato de bienestar" y por tendencia a la "propia conservación", a través de su "curiosidad", principio en el cual ha de basarse todo aprendizaje, principalmente en los primeros años de vida del niño, edad a la cual llama Rousseau, la edad de los sentidos y que comprende desde el primer día de nacido hasta los doce años aproximadamente.

⁵ Juan Jacobo Rousseau (1712-1778), se fue formando a sí mismo a lo largo de una desdichada niñez y de una borrascosa juventud. Esta falta de una verdadera educación configura su personalidad contradictoria, contradicción que se manifiesta entre su vida práctica y sus doctrinas, que propugnan el regreso al sentimiento natural y a las puras virtudes cívicas. Su obra *Emilio* lo ha acreditado como pedagogo original, aunque no acertado. Con esta obra pretende resolver el problema de la educación.

⁷ *Ibidem.* p.394

Lo anterior permite rescatar el concepto de educación de Rousseau, referente al auto - aprendizaje a través del contacto directo con la naturaleza de las cosas, y tomando como principal auxiliar, la curiosidad innata del niño que lo incita al aprendizaje, podemos afirmar, que dicho de otra forma, este motivador podría ser el JUEGO entendido como esa capacidad innata de aprendizaje entorno al niño, como un preparador para su vida en la edad adulta, que Rousseau llama "edad de la razón".

El juego puede suponerse en Rousseau como una forma natural de instruirse en su etapa infantil, en el proceso de preparación o conversión en hombre mediante un procesos concreto de experiencias, que lo lleven en pleno gozo de su existencia, sin preocupaciones absurdas de cada niño, no realizando ninguna actividad que lo le agrade, buscando siempre su estado pleno de felicidad.

"Dedicar sus primeros años "a no hacer nada" ¡Como! ¿es nada ser feliz? ¿Nada jugar, saltar, correr todo el día? En su vida volverá a estar ocupado."⁸

Rousseau considera más importante, dejar vivir felizmente al niño de su niñez, propiciando actividades que sean de interés para el niño y que, a través de éstas, logre como consecuencia, enriquecer su cultura y amor por la ciencia, buscando después por su propio interés, los métodos para estudiar dicha ciencia.

Es precisamente en la infancia, donde se forma el futuro que quizás podría ser incierto y que además, puede causar una falsa sabiduría.

Es mejor buscar una educación que en lugar de atormentar, permita liberar y desarrollar al niño, propiciando su felicidad. Solo así, la educación es propicia y digna del hombre.

⁸ *Ibidem*.p.399

1.1.5. RICHTER JEAN PAUL⁶

Richter fue un continuador de las ideas pedagógicas de Rousseau, dio testimonio de su pedagogía cuando escribió su libro "Levana" (significa Diosa de la fertilidad) o teorías de la educación, que no es más que un himno a las infinitas potencialidades positivas contenidas en el espíritu infantil. Considera al juego como una "actividad seria" fundamental para el desarrollo del niño y reconoce en el aspectos virtuosos que le permiten gastar esa sobrecarga de energías inagotables, descubre por sí sólo, sus límites propios, y fortifica su armonía espiritual. Manifiesta una marcada diferencias entre el juego de los animales, como una forma de sobrevivencia natural y establece una especial concepción de juego en el humano, en el cual lo concibe como: una actividad del alma, una forma de alimento espiritual, afectivo y de aprendizaje.

"Levana es la diosa que los padres romanos invocaban en el momento de levantar de la tierra, como signo de reconocimiento, a sus hijos recién nacidos.

Levana quiere decir; reconocimiento del hecho de que en los niños está la continuación de nosotros mismos y el porvenir del mundo.

El niño entregado al juego, al mismo tiempo que vierte en él sus inagotables energías, descubre sus propios límites, establece un orden propio, realiza su armonía espiritual."⁹

La idea de escuela libre , la concibe según las actividades desagradables, un lugar amplio a las materias científicas y rica en actividades artísticas y de investigación en la que los niños logren encontrar la felicidad que otorga el realizar actividades placenteras.

En las concepciones de escuela, se puede observar como la pedagogía del juego, tuvo en Richter un valioso defensor, sin embargo es superado aún más

⁶ Richter, Jean Paul Friedrich (1763-1825). Literato y pedagogo alemán nacido en Wundsiedel. Recibió la influencia de Rousseau y Goethe. Richter dice que la educación debe respetar la personalidad del niño, aconseja prescindir de los castigos corporales y acostumbrar al educando a resistir las molestias físicas; reconoce el valor educativo de la música, el canto y la danza.

por Fröbel; quien fue el máximo teórico y más ilustre realizador práctico de la pedagogía del juego.

1.1.6. FRIEDRICH FRÖBEL⁹

La pedagogía del juego encontró en Fröbel su máximo teórico y su más ilustre realizador práctico. El juego lo concibe como la esencia misma del niño, través de él, puede modelar su imagen y la vida misma, pues surge del interior de cada hombre como su mismo espíritu, como algo natural y esencial, razón por la cual es el juego una actividad que genera alegría, es una expresión de su libertad al interior de sí mismo e igualmente, fuera de sí, es una actividad placentera y que le proporciona satisfacciones, impulso vital que mueve ese complejo órgano que llama mundo.

"El juego es el producto más puro y espiritual del hombre, al mismo tiempo que el modelo y la imagen de la vida humana, de la íntima y secreta vida natural del hombre y de todas las cosas. En él residen y de él brotan las fuentes de todo bien".¹⁰

La pedagogía de Fröbel considera al niño como un ser creador y por lo que se debe motivar mediante estímulos las facultades de éste, mismas que en la vida futura crearán la función productiva del adulto.

Un aspecto importante a rescatar de su pensamiento pedagógico respecto al juego es que lo concibe como una actividad espontánea misma que no debe ser

⁹ *Ibidem.* p. 478.

¹⁰ Froebel, Friedrich Wilhem August (1782-1852). Hijo de un pastor protestante, nació en Oberweisshach (Alemania). Su infancia fue triste. Entre sus ocupaciones, desempeñó la de profesor de una escuela en Francfort, donde descubrió su vocación pedagógica. De 1810 a 1812 al lado de Pestalozzi estudio los métodos de la pedagogía. En 1817 fundó en Keilbau un establecimiento educativo. Después de un viaje obligado a Suiza, abrió en Blankenburgo, el primer jardín de la infancia (kindergarten). Fue precursor de la escuela activa.

¹⁰ *Ibidem.* p. 484

impedida y mucho menos, aún impuesta arbitrariamente, pues está libre expresión física y espiritual es fuente natural de alegría y satisfacción.

"El niño no debe ser, ni siquiera en parte encadenado, atado, impedido, ni más tarde se le debe de tener en andaderas".¹¹

Por lo que considera un objetivo especial el de estimular y no combatir, la búsqueda de la alegría y la satisfacción a través de ese impulso vital llamado JUEGO, principalmente los juegos colectivos, pues los considera como los favoritos de los niños, pues les atribuye el desarrollo de su sentido de sociabilidad, mismo que favorece a su desarrollo integral.

"El niño trata de verse en sus compañeros, de sentirse en ellos, de medirse y pesarse en relación a ellos de conocerse y encontrarse a través de ellos".¹²

La educación considera debe ser un proceso evolutivo natural de las condiciones espontaneas y libres de cada ser humano, , y la escuela es el camino que debe recorrer cada individuo para entender al mundo que lo ha precedido y aquel en que vive; pero este proceso no ha de afectarse por un camino pasivo de imitación, es más bien, incitado para que continúe por el camino de la actividad rica y creadora, que llegue al perfeccionamiento libre del hombre.

"Este proceso no debe efectuarse por el camino muerto de la imaginación, de la copia, sino por la senda vida del desarrollo y del perfeccionamiento libre y espontáneo".¹³

El pensamiento pedagógico de Fröebel revolucionó la educación pedagógica, no solo de su época, si no hasta en la actualidad, en cual siguen vigentes sus teorías que sustentaron las bases firmes para el surgimiento y la creación de los jardines de infantes, bajo la misma corriente de Rousseau del

¹¹ *Ibidem.* p. 486.

¹² *Idem.*

Eudemonismo, a manera de dar una noción más clara del significado de ésta palabra se cita lo siguiente:

Eudemonismo: del griego *eudemonismos*, feliz. Doctrina filosófica que identifica la virtud con la felicidad, ubicando el sumo bien, la meta de la acción, el bienestar. Se han dado distintas modalidades de eudemonismo. *Eudemonismo racional*: que sustenta Aristóteles y según el cual, el soberano bien del hombre consiste en la beatitud, resultado del ejercicio de la razón bajo su forma suprema, a saber, la contemplación de la verdad. *Eudemonismo individual*: Anhela la felicidad personal. *Eudemonismo social*: Pide la mayor felicidad para el mayor número de gentes.¹³

En este sentido, es rescatable la verdadera intención de éstos. Los llama jardines pues en ellos las plantas son los niños que deben recibir el cuidado amoroso y la nutrición, tanto interior como exterior, adecuados. Estas plantas crecen y se desarrollan gracias a una continua y propia actividad, (el juego), bajo el oportuno estímulo de las jardineras (educadoras). El niño es activo en la asimilación y la expresión de la vida.

"El juego es para el niño como el capullo a la flor".¹⁴

El proyecto educativo de Fröebel parte del supuesto que la actividad más importante para el niño es el juego, a través de este experimento, construye, observa, en fin, satisface las necesidades vitales del aprendizaje. Por ésta razón, el método de Fröebel trata de satisfacer estas actitudes a través de los métodos lúdicos en la educación. Hace de los juegos, no únicamente una simple actividad, si no que los considera un arte, un admirable instrumento para promover la educación de los niños, principalmente en la primera época de su existencia, en la cual el hombre es más fructífero al desarrollar armoniosamente todas sus potencialidades y aptitudes, las cuales le permiten, en una vida futura, una convivencia en su comunidad, pues el fin último del juego, es el trabajo que desempeñara cuando sea adulto; es pues, una actividad preparatoria para la vida productiva.

¹³ *Idem.*

¹⁴ *Diccionario Enciclopédico visual de Pedagogía Edit. Océano, 1995..*

Es necesario describir la concepción misma de Fröebel sobre el juego infantil, pues lo concibe como la mejor forma correctiva contra el riesgo de caer en una rutina obligada, en la educación el juego es el recurso motivador del aprendizaje a través del guiar o encausar la curiosidad del niño que es el principal móvil del aprendizaje.

*"Los juegos de la infancia son como el germen de la vida toda que va a seguir: pues el hombre entero se desarrolla y se manifiesta en ello; en ello revela sus más hermosas aptitudes y lo más profundo de su ser."*¹⁶

La vida del hombre tiene su manantial en la infancia o y si esta vida es serena o triste, tranquila o agitada, fecunda o estéril, si lleva consigo la paz o la guerra, depende de los cuidados más o menos juiciosos impartidos al principio del desarrollo del ser "La educación del hombre", nota tomada de una de sus grandiosas obras pedagógicas :*Principios de la Educación del Hombre* (1833), *Cantos maternales y caricias* (1844); colección de poesías educativas ilustrada y complementada con instrucciones pedagógicas, así como la propuesta innovadora de materiales para juegos educativos con la finalidad de estimular eficazmente la tendencia a la actividad del niño.

"Los dones o regalos para los niños son:

- a) *Una pelota de tela, con seis pelotitas llevando los colores del arcoiris y un soporte para hacerlas oscilar.*
- b) *Una esfera, un cubo y un cilindro de madera, estos últimos de igual superficie en la base.*
- c) *Un cubo desarmable en ocho cúbitos.*
- d) *Un cubo desarmable en ocho paralelepípedos.*
- e) *Un cubo desarmable en veintisiete cubitos.*
- f) *Un cubo desarmable en veintisiete paralelepípedos pequeños".*¹⁷

¹⁵ *Op. cit.*, Abbagnano, p. 479

¹⁶ Francisco Larroyo, "Historia General de la Pedagogía", Edit. Porrúa, p.554

1.1.7. OVIDE DECROLY (1871-1932)*⁸

Este médico Belga ideó un método de lecto-escritura que llamó "*ideovisual*", que consistía en una serie de frases emitidas en algún ejercicio de observación y que son escritas y leídas en voz alta por el maestro. Al día siguiente, esas mismas palabras se escriben en desorden, se invita a los alumnos que las releen y por medio del juego se procura fijar esas frases en los niños y así sucesivamente, se va enriqueciendo esa lista de palabras elegidas de acuerdo a los intereses de los alumnos, hasta que el niño logra reconocerlas no importando el lugar donde las encuentre.

Todo este proceso se realiza a través de juego, pues éste favorece la asimilación de las palabras, hasta llegar a diferenciar sílabas y letras.

Decroly, creador de la "escuela para la vida y por la vida", basa su método en respetar la aptitud del niño de apoderarse globalmente de las experiencias que son de su interés, creando "centros de interés" en donde el sujeto puede ejercitar la observación, la asociación y la expresión que sean de su interés. Los centros de interés se caracterizan por dividirse en cuatro especies:

1. Necesidad de nutrirse.
2. Necesidad de protegerse de la intemperie.
3. Necesidad de defenderse de los peligros.
4. Necesidad de actuar y trabajar solidariamente.

Este método pretende en su totalidad alcanzar sus objetivos utilizando el juego conjuntamente con los intereses que el sujeto pueda manifestar. Es importante aclarar que se cita este autor, pues es en su método donde se

¹⁷ *Ibidem.*, p.483

⁸ Ovide Decroly, (1871-1932). Pedagogo belga, nacido en Renaix. Fue profesor de Psicología infantil en la Universidad de Bruselas. Junto con Montessori, Dewey, Kerschensteiner, Ferriere y otros, es uno de los precursores de la escuela nueva. Tiene magníficas aportaciones a la metodología de la lectura y de la escritura. A pesar de sus aportaciones, la concepción pedagógica de Decroly no ha calado en lo hondo del alma humana y está falta de elementos religiosos.

fundamenta el objetivo principal de esta tesis: la propuesta lúdico pedagógica que se enunciará capítulos más adelante de este trabajo.

1.1.8 KARL GROSS

Karl Gross tiene el mérito de haber concebido al juego como la forma autónoma de la "autoeducación inintencional del niño". Pues consideró que el juego constituye la raíz, el impulso espiritual a la actividad pura y creadora del individuo.

"El placer se crea por la acción de nuestra actividad."¹⁸

La pedagogía de Gross reconoce en el juego la autoactividad productiva alegre del alma de la vida, se expresa de un modo particular en este reconocimiento de la decisiva significación educativa del juego. A pesar de que la teoría de Gross inicialmente se refiere a la exposición psicológica del juego en el animal, no se limita su concepto de juego general y principalmente el de ser humano, si no que da gran amplitud al mismo, al referirse a que todas las manifestaciones motoras que no parecen perseguir inmediatamente una finalidad vital, pueden considerarse como juegos, pero que lejos de carecer de valor, fomentan el desarrollo de la inteligencia del sujeto, principalmente al inicio de su desarrollo. Es decir, a temprana edad, sin embargo, una marcada diferencia entre la concepción de juego en el hombre y en el animal es que solamente el primer juega durante toda su vida, esto es, está aprendiendo constantemente e interactuando con su entorno hasta el último momento de su existencia.

La teoría que ve en el juego un ejercicio preparatorio para la vida seria, reconoció que las teorías filosóficas, la del descanso y la del excedente de energía según Spencer, no bastaban para explicar la naturaleza del juego y por eso trato Gross de encuadrar la actividad lúdica en un marco más amplio, de

¹⁸ Gustav Bally, *"El juego como expresión de libertad"*, México, F.C.E., 1986, p. 57

modo que pudiera explicar todos los fenómenos del juego. Esta concepción está inmersa en el ámbito biológico, área descuidada hasta entonces por los estudiosos del tema.

V. Gr., la teoría spenceriana concibe al juego como una pos imitación de los actos de los adultos. La teoría de Gross es completamente opuesta, el juego por el contrario aunque obedece a las mismas causas innatas que son los instintos, es más bien, una preimitación de las actividades o funciones que tendrá que desempeñar en una vida futura, es decir, esta actividad lúdica representa los ensayos o experimentos preparatorios.

La juventud es la época de aprendizaje en forma de juego, y por ello dice Gross que "el animal no juega porque es joven, si no que es joven para poder jugar".¹⁹

Gross ha dado así fundamentos sólidos a su teoría, enmarca en tres ideas principales las potencialidades del sujeto:

1. El juego tiene por objeto desarrollar instintos útiles para la vida.
2. Su objeto es, el desarrollo de los órganos.
3. Los instintos se deben a la selección natural del sujeto.

La teoría de Gross sostiene que nuestros remotos antepasados, así como los de los primeros animales, han utilizado los instintos en la primera infancia, para mover las extremidades y aprisionar todos los objetos, debieron de la misma forma, que luchar mucho entre sí, perseguir a sus víctimas y esconderse de sus enemigos, de ahí que existan juegos de caza, de persecución, de escondite, entre otros. Lo mismo podemos decir de los juegos infantiles Los juegos de las niñas y de los varones son una prueba de la transmisión

¹⁹ Fingermann, G, "El juego y sus proyecciones sociales", Argentina, Edit. Ateneo, 1970, p.17

hereditaria de los hábitos propios de cada sexo y que deberán practicar en la vida adulta. Esta diferencia se debe a sus instintos hereditarios.

El decir de que los juegos obedecen a instintos, cabe aclarar que podemos hablar del "instinto del juego" pues todo el instinto supone un acto con un fin determinado, aunque inconsciente, por esta razón, Groos señala esta importante aseveración.

Aclara que los instintos particulares se manifiestan en juegos también particulares, preparatorios de los actos serios, descartando el juego como una posibilidad de imitación, del adulto.

*"Gross niega a la imitación el carácter de instinto por la misma razón que lo niega al juego en su conjunto."*²⁰

Es decir, para Gross los niños no tienen tendencia a reproducir todos los actos que ven realizar a los adultos, sino aquellos para los cuales sienten una predisposición hereditaria que ha de desarrollarse con el ejercicio y perfeccionarse cada vez más a través del juego, lo cual le permitirá entrar fácilmente en acción en la vida seria, esto es en la vida adulta.

La teoría de Gross que explica la naturaleza del juego en su fin biológico, ha sido ampliada en algunos de sus puntos por varios autores, pero es de vital importancia que el marco central de la misma ha quedado intacto y además se resaltan y corroboran puntos como el considerar al juego como estímulo para el crecimiento de los órganos y del sistema nervioso.

Pero el ser humano, se adapta mental y emocionalmente a las más diversas situaciones. Su imaginación se despliega en múltiples direcciones, anticipándose en el tiempo y creando siempre cosas y formas nuevas, esta es la naturaleza de la teoría biológica que señala al juego y los juegos inconscientes, como etapas

²⁰ *Ibidem*, p. 20

preliminares de aprendizaje para la vida adulta. En esto consiste el estupendo descubrimiento de Karl Gross, con su genial teoría del juego.

1.1.9. EDOUARD CLAPARÉDE (1878-1940)

Claparéde motivado por la obra de Gross retoma ideas de la psicología animal y la traspolo a la psicología humana, fundamentado el arte pedagógico al tratar de explotar las tendencias naturales del niño, vinculadas principalmente con las tendencias al juego.

Considera la psicología como la ciencia de la conducta que estudia los hechos psicológicos en un organismo concebido como un todo, en que cada una de sus partes no existe más que en relación con las otras. Los fenómenos mentales conforman una conducta y toda conducta tiene como fin adaptar el organismo a una situación determinada, esto es concebido por Claparéde como aspecto funcional.

La psicología funcional es un método de estudio que ayuda a la solución de ciertos problemas que atañen a la vida del espíritu. Desde este punto de vista, el proceso de vida de un sujeto se relaciona con el conjunto del organismo, su significado y el valor de adaptación al medio; es decir, la psicología funcional es el por qué de una conducta vista desde el ángulo biológico en un entorno dinámico del ser vivo.

Sus aportaciones a la psicología de la inteligencia se refieren al uso del método experimental: observación y experimentación. Define la inteligencia *"como una manera de ser de los procesos psíquicos adaptados con éxito a situaciones nuevas de donde resulta un acto inteligente"*. Es decir, la inteligencia es la capacidad de resolver con el pensamiento problemas nuevos, responde ante una necesidad.

La necesidad que activa la inteligencia es la necesidad de adaptación, misma que nace cuando el sujeto se encuentra inadaptado de acuerdo a las circunstancias que le rodean.

La inteligencia responde a la necesidad por procesos de búsqueda como el tanteo, los ensayos y los errores. Estos procesos llevan al sujeto a entrar en procesos de inteligencia razonable de inteligencia empírica.

Divide el acto de inteligencia en tres fases:

■ El punto de partida	Pregunta
■ La investigación	Descubrimiento
■ El descubrimiento	Comprobación o dominio

Otra de sus adaptaciones a la Psicología se refiere a las Leyes de la Conducta. Al respecto menciona que todo organismo vivo tiende a conservarse intacto, en cuanto a su equilibrio interior, cuando este se rompe, trata nuevamente de volver a equilibrarse lo que llama "autorregulación", pues si ésta no se recupera muere. Esta ruptura del equilibrio de un organismo es lo que se denomina una necesidad, la cual busca ser satisfecha prontamente, propiciando las reacciones aptas para lograrlo; de aquí surgen las Leyes de la Conducta.

1. Ley de la necesidad. Toda necesidad tiende a provocar las reacciones propias a satisfacerla.
2. Ley de la extensión de la vida mental. El desarrollo de la vida mental es proporcional a la distancia que existe entre las necesidades y los medios para satisfacerlas.

3. Ley de la toma de conciencia. El individuo toma conciencia de un proceso de una relación o de un objeto, tanto más tarde cuando su conducta ha implicado más pronto el uso inconsciente, de ese proceso, relación o ese objeto.
4. Ley de anticipación. Toda necesidad que, por su naturaleza, corre el riesgo de no poder ser inmediatamente satisfecha y cuya satisfacción exige la intervención de la actividad mental aparece por anticipado.
5. Ley del interés. La conducta en el plano psicológico rige nuestros intereses. Toda conducta es dictada por un interés.
6. Ley del interés momentáneo. El organismo actúa según la línea de su mayor interés.
7. Ley de reproducción de lo semejante. Toda necesidad tiende a reproducir las reacciones o situaciones que le han sido agradables anteriormente.
8. Ley del tanteo. Cuando la situación es tan nueva que no evoca ninguna asociación de similitud o cuando la repetición de lo semejante es ineficaz, la necesidad, comienza un proceso de búsqueda, reacción de ensayo, de tanteo.
9. Ley de compensación. Cuando el equilibrio trastornado no puede ser restablecido por una reacción adecuada, es compensado por una reacción opuesta.
10. Ley de autonomía funcional. En cada momento de su desarrollo, un ser animal constituye una unidad funcional, es decir, que sus capacidades de reacción son ajustadas a sus necesidades.

La concepción funcional de la Educación de Claparède ha intentado ser traspuesta para el uso de los educadores tratando de convencerlos de la

importancia del niño como lo muestra en su obra maestra *Psicología del niño* y pedagogía experimental, en la cual dio realce a los problemas de educación y sus posibles soluciones.

Claparéde considera al juego, desde una visión determinista y biológica, pues lo supone como un estímulo para el crecimiento de los órganos y del sistema nervioso del niño.

En el momento de nacer, los centros nerviosos no han logrado su estructura definitiva, especialmente el cerebro no está aún en estado de funcionamiento, puesto que un gran número de fibras no ha adquirido todavía su vaina de mielina, y sin esta sustancia aisladora, no pueden funcionar; así pues esta estimulación necesaria para su desarrollo se estructura en forma de juego.

Claparéde manifestó sus teorías relativas a la educación de los niños, tratando de convencernos de que el primer problema de la metodología no es el método, ni el programa sino el propio niño.

*"La pedagogía ha de fundarse en el conocimiento del niño, como la horticultura se funda en el conocimiento de las plantas."*²¹

*"La infancia no es un accidente, es la forma que reviste el desarrollo del ser... Educar es hacer del niño un adulto, teniendo en cuenta las leyes de su crecimiento físico y mental y de sus necesidades."*²²

Claparéde funda el valor de una educación en la actividad del alumno, de ahí su combate para que se reconozca, en pedagogía, el valor del juego, pues dice que la actividad lúdica es la que pone en marcha en el niño en verdadero trabajo, trabajo que los métodos tradicionales han sido en todo tiempo incapaces de provocar como aprendizaje significativo .

²¹ Claparéde, "La Psicología del niño", en CHATEU(Comp.), *Los grandes pedagogos*, México, F.C.E., 1990, p. 259.

²² *Ibidem.* p. 268

Este autor siempre intentó aclarar que él, no proponía que se dejase al niño hacer los que quisiera en clase, decía: *"No hacen todo lo que quieren, pero quieren todo lo que hacen"*²³. Consideraba que el juego es una actividad fundada sobre un interés, generador de un esfuerzo sostenido que tiende sus energías, reprime su fatiga física o su miedo para conquistar la cima que desea alcanzar, exige no se reduzca su concepto de juego a una simple diversión que introduce un ambiente de capricho en el salón de clases.

*"Cuando digo que el juego ha de animar el espíritu de los trabajos escolares, no intento transformar el trabajo en una vulgar algarada. Por el contrario, pienso darle una seriedad que no tenía de otro modo, porque solo en la actitud del juego el niño (y con frecuencia el adulto), se da todo entero y persevera en su esfuerzo."*²⁴

La escuela necesita ser activa, o sea movilizar la actividad del niño. Ha de que ser un laboratorio, no un auditorio, y propone para alcanzar tal fin, al juego que estimula al máximo la actividad del niño. El ideal de Escuela debe ser, hacer al niño amar el trabajo y no crear en el niño ese rechazo en torno a los deberes que impone hacer labores molestas, la escuela ha de ser un lugar alegre, en el cual el niño trabaje con alegría y entusiasmo.

Dicho objetivo es innegable que solo se puede alcanzar mediante una sola vía, EL JUEGO, que rescata los dotes innatos del niño y las experiencias adquiridas personalmente, y los transforma en aprendizaje significativo que lo preparan verídicamente para el trabajo.

La educación ha de tomar al niño como el eje central de sus programas y los métodos escolares, han de ser una adaptación progresiva de los procesos mentales a ciertas acciones determinadas por ciertos deseos.

²³ Op. cit., Chateau, p.269

²⁴ *Idem.*

El impulso de la educación tendrá que ser, no los maltratos ni castigos, pero tampoco ese interés por una recompensa o premio, ya que el niño debe trabajar, portarse bien y obedecer porque así lo desea él, por mero convencimiento.

El trabajo será concebido por el niño como una responsabilidad agradable, como una oportunidad de hacer lo que le gusta hacer, realizándola con entusiasmo y alegría, de ninguna manera habrá de encontrar al trabajo como una labor molesta y desagradable.

1.2. CONCEPCIONES TEORICAS DEL JUEGO

1.2.1. PSICOLOGIA GENETICA

1.2.1.1. HENRY WALLON

El desarrollo del niño es observado entre dos grandes rubros de funciones; las funciones biológicas que se refieren sobre todo al crecimiento, y la otra al gasto de energía que se traduce en una gran actividad motriz, *"hay en el niño una mezcla de dos funciones, función anabólica y función catabólica"*.²⁵

Es así como las fases del desarrollo del niño comienzan desde el nacimiento y hasta los tres meses, fase en la cual lo más importante es el sueño, que es momento esencial para la absorción de energía vital que es necesaria para la construcción de órganos. Seguida de ésta, se encuentra la función de la alimentación, y una tercera que se refiere al movimiento.

En esta edad no se puede hablar todavía de conciencia en el niño, ni de voluntad, todo es referido a los reflejos condicionados. Posteriormente en las relaciones de lo significativo y lo significado, aparecen las representaciones o símbolos que al igual que sus primeros hábitos que desempeñan un gran papel

²⁵ Wallon, H., "Los Estadios del desarrollo", *La evolución psicológica en el niño*, México, Edit. Grigalba, 1976, p. 252

en su psicogenésis, es anterior a toda comprensión a las relaciones de lo significativo y de lo significado.

La señal y el indicio jalonado por el simulacro que ocupa una posición intermedia se relaciona con el objeto en forma más concreta en la evolución del desarrollo del niño.

*"En el animal se esboza ya lo que se desarrollará ampliamente en el niño durante el juego: el simulacro, es decir, un acto sin objeto real, pero a la imagen de un acto verdadero. El niño se entrega al juego total y seriamente, sin ignorar las ficciones. Por el contrario, más bien ampliará el margen de estas. Los juguetes que más le gustan, no son los que más se parecen a los objetos reales, sino los que limitan su fantasía, su voluntad e intervención y de creación, proporcionalmente. Son los juguetes que obtienen su significado a partir de su propia afectividad."*²⁶

El simulacro es el acto que puede llevar al sujeto a la representación objetiva mezclándose con los símbolos para llegar a una evolución mental, mediante los más diversos juegos que se inspiran en el sujeto.

Las representaciones solo utilizan la función simbólica del lenguaje. Esta imitación por identificación con los seres y con las cosas que desempeña el papel esencial en la asimilación del mundo exterior, por parte del sujeto. El juego de imitación en el que el niño participa animando o creándole una imagen con cierta vida, que al mismo tiempo, es una imagen de su propia vida, tiene esta función de asimilación; el niño trata las cosas como seres. De esta forma va creando su pensamiento.

²⁶ *Ibidem.* pp. 136-137.

EL JUEGO

Wallon menciona que el juego es la actividad particularmente propia del niño, y además le otorga una atención exagerada. Esta actividad en sus inicios se confunde con las demás actividades propias del niño, sin embargo, para mucho tiempo antes de que esta actividad sea vinculada con las disciplinas educativas.

En el primer estadio se manifiesta los juegos funcionales, luego aparecen los de ficción, de adquisición y de elaboración.

Los juegos funcionales se refieren a todos esos movimientos innatos, como estirar y doblar los brazos o las piernas, o agitar los dedos, hacerlos balancear, producir sonidos o ruidos.

Los juegos de ficción se refieren a la imitación de las actividades cotidianas que observa en el adulto, como jugar con muñecas, montar un caballo de palo, etc.

Los juegos de adquisición en los cuales el niño mira, escucha, hace esfuerzos por percibir y comprender cosas y seres, escenas, cuentos, canciones, imágenes de su entorno.

Los juegos de elaboración, en los cuales el niños reúne, hace combinaciones de objetos transformándolos en otros, es decir, construyendo, creando, en estos juegos la ficción y la adquisición juegan un papel importante.

Wallon menciona que el juego en el adulto no tiene el mismo concepto que en el niño, para el adulto significa un reposo, una distracción o un descanso y por ello se opone a esa otra actividad seria que es el trabajo. Por este contraste, cree que el juego no debe presentarse en el niño todavía, pues el niño aún no trabaja y su única actividad es precisamente el juego.

El juego no es de ninguna forma una actividad que no demande o requiera esfuerzo alguno, ahora bien, en comparación con el trabajo cotidiano; pues posiblemente el juego demande liberar mayores cantidades de energía que el mismo trabajo del adulto, que es en determinada forma una actitud obligatoria.

El juego de ninguna manera utiliza aquellas fuerzas no empleadas por el trabajo, sino que en el niño figura como una actividad natural y en el adulto en una actividad contemporánea entre trabajo y diversión.

El juego mediatiza las circunstancias exteriores convirtiéndolas en circunstancias mentales que les hace servir para la consecución o solución de un problema.

La comparación de las series evolutivas de las especies, además del desarrollo individual del sistema nervioso en cada especie, dejan ver claramente que hay una sucesión en la formación de las estructuras anatómicas que posibilitan la manifestación de toda actividad, desde la más simple a la más compleja que lleva al sujeto hasta la maduración de las funciones correspondientes, sin embargo, todo este proceso que sigue a su maduración es un periodo de libre ejercicio y este libre ejercicio es realizado a través del juego.

"Sus manifestaciones parecen tener también algo de inútil y gratuito. Ellas parecen jugar por y para si mismas".²⁷

Las etapas que sigue el desarrollo del niño están marcadas, por esa actividad que parece, durante cierto tiempo acapararlo por completo, así mismo parece no cansarlo. Esas actividades propician su evolución funcional como las funciones sensoriomotrices con sus pruebas de habilidad, de precisión, de rapidez, siendo estas:

²⁷ *Ibidem.* p.60

De articulación de memoria verbal y de enumeración como en la formación y repetición de frases que van aumentando de dificultad y se intercambian entre los niños.

De sociabilidad que se observan en la asignación de roles que se integran en la colaboración más estrecha en las competencias entre equipos contrarios.

"La progresión funcional que marca la sucesión de los juegos durante el crecimiento del niño es una regresión en el adulto, pero regresión consentida y en cierta manera excepcional, pues no es más que una desintegración global de su actividad frente a lo real. Entre las funciones frecuentemente el juego es el que libera las actividades".²⁸

Para Wallon el juego es una infracción a la disciplina, o a las tareas que imponen al hombre las necesidades prácticas de su existencia, pero el juego no niega ni desconoce esa disciplina o esas tareas, por el contrario las toma en cuenta. Es en relación con ellas que se disfruta del juego como una distensión, pero al mismo tiempo como un impulso a realizar dicha actividad.

"Hay juego en la medida en que se presenta la satisfacción de sustraer momentáneamente el ejercicio de una función a la presión".²⁹

A partir de tomar en cuenta lo dicho anteriormente, cuando nos referimos a los juegos iniciales de niños, quizás aún no podríamos concebirlos como tales, puesto que aún no existe aquello que los integre en una forma superior de acción, pues lo que realmente constituye al juego es esa conciencia del juego. Sin embargo esa actividad va separándose por sí misma a través del mismo juego, ya que es una actividad rica que le retroalimenta su desarrollo integral.

"El juego es una exploración jubilosa y apasionada, que tiende a probar todas sus posibilidades de la familia".³⁰

²⁸ *Ibidem.* p.61

1.2.1.2. ARNOLD GESELL

Para Gesell el factor biológico tiene importancia relevante en su posición referente a la psicología del crecimiento infantil, arrojando como producto de sus valiosas investigaciones, observaciones sobre el juego espontáneo, así como de los juguetes que representan posibilidades de manipulación, construcción según las diferentes edades del niño. Estas mismas aportan importantes datos sobre el desarrollo del niño y de la personalidad.

Al proporcionar datos sobre la influencia genética, diferencias sexuales en la conducta y el juego, propicia un conocimiento más amplio referente a la conducta del niño y de su mismo desarrollo.

*"El desarrollo expresa, no sólo el nivel y las características genéticamente originadas, los hechos de crecimiento y variación individual intrínsecos, si no elementos de reacción y estructura afectiva relacionados con la experiencia".*³¹ Esto se dice del concepto evolutivo del Neurobiólogo Arnold Gesell.

El sentido biológico de Arnold Gesell confirma que el desarrollo de un ser humano inicia desde el nacimiento y se detiene en promedio a los 30 años de vida. Concibe al crecimiento mental como un proceso vivo y lo compara con procesos fisiológicos como la digestión al decir que *"El crecimiento mental es un proceso de formación de patrones de conducta que determina la organización del individuo, llevándolo hacia el estado de madurez psicológica."*³²

Esto demuestra en gran medida esa vinculación entre cuerpo y mente concebidas por Gesell como procesos independientes y autónomos pero que no por esto dejan de tener relación entre sí, ejemplifica con el trabajo de un embriólogo que observa el crecimiento iniciado en la formación del pequeñísimo

²⁹ *Ibidem.* p. 62

³⁰ *Ibidem.* p. 63

³¹ Gesell, "Guía para el estudio del niño preescolar", España, Edit. Paidós, 1970, p.21

³² *Ibidem.* p. 37

embrión humano y hasta lograr su máximo tamaño a los 9 meses y el psicólogo genetista que se enfoca a las observaciones de las transformaciones de la conducta que están influenciadas por todo el proceso anterior y se transforma a lo largo de todo el ciclo de crecimiento mental.

El desarrollo del niño para Gesell observa los siguientes parámetros:

0 A 3 MESES	Adquiere control sobre los doce pequeños músculos que dirigen el movimiento de los ojos.
4 A 7 MESES	Adquiere el dominio sobre los músculos que sostienen la cabeza y dan movimiento a los brazos. Mueve la mano en busca de objetos.
8 A 10 MESES	Adquiere control sobre brazos y piernas. Se inclina sobre los objetos y al pasar se agarra de ellos.
10 A 12 MESES	Domina ya sus extremidades superiores e inferiores, sus piernas y sus pies, toma y jala los objetos. Ya puede pararse erguido.
1 A 2 AÑOS	Comienza a caminar y a hablar. Se interesa por los objetos que lo rodean y los nombra.
3 AÑOS	Articula oraciones usando las palabras como instrumento del pensamiento y se integra a las demandas de su entorno.
4 AÑOS	Comienza a jugar con otros niños y a jugar con juguetes más complejos.
5 AÑOS	Alcanza la madurez de su control motor, salta y brinca; prefiere el juego con sus compañeros y se siente orgulloso por sus prendas personales y el éxito que obtiene en el mismo juego.

Los cuatro campos del crecimiento psicológico se puntualizan de la siguiente forma.

Características motrices, conducta Adaptativa, Lenguaje y Conducta Personal - Social.

Las características motrices se refieren a las reacciones posturales, la presión, locomoción, coordinación general del cuerpo, motricidad. La conducta

adaptativa es la capacidad del niño para acomodarse a las nuevas experiencias y para servirse de las pasadas en el campo de la percepción, la manualidad y la del lenguaje verbal.

El lenguaje es la actividad vinculada con la comunicación y la expresión y comprensión. La conducta personal - social se refiere al contacto que tienen los niños con otras personas y adaptándose a los estímulos culturales de los grupos sociales y las reglas de la comunidad.

DESARROLLO MOTOR

El niño de 6 años domina ya su cuerpo, puede tomar todos los objetos, pues el movimiento de la cabeza, tronco y brazos se encuentran totalmente sincronizados. Se desplaza fácilmente, controla la mayoría de sus movimientos para insertar objetos, doblar hojas de papel, puede detener con una sola mano una pelota, dentro de sus logros también se encuentra la habilidad de alinear los cubos cuidadosamente para construir una torre, pues sus progresos en la percepción viso - espacial se lo permiten; ahora, puede trepar, subir y bajar sin mayor dificultad. En los juegos al aire libre participa activamente en el vuelo de un papalote al juego de la pelota y todo lo que sea movimiento.

Gustan de los juegos de imitación, carpintería, medicina, chofer, mecánico, etc.; también juegan a la casita, la escuelita, la tiendita, entre otros.

DESARROLLO MOTOR	Organización de los movimientos. Postura erguida. Marcha y carrera. Previsión y manipulación
------------------	---

<p>CONDUCTA ADAPTATIVA</p>	<p>a. Construcción de cubos. Juego espontáneo con cubos. Construcción de torres, tren, puente, puerta, escalera.</p> <p>b. Adaptación de formas.</p> <p>c. Discriminación de formas.</p> <p>d. Dibujo.</p> <p>e. Conceptos numéricos.</p> <p>f. Memoria inmediata.</p> <p>g. Discernimiento comparativo.</p> <p>h. Resolución de problemas.</p>
<p>DESARROLLO DEL LENGUAJE</p>	<p>Vocabulario.</p> <p>Combinación de palabras.</p> <p>Partes de la oración.</p> <p>Lecto - escritura.</p>
<p>CONDUCTA PERSONAL - SOCIAL</p> <p>Comunicación</p> <p>Act. Juego</p> <p>Conductas Estéticas</p>	<p>Alimentación</p> <p>Vestirse</p> <p>Sueño</p> <p>Eliminación</p>

Adecuación a la escuela. El Control de sus ojos y manos.

Al tener una postura más tensa mantiene una misma posición durante un periodo más prolongado se sienta con la cabeza hacia adelante e inclinada hacia el lado contrario al dominante, lo cual le facilita la escritura al controlar mayormente su mano de esta forma regula la presión al tomar el lápiz aunque en ocasiones es propenso a dejar caer el mismo.

Cuida la altura de las letra mayúsculas y minúsculas, vigila la altura de sus trazos y la uniformidad de los mismos. Sus dibujos son un poco más finos y detallados.

Arnold Gesell se retoma y vincula tanto con Wallon como con Piaget, por que consideran que el juego contribuye en el desarrollo sensorial, motor, intelectual y social del sujeto. Se considera al juego como una forma de obtener experiencias que le permiten al niño, analizar su mundo y formar y reforzar su personalidad.

1.2.1.3. JEAN PIAGET

LA EPISTEMOTOLOGÍA GENÉTICA

En la epistemología genética entendida como la ciencia que explica como se adquiere el conocimiento, Piaget enumeró aspectos de la organización intelectual de los niños afirmando que los principios básicos del desarrollo cognoscitivo son similares al desarrollo biológico, pues ambos procesos se adaptan al ambiente y organizan las experiencias.

En cuanto a la Epistemología Genética, Piaget opina lo siguiente: *"La epistemología genética consiste simplemente en tomar en serio los aportes de la Psicología, en lugar de conformarse con recursos implícitos o especulativos, como ocurre con la mayor parte de la Epistemología"*.³³

Reconoce cuatro conceptos básicos, en el campo cognoscitivos por ejemplo: el esquema, la asimilación, la acomodación y el equilibrio mismos que se observan en todo el desarrollo cognoscitivo.

En lo que se refiere al proceso de asimilación, mismo que se observa cuando el niño integra nuevos elementos perceptuales y motores a los esquemas

³³ Piaget, " *Tratado de lógica y conocimiento científico*", México, F.C.E., 1970, p. 106

o patrones de conducta existente; este proceso no provoca cambio de esquemas, pero si condiciona su crecimiento y, en consecuencia, forma parte del desarrollo adaptándose al medio.

Esta asimilación se da a través de procesos de equilibrio que es una autorregulación entre el desarrollo cognoscitivo y el medio; es pues un estado de armonía entre la asimilación y la acomodación dando como resultado desequilibrio y llegando a una equilibración, el desequilibrio activa el proceso de desequilibrio y lucha por regresar al equilibrio que es un estado de armonía cognoscitiva, en este momento se produce la asimilación.

La acomodación se presenta cuando se está ante un nuevo estímulo, el niño trata de integrarlo a sus esquemas ya sea colocándole dentro de las que ya existen o creando en su defecto uno nuevo, por tanto el ajuste consiste en la creación de nuevos esquemas modificando las estructuras cognoscitivas.

Para Piaget el desarrollo cognoscitivo está compuesto o conformado por tres elementos que son el contenido, la función y la estructura.

El contenido que se refiere a lo que el niño sabe, a las conductas observables sensomotoras que reflejan la actividad intelectual.

La función consiste en las características de la actividad intelectual, es decir, la asimilación y la acomodación que se mantienen estables y continuas a lo largo del desarrollo cognoscitivo.

La estructura se refiere a las propiedades de organización, es decir, los esquemas que explican la presencia de algunas conductas propiciando cambios en las estructuras del desarrollo intelectual.

"Piaget supone la existencia de estructuras cognoscitivas que se encuentran entre la función y el contenido. La estructura al igual que el

contenido y a diferencia de la función, cambia con la edad, y estos cambios del desarrollo son el principal tema de estudio de Piaget.

Las estructuras son la propiedad de organización de la inteligencia (esquemas); organizaciones creadas por medio de la función, las que se infieren a partir del desarrollo conductual.”³⁴

Los cambios estructurales cualitativas del funcionamiento cognoscitivo son claramente cambios del funcionamiento intelectual, lo que comúnmente se llama inteligencia.

Para que el desarrollo cognoscitivo tome su curso, Piaget determina que el niño actúe sobre su medio, es decir, si el niño asimila y acomoda los estímulos moviendo, manipulando buscando y observando, el niño está desarrollando esquemas, esto se logra a través de las acciones que son conductas que estimulan el desarrollo intelectual del niño propiciando desequilibrio, equilibrio permitiendo al asimilación y el ajuste.

El conocimiento para Piaget es de tres tipos físico, lógico - matemático y social. El primero busca conocer las propiedades físicas de los objetos, fenómenos o acontecimientos. El segundo es constituido por el niño mediante la reflexión acerca de las experiencias con los objetos y solo puede desarrollarse a partir del contacto directo con estos, permitiendo así la construcción de nuevos conocimientos.

El conocimiento social es transmitido por los grupos sociales que conforman el medio o entorno del niño, es pues claro que cambian y evolucionan según la cultura y varían de un grupo a otro como son las reglas, las leyes, los valores y los sistemas de lenguaje que son ejemplo claro de conocimiento social.

*“En la medida en que los niños interactúan entre sí y con los adultos se van presentando las oportunidades de construir el conocimiento social”.*³⁵

Para Piaget el desarrollo cognoscitivo es un proceso continuo de cambios sucesivos y cuantitativos en las estructuras o esquemas, creando otros nuevos incorporándolos a los anteriores y dando como resultado cambios cualitativos.

La conducta cognoscitiva es la combinación de las siguientes áreas: La madurez, la experiencia, la transmisión social y el equilibrio.

Estos procesos de asimilación y acomodación siempre se dan conjuntamente; la asimilación está equilibrada por la fuerza de la acomodación y esta solo se da en la medida de la asimilación.

Los factores del desarrollo que Piaget propone son:

1. La madurez.

2. La experiencia activa.

3. La interacción social.

4. La progresión general del equilibrio.

1. **La maduración** o diferenciación del sistema nervioso es considerado para Piaget como un factor que limita el desarrollo del niño a determinados esquemas, es decir, la maduración es un regulador de los estímulos y el grado de respuesta para constituir una nueva estructura, permitiendo así la posibilidad de hacerla y va avanzando en la medida de la interacción que tenga el niño con su medio.

2. Esta **experiencia activa** propicia un desarrollo del niño en su medio interactuando con su ambiente y conociendo el mundo en el campo físico - lógico - matemático o social.

³⁴ Flavell, *La Psicología evolutiva de Jean Piaget*, Bs. As., Paidós, 1979, p. 17

³⁵ Wadsworth, *"Téorías de Piaget sobre el desarrollo"*, México, Diana, 1995, p. 23

3. La **interacción social** (transmisión social), es lo que Piaget concibe como el intercambio de ideas entre las personas cuidando y mejorando su educación a fin de intervenir en la experiencia activa de cada individuo.
4. El cuarto factor es la **equilibración** concebida como ese proceso de auto - regulación de la adaptación cognoscitiva que permite al sujeto construir nuevos esquemas que cada vez son más complejos y estables estructurando así el desarrollo de la inteligencia.

El desarrollo afectivo, otro aspecto importante para Piaget menciona que tanto los sentimientos, intereses, deseos, valores y las emociones influyen en el desarrollo intelectual del sujeto. Lo divide en los sentimiento subjetivos como el amor, la ira, la depresión y los aspectos expresivos como son la sonrisa, los gritos, las lágrimas, estos aspectos afectivos influyen en el sujeto como un motivador de su desarrollo; incrementando o disminuyendo la intensidad de su desarrollo.

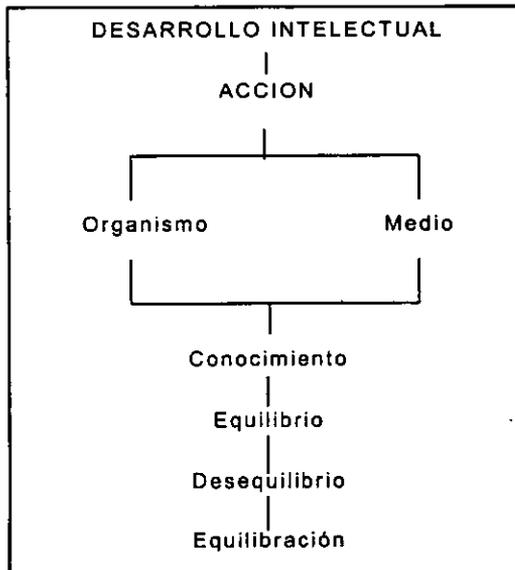
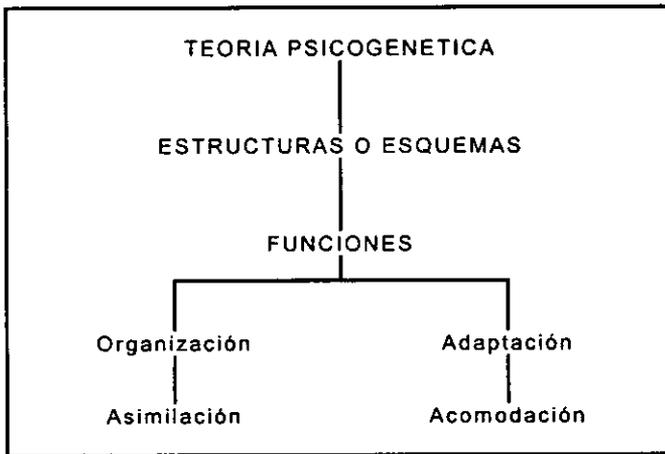
Una de las concepciones básicas de la teoría de Piaget es que la acción es constituida de todo conocimiento, pues este depende de la acción, esta es productora de conocimiento.

El sujeto no conoce como son las cosas, solo a partir de la interacción que tenga con las mismas, solo de esta manera logra llegar al conocimiento. De ahí deviene la perspectiva constructivista del conocimiento en la que el sujeto se convierte en sujeto cognoscente y del objeto de conocimiento.

"Por medio de la acción los objetos serán incorporados por el sujeto a esas categorías: serán asimilados a los esquemas de acción. La noción de esquemas expresa el conjunto estructurado de los caracteres generalizables de la acción".³⁶

³⁶ Piaget, "Introducción a la Epistemología Genética", México, F.C.E., 1973, p. 16

Otro concepto que Piaget propone es el de la inteligencia considerada como un proceso de adaptación que implica un equilibrio, siempre en aumento en función de las acciones del organismo sobre el medio y las de este último sobre el organismo.



La inteligencia es un proceso de adaptación con el objetivo de captar su relación con la vida en general, por lo que es indispensable establecer las relaciones existentes entre el organismo y el medio.

El juego es un proceso de asimilación que propicia el equilibrio entre la asimilación y la acomodación; pues a través del mismo el sujeto llega al contacto directo (acción) con el objeto propiciando un conocimiento de este último, dando como resultado un equilibrio con el conocimiento anterior, posteriormente a través de esta acción una un nuevo conocimiento al ya existente provocando un desequilibrio, es claro entonces que la asimilación y la acomodación intervienen para lograr la equilibración.

"El juego es primero que todo, simple asimilación funcional o reproductiva".³⁷

Considera que es una forma de aprender nuevos conceptos cada vez más complejos y conectarlos que ya tiene integrando así su pensamiento con su actividad.

"El juego se caracteriza por la asimilación de elementos de la realidad sin la restricción compensadora de tener que aceptar las limitaciones de adaptación que ello conlleva. En otras palabras cuando el niño juega no está desarrollando nuevas estructuras cognitivas (adaptación), sino que está tratando de acomodar sus experiencias dentro de estructuras preexistentes" (sic).³⁸

Para Piaget, cuando se considera que comienza el juego, al inicio se plantea desde el primer estadio, con las primeras adaptaciones puramente reflejas; como la succión que da lugar a ejercicios vacuos, el ejercicio de aparatos reflejos de coordinaciones sensoriales, en las cuales se observa ya al existencia de una asimilación sensoriomotriz al mamar, el pequeño va conociendo todo su entorno, en primera instancia el pezón de su madre, después

³⁷ J. Piaget, "La formación del símbolo en el niño", México, F.C.E., 1984, p. 123

chupa en el vacío, los dedos cuando los encuentra y después cualquier objeto que encuentre cerca.

*"Asimila una parte de su universo a la succión, hasta el punto de que su comportamiento inicial podría expresarse diciendo que, por él, el mundo es esencialmente una realidad susceptible de ser ocupada y posteriormente mirada, escuchada y, cuando los primeros movimientos lo permitan, sacudida."*³⁸

El juego por tanto, forma parte de las conductas adaptativas inmersas en el niño que no podría decirse donde comienza, los juegos de sonidos guturales, los movimientos de cabeza y de las manos y piernas, acompañados de sonrisas y señales de gusto pertenecen ya al juego y toman un carácter lúdico en sí.

*"El juego es caracterizado como lúdico, pues se trata de una actividad calculada para divertir y estimular al individuo que la practica."*⁴⁰

Posteriormente aparecen los juegos prácticos donde aprende a asir, a tirar objetos, a mecer el cuerpo donde está aplicando los esquemas conocidos a nuevas situaciones que le representan otras experiencias todo esto por medio de manifestaciones lúdicas en la que se dan ejecutadas por asimilación, es decir por el placer de actuar sin esfuerzo de adaptación y para alcanzar un fin determinado.

Todo este proceso tiene en común la imitación.

En el momento del nacimiento, la vida mental se reduce al ejercicio de aparatos reflejos, es decir, de coordinaciones sensoriales y motrices montadas de forma absolutamente hereditarias que corresponde a tendencias instintivas tales como la nutrición. Contentémonos como hace notar, a ese respecto, que estos reflejos, en la medida en que interesa a conductas que habrán de

³⁸ Papalia, "Psicología del desarrollo", Enciclopedia Tomo II, 1985, p. 307

³⁹ Malyer, H, *Tres teorías sobre el desarrollo del niño: Erickson, Piaget y Sear*, Edit. Amorrourtu, 1979, p.36

desempeñar un papel en el desarrollo psíquico ulterior, no tiene nada de esa pasividad mecánica que cabría atribuirles, sino que manifiestan desde el principio una auténtica actividad, que prueba precisamente la existencia de una asimilación sensorio - motriz - precoz y en la que la actividad lúdica está presente sin duda alguna.

Los ejercicios reflejos, que son como el anuncio de la asimilación mental, habrán de complicarse muy pronto al integrarse en hábitos y percepciones organizadas es decir, que constituye el punto de partida de nuevas conductas, adquiridas con ayuda de la experiencia.

La succión sistemática del pulgar que aparece al inicio del segundo estadio, al igual que los gestos de mover la cabeza en dirección de un ruido, o en seguir un objeto en movimiento hasta coger lo que ve y manipularlo, está en esta forma adquiriendo nuevos hábitos a través del juego.

En el tercer estadio que es aún más importante que el anterior desarrollo: el de la inteligencia práctica o sensorio - motriz propiamente dicho. La inteligencia, en efecto, es decir, mucho antes que el pensamiento interior que supone el empleo de signos verbales, pero se trata de una inteligencia exclusivamente práctica que se aplica a la manipulación de los objetos y que no utiliza, en lugar de palabras y los conceptos, más que percepciones y movimientos organizados en "esquema de acción".

En general cuatro procesos fundamentales caracterizan esta reproducción intelectual que se realiza durante los dos primeros años de vida: Se trata de las construcciones de las categorías del objeto y del espacio, de la causalidad y del tiempo, todas ellas naturalmente como categorías prácticas o de acción pura, y no todavía como nociones de pensamiento.

⁴⁰ *Idem.*

En el periodo pre - operatorio al juego de ejercicio se añade un nuevo elemento estructural el símbolo lúdico se destaca del esquema simbólico en el que el niño le asigna un valor no real a un objeto, es decir a través de la ficción el niño juega al "como si", de esta manera el sujeto adquiere otro tipo de satisfacciones transformando la realidad en función de su deseo, esto es posible gracias a esa actividad intelectual de representación que permite evocar situaciones irreales o completamente imaginarios, es decir la capacidad de ficción en el juego simbólico.

"La ficción o sentimiento del "como si", son características del símbolo lúdico por oposición a los simples juegos motores".⁴¹

En esta etapa el sujeto utiliza esquemas ya conocidos asimilando con objetos nuevos y de esta forma son utilizados con el único fin de permitir al sujeto, imitar o evocar por placer, dándose de esta forma el juego simbólico, recordando que solo hay juego en la medida en que el esquema no es ejercido sino por placer.

Los esquemas simbólicos se relaciona con la imitación diferida y representativa de esta edad, sin embargo todavía no podemos hablar de un proceso de acomodación precisamente. No es sino hasta que la imitación diferida del modelo reciente tiene lugar después de su desaparición, que el juego simbólico representa una situación que no se identifica claramente con el motivo del mismo objeto, dejando de ser un juego simplemente motor y convirtiéndose a través de la imitación en una verdadera asimilación lúdica.

El esquema simbólico de orden lúdico alcanza la jerarquía de "signo" hasta que aparece el "índice" que es una parte o un aspecto del objeto del proceso causal cuya asimilación se permite a través de éste, por ejemplo: así, un niño de 8 ó 9 meses sabrá encontrar un juguete bajo una tela cuando la forma abombada de ésta le sirva de índice de la presencia del objeto.

De forma contraria el símbolo se basa únicamente en el parecido entre el objeto presente que juega el papel de "significante" y el objeto ausente que será el significado lo que es ya una representación de un todo en función de sus partes.

"El "signo" es un significante "arbitrario" o convencional, en tanto que el "símbolo" es un significante "motivado", es decir, que presenta un parecido con el "significado". A través de estos signos lúdicos es como el sujeto se capacita para comenzara aprender a hablar, es pues que los "signos" verbales aparecen en el lenguaje y que posteriormente podrán permitir la transformación de los esquemas sensorio - motores en conceptos expresados por signos.

El ejercicio sensorio - motor, en el juego, es el objeto asimilador únicamente, de un esquema conocido sin acomodación nueva; el símbolo lúdico y la representación adaptada en el acto de la inteligencia se dan sincronizadamente la asimilación y la acomodación a través del equilibrio entre la imitación y el juego.

Piaget observa en general que los juegos infantiles conllevan tres grandes tipos de estructuras como son: el ejercicio el símbolo y la regla.

Los niños en edad escolar primaria de los 6 a los 12 años tiene periodos en los cuales divide en tres fases su desarrollo.

1. La inteligencia sensorio - motriz (0 a 2 años).
2. El pensamiento objetivo simbólico (2 a 6 años).
3. El pensamiento lógico concreto.

En la primera fase el sujeto constituye la base de la formación del conocimiento, conjuntamente a esto se desarrollan las funciones del conocimiento con tu vida afectiva. De estas dos funciones en el pensamiento

⁴¹ *Op. cit., J. Piaget, p. 135.*

simbólico surge otra función a la que Piaget llama la representación y que corresponde al lenguaje, al dibujo y la imitación.

Jean Piaget y su epistemología genética, teoría que estudia el conocimiento como una construcción continua e inalterable, analiza la evolución de los niveles más elementales, hasta los estadios superiores, llegando al conocimiento científico para considerar que: El juego se caracteriza por la asimilación de elementos de la realidad, sin la restricción compensadora de tener que aceptar las limitaciones de adaptación que ello conlleva, es decir, que cuando el niño se entrega al mundo del juego, no está precisamente desarrollando nuevas estructuras cognoscitivas, si no que, intenta acomodar sus experiencias dentro de sus estructuras cognoscitivas, ya existentes. Por tanto el juego es considerado como lúdico y la teoría Psicogenética considera al juego como la expresión y la condición para el desarrollo del sujeto y cada etapa del desarrollo infantil, se encuentra vinculada con cierto tipo de juego.

1.2.2. PSICOANALISIS

1.2.2.1. SIGISMUNDO FREUD

La importancia de los acontecimientos infantiles fue lo que impulsó en los psicoanalistas, a buscar la idea de una revolución pedagógica con el objeto de conocer el alma del niño conjuntamente con sus relaciones en su entorno familiar, para comprender sus reacciones y en este sentido Freud; fue el precursor de esta revolución psicológica.

Freud y el psicoanálisis que quiere decir análisis de la psique, en cuya tarea de profundizar se llega a descubrir, la zona del inconsciente con sus deseos e impulsos, la cual domina el área de la conciencia; en virtud de que este ocurre mediante conflictos, actos represivos de la conciencia que impide emerger en la conciencia aquellos deseos e impulsos, el aprendizaje cuando es erróneo,

inhibido, resulta ser una consecuencia de la represión de la neurosis que el psicoanálisis trata de corregir, concibiendo al juego como una vía catártica.

La Doctora M. Klein y la Doctora A. Freud, trabajaron sobre la aplicación en los niños y adolescentes. Mientras M. Klein pensaba que un psicoanálisis, puede ser provechoso no solamente para el niño afectado por neurosis, sino para el niño normal, otros psicólogos vieneses consideraban que el psicoanálisis debía restringirse a determinadas neurosis infantiles.

M. Klein aplica una técnica de juego partiendo de la idea de que la acción es más natural en el niños pequeño que la palabra, para lo cual utilizaba juguetes pequeños, mundos en miniatura y le ofrecía oportunidades de actuar en su universo lúdico, y todas las acciones pueden ser temas de interpretación.

En conclusión, se menciona a Freud hasta este aspecto únicamente, en virtud de ser el principal precursor del psicoanálisis y este fundamenta las bases que posteriormente retoma M. Klein y Ana Freud.

1.2.2.2. ANA FREUD

La expresión socioemocional a través de los teorías que recapitulan la tradición psicoanalítico, ofrecen dos exégenesis acerca del juego:

- La primera es una expresión es una expresión simbólica de deseos.
- La otra; es un intento de dominar o recrear experiencias que causan tensión.

Ambos tipos de juegos considera son un desahogo para las emociones, como un lazo que une el juego con el trabajo y fue al mismo tiempo le permite tener una buena integración en la vida grupal.

Es a través del juego grupal, como el sujeto interactúa socialmente con los miembros del mismo, y de esta manera muestra el grado de sociabilización que

ha alcanzado, pues para lograr participar adecuadamente en el juego grupal, el sujeto ha de haber superado en lo más mínimo, los siguientes puntos que cita Freud: juego, trabajo y coparticipación. Es decir, debe haber salido de su egocentrismo para tener una propicia integración grupal.

*"Debe tener la habilidad de jugar constructivamente su juego necesita alcanzar un nivel no demasiado lejano de lo que más tarde se llamará trabajo y necesita aceptar a los demás niños como partícipes."*⁴²

El juego en el sujeto, tiene su inicio en sí mismo, pues es su propio cuerpo el objeto de juego, con el manipula, mueve, toca sus dedos, manos, pies, cara y principalmente cuando lo amamantan, el pezón de su madre es su fuente de obtención de satisfacciones, con el juego y además, satisface necesidades imperiosas no necesita otros juguetes. Sin embargo, el niño continua su crecimiento físico y psicológico, en esta medida su cuerpo ya no es suficiente para satisfacer sus nuevas necesidades y empieza a interesarse por los juguetes externos, principalmente por los muñecos a los que puede tocar, abrazar, estrujar, acercar, lanzar y que posteriormente le permitirán interactuar los juguetes con los que podrá crear o construir nuevas formas.

Este periodo de juego constructivo permitirá al sujeto, que al llegar a ciertos niveles superiores, pueda acceder al trabajo. Pues es necesario para tal fin, que el niño clasifique, discrimine, forme, mezcle, separe, alinee y construya o arme.

El juego constructivo va evolucionando hasta llegar al trabajo pues al utilizar los juguetes de manera destructiva o agresiva, deben ser puestos bajo control y al servicio de fines superiores. Así, el agua y la arena serán usados para edificar, la curiosidad, para entender el funcionamiento, los bloques para construir alguna forma que de placer a la vista y satisfacción a la imaginación.

⁴² Freud, "Psicoanálisis del Jardín de Infantes", España, Paidós, 1984, p.81.

Posteriormente a través del mismo juego, logrará superar obstáculos, persistiendo aún cuando su tarea no haya tenido objeto, como cuando logra acomodar el último bloque de su torre y ésta, se viene abajo y comienza de nuevo su tarea, de esta manera va mejorando sus procesos constructivos hasta lograr la satisfacción plena, cuando ve su torre terminada, erguida y completa, es decir estas son las características que necesita reforzar de su personalidad y que posteriormente le servirán en el trabajo de adulto.

La capacidad de coparticipación se refiere a esa superación de su egocentrismo para ser socialmente aceptable en su grupo, para que pueda interactuar con sus compañeros, y trabajar un fin común buscando la satisfacción del equipo y de él mismo.

Ana Freud da también otra connotación, pues ve el juego como una medida preventiva y terapéutica, que naturalmente es un autoregulador de la conducta del sujeto, que puede convertirse en un instrumento técnico que guiado adecuadamente tiene finalidades terapéuticas.

La psicoterapia fundada en el juego, se basa principalmente en la interpretación. Se considera que el juego constituye la forma expresiva más significativa de la edad infantil. El principal obstáculo en la técnica de la libre asociación es la carente capacidad de verbalización, pues a través de ésta que el sujeto tiende a llevar a nivel consciente determinados contenidos inconscientes de naturaleza conflictiva. Es por esta razón que se ha considerado la utilización del juego como un instrumento liberados de los contenidos profundos de la psique infantil. Ya que el niño expresa libremente, sin cohibiciones sus sentimientos y pensamientos. Es decir, a través del juego el niño puede moldear y manipular su realidad, construyendo de esta forma una nueva y mejor realidad, manejando sí el control de sus conflictos.

1.2.2.3. W.D. WINNICOTT

Para Winnicott el juego ha sido vinculado en forma muy estrecha con las distintas experiencias sensoriales. Considera que el juego tiene un lugar y un tiempo.

El lugar es el espacio potencial entre el bebé y la madre, en la cual el juego cumple una primera exigencia de relación y control del mundo exterior; en esta edad inicial, el niño empieza a relegar su originario aislamiento narcisista y a descubrir la existencia del mundo exterior.

Esta actividad constituirán la principal manifestación lúdica en el niño, cuando se chupa el dedo, toca o manipula los objetos que lo rodean, está explorando su entorno y de igual manera está satisfaciendo necesidades que le reflejan placenteras experiencias cargadas de componentes autoeróticos.

Estas experiencias son llamadas por Winnicott como "tradicionales". Los objetos transicionales representados por todos los objetos que empiezan a manipular el niño: desde el pezón de su madre, su propia frazada que desliza entre sus dedos y lleva en ocasiones a su boca, la mordedera, el chupón, en fin todos los juguetes que pueda manipular, incluyendo esas vocalizaciones guturales que emite a la hora de dormir. En fin, todos estos objetos que no forman parte de él, pero que de igual forma son una extensión de sí mismo y le dan sensación de complementariedad.

Las experiencias "transicionales" indican esta particularidad de confusión entre el yo y el no yo, entre la realidad interior y la realidad exterior. Los fenómenos "transicionales" son universales, así los concibe Winnicott, de igual forma el juego es lo universal y corresponde a la salud, y el desarrollo armónico de la personalidad.

El juego cuando se habla que también tiene un espacio en sí; no se refiere a que pueda tener cabida dentro del mismo sujeto ni tampoco está afuera; pues

no forma parte del mundo rechazado por el sujeto, si no más se concibe como una forma de mantener el dominio y control de lo que está afuera llamado realidad y que a través del mismo juego puede el sujeto moldear, hacer cosas nuevas y reproducirlas una y otra vez, hasta darse cuenta de que puede controlar la situación "jugar es hacer".

El juego le da la posibilidad de enfrentarse al mundo interior y a la realidad exterior que puede ser estudiada por el sujeto de forma objetiva y en cierta manera de asimilarla o de modificarla para sí.

"Esa cosa natural y universal llamada juego"

El niño busca los objetos transicionales e elementos en los que la realidad que vive no le agrada, cuando va a dormir, cuando se encuentra solo, o cuando por alguna razón necesita cubrir la ausencia de su madre, principal satisfactora de sus necesidades físicas y afectivas. El juego y los objetos transicionales le brindan esa oportunidad de alejar la ansiedad y le representan esa posibilidad de cambio o movimiento, precisamente en ese llamado "campo de juego".

"Lo denomina "campo de Juego" porque el juego empieza en él. Es un espacio potencial que existe entre la madre y el hijo, o que los une."

El juego es una experiencia creadora y estimulante para el niño en el campo psíquico interno de la formación de su personalidad y es pues, en la medida en la que aprenda a jugar en la misma, que este servirá como un espejo de su interior y refleja su realidad en el juego, que ya por sí mismo es una terapia.

Esta actividad creadora llamada juego es una experiencia en el continuo espacio - tiempo, es por sí misma, una pura forma de vida.

"El juego es por sí mismo una terapia. Conseguir que los chicos jueguen es ya una psicoterapia de aplicación inmediata y universal, e incluye el establecimiento de una actitud social positiva".

Sólo a través del juego el niño logra ser creativo y en la medida que demuestre su creatividad, es como estará mostrando su propia personalidad y quizá solo a través de este inicie la búsqueda que lo lleve al descubrimiento de su persona.

1.2.2.4. ERIK H. ERICKSON

Erickson fundó su teoría psicoanalítica en la base teórica de Freud, prestando atención a las señales del inconsciente y preconscious que se manifiestan en la comunicación verbal y la conducta reflejada en la actividad lúdica. Erickson sugiere que el juego constituye la situación más adecuada para estudiar el yo del niño.

Para que exista un pleno desarrollo de la personalidad de un sujeto, considera que es necesario que exista un sistema de valores universales basado en la armoniosa relación entre el sujeto y su entorno. El desarrollo psicológico y social sucede al biológico y el equilibrado desempeño de este desarrollo, está sustentado en el yo.

*“El crecimiento de la personalidad, es tarea del yo (en el sentido psicoanalítico) y del proceso social reunidos, el mantener esa continuidad que salva la inexorable discontinuidad entre cada una de estas etapas de desarrollo”.*⁴³

Erickson al igual que Freud concibe las energías libidinales y sus manifestaciones, en tres estructuras o procesos *“El ello, el yo y el super yo”*.

El ello comprende la totalidad de los deseos excesivos originados en la libido no consumida e inconsciente. El yo caracterizado por los actos conscientes que son controlados por ella. La consciencia del sujeto. El superyó

⁴³ Op. cit., H. Maier, p. 27.

se compone de la experiencia personal y de las ideas y actitudes de los adultos; el superyó sufre varias modificaciones a lo largo de su desarrollo, sin embargo Eirckson señala contrariamente a Freud que el yo es la fuerza que delinea el curso del desarrollo psicosexual y que decide el destino de cada sujeto.

La vida de cada individuo considera que está definida en función del modo de percibir, pensar, hacer y sentir, y que esto depende del equilibrio de las tres estructuras, el *ello*, el *yo* y el *superyó*.

El juego es considerado como un elemento importante en el desarrollo del niño, pues constituye un factor determinante en las funciones del yo.

El juego implica tres dimensiones fundamentales, según Erickson:

- 1) El contenido y la configuración de sus partes.
- 2) La comunicación verbal y no verbal.
- 3) Los modos de conclusión o interrupción del juego.

El juego es vida, es creatividad para el niño, a través del mismo el niño logra repetir, dominar o negar con el único objetivo de organizar su mundo interior en relación con sus realidad. El juego autoenseña y además es autocurativo, pues en el puede modificar su realidad convierte en victorias sus derrotas, compensa sus frustraciones por liberaciones y sus sufrimientos por alegrías.

La actividad lúdica se transforma en el medio de razonar y permite que el sujeto libere los límites que impone al yo en el tiempo, en el espacio y en la realidad, sin embargo no por esta razón evade su realidad, si no que mejor aún, mantiene la noción de realidad, es decir juega con su verdad y la convierte en una posibilidad mejor de su realidad.

"Para Ericson, el niño que juega se encamina hacia una nueva forma de dominio y hacia nuevas etapas de desarrollo".⁴⁴

El juego es el medio a través del cual se manifiesta y alcanza su desarrollo maduro y sano el yo, como elementos necesarios para alcanzar cierta madurez y se concibe en tres puntos.

- 1) La consolidación del orgasmo genital y las necesidades sexuales extragenitales.
- 2) La conciliación del amor y la sexualidad.
- 3) La conciliación de las pautas procreadoras sexuales y productoras de trabajo.

El desarrollo del niño es concebido por Erickson; como una secuencia de hechos biológicos, psicológicos y sociales delimitadas en ocho etapas del mismo, las cuales están determinadas por variables como son las leyes internas del desarrollo, las influencias culturales, y el contacto social del sujeto dentro de su sociedad.

Para este caso particular, a fin de concretizar el desempeño del trabajo investigativo, solo abordaremos las tres primeras etapas epigenéticas de desarrollo en función de que los niños motivo de la investigación, no rebasan los 7 años de edad.

La Fase I llamada "sentido de la confianza básica", en la cual el sujeto adquiere un sentido de la confianza, al mismo tiempo que se supera un sentido de la desconfianza: realización de la esperanza.

Esta etapa o fase inicia en el momento mismo del desarrollo ulterior y se caracteriza por un proceso de confianza - desconfianza, logrando así el

⁴⁴ *Ibidem.*, p. 32.

desarrollo o madurez, a través de la satisfacción de sus necesidades biológicas y de las sensaciones corporales entre su madre y el mismo sujeto, el recibe y da amor con su boca, satisface y alivia su hambre y su necesidad inmediata.

"Erickson habla de una etapa oral - respiratoria - sensorial en la cual todos los contactos sociales implican un modo incorporativo".⁴⁵

En esta etapa el juego depende de toda la actividad centrada en sí mismo, en su cuerpo, con la repetición constante de la percepción sensorial y con las vocalizaciones que ejercitan su lenguaje. Posteriormente el sujeto podría manipular, llevar, traer, acerar o retirar todo aquel objeto que se encuentra cerca de él.

La Fase II llamada "el sentido de la autonomía", caracterizada por la adquisición de un sentido de la autonomía, al mismo tiempo que se combate contra un sentido de la duda y la vergüenza: Realización de la voluntad.

En esta fase el juego retoma mayor importancia porque ofrece al sujeto un refugio seguro que le permite desarrollar su autonomía dentro de su propio conjunto de límites o leyes.

El cumplimiento de estas leyes conlleva a que el sujeto empiece por respetarlas, si no quiere caer en el rechazo de los demás, causando la aparición de la vergüenza como un sentimiento desagradable.

En esta fase el sujeto se empeña en hacer sus cosas solo, logrando así cierta autonomía en su personalidad, es pues, bien cierto, que trata de alimentarse, caminar, vestirse, abrir, cerrar, llevar o traer, iniciar o terminar lo que más prefiera. Es decir, vivir ahora significa para él, expandirse, de acuerdo a su propia voluntad tratando de superar todo límite que se la haya impuesto. Logrando de esta forma el desarrollo o crecimiento sano; pues el yo

⁴⁵ *ibidem.*, p. 42.

permite tener conciencia de sí mismo como unidad autónoma en las múltiples circunstancias de la vida.

La importancia relevante que tiene el juego en esta etapa, pues solamente al inicio de su independencia y autonomía lograda por situaciones en las que manipula su realidad y la asimila correspondiendo a un desarrollo armónico de su personalidad.

Por el juego, hasta podemos dejar el mundo de nuestras necesidades y de nuestras técnicas, ese mundo interesado que nos rodea y reprime, el mismo que no permite crear, éste que es un mundo de utopía y a través del juego nos vuelve un poco irracionales, es decir es el único medio para transformar nuestra terrible realidad y nos permite convertirla en una fantasía agradable, tanto para grandes como para los pequeños.

El juego es serio, posee muy a menudo reglas severas, en ocasiones se torna agotador, no es una simple diversión, el juego es la fuente común de todas las actividades superiores, prepara para la vida seria. El juego puede llegar a ser una práctica común hasta la edad adulta y encuentra este espacio de desarrollo en el mismo, no obstante la edad y el sexo del individuo. Un niño que no juega, es un niño que no afirma su personalidad, que no desarrolla su pensamiento y que todo ser humano considera como una actividad placentera.

El juego cumple un rol esencial en la formación de la personalidad del niño Y es de gran importancia, para el desarrollo de la inteligencia, también permite el equilibrio de la afectividad, la socialización y la integración de su identidad social, entre otros procesos de identidad intrapsíquica. Por estas razones el juego, constituye una herramienta operativa que brinda amplias posibilidades a la práctica educativa; por un lado, como elemento renovador de la enseñanza y por el otro, como medio para el aprendizaje, que posibilita el desarrollo integral del niño.

CAPITULO II. EL JUEGO. TIPOS Y FUNCIONES

El juego es una actividad innata y vital para el niño, condiciona el desarrollo armonioso del cuerpo y la mente, constituye por tanto, una de las actividades educativas esenciales y merece por derecho propio entrar en el marco de la institución escolar, no sólo en la etapa de educación preescolar, sino más allá, incluyéndolo como una forma de vida, en igual medida que el arte o la música buscando un desarrollo integral del ser humano, por tanto en este capítulo mencionamos tres tipos de juegos y las funciones que cada uno de ellos cumple en el desarrollo del sujeto.

2.1. JUEGO SENSORIOMOTRIZ

Se puede decir que el juego sensoriomotriz se inicia en el momento mismo que el bebé opera con las adaptaciones puramente reflejas; como lo menciona K. Gross, que concibe al juego como pre-ejercicio de los instintos esenciales. Sin embargo, Piaget considera que en las "relaciones circulares", esta actividad se continua en los juegos; de esta manera se dice, que el juego comienza muy temprano en el desarrollo evolutivo del sujeto.

La actividad que desempeña el bebé es de repetición placentera, los esquemas sensoriales y motores se ejercitan sin otro fin que el placer funcional que producen al niño, esto desarrolla la inteligencia sensoriomotora de la primera infancia.

Piaget también denomina esta etapa con el nombre de juego - ejercicio, pues durante los 540 primeros días de vida, el desarrollo de sus esquemas sensorio - motores se ejercitan por el simple placer lúdico que generan al sujeto mismo.

La primera forma de juego es la manipulación; en el momento que el niño puede controlar sus leves movimientos, comienza a usar y explorar en forma de juego su propio cuerpo: observa una y otra vez sus manos, las une y separa; mira su pie, trata de tomárselo, chupa su dedo e inclusive toda su mano o su pie, también patalea con energía los barrotes de su cuna o se impulsan a través de ellos.

Posteriormente va añadiendo otros objetos que no es precisamente su cuerpo, pues ahora jugueteaba con el pezón materno, el chupón una sonaja o cualquier otro juguete como su móvil.

En la medida que va acumulando meses de vida y desarrollo, el niño ahora es capaz de tomar una pelota, lanzarla cuando se le pide, golpear unos juguetes contra otros, cambiar de posición rápidamente, ir y venir gateando, mantenerse en pie por ciertos momentos. Comienza a imitar sonidos y señas, como decir adiós agitando su mano, en fin, le agrada todo lo que sea movimiento, ritmos y ruido, responde a los cantos que implican movimiento constante, posteriormente a los 15 meses que ya puede caminar, se levanta y camina sin ayuda de ningún mueble le gusta desplazarse, subir, bajar, ir y venir por una escalera.

En esta etapa también tiene grandes avances en el lenguaje, habitualmente hacia los siete meses empieza a silabear, *pa*, *ma*, a los 10 meses ya une sonidos y a los 22 meses ya relaciona palabras entre sí, entiende el significado de "dame o toma"; a partir de este momento el niño tiene un vocabulario aproximado de 200 palabras y con el debido estímulo, el niño logrará formar pequeñas frases, las cuales deben ser aplaudidas y motivadas por los adultos y esto se logra de manera fácil y efectiva a través del juego.

FUNCION EXPLORATORIA

El juego de ejercicio o sensorio - motriz tiene varias funciones, sin embargo a la que se ha prestado mayor atención es al uso que pueda tener como un método de exploración de cosas nuevas; explora primeramente su cuerpo, el de su madre al conocer y reconocer su pecho, más adelante explora y se apropia de su entorno más cercano, su cuna, su móvil, su chupón, etc. Posteriormente aprende a toma, lanzar y arroja cualquier objeto que se encuentre cerca o lejos de él. Aprende a mover rápidamente la sonaja para que produzca ruido; estas características permiten al bebé tener una retroalimentación de la manipulación que ejerce sobre el juguete, logrando así lo que Piaget distingue al afirmar que el juego tiene mucho más sentido de asimilación que su acomodación.

Los juegos de ejercicio representan tres posibilidades de desarrollo.

- 1) Posiblemente se integre con la imaginación representativa y se transforme hacia el juego simbólico.
- 2) Tal vez se socialicen y se orienten hacia los juegos reglados.
- 3) También existe la posibilidad de que deriven hacia la inteligencia práctica, permitan adaptaciones reales y se excluyan de los dominio del juego.

En conclusión, la educación psicomotriz y el juego permiten un desarrollo integral. Piaget demostró que el comportamiento senso-motriz de los primeros años es el punto de partida de la estructuración del conocimiento. La motricidad en sí, tanto la gruesa como la fina, están presentes en la vida del sujeto y logra el desarrollo de capacidades más específicas, como la disociación del movimiento, el aumento del equilibrio estático y dinámico a través del juego sensorio-motriz. El niño tiene contacto con su entorno, conoce su cuerpo y se conforma dentro de un tiempo y de un espacio; rescatando lo que Piaget señala: "el cuerpo se proyecta hacia el mundo y el mundo se introyecta en el cuerpo", podremos notar la importancia de esta etapa y la función exploratoria del juego

sensorio - motriz, pues el sujeto, en la medida que estructura su esquema corporal, al mismo también organiza la diferentes etapas evolutivas de su organización espacial y temporal.

EDAD	JUEGO DE EJERCICIO	ACTIVIDAD
Nacimiento 0 meses a 3 meses	Periodo de los reflejos. Primeras tendencias y emociones.	Mueve los ojos siguiendo sus manos, dedos, pies. Chupa sus manos y dedos. Manipula el pezón de su madre.
4 meses a 10 meses	Periodo de los primeros hábitos motores y primeras percepciones organizadas.	Coge, manipula y toca los objetos cercanos. Reacciones circulares.
11 meses a 24 meses	Periodo de lactante. Desarrollo de la inteligencia sensorio-motriz o práctica.	Lanza los objetos en una y otra dirección. A partir de los 12 meses el niño empieza a buscar los objetos cuando salen de su campo de acción. Lanza una pelota en dirección deseada. Se observa en el espejo, intenta tocarse, se mira, sonríe e imita sonidos. Puede girarse y coger un juguete, colocarlo frente a él, darlo cuando se le pide y tomarlo cuando se le da. Puede pasar rápidamente de estar sentado al gateo y viceversa. Ahora le gustan los juguetes de arrastre y con sonido, los cubos apilables, etc.

2.2. JUEGO SIMBOLICO.

Función simbolizadora.

En la época anterior senso-motriz, se consolidan pautas iniciales de adaptación y asimilación como son la imitación y el juego. Imita y su aprendizaje exploratorio se conforma reproduciendo al modelo que observa. Posteriormente ya es capaz de imitar aún sin estar observando, si no que recuerda e imita. Esto es lo que Piaget llama imitación diferida.

Cuando este proceso se presente, la imitación logra separarse de la adaptación. El juego surge al mismo tiempo que la adaptación o de ella misma, incluso influye en la asimilación como la esencia del juego.

La fantasía es un recurso interno que el niño tiene para adaptarse a lo que el medio le demanda y que se refleja en tres aspectos del juego simbólico.

- 1) Le ofrece al niño un medio para los esquemas ya conocidos experiencias nuevas (Piaget).
- 2) Permite la expresión de emociones controladas a través del simbolismo (Freud).
- 3) Es un modo integral de resolver problemas, de sentir, de aprender a controlar o dominar una situación nueva.

El niño juega a los soldados, a la casita, a la escuela, a las muñecas, a los vaqueros, a los indios, a los policías y ladrones, esta asimilando estas nuevas experiencias, al mismo tiempo que fijan esquemas culturales y sociales, retomando los roles que les asignan tanto a niñas como a niños, de acuerdo a la costumbre. Sin embargo en el centro del juego simbólico, está el símbolo. Pues es el motivo de éstos, está en el valor del símbolo que se les asigna, es decir, la imagen que toma y su significado. Cuando la imaginación del niño le asigna un valor a cualquier objeto inanimado y lo convierte de calabaza a muñeca, de una botella a una nave espacial, de un simple trozo de madera a un carro, de un trozo de papel doblado a un avión, de un conjunto de cubos apilados a un gran edificio; es precisamente donde se observa claramente el significado de los símbolos que permite al niño hacer suya esa realidad que, de no ser por esta posibilidad del juego simbólico, no podría asimilar en otra forma, más que al actuar con el objeto simbolizado.

Señala Piaget que los símbolos que están ligados con sentimientos personales profundos se observan en tres grupos.

- 1) Los símbolos relacionados con el cuerpo del niños y su origen y concepción del mismo.

2) Los símbolos relacionados con los roles y los sentimientos familiares que refleja aspectos importantes de su afectividad.

3) Los símbolos relacionados con el nacimiento de los bebés y la aceptación de esta situación nueva y difícil de entender para el sujeto.

La fantasía cumple un función liberadora importante, puede controlar la agresión en el sujeto, fortalece la resistencia a la frustración, mejora el funcionamiento social del sujeto, así como el cognoscitivo del mismo.

Los juegos simbólicos permiten al niño sustituir y representar una situación vivida por una supuesta, que puede ser mejor y más grata, y de esta forma la puede asimilar.

Cuando el niño juega al "como si", surge toda una evolución interna que se inicia con la ficción más sencilla o esquema simbólico, donde el niño juega a como si durmiera, como si lavara, como si cocinara, como si comiera, como se enfermara y como si se curara, en fin, juega a como si fuera más feliz y lo logra.

El niño a través de los juegos de imitación, va tomando mayor conciencia de lo real, manipula un símbolo y los reemplaza por una copia imitativa que le permite aceptarlo y ubicarlo.

*"...la asimilación simbólica es cada vez menos deformante y se aproxima , por tanto, cada vez más a la simple reproducción imitativa. En otras palabras, el símbolo lúdico evoluciona en el sentido de una simple copia de lo real y solo el tema general de las escenas sigue siendo simbólico, mientras que los detalles de éstas y de las construcciones tienden a la acomodación precisa y aún a la adaptación propiamente inteligente."*⁴⁶

El simbolismo colectivo comienza cuando el grupo de niños que juega realiza una diferenciación y adecuación de roles. Ahora, los niños asumen

⁴⁶ Piaget J. "La formación del símbolo en el niño", México, Ed. F.C.E., 1961, p. 188.

diversos roles y realizan una complementación entre ellos. Esta etapa de juego simbólico, que va del segundo año de vida hasta los siete años, en un principio el niño comienza a imitarse a si mismo, posteriormente imita a los demás, pero de una forma muy particular y única. Más tarde el niño imita a otros o mejor dicho, los copia en sus acciones, conductas y comportamientos, es decir, puede ser chofer, bombero, panadero, maestro, papá o mamá. En este proceso el niño es capaz de conjugar dos perspectivas distintas, es decir, su rol verdadero y su rol fantasioso, un rol actual y un rol anterior.

El juego simbólico, así como la imitación diferida, son dos aspectos que señalan el inicio de la representación, esta representación se caracteriza por la discriminación y coordinación entre significativo y significado. La imitación y la imagen señalan un predominio de la acomodación, la asimilación es a su vez, el fundamento del juego. Y de esta manera asimila la realidad exterior, favoreciendo el desarrollo de las funciones intelectuales.

A través del juego simbólico el sujeto ocupa roles de los adultos tratando de entender su posición ante tal o cual situación, de esta manera reconoce el mundo cambiante y complejo de la realidad adulta y esto le permite a su vez afirmar su propia personalidad en ese mundo irreal y lúdico que es suyo. Al mismo tiempo desarrolla la capacidad de cooperar, colaborar e integrarse a un grupo, lo cual se refleja en los procesos de sociabilización infantil, que lo preparan para la integración en su entorno social.

2.3. JUEGO REGLAMENTADO.

Función socializadora.

A medida que el niño avanza en su desarrollo y pasa de un estado de egocentrismo, en el cual solo concibe la realidad desde un único y particular

punto de vista, sin tener conciencia de perspectivas distintas, en esta medida es como se va conociendo y descubriendo así mismo y solo así, se va ubicando en la realidad, saliendo de ese egocentrismo en el cual se encuentra y que limita su desarrollo evolutivo, al tener un proceso de conocimiento más objetivo de la realidad, a su vez consolida su autoconciencia.

A partir de los siete años el desarrollo mismo del sujeto, facilita que la conducta del mismo se vaya mejorando, modificando gradualmente su posición ante la realidad.

Como resultado de estas nuevas condiciones de desarrollo intelectual del sujeto, éste se torna capaz de cooperar y de tener mayor tolerancia y comprender los diferentes puntos de vista, lo que facilita en el niño, su integración social; ésta requiere de un avanzado desarrollo intelectual, por tanto el sujeto ha de mostrar esa capacidad de entender las opiniones de los demás miembros del grupo tolerando, entendiendo, aceptando, que la actividad se logre sin problemas.

En el periodo de los 6 y 7 años el niño se reúne con más compañeros y los grupos se constituyen más durables, es así, como aparecen los juegos sociales en los que aparece la regla, la colaboración en el trabajo, así como la división del mismo, en fin ahora el juego es de tipo colectivo.

El juego reglamentado tiene las siguientes características.

- Dan a los juegos la dimensión social.
- Marcan límites convencionales.
- Establecen reglas - premios y castigos por la acción.

El trabajo común o colectivo cumple una importante función en la etapa evolutiva, pues organiza actividades de cooperación, de reciprocidad, solidaridad

, de descentramiento donde el egocentrismo infantil es derivado por los sentimientos del yo y los sentimientos de fraternidad y amistad.

"El Juego de Reglas es la actividad lúdica de ser socializado".⁴⁷

De lo anterior, se deduce que el juego de ejercicio que inicia desde los primeros meses de existencia y el juego simbólico surge a partir del segundo año, reemplazando el ejercicio simple, es ahora cuando el símbolo es reemplazado por la regla y estas reglas son de dos tipos: reglas transmitidas y reglas espontáneas. Las primeras son las que se instituyen a través de generaciones anteriores y se retoman sin discusión alguna; las segundas proceden de la misma socialización del sujeto, pueden ser retomadas de los juegos de ejercicio o bien, de los juegos simbólicos y que se dan entre iguales o como resultado de las relaciones entre los miembros de igual jerarquía.

El juego reglas se transforma desde el ejercicio simple sin objeto hasta el ejercicio con finalidad. Es decir, con objeto de aquí se transforma en juego simbólico, el cual se transforma en ejercicio colectivo y de esta manera, se pueden establecer reglas.

Esta transformación en cada una de las etapas del juego, pone de manifiesto un común denominador que propicia esta transformación. Este común denominador es la saturación que es un proceso espontáneo de extinción entre una etapa de juego y otra.

Los juegos de regla escapan únicamente a esta ley de involución, pues son los que subsisten en el adulto y los que permiten la socialización y la disciplina. Esto es, son especialmente sociales.

El juego de la regla tiene una función muy destacada en el desarrollo del niño pues influye en la dimensión social y tiene estas características: es voluntario, propicia confrontación de fuerzas al esforzarse por alcanzar el

objetivo que es ganar. El juego es determinado por el cumplimiento de las reglas y no es equilibrado, pues es necesario siempre un ganador y un perdedor, y es precisamente el jugador, quien determina este desequilibrio en la lucha de fuerzas que se entabla con el fin de provocar este desequilibrio que el permita ocupar un lugar y derrochar su energía en vías de alcanzar ser el vencedor.

En este periodo de juego, surge lo que denomina Piaget como las operaciones que posibilitan la inteligencia operacional, misma que le faculta para actuar adecuadamente con la realidad que le rodea. Piaget define la operación como *"una acción interiorizada reversible que se integra en una estructura de conjunto"*.⁴⁸

La cognición es pues, la aplicación de acciones reales por parte del niño, ya sea en relación con los objetos del ambiente o con sus propias acciones se hacen reversibles adhiriéndose para formar al mismo tiempo, un conjunto de acciones.

En relación con esta nueva capacidad del sujeto, ahora ya es capaz de cooperar y comprender los diversos puntos de vista de los demás, y es precisamente esta cualidad que le permite entablar una discusión con otro u otros sujetos aceptando sus posturas y defendiendo las suyas, hasta lograr un entendimiento común.

La organización operatoria del pensamiento permite la cooperación e integración a un grupo y de igual forma el trabajo grupal desempeña una parte importante en el desarrollo intelectual del sujeto.

De tal forma que el juego reglado es una actividad lúdica de los seres socializados que incluye en su esquema al juego como ejercicio y al juego como símbolo; es pues la culminación de los procesos lúdicos y es justamente en este período que logra consolidarse gradualmente hasta llegar a su máxima expresión

⁴⁷ Zapata A. Oscar "Aprender jugando en la escuela primaria", México, Ed. Pax Mex., 1995, p. 26.

en el periodo del pensamiento formal abstracto, y que se demuestra claramente en el ejercicio físico o los deportes.

Los juegos sociales que se estructuran entre los 6 y 7 años, aportan elementos importantes al proceso de socialización del sujeto, como son la regla y la cooperación con división de trabajo en este caso la regla y la cooperación marcarán la pauta de integración a un grupo y en la medida de esta integración el sujeto saldrá de su egocentrismo infantil y entrará a la socialización donde afirmará su yo y los sentimientos de fraternidad, amistad, cooperación y solidaridad; que le permitirán afirmar primeramente su individualidad y posteriormente cubrir esa necesidad de convivir e interaccionar socialmente en la colectividad.

Jean Chateau dice: *"El niño ama la regla; en ella encuentra el instrumento más seguro de su afirmación; por medio de ella manifiesta la permanencia de su ser, su voluntad, su autonomía."*⁴⁹ Así pues, toda regla procede de la socialización como resultado directo de los juegos - ejercicio y de los juego simbólicos. Al respecto Piaget señala: *"En resumen, los juegos de las reglas son juegos de combinaciones sensorio-motoras (carrera, lanzamiento de canicas o bolas, etc.) o intelectuales (cartas, damas, etc.) con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdo improvisados. Los juegos de reglas pueden ser nacidos de las costumbres adultas caídas en desuso (de orden mágico - religiosos, etc.) o bien de juegos de ejercicio sensorio - motor que se vuelven colectivos pero que se despojan totalmente o en parte de su contenido imaginativo, es decir, de su simbolismo mismo".*

⁴⁹ *Idem.*

2.4. JUEGO COLECTIVO Y GRUPAL.

Función Motivadora y de integración

El juego colectivo es derivado del juego reglamentado, ya que a medida éste avanza en la consolidación del sujeto, tanto en el plano individual cuando estructura su yo, al salir de su egocentrismo; como cuando surge en él la necesidad de convivir en interactuar socialmente integrándose en una colectividad, como por ejemplo, al ingresar el niño a la escuela, situación en la cual el sujeto tendrá que buscar ser aceptado en un grupo.

La importancia de este hecho radica en la exigencia de interacción con los demás, pues el hombre no puede concebirse como un ser aislado en el tiempo y el espacio. El sujeto puede pertenecer a un grupo e influye en él de manera decisiva para convertirse no solo en individuo sino en sujeto de esa interacción social.

El juego al transformarse por medio de la complejidad de las reglas y la división del trabajo inmersas en la cultura que rodea al niño, marcan en cierta medida los parámetros de socialización que debe alcanzar el sujeto.

En el periodo infantil de los 6 a 8 años, a través de un largo proceso, se van aceptando juegos más evolucionados, de mayor dificultad y con un mayor número de reglas y normas a cumplir. La necesidad de afirmación de la personalidad del sujeto en esta edad, provoca conflictos en la organización del juego colectivo, ya que en esta edad los grupos infantiles carecen de cohesión y son inestables, en virtud de que sean impuestos por la misma institución educativa. Sin embargo, suelen surgir amigos influidos por compartir vivencias en su barrio aunadas a las de la escuela.

⁴⁹ Chateau Jean "Psicología de los juegos infantiles", Buenos Aires, Ed. Kapelusz, 1988, p. 73.

El juego colectivo favorece grandemente los hábitos de sociabilidad, compañerismo, disciplina, dominio de sí, modestia en los triunfos, magnanimidad en las derrotas entre otros valores universales del ser humano.

Una de las características del juego colectivo de los niños, es la puntual obediencia a la ley, las reglas se han establecido y hay que cumplirlas, pues cualquier falta es sancionada de inmediato por los demás jugadores o integrantes del grupo.

En esta etapa del juego, el niño busca dos objetivos que anteriormente consideraba contrarias por un lado, busca el beneficio personal, por otro, la socialización que impone el grupo, ya que ahora puede comprender las ventajas que le proporciona la actitud sociable que demuestre.

Los juegos colectivos evolucionan por el aumento de reglas y por su obligatoriedad en su cumplimiento de parte del niño, así como por una división del trabajo más singular y diferenciado.

En los sujetos de esta etapa surge la preocupación por tratar de equilibrar, las capacidades de los integrantes del grupo, de esta manera se logra mayor solidez, una lucha equilibrada entre los integrantes del mismo.

En la medida que la socialización se incrementa en el sujeto, el juego se organiza con intereses competitivos, en el que se toman en cuenta las habilidades del mismo, de tal forma que la división del trabajo se realiza en función de las cualidades de cada miembro, buscando compensar e integrar fuerzas en busca de un mismo fin.

En tanto evoluciona el juego resalta la importancia que tiene éste, en el desarrollo del niño, en la conformación de una personalidad sana y equilibrada y en el valor de las relaciones de socialización.

El juego colectivo se desarrolla dentro de un grupo definiéndose; como el conjunto de miembros que interaccionan cara a cara en un contexto determinado.

Al respecto Freud tiene el siguiente punto de vista: "*En todos los grupos existe un elemento moral, estándares, patrones o normas explícitas*"⁵⁰, la interacción entre los miembros se da compartiendo una ideología. Es decir, valores, normas, costumbres, creencias que regular su conducta mutua.

Un grupo está formado por personas que interactúan frecuentemente generando sentimientos de pertenencia y pertinencia que defienden ante otros grupos, y que comparten las mismas reglas. Las cuales tienen afinidad en sus gustos, creencias, costumbres e ideales.

El grupo les proporciona recompensa de algún tipo, puede ser afectiva en la aceptación y cabida que les da al mismo ganándose un status al interior del grupo, así como otorga cierto tipo de castigo o sanción por las fallas observadas en su comportamiento, cualquier signo de deslealtad es pagado con el rechazo y desprecio del resto del grupo.

Las metas e ideales de un grupo son compartidas por el grupo al cual perciben como una unidad interdependiente que actúa al interior de un ambiente. Al respecto Piaget sugiere "*La regla impone una regularidad o idea de obligación que presupone al grupo, o por lo menos a dos individuos*"⁵¹.

El juego que implica lenguaje e imitación conduce a la comunicación con el mundo exterior y con un gradual proceso de socialización.

En la medida que se transforma el nivel de juego en el niño, en esta misma forma alcanza nuevos niveles de pensamiento organizado; es pues, en esta instancia, en el que ahora se integra a un grupo, ya que logra pensar con frecuencia en los otros. Las reglas colectivas substituyen a los símbolos lúdicos

⁵⁰ Freud, "*Psicoanálisis del Jardín de Infantes*", España, Paidós, 1984, p.81.

⁵¹ Op. Cit., Chateau, p. 29.

individuales, de tal suerte que ahora la regla de carácter colectivo se convierte en una necesidad.

El juego y el lenguaje dejan de ser los medios primarios de autoexpresión y se convierten en medio para entender e integrarse al mundo físico y social al añadir nuevos conceptos a sus esquemas, tales como la reversibilidad y la manipulación mental de imágenes simbólicas aunadas, a la posibilidad de respeto mutuo o mutualidad, fincado en la reciprocidad y en la diferenciación, el reconocimiento de la seriación y la jerarquía le permiten ahora una mejor comprensión de la familia que es el primer grupo social, en el que interactúa el sujeto.

Otro aspecto importante al anterior del juego colectivo es la exigencia de mantener a éste en el ámbito social, respetando los acuerdos a través del conocimiento de un sistema de valores que alientan el equilibrio en la conducta del niño.

La conciencia encuentra sus puntos de apoyo en los conceptos de respeto mutuo y en la obediencia colectiva, en este nuevo nivel de pensamiento cognoscitivo, logra analizar los valores morales universales formando un criterio de la existencia de reglas que regulen sus actividades.

Los valores humanos fundamentales pueden hallarse en sus conceptos del orden cósmico y en su propia filosofía de la vida. Piaget sugiere que es posible explicar los valores básicos mediante el supuesto de que los mismos siguen un esquema evolutivo o de que la evolución se ajusta a un sistema de valores.

"Piaget afirma que los hombres alcanzan un sentido de solidaridad tan pronto logran cierto nivel de madurez"⁵².

⁵² *Ibidem.* p. 69.

La participación del niño dentro del grupo adquiere gran importancia porque el grupo es el que marca las reglas y las normas del juego y cada uno de los miembros deben acatarlas, o de no hacerlo pueden ser excluidos de él, aquí pues se muestra una función del juego la del desenvolvimiento social del sujeto.

“Mediante el juego no solo se ejercitan las tendencias sociales, sino que se mantienen la cohesión y la solidaridad del grupo con las reuniones, las fiestas y otros muchos actos de carácter popular. El juego, así, sirve también de vehículo para transmitir ideas, costumbres, mitos, leyendas y canciones de una generación a otra, y el conjunto constituye el folklore de cada pueblo”.

En concreto, lo único que exige el juego es la obediencia a la ley, si se proyecta esta exigencia a toda la conducta humana da al juego un ilimitado valor social.

Por lo tanto la intención principal de la presente tesis es comprobar que el juego constituye por sí solo, una actividad educativa que merece introducirse en el marco de la institución escolar más allá de la etapa de educación preescolar.

El juego debe ser retomado para que el aprendizaje de un sujeto, sea a través de sus propios intereses lúdicos, buscando primeramente involucrar voluntariamente al niño en su proceso de aprendizaje para que éste le resulte una actividad agradable y placentera, de esta forma, el juego puede ser útil al profesor como un apoyo importante en el desempeño de sus funciones docentes

Si tomamos en cuenta que la única lógica que el niño percibe es la del amor y la del juego, entonces se pretende retomar este concepto, como la base para fincar el proceso de aprendizaje de un sujeto.

CAPITULO III. ANALISIS TEORICO DEL APRENDIZAJE.

Retomando las inquietudes que como profesionalista, en esta área de la humanística que es la pedagogía y en donde uno de los principales problemas a enfrentar es, como abordar y mejorar el proceso de enseñanza y obtener aprendizajes significativos en los sujetos tratando de hacer de la forma mas agradable posible para los mismos, es pues de esta manera como surge el ideal de demostrar la función educativa del juego, con la posibilidad de reafirmar el desarrollo integral en los niños de primer grado de primaria, viendo esta posibilidad desde la óptica del docente.

Con frecuencia la educación escolar, no deja de ser una simple confrontación metodológica ligada a la voluntad rigurosa de un programa, donde sus objetivos minimizan la acción lúdica y la relegan a momentos de recreación, sin embargo, esto no es suficiente, ya que el juego constituye por si solo una actividad educativa que merece introducirse en el marco de la institución escolar.

Primeramente se describe el concepto de aprendizaje, que es un aspecto clave de la pedagogía en la educación convencional, se aprecia en el aprender una adquisición de conocimientos memorizados, en la nueva pedagogía se extiende su significado, abarca la vida entera, no sólo comprende las actividades intelectuales; también constituye destrezas, actitudes, sentimientos, creencias, es decir, en suma la conducta integral del hombre, su manera de conocer, sentir y actuar en la existencia de una acepción moderna, puede decirse que en el aprender residen una serie de actos encaminados a adquirir los medios idóneos para resolver dudas y dificultades ante situaciones del entorno físico y social, es decir, es un progresivo cambio de conductas, comprende una adquisición resultante de experiencias efectuadas por el sujeto.

Existen diversas teorías antiguas del aprendizaje que se reflejan en las prácticas escolares actuales y que tuvieron su origen antes del siglo XX.

Una de ellas es la Disciplina Mental cuyo origen se torna en la antigüedad. De acuerdo con esta corriente, el hombre es un animal racional malo - activo o neutro activo y la educación es un aprendizaje, es una disciplina o adiestramiento de las mentes, este adiestramiento se logra a través del fortalecimiento de las facultades mentales por medio del ejercicio y el adiestramiento.

Para esta doctrina la persona está conformada por dos tipos de sustancias, las mentes racionales y los organismos biológicos y en estos casos lo que se fortalece es la sustancia mental, esta es definida como: *"...una esencia autodependiente y no material, que se encuentra en la base de todas las manifestaciones físicas dirigidas hacia el exterior."*⁵³

La postura de la teoría de la disciplina mental sobre el aprendizaje y la importancia de la sustancia mental, es comparable con la dualidad de cuerpo y alma, así como entre cuerpo y materia. Por ello si el cuerpo crece de forma desmesurada sin el debido control y crecimiento igualitario entre mente y cuerpo, como se ocasionaría un caos de igual forma se considera que todo aprendizaje es básicamente un proceso de desarrollo y preparación de las mentes a través de un proceso interno en el cual se cultiva aspectos como la imaginación, la memoria, la voluntad y el pensamiento, es pues así que la educación se transforma en un proceso de disciplina mental.

A lo largo de la historia de la filosofía se realizaron importantes aportaciones sobre el tema, Platón y Aristóteles ya consideraban que el desarrollo de las facultades mentales era la base de una preparación o educación. Posteriormente el humanismo renacentista apoyaba el postulado de que el aprendizaje era un proceso de autodisciplina a través del desarrollo de las

⁵³ Bigge, Morris L. *Teorías de aprendizaje para maestros*, México, Trillas, 1985, pag. 38

facultades del ser humano, como lo refleja claramente el método socrático de enseñanza.

*"El método socrático implica que el maestro no tiene conocimientos, o por lo menos, pretende no da información; en lugar de ello, trata de obtener la información de sus estudiantes por medio de preguntas hábilmente dirigidas. Se considera que los conocimientos son innatos, pero que no podemos recordarlos, sin ayuda de algún experto."*⁵⁴

En general la teoría de la disciplina mental, se inclinaba por el adiestramiento de las facultades mentales y el fomento de las habilidades intelectuales.

Al inicio de este siglo surgen oponentes de esta teoría, tomando ahora fuerza las teorías mecanicistas del aprendizaje, entre las más destacadas se encuentran la percepción, el conexionismo y el conductismo.

Sin embargo, antes de llegar a estas corrientes, encontramos el aprendizaje por medio del desenvolvimiento, cuyas bases teóricas se derivan del postulado que el hombre es por naturaleza bueno y participativo de su entorno, al respecto se cita lo siguiente: *"...Los seres humanos, son libres, autónomos y activos, y que se esfuerzan en constituir sus propios mundos. A menos que sean corrompidos por ciertas influencias externas..."*⁵⁵

Los principales aportadores a esta corriente con Juan Jacobo Rousseau (1712-1852), Pestalozzi (1746-1827), Fröebel (1782-1852), quienes conformaron esta estructura filosófica denominada naturalismo romántico en el cual se puede concluir el aprendizaje concebido ese proceso en el que el niño aprende mediante el desarrollo de sus propios intereses.

Otra corriente teórica del aprendizaje contemporáneo a esta época, es la apercepción cuyo fundamento principal se centra en las ideas como ese proceso de asociación de ideas nuevas con otras antes existentes, en dicho proceso se

⁵⁴ *Ibidem*, pag. 44.

descarta la idea de que existan ya conocimientos innatos, sino que estos llegan del exterior y nutren al sujeto el cual desarrolla un proceso mental dinámico a través de éste, asocian ciertos contenidos internamente con otros que ya habían sido asimilados por el sujeto por medio de conexiones.

Es justamente a partir de esta corriente, que surge el asociacionismo que inicialmente postula cuatro tipos de conexiones o asociaciones que fortalecerían nuestra memoria:

- 1°. La contigüidad de una cosa con otra.
- 2°. La sucesión de ideas en una serie.
- 3°. La similitud de las ideas.
- 4°. El contraste de las ideas.

3.1. DEFINICION DE APRENDIZAJE.

El Aprendizaje se entiende desde un enfoque técnico específico como se señala a continuación: *"El aprendizaje es un proceso relativamente permanente que resulta de la práctica y se refleja en un cambio conductual"*.⁵⁶

A manera de dar una noción del significado de esta palabra, se cita lo siguiente: El Diccionario lo define como *"todo tipo de cambio de la conducta, producido por alguna experiencia, gracias a la cual el sujeto afronta situaciones posteriores de modo distinto a las anteriores."*⁵⁷ El aprendizaje es un cambio relativamente permanente de la conducta que cabe explicar en términos de experiencia o práctica.

⁵⁵ Ibídem, pag. 49.

⁵⁶ Logan A. Frank, *Fundamentos de aprendizaje y motivación*, Trillas, México, 1976, p. 18

⁵⁷ *Enciclopedia de Pedagogía y Psicología*, Programa Educativo Visual, España, 1988, p. 41

Los conductistas definen el aprendizaje como que *"es proceso de tanteo (ensayo - error) y guiada por las operaciones de premio y castigo, mediante las cuales se cambian las respuestas de los organismos"*.⁵⁸

Los Neoconductistas dicen al respecto: *"El aprendizaje es una modificación relativamente permanente de la conducta, debido a la experiencia del organismo."*⁵⁹

Los Geltaltistas definían el aprendizaje *"Como la captación súbita de significaciones intrínsecas"*⁶⁰ que permitían al estudiante aprender o conocer el hecho de estar consciente mediante una operación mental que articula en una estructura todo lo conocido aisladamente, integrándolo en un todo que adquiere significado en conjunto.

Los cognoscitivistas que apoyan esta postura dicen que: *"Aprendizaje es la transformación de las estructuras cognoscitivas debido, a la captación de relaciones inherentes que pueden manifestarse en el cambio de la adaptación del organismo a su medio"*.⁶¹

Thorpe define al aprendizaje de la siguiente manera: *"Es un proceso que se manifiesta por cambios adaptativos de la conducta individual como resultado de la experiencia"*.⁶² Hall da una definición más amplia de aprendizaje y lo define: así *"Es un proceso que tiene lugar dentro del individuo y se infiere por cambios específicos en el comportamiento, los cuales poseen ciertas características determinantes"*.⁶³

Todas estas definiciones de aprendizaje aportan diferentes aspectos que lo describen, sin embargo en todas se distinguen tres aspectos determinantes.

1) **Cambio.** Se concibe en todas ellas un cambio, modificación o transformación de la conducta del sujeto. Esta alteración del

⁵⁸ Huerta Ibarra, José. *Organización lógica de las experiencias del aprendizaje*, Trillas, México, 1983, p. 21

⁵⁹ Idem.

⁶⁰ Idem.

⁶¹ Idem.

⁶² Ardila A. Rubén, *Psicología del aprendizaje*, México, S. XXI, 1975, p. 18

comportamiento se ejemplifica en los animales irracionales, cuando observamos una rata blanca cometer menos errores en un laberinto al recorrerlo y encontrar su alimento. En los seres humano, claramente, cuando el sujeto es capaz de contestar correctamente una prueba después de haber estudiado un tema en particular.

Otra frase que se repite constantemente en las definiciones es *relativamente permanente*.

- 2) **Relativamente permanente.** El aprendizaje debe ser un cambio permanente que se distinga de los cambios pasajeros o condicionados del sujeto, pues bien podría contestar una prueba inmediatamente después de haber estudiado y sin embargo olvidar el conocimiento en cuanto paso el acontecimiento.
- 3) **Práctica o experiencia.** Esta práctica se refiere a la interacción del sujeto con el objeto que quiere y que es indispensable para lograr conocerlo y lograr así cambios significativos en la conducta que reflejen en sí el aprendizaje.

El aprendizaje tiene lugar en el sujeto y después se manifiesta con frecuencia en conductas observables.

El fin de encontrar una definición acertada sobre el aprendizaje, nos lleva inevitablemente a abordar el tema dentro del campo de la Psicología, en el cual el aprendizaje se concibe como una asociación entre acontecimientos, entre un estímulo y una respuesta.

En este punto el aprendizaje no es la respuesta en sí, es la conexión asociativa entre un estímulo y una respuesta, es entonces el aprendizaje un proceso asociativo.

⁶³ Idem.

El enfoque conductista refiere al aprendizaje como la teoría del estímulo - respuesta en la que la asociación aprendida se establece a partir de una tendencia adquirida a responder de manera específica cuando se enfrenta a una situación determinada; por ejemplo: el conductor de un vehículo aprende a frenar en cuanto ve la luz ámbar del semáforo y a detenerse totalmente cuando aparece la luz roja; inmediatamente al observar la luz verde, pone en marcha el vehículo.

El cognoscitivo, otro enfoque; se refiere a la teoría de estímulo-respuesta, en la cual la asociación aprendida entre estímulos en una tendencia adquirida a esperar que ocurran ciertos acontecimientos paulatinamente ante una situación de estímulo determinado. Es decir, que un conductor no se detiene solamente por ver la luz del semáforo en rojo, sino que relaciona el hecho de continuar circulando con algún accidente o alguna infracción producto de esta falta administrativa.

Para la finalidad de esta tesis, podemos concluir brevemente, tomando en cuenta la postura de la motivación del aprendizaje en sentido de que la teoría estímulo - respuesta, se postula que los organismos aprenden a esperar recompensas y castigos por ciertas clases de conducta. Es decir, el aprendizaje humano depende de las relaciones o respuestas de una persona motivado por un estímulo.

*"Estímulo es un cambio de energía en el ambiente físico que actúa sobre el organismo y desencadena una respuesta es una extracción muscular o secreción glandular que puede conectarse en forma funcional con un estímulo antecedente."*⁶⁴

Por lo tanto concluimos que el aprendizaje es ese acto en el que el sujeto aprehende su propio aprendizaje, mediante la propia experiencia, adquiere conocimientos, hábitos, destrezas, etc., que le permitan promover un cambio en el comportamiento del educando, es claro que la enseñanza auténtica consiste ante todo en proyectar, motivar, orientar, encauzar dicha experiencia. La

enseñanza, así se convierte en un conjunto metódico de actividades significativas.

El alumno ha de llegar a los contenidos de la enseñanza por propia y dinámica actividad, dicha enseñanza requiere de un control permanente, se aprende de manera progresiva y por ello es imprescindible comprobar lo que ha sido asimilado, en suma enseñar es planear, motivar, dirigir, integrar y fijar un contenido o materia de aprendizaje mediante un control permanente de pronóstico y diagnóstico.

3.2. PRAGMATISMO Y GLOBALIZACION

PRAGMATISMO

La teoría del pragmatismo derivada del vocablo latín *progma*; que significa acción antepone en la utilidad práctica el único criterio de la verdad.

El conocimiento es una función, un instrumento práctico que solo puede proceder de la vida; un conocimiento es verdadero si lo podemos verificar a través de la experiencia.

En esta teoría la función esencial de la inteligencia es la de permitir nuestra acción sobre las cosas y no simplemente la de conocer el objeto.

El más destacado representante del pragmatismo es el psicólogo y filósofo norteamericano James William (1842-1990).

Sin embargo uno de los precursores de esta teoría es el filósofo y Doctor John Locke, quien doscientos años antes que William concebía el aprendizaje del niño únicamente a través de la experiencia, de nuestra propia e individual práctica y contacto con las cosas.

⁶⁴ *Ibidem*, pag. 20.

Para Locke los conocimientos provenían de las impresiones que producen los objetos exteriores en nuestros sentidos así pues nuestras propias impresiones sobre los objetos dan como resultado nuestros conocimientos.

La sensación es el punto de arranque de todo conocimiento, pues solo a partir de las percepciones proporcionadas por los sentidos es como llegamos al saber.

Es decir sólo a través de la acción con los objetos directamente con la vista, el oído, el gusto, el olfato y el tacto, es como podemos conocer y aprender, a partir de las impresiones que nos causen estas sensaciones al estar en contacto con las fuentes del conocimiento, es como surgen primero las ideas simples, que a medida que se van construyendo van formando ideas más complejas y abstractas.

La enseñanza por tanto, a de dirigirse directamente a los sentidos, dando al alumno el conocimiento de los objetos, permitiéndose una interacción directa con él al tocarlo, manipularlo, observarlo, describirlo, olerlo y hasta probarlo haciéndolo suyo en una abstracción propia.

Para Locke: *"Conocer es ver, dicho esto, es pura locura imaginarse que se puede ver u comprender con los ojos de otro, incluso aunque posea el don de las palabras para describirnos clarísimamente lo que ha visto. Si no poseemos nuestras propias impresiones de lo que ha pasado, si no lo hemos visto con nuestros propios ojos, seguimos siendo tan ignorantes como antes, digan lo que dijeren los sabios más rectos"*.⁶⁵

GLOBALIZACION

Este método definido por Decroly como *"una aplicación en el orden particular"*⁶⁶ merece por su valor didáctico introducirse en el proceso de aprendizaje.

⁶⁵ Chateau, Jean. , Los Grandes Pedagogos, México, F.C.E., 1990, p. 126.

⁶⁶ Diccionario Enciclopédico Visual de Pedagogía y Psicología, pp. 322-323

La globalización se basa en la relación de los objetos con un conocimiento previo, *"sepamos una cosa y relacionemos con ella todo lo demás"*, esto puede ser entendido en dos líneas.

- 1) La enseñanza debe iniciarse por el conjunto de conocimientos y a partir de este, ir desglosando en particularidades hasta llegar a las más simples, un ejemplo claro de esto es la enseñanza de la lecto - escritura a partir de la frase, pasando por las palabras, luego por las sílabas y hasta llegar al conocimiento de las letras individualmente.
- 2) Posteriormente Decroly estructura un método globalizador en el que la enseñanza partía de un criterio totalizador y unitario que posibilite en el educando un conocimiento integral, no fragmentado en asignaturas.

Decroly concibe el englobamiento expresando que los objetos y los hechos percibidos, los recuerdos los pensamientos construidos, las frases expresadas son elaborados o concebidos por el sujeto como un todo como conjunto, como conjuntos enteros de forma global. Este proceso intelectual complejo no es simplemente un mecanismo desprendible, es un fenómeno esencial del alma infantil que puede facilitar el aprendizaje en el escolar.

Al crear el método ideovisual para la enseñanza de la lectura, que consiste en la utilización de frases enteras y de palabras relacionadas con las actividades inmediatas y reales del sujeto, es decir, de la experiencia del niño que estructura un pensamiento completo que se relaciona con sus emociones intereses desglosando en palabras aisladas, dividiendo en sílabas la importancia del método.

"El niño, lo mismo que el lenguaje oral, descompondrá el mismo la frase, reconociendo las partes o palabras de las otras separadas, que descompondrá en letras y sonidos".⁶⁷

⁶⁷ Op. Cit.; Chateau, p. 255

En el proceso de asociación con la realidad del sujeto, Decroly distingue diferentes tipos de asociación.

1. La asociación en el espacio.
2. La asociación con el tiempo.
3. La asociación de apropiación a las necesidades del hombre.
4. La asociación de causa y efecto de los fenómenos.

A partir de estos tipos de ejercicio asociativo se desprende el conocimiento de la geografía, de la historia, de las ciencias naturales y las ciencias exactas, así como de la lecto - escritura y en general de las lenguas.

Estos ejercicios de asociación tienen como fin alcanzar el conocimiento vía la observación directa de las imágenes que se le presentan al sujeto que pueda tener con los conocimientos que tenga previamente estructurados.

Decroly considera *"la observación como la base todos los ejercicios, como el punto de partida del desarrollo de todas las actividades intelectuales del niño."*⁶⁸

Sin embargo, sus propuestas tienen gran influencia de J. William, pues al igual que él, considera que la experiencia provoca la aparición del pensamiento, es decir, las ideas y sus teorías; la formulación de estos pensamientos actúan como instrumento reorganizador de las experiencias. *"Todos los procesos de experimentar, son acciones o actitudes referidas a cosas más allá de tales procesos, por consiguiente, no son subjetivos."*⁶⁹

En el escrito pedagógico que Dewey escribió en el año de 1897 llamado por él mismo "Mi Credo Pedagógico", en el que expone claramente sus ideas pedagógicas, en el cual consideran que la educación se deriva de la integración del sujeto con su conciencia social para esto propone que la escuela organice una comunidad donde la educación sea un proceso de vida y no solo un simple proceso de preparación.

⁶⁸ *Ibidem*, p. 257

Este sentido activo y social que Dewey trata de manifestar en sus propuestas educativas, puede observarse cuando establece que el concepto de las actividades manuales procede de la actividad mental. Propone que no se dé el material ya formado o intelectualizado al niño, sino mejor aun materiales naturales como el barro, lana, algodón, madera, con lo cual el niño puede proyectar sus expectativas científicas y artísticas de lo que se observa de su interacción con la sociedad.

El juego y la imitación forman parte de su proceso educativo en el cual la inteligencia y su desarrollo, el carácter y la sociabilidad, de tal modo que el aprendizaje se da de un modo natural y espontáneo en el medio de los adultos.

"La escuela debe ser un ambiente de vida y trabajo".⁷⁰

Para Dewey la experiencia tiene una doble intención, primer pretende ensayar y segundo, pretende experimentar.

La experiencia es la clave que hace entender, conocer y apropiarse de la naturaleza y de la realidad por esta razón los fines educativos de Dewey se fundamentan en las actividades reales de la vida; que surja de la experiencia personal del niño, lo lleve a un fin práctico y útil para sí en la vida cotidiana.

El interés es un punto de partida hacia la resolución de cualquier problema a partir de la experiencia, pues es concebido como el impulso y las tendencias primitivas del niño, factores que sustentan el método que propone llamado "El Método del Problema".

La Teoría Social de la educación denota el grado de vinculación entre la experiencia y la participación social, lo cual le da un sentido democrático, en el cual se concibe lo moral y lo social en un mismo rango de valor; en él la experiencia de hacer y obrar de acuerdo con las propias decisiones fundamenta su confianza en la inteligencia humana.

⁶⁹ Abbagnano y Visalberghi, *Historia de la Pedagogía*, México, F.C.E., 1982. p. 636

⁷⁰ *Ibidem*, p. 643

3.3 PIAGET: EPISTEMOLOGIA GENETICA

EL APRENDIZAJE EN LA TEORIA DE PIAGET

El aprendizaje es una función del desarrollo, en la cual la acción es el motor mismo del conocimiento; el sujeto a través de la actividad elabora sus abstracciones intelectuales, y las convierte en acciones interiorizadas después de un minucioso análisis. Piaget encuentra que el conocimiento se presenta de dos manera: figurativa y operativamente.

El aspecto figurativo se refiere a las cogniciones del sujeto, que aparecen en él como copias que retoman sus sentidos de la realidad exterior. Es decir, que el sujeto capta o aprende lo que aparece.

Existen cuatro formas de aprendizaje en este aspecto:

- a) La **percepción** que actúa en presencia del objeto y a través de analizadores sensoriales.
- b) La **imagen mental**, actúa en presencia del objeto aunque esté ausente.
- c) La **imitación** actúa en presencia del objeto y puede ser: imitación fónica, gráfica, rítmica, gestual y de movimiento. Puede actuar en ausencia del objeto y se llama imitación diferida como las verbalizaciones, dibujos, gestos; y posteriormente
- d) La **memoria** que es el conocimiento activo del pasado, es la capacidad de mantener disponible un conocimiento.

El aspecto del conocimiento operativo es descrito; como el conocimiento que actúa sobre el objeto en forma material, propiciando transformaciones en los objetos y construyendo nuevos esquemas de una realidad determinada para asimilarlos a las estructuras disponibles.

Los aspectos operativos del conocimiento los observamos precisamente en los siguientes ejemplos.

- a) Acciones sensoriomotrices, esquemas de asimilación, que se estructuran antes del lenguaje.
- b) Nivel preoperatorio representativo a partir del año y medio a los siete años aproximadamente.
- c) Nivel de las Operaciones concretas que continua del nivel anterior y finaliza a los once años.
- d) Nivel de las Operaciones formales, en la aparición de la inteligencia abstracta, con acciones reversibles e interiorizadas.

Los aspectos figurativos y operativos se distinguen porque el primero está centrado con la acomodación y los operativos con la asimilación.

Las operaciones son acciones, que por lo general se llevan a cabo sobre objetos antes de ser realizadas sobre símbolo; son acciones interiorizables, porque pueden realizarse mentalmente sin perder su carácter de acción; son reversibles porque pueden ejecutarse en los dos sentidos del recorrido y que además son coordinadas en una estructura sistemática.

La psicología genética tiene como principio básico el siguiente *"...todo acto intelectual motriz, se construye progresivamente a partir de reacciones anteriores más primitivas. Cada operación tiene su historia a lo largo de la génesis del pensamiento infantil, puede observarse cómo las operaciones se diferencian poco a poco, a partir de esquemas de acciones elementales, para formar sistemas cada vez más complejos y más móviles, capaces de captar finalmente el universo entero."*⁷¹

De lo anterior podemos deducir que, las formas más comunes de trabajo en la escuela tienden a ser aspectos figurativos, lejos de ser operativos como lo es la posibilidad del uso del juego en este proceso de aprendizaje.

El origen del pensamiento en el niño es el producto de la génesis de sus esquemas de asimilación y de los conocimientos que registra de sus aplicaciones

al mismo objeto, y es precisamente este fenómeno del juego uno de los esquemas esenciales de asimilación que el niño aplica constantemente durante toda su vida.

Pues comienza con los esquemas sensoriomotores, en el juego de ejercicio, más adelante en el juego símbolo asimila deformadamente el mundo que lo rodea; y poco a poco asimila los fenómenos concretos a través de los juegos de construcción y reglados hasta llegar al pensamiento formal abstracto.

Piaget conceptúa que: "...*existen dos maneras de adquirir conocimientos en función de la experiencia: o bien por contacto inmediato (percepción), o bien por relaciones sucesivas en función y de las repeticiones objetivas (aprendizaje).*"⁷² En el caso de aprendizaje, éste depende de los esquemas de asimilación que se derivan de acuerdo a la secuencia de conducta que expresan como los esquemas motores, esquemas de visión, esquemas de succión, etc.

Es decir, que esta secuencia de esquemas implica que el funcionamiento asimilativo ha generado una estructura cognoscitiva específica para cada caso en particular que conformados en una totalidad organizada y que se puede reflejar en un equilibrio.

Es a través del funcionamiento como se originan y desarrollan los esquemas particularizando en todas y cada una de sus características comunes en el objeto. Al respecto Piaget considera que "*el funcionamiento no sólo crea estructuras, sino que, como hemos visto, las cambia en forma continua.*"⁷³

Los esquemas asimilativos, vistos desde la postura funcional y evolutiva, tienen tres características principales y son:

- a) La repetición.
- b) La generalización.

⁷¹ Aebli, Hans. *Una didáctica fundada en la psicología de Jean Piaget.*, Buenos Aires, Edit. Kapeluz, 1958, p. 102

⁷² Piaget, Jean. *La construcción de lo real en el niño.* Buenos Aires, Edit. Nueva Visión, 1976, p. 16

⁷³ Idem.

c) La diferenciación - reconocimiento.

La asimilación reproductiva o funcional parte de la acción repetida por el sujeto a partir de las características anteriores. La asimilación generalizada se va modificando a través de las sucesivas repeticiones que permiten incluir o asimilar objetos nuevos y diferentes a los ya existentes. Sin embargo, estos esquemas avanzan en la diferenciación y adecuación específica, entonces esta asimilación pasa de ser funcional, generalizadora a reconocitiva.

Piaget señala: *"Todo esquema de asimilación reproductora se prolonga, tarde o temprano, en asimilación generalizadora y asimilación reconocitiva combinada, y el reconocimiento surge directamente de la asimilación."*⁷⁴

3.4. FREUD: PSICOANÁLISIS Y EDUCACION.

La teoría psicoanalítica fundada por Freud refleja un avance importante a la psicología de la educación con valiosas ideas sobre la mente humana (consciente e inconsciente) aunque a veces esto no es explícitamente conocido, ya que la demostración de que los niños tienen muchos más conflictos de lo que se creía en su desarrollo temprano.

Freud descubrió un mundo de fantasías, temores, conflictos en relación con los impulsos sexuales y deseos imperiosos en la vida de los niños, a sus primeros años de vida. Sin embargo, consideramos que no era la vía del castigo lo más apropiado para tratar este asunto, sino mejor aún, lo reconoce como un problema producido por la deficiente superación de los conflictos de los sujetos a temprana edad.

Esta teoría para explicar la conducta humana considera que el niño recién nacido, al llegar el mismo, viene con un deseo innato de vivir y completar el ciclo de crecimiento y reproducción.

⁷⁴ Op. Cit.; Piaget, p. 16

Este deseo para vivir que más tarde puede expresar en forma de amor, se llama libido. La mente o psique, está animada por este instinto, se dirige siempre hacia la búsqueda de los medios que le conducen a la libido, esto origina otra estructura psíquica que se llama Ego y este es la voz de mando de la psique.

El ego está formado por todo lo inconsciente, sin embargo su origen está en la libido, que forma la mente inconsciente y subconsciente, en el cual se establece un intercambio de pensamientos, recuerdos, sensaciones y deseos desde el ego y hasta la libido, cuando estos pensamientos son muy dolorosos, el ego hace todo lo posible por desviarlos a la mente inconsciente, en la cual la libido nunca olvida estos pensamientos.

En la medida que el sujeto crece, desarrolla en su personalidad el Superego, que es la máxima autoridad que ha de regir al sujeto, a través de los deberes sociales y las costumbres familiares, en fin, general todo lo que socialmente está permitido y prohibido, lo que es correcto y equivocado, esto es transmitido al sujeto, primeramente por la autoridad de sus padres y posteriormente, por la de sus maestros. De esta manera, a partir de esta voz de censura al sujeto se forma el Superego.

La mente inconsciente es el resultado de las relaciones de lucha que se dan entre la libido, el ego y el superego. Los modelos de conducta inculcados al sujeto durante sus primeros años de vida, forman la base emocional de la mente inconsciente, las frustraciones que el niño sufre son la semilla de futuras actitudes negativas.

El sentido de supervivencia crea en el niño el precepto del amor, primero se quiere a sí mismo (narcisismo), cuando este amor lo deriva al exterior, lo proyecta a los que lo rodean, primero a su madre, después a su padre (complejo edípico), posteriormente a sus amigos o personajes de la fantasía y después lo lleva hacia las personas del sexo contrario (amor heterosexual). Cuando este proceso gradual no se da, la persona carece de una madurez emocional, lo cual se manifiesta en una sintoma. Sin embargo Freud, directamente no vinculó el

psicoanálisis con la educación, fue su hija Anna Freud quien lo guió a ir a donde no quería ir tal vez, pedagogizó el psicoanálisis, llevándolo a dar aportes al campo de la educación.

"...Freud da por supuesto que la Pedagogía tiene el papel de conformar a los niños al "orden establecido"; por otra parte, Freud le asigna también la tarea de superar el principio de placer y de remplazarlo por el principio de realidad, de acuerdo con una problemática que él sabe hasta dónde es improbable desde un punto de vista psicoanalítico y de la que, no obstante, él hace la ley de la educación." ⁷⁵

Freud indirectamente quiso aplicar el psicoanálisis al campo educativo, con una positiva intención. A pesar de esta posibilidad él no creó una teoría de aplicación a la misma, aunque si proporcionó las bases para una vinculación directa del psicoanálisis, incluso en otras ciencias, arte, religión, historia; sin embargo, en el campo de la pedagogía aporta grandes esperanzas al concebir esta unión en la prevención de neurosis mediante una pedagogía fundada analíticamente que propone al deseo de querer mejorar y el psicoanálisis es retomado como una herramienta de investigación, que responde a las necesidades de la educación, a la cual es concebida como un intercambio de conocimientos, intercambio en el cual ambos elementos obtienen una ganancia, es algo así como; le presto mis conocimientos, pero espero obtener de nuestro intercambio otros conocimientos.

Al concebir al psicoanálisis, como una nueva herramienta de investigación ecuánime y neutral, marca la posibilidad de que esta herramienta teórica pueda ser utilizada por otras ciencias incluyendo la pedagogía, pues no solo aplica su método terapéutico, sino también todos aquellos puntos de vista que lo fundamentan.

Entonces, la aplicación psicoanalítica se concibe como una transferencia de conceptos a otros objetos; en el que el sustento son los conocimientos que ya

tengo y a través de un proceso deductivo se obtienen otras experiencias, dando ahora una connotación al psicoanálisis pedagógica y analítica. Sin embargo, no es posible excluir la postura negativa o pesimista de Freud con relación al psicoanálisis y su vinculación con la educación, pues en sus escritos de 1914 dejó una postura rígida del psicoanálisis que no posibilita dicha unión, más aún, al salir de su postura pesimista y veladamente vuelve a abrir dicha posibilidad de vinculación, como se observó en una carta que Freud envió a Lech Steining en Julio de 1932 en la que se observa una clara postura que vislumbra una influencia del psicoanálisis en la educación, en 1932, en la Sexta Conferencia, Freud formula lo siguiente:

*"Pero hay un tema que no puedo pasar de largo tan fácilmente, no porque yo entienda gran cosa de él, ni haya aportado mucho. Todo lo contrario, apenas si lo he tratado alguna vez. Pero es importantísimo, ofrece grandes esperanzas para el futuro, quizás es lo más importante de todo cuanto el análisis cultiva. Me refiero a la aplicación del Psicoanálisis a la Pedagogía, la educación de la generación futura. Me regocija poder decir al menos que mi hija Anna Freud, se ha impuesto este trabajo como la misión de su vida, reparando así mi descuido."*⁷⁶

Es claro observar que con este postulado marca la apertura de la posible vinculación con la pedagogía y otorga a su hija dicha posibilidad, retomando los sustentos teóricos del psicoanálisis tales como que este propone una nueva pedagogía, así como que aporte una postura concluyente en lo que se refiere a la educación.

Asimismo, abre otra posibilidad de interacción entre la pedagogía y el psicoanálisis al concebir que ningún sujeto está excluido de tener vivencias traumáticas debido a las represiones y es así como la educación se posibilita como transformadora de las experiencias para prevenir la neurosis. Es decir, la

⁷⁵ Mireille, Cifali. *Psicoanálisis y educación, ¿Freud Pedagogo?*, México, Edit. S. XXI, 1992, p. 8

⁷⁶ *Obras Completas de Freud*, "Esclarecimientos", Tomo XII, Edit. Iztaccihuatl, 1926, pp. 135 – 136.

educación tiene como objetivo dominar las pulsiones, inhibiendo, prohibiendo aunque reconoce que esto conlleva al peligro de la neurosis, sin embargo, reconoce en este proceso la única posibilidad de adaptar al niño a la sociedad, subordinando al niño al régimen social existente, no importando destruir cuanto valioso hubiese podido ser en sí mismo.

Por otro lado, Freud otorga dos sentidos profilácticos al psicoanálisis, en primera instancia, conceptualiza que la educación tiene por tarea cuidar que no haya nada que afecte al individuo y la propia sociedad y en segunda instancia, la terapia tiene entonces la función de que la educación no afecte el desenlace de la neurosis en el individuo, propiciando una protección a ambas partes.

*"...La educación se puede convertir en gran parte, gracias al aporte del psicoanálisis, en una profilaxis de las neurosis y las perversiones."*⁷⁷

Freud en su texto titulado "Formulaciones sobre los dos principios del acontecer psíquico", nos muestra una cara del psicoanálisis que posibilita en la educación una disminución de la neurosis del individuo, acercándolo de la mejor manera posible a sus obligaciones con la sociedad, reprimiendo sus pulsiones, abandonando un estado primero alucinatorio en el que busca satisfacer todos sus deseos y pasando a un segundo estado en el que existe todo un ramillete de exigencias de la sociedad, que ha hecho imposible esta satisfacción de pulsiones.

*"La Educación puede describirse sin más vacilaciones como incitación a vencer el principio del placer y a sustituirlo por el principio de realidad."*⁷⁸

De lo anteriormente citado, es posible entender que Freud le da una connotación en la cual, la única posibilidad de la educación es la de marcar claramente, cual es el principio de la realidad del sujeto a través de los procesos de ajuste o represión de la vida pulsional que sería el llamado principio del placer del mismo.

En esta lucha entre el principio del placer y la búsqueda del principio de realidad, el sujeto puede aminorar su neurosis, cuando en lugar de concebir el principio de la realidad, como una represión, lo lleve a otras dimensiones, concibiéndolo o disfrazándolo como otro tipo de placer o pasión mitigada. Es decir, concibiéndolos no como opuestos uno del otro, sino complementarios, uno dependiendo del otro, ya que sin el primero, no se daría el segundo. Es donde la educación tiene una labor de superar el principio del placer y reemplazarlo por el principio de la realidad.

Freud dice: *"el fin de la educación se podría describir desde un punto de vista psicoanalítico como el dominio del placer preliminar."*⁷⁷

Con esta postura Freud deja al educador la difícil tarea de convencer al niño a que aleje un placer momentáneo y lo cambie por un placer que finalmente beneficie no solo su persona sino a toda la sociedad.

Este proceso de convencimiento del sujeto, el maestro lo debe realizar a través de lo que el llama: *"La promesa de amor por parte de los educadores,"*⁸⁰ proponiendo al educador este recurso de premiar al sujeto con amor cuando logra vencer el principio del placer y castigarlo con el desamor cuando no logra el objetivo principal de la educación.

El psicoanálisis y la educación, tienen puntos de convergencia, por un lado, la crianza de los niños y por otro, la investigación de las causas de la neurosis y su prevención.

⁷⁷ *Obras Completas de Freud*, Tomo XII: Formulaciónes sobre dos principios del acaecer psíquico, Edit. S. XXI, 1929 p. 71

⁷⁸ Idem.

⁷⁹ Mireilli, *¿Freud Pedagogo? Psicoanálisis y Educación.*, Edit. S. XXI, 1992, p. 117

3.5. EL APRENDIZAJE SEGUN SARA PAIN

La educación tiene cuatro funciones básicas según Sara Pain:

- La función conservadora; reproduce en los sujetos la normatividad de la actividad, transmitiendo las concepciones culturales de una sociedad propiciando la vigencia histórica.
- La función socializante; establece la normatividad común que debe ser respetada por el individuo y lo convierte en sujeto de dichas reglas, lo cual le permite ser aceptado en ese grupo.
- La función represiva; es un aparato de control que pretende conservar y reproducir las limitaciones que el poder asigna a cada clase social según el rol que se le otorga a partir del proyecto socioeconómico.
- La función transformadora; todo cambio genera aun descontrol, el sistema de control conlleva movilizaciones, contradicciones, sin embargo, la educación pretende dar compensaciones reguladoras que mantienen al sistema estable a través del proceso educativo, que tiene una doble función educativa, primeramente como instancia enajenante y como posibilidad liberadora.

El aprendizaje es definido como un proceso y como todo proceso; coexiste en un momento histórico, un organismo, una etapa genética de la inteligencia y obviamente, un sujeto esto en torno al marco del materialismo histórico de Piaget y de Freud.

A este proceso de aprendizaje se le atribuyen cuatro dimensiones:

La biológica; en la cual Piaget observa dos funciones comunes a la vida y al conocimiento, la conservación de la información referente a la memoria que muestra dos aspectos, uno la adquisición o aprendizaje y la segunda, la conservación.

⁸⁰ *Obras Completas de Freud*, Tomo III, Edit. Iztacchuatl, 1926, p. 42

La otra función es referente a la anticipación en la cual, para aprender cualquier cosa es necesario contar con un aprendizaje inicial producto de la experiencia.

Las conductas sensorio - motrices del lactante surgen según Piaget; a partir de las estructuras de conocimiento mismas que tienen que irse construyendo tomando como base las características intelectuales heredadas en la disposición del cerebro de las moléculas ADN, y sus múltiples conexiones y de la experiencia que conforme la asimilación cognitiva, en determinado momento, tomando también en cuenta la influencia del medio y todo el funcionamiento del sujeto en la estructuración de sus acciones.

En este sentido tendríamos tres tipos de conocimientos, los heredados, el de las formas lógico matemáticas, y el de las formas adquiridas a partir de la experiencia del sujeto.

La dimensión cognitiva. En esta dimensión se vislumbran tres tipos de aprendizajes.

El primero en el cual el sujeto adquiere una conducta nueva y la adapta a una situación desconocida surgida de las sensaciones adquiridas en la experiencia de ensayo - error.

El segundo que es el aprendizaje de la legalidad, mismo que controla y domina las transformaciones de los objetos y sus relaciones mutuas en los procesos de realimentación de los esquemas, hasta llegar a la acomodación necesaria.

El tercero es el aprendizaje estructural, que tiene que ver con las estructuras lógicas del pensamiento por medio de la cual, es posible ordenar la realidad en un proceso de equilibración

La dimensión social del proceso del aprendizaje. En el campo de lo social, el proceso se amplía, mas ahora es un proceso de enseñanza - aprendizaje, en el cual se transmite la cultura, se enseña cómo se hacen las cosas. Es decir, el

individuo se sujeta a estas transformaciones a fin de tener cabida o aceptación en su núcleo social principal, la familia, y posteriormente en un campo más amplio, el de su grupo social de pertenencia, en el cual se transmiten los principios ideológicos y culturales.

En el sentido del aprendizaje social; Sara Pain refiere: *"... el aprendizaje garantiza la continuidad del proceso histórico y la conservación de la sociedad como tal a través de sus transformaciones evolutivas y estructurales."*⁸¹

El proceso de aprendizaje en la función del Yo. El aprendizaje en este apartado funge como mediador entre los instintos del individuo y la civilización y sus reglas, obviamente el regidor del comportamiento es la civilización tratando de aprovechar el instinto en periodo de latencia en beneficio del mismo sujeto y de su entorno custodiado este instinto, por el supero yo, mismo que lo deberá controlar y mantener en línea.

Por tanto, el yo es una estructura que debe buscar establecer contacto entre la realidad psíquica y la realidad externa, en el establecimiento la aceptación del principio del placer mediante la función sintetizadora del yo, a través del pensamiento como anticipador de las consecuencias de un acto instintivo. Es decir, la mente con esa capacidad de discernimiento entre lo conveniente detiene toda esa carga impulsiva del sujeto.

Sara Pain dice al respecto: *"...Podemos considerar que el aprendizaje reúne en un solo proceso la educación y el pensamiento, ya que ambos se posibilitan mutuamente en el cumplimiento del principio de realidad."*⁸²

⁸¹ Pain, Sara. *Diagnóstico y tratamiento de los problemas de aprendizaje*, en Antología Pedagógica, Tomo II: "Dimensiones del proceso de aprendizaje", Enep Aragón, 1992, p. 44

3.6. ASPECTOS BIOLÓGICOS DEL APRENDIZAJE

¿CÓMO SE EFECTUA EL APRENDIZAJE?

A continuación tenemos lo referente; a cuando un sujeto se aprende algo, se suscitan una serie de cambios bioquímicos en el cerebro, éste es la sede de la memoria, de las altas funciones mentales: pensamiento, racionales, imaginación, creatividad, conciencia, etc.

El aprendizaje, es el resultado de combinaciones diversas entre neuronas que son la unidad fundamental de todo el sistema nervioso. La función es; poner en comunicación dos partes diferentes del cuerpo; la neurona encierra un núcleo único y dos órganos de donde parten filamentos protoplasmáticos, llamados dendritas que permiten la comunicación con las demás neuronas, y una prolongación nerviosa llamada axón.

Los impulsos son recibidos por las dendritas, transmitidos por el axón y sus ramificaciones a la célula próxima y así, sucesivamente, transmiten un impulso eléctrico que se propaga a lo largo de su superficie, el axón está envuelto en la llamada vaina de mielina que puede compararse al revestimiento aislante de un cable eléctrico.

Con esta explicación, el aprendizaje es una sinapsis en el cerebro; más tarde cuando nos encontramos con una situación similar, esta sinapsis transmiten los impulsos mejor que antes aprendizaje fisiológico.

En la postura bioquímica el aprendizaje se codifica y se almacena en el interior de las células mismas que sufren transformaciones en la estructura molecular del ácido ribonucleico (RNA).

Los sujetos que observan aprendizaje tienen cambios al nivel de neuronas, aumenta el RNA. En investigaciones se concluyó que (RNA) facilita más el aprendizaje de una respuesta motora simple.

⁸² *Ibidem*, p. 45

Otras sustancias químicas como la acetilcolina y la colinesterasa manifiestan su intervención en el aprendizaje y la colinesterasa refleja la eficacia de la transmisión sináptica y está directamente relacionado con la capacidad de resolver problemas de tipo cognitivo.

Un nivel equilibrado de ambas sustancias (acetilcolina y colinesterasa), propicia una mejor capacidad de aprendizaje. Sin embargo, cabe aclarar que estos supuestos son elaborados por investigadores que aún no logran ponerse de acuerdo, pero estas investigaciones no han concluido, sino mejor aún, continúan todavía.

*"Como hemos visto, uno de los transmisores en la sinapsis cortical es la acetilcolina (AC) en la brecha sináptica (posiblemente iniciando un impulso postsináptico), la colinesterasa (CE) entra en juego para metabolizar la AC y restaurar el funcionamiento de la sinapsis."*⁸³

Por otro lado, el proceso de aprendizaje se inscribe en el campo de la transmisión de la cultura, que conforma el acto de la educación.

De lo anterior concluimos que el aprendizaje de un sujeto debiera ser a través de sus propios intereses lúdicos. Sin embargo, la realidad nos indica que el niño está inmerso en este proceso más como forma de coerción, que por gusto o por propio convencimiento.

Entonces la tarea del docente entre otras es involucrar voluntariamente al niño en su proceso, a fin de que se convierta en un actor principal de su particular y único aprendizaje, convirtiendo al juego, en su máxima arma, a fin de lograr aprendizajes significativos en los sujetos, que al mismo tiempo sean agradables a sus intereses y útiles al maestro.

⁸³ Gordon, Bower. *Teorías del aprendizaje*. Cap. 4 "Neurofisiología del aprendizaje", México, Trillas, 1989, p. 630

CAPITULO IV. DESARROLLO INTEGRAL.

En particular podríamos mencionar que el juego constituye un importante instrumento para el desarrollo integral del niño, pues cuando juega ejercita su atención y se orienta en forma selectiva, estimula su memoria, coordina sus esquemas perceptivos y motores, se socializa e integra a su entorno social y estimula los esquemas afectivos, pues al jugar, el niño tiene todo bajo control y esto le da seguridad al manipular una realidad que tal vez no lograría cambiar jamás.

4.1. ¿QUE ES EL DESARROLLO INTEGRAL?

El desarrollo del niño se manifiesta en una serie de cambios en la estructura y función del organismo hasta la madurez. Unas veces es favorecido y otras obstaculizado por la familia y el medio social que le rodea.

Las dificultades de orden intelectual, afectivo o moral y social, necesitan tanto de la maduración de los procesos orgánicos conjuntamente con la relación con otros factores externos.

El desarrollo es un proceso continuo, comienza con la fertilización y va evolucionando a través de etapas escalonadas cada una de ellas supone varios niveles de organización y maduración más complejo.

Este proceso de desarrollo no es una evolución horizontal o vertical, sino como dice Gesell, el desarrollo en su recorrido va oscilando y apartándose de la línea recta ideal que uniría al principio y el fin.

*"Gesell pone como modelos de esta línea, la curva espiral, desde donde el desarrollo parte de una inestabilidad inicial dirigiéndose progresivamente hacia objetivos superiores."*⁸⁴

En cada etapa del desarrollo éste, depende de influencias ambientales, así como de la carga hereditaria del sujeto. Los factores genéticos determinan el

potencial de crecimiento con que cuenta el sujeto al momento de nacer ya que marcan la pauta de maduración, y los procesos que se manifiestan primordialmente en el sistema nervioso central, a través de las vías sensoriales y motoras durante los procesos efectivos de aprendizaje, mismos que se delimitan por las características de la edad cronológica del niño, de las cuales depende el grado de madurez alcanzado en cada etapa de desarrollo.

El desarrollo se puede definir; como un proceso que paso a paso va cambiando de un estado a otro, esto aplicable en el campo biológico, claramente observable en el crecimiento físico de cualquier ser vivo, sin embargo, esta noción de desarrollo, es totalmente aplicable a las demás áreas del ser humano, como la intelectual, la psicológica o afectiva y la social.

El niño es observado como una persona en desarrollo a través de un conjunto de etapas con cualidades únicas y exclusivas. Esto es que cada etapa evolutiva se refiere aquel periodo de vida durante el cual, la conducta del niño sufre una serie de transformaciones que en gran medida, son producto de las relaciones sociales.

Esta concepción evolutiva, surge precisamente con la teoría de la evolución de las especies de Charles Darwin, sin embargo, la psicología moderna con las teorías de Freud, Erickson y Piaget principalmente, dan otra connotación más completa, respecto a la visión evolutiva del ser humano.

Precisamente a partir de estas bases que sustentan el desarrollo del niño, como surge una concepción del hombre como un ser en tres dimensiones, un ser bio-psico-social, lo que permite ahora introducirnos en el concepto de desarrollo integral, mismo que es el interés primordial de esta apartado.

A partir de tomar en cuenta lo anterior, deducimos que el desarrollo integral del niño, busca un pleno desenvolvimiento de todas y cada una de sus partes, buscando desarrollar los aspectos humanos, tanto en el campo cognoscitivo o del conocimiento afectivo y social.

⁸⁴ Cabrera, Ma. Del Carmen. , *La estimulación precoz*, España, Edit. S.XXI, 1989, p. 20.

4.2. ASPECTOS IMPORTANTES DEL DESARROLLO INTEGRAL

Es precisamente en el campo cognoscitivo en donde retomaremos nuevamente aspectos de la teoría de Piaget, que ya anteriormente en el capítulo dos habíamos citado, sin embargo, en este cuarto capítulo se puntualizarán aspectos muy particulares de la teoría del Desarrollo Cognoscitivo en el niño, que influyen en sí, en el desarrollo integral, principalmente en su fase sensorio – motriz y preoperatoria.

Por considerar necesario volver a retomar aspectos de la teoría del Desarrollo Cognoscitivo del niño puntualizada por Piaget, mismos que servirán de apoyo para fundamentar los tres aspectos que conforman el desarrollo integral del niño dividido para su particular estudio en tres ejes:

- Desarrollo Cognoscitivo
- Desarrollo Moral
- Desarrollo Social

El Desarrollo Integral está dividido en tres puntos, el primero será el desarrollo cognitivo, el segundo lo referente al desarrollo moral y el tercer punto; abordará el desarrollo social.

El Desarrollo cognitivo es propuesto por Piaget, es uno de sus mejores intentos por explicar la naturaleza de la inteligencia y la manera en que ésta evoluciona con la edad y la experiencia, en su teoría del desarrollo cognoscitivo en la cual considera que el niño atraviesa por cuatro fases en su desarrollo cognitivo, estas son:

- 1) Senso - motora.
- 2) Preoperatoria.
- 3) De las Operaciones Concretas.
- 4) De las Operaciones Formales.

Para Piaget, el intelecto se compone de estructuras o habilidades físicas y mentales llamadas esquemas, que el sujeto utiliza para experimentar nuevos conocimientos y adquirir otros esquemas que varían en función de la edad, las diferencias individuales y la experiencia, conformando estructuras que ya establecidas ayudan a adquirir nuevas ideas que inducen a cambiar las que ya tenían.

Sin embargo, el sujeto realiza dos funciones intelectuales independientemente de la edad, de las diferencias individuales, estos procesos forman y cambian los esquemas y reciben el nombre de adaptación y organización.

La adaptación es un proceso que consiste en adquirir información y cambiar las estructuras cognitivas anteriores. Es decir, ajusta al sujeto al medio ambiente; el proceso de organización que realiza la función de categorizar sistemáticamente las estructuras cognitivas.

El proceso de Adaptación deriva en dos vertientes la Asimilación y la acomodación. La primer es un proceso de adquisición e incorporación de información nueva. La acomodación es el proceso de ajuste a la nueva información de las estructuras cognitivas establecidas.

FASES	EDADES
1°. SENSORIO - MOTRIZ	0 A 2 AÑOS APROXIMADAMENTE
2° PREOPERATORIA	2 A 7 AÑOS APROXIMADAMENTE
3°. OPERACIONES CONCRETAS	7 A 11 AÑOS APROXIMADAMENTE
4° OPERACIONES FORMALES	11 A 15 AÑOS APROXIMADAMENTE

4.2.1. FASES DEL DESARROLLO COGNITIVO

El desarrollo sensoriomotriz.

El Desarrollo que observan los niños en sus dos primeros años de vida, depende de las experiencias sensoriales inmediatas, sus actividades son de movimientos corporales, que buscan explorar el medio ambiente a través de sus reflejos innatos asiendo objetos y emitiendo sonidos guturales utilizando sus cuerdas vocales. Esto es, se encuentra en el primer estadio de los ejercicios de los esquemas sensoriomotrices innatos, también llamado de los reflejos, que inicia con el nacimiento y hasta el primer mes de vida.

De esta forma se adapta a su medio asimilando nuevas experiencias en tanto ahora ya no solo puede asir objetos sino que también los lanza, los jala, los introduce en su boca y chupa de diferentes modos los arroja y luego estira su brazo para volverlos a tomar lo que denota intencionalidad.

Progresivamente el niño va combinando estructuras cognitivas mejorándolas poco a poco, hasta alcanzar una organización de nivel superior, la rapidez con que se producen tales progresos en el desarrollo dependen en gran medida, de los estímulos recibidos del medio ambiente en que se encuentra el niño. Estos estímulos de tipos sensorial y las conductas sensoriomotrices, son parte fundamental en este estadio y son la base del desarrollo cognitivo.

Observaciones realizadas en 1974 demostraron *"que los niños de doce meses se acercaban más a menudo a los juguetes nuevos que a los que ya les eran familiares y que jugaban o cogían aquellos más a menudo que estos."*⁸⁵

Es decir, que a mayor estimulación y variación del medio ambiente para el niño la actividad sensoriomotriz se eleva incrementándose así, su desarrollo cognitivo.

⁸⁵ Enciclopedia de la Psicopedagogía, España, Edit. Océano, 1989, p. 69

En este primer estadio de desarrollo el niño asimila la realidad, adquiere una noción de permanencia del objeto, es decir, la existencia de los objetos aunque no estén frente a su vista.

Por medio de la actividad sensorial y motora, adquiere las nociones de espacio, tiempo y causalidad mismas que lo acompañan durante todas las etapas de desarrollo intelectual, sin embargo, lo importante de esta etapa es la que se desarrollan por primera vez dichas nociones, así es que si por alguna razón no logran comprenderse, por experiencias sensoriales insuficientes pueden posteriormente provocar dificultades en el aprendizaje del sujeto.

Durante esta fase sensoriomotriz el aprendizaje depende de la actividad física que realiza el sujeto. Las actividades que caracterizan esta etapa son: el egocentrismo, la circularidad, la experimentación y la imitación.

El **egocentrismo** de un sujeto se refleja en su postura de vivir en un mundo en el que sus pensamientos, impresiones y deseos son ley máxima, sus intereses existen por encima de los razonamientos o sentimientos de otras personas. Es decir, es la incapacidad para pensar en acontecimientos u objetos desde la postura de otra persona.

En cuanto a la circularidad, ésta se refiere a la repetición de actos o manifestación de estructuras cognitivas como llorar, apretar, succionar, arrojar los objetos y sus combinaciones de estas estructuras derivan en tres tipos de reacciones circulares.

El estadio II llamado de las reacciones circulares primarias que va del 1^{er} 0 a los 4 meses implica la simple repetición de actos corporales simples que se originan en los actos reflejos del bebé. Se le conoce como el de los primeros hábitos; el lactante comienza a coger lo que ve y esta capacidad de prehensión más tarde dará pie a la capacidad misma que propiciará la formación de nuevos hábitos; incorporando nuevos elementos en la forma de reproducir movimientos más organizados.

El Estadio llamado de las reacciones circulares secundarias, que va de los 4 a los 8 meses, implican la repetición de acciones pero además, se incluye el uso de objetos como pelota, muñeca, chupón, sonaja, etc.

El sujeto en este estadio presenta las siguientes transiciones: hacia los 4 meses el niño coordina la aprehensión y la visión, es decir, que el niño manipula todo lo que encuentra a su alrededor, ejercitándolo constantemente va constituyendo un hábito por obra de la repetición continua.

El niño no tiene aún conciencia de sí mismo, sin embargo en la medida que centra su actividad en su propio cuerpo, se podría decir que la conciencia comienza con un egocentrismo inconsciente, de tal forma que los procesos de la inteligencia conducen a la construcción de un mundo más objetivo.

Al respecto Piaget dice: *"La inteligencia sensoriomotriz conduce a un resultado muy importante en lo que concierne en la estructuración de un universo del sujeto por restringido que sea el nivel práctico: organiza lo real, construyendo, por su funcionamiento mismo, las grandes categorías de la acción que son los esquemas del objeto permanente del espacio, del tiempo y de la causalidad"*.⁸⁶

Las reacciones circulares terciarias son acciones repetidas, sin embargo, ahora tienen grados de variación, esto es, el niño deja caer su sonaja por el extremo derecho de la silla, posteriormente por el lado contrario o por la parte posterior, hasta haber hecho todos los cambios posibles variando el estímulo cada vez. A través de éstas, alcanza grados de dominio que le simbolizan un logro en las conductas de control y de conciencia del niño.

La experimentación surge paralelamente con las reacciones circulares terciarias y según Piaget, es un determinante importante en el aprendizaje en la primera infancia.

⁸⁶ Piaget, Jean. B. Inhelder. Psicología del niño. pp. 24

La experimentación se refiere a la manipulación intencional de objetos, eventos y los investigadores han observado la fascinación de los niños por experimentar así como sus determinantes y efectos.

En 1964 investigadores como Stanley y Cooley observaron que *"niños de tres meses que podían poner en marcha la proyección de una película breve con fondo musical, tocando una pelota que estaba en su cuna, mostraban una mayor frecuencia en la realización de este tipo de conductas que los niños que no recibían dicha recompensa por tocar la pelota."*⁸⁷

Aunado a la experimentación y a las reacciones circulares terciarias, el niño copia una acción de otra persona o reproduce un acontecimiento esta característica del estadio sensorio - motor, es llamada por Piaget imitación que supone una expresión de los esfuerzos del niño por entender e integrarse en la realidad.

Al principio los niños tienden a imitar aquello con lo que están familiarizados como movimientos de manos, boca, forma de caminar, palabras utilizadas al hablar de las personas que están cerca de ellos, aunque también pueden imitar movimientos o sonidos de objetos o animales.

Posteriormente a los dos años aproximadamente, puede imitar actos o cosas que no están presentes llamada imitación diferida que se refiere a acontecimientos ausentes que indican que el niño puede formar imágenes mentales y recordar algo que ha sucedido en el pasado lo que demuestra que el niño ya es capaz de pensar.

En el IV Estadio, las acciones del niño van en aumento, esto es muestra de la aparición de una inteligencia práctica, misma que con los nuevos retos que el niño enfrenta exigen de él una mayor coordinación de sus esquemas, que una vez construido lo real pasa a la ubicación de objetos permanentes.

⁸⁷ Op. Cit. Enciclopedia, p. 74

El V Estadio que inicia entre los once o doce meses se caracteriza por una búsqueda del objeto, a través de un avance constante de desarrollo de los esquemas de acción además de una coordinación de sus movimientos que le permite atraer los objetos hacia sí mismo, es decir hasta alcanzar su objetivo.

A partir de las estructuras que acompañan a esta construcción como son: La temporo espacial, conservación, lógico – matemática, reversibilidad, causalidad es como conformando o construyendo el objeto permanente.

Es por medio de éstas estructuras como el sujeto va conformando la inteligencia sensoriomotriz, correspondiente a los tres primeros estadios, de la primera fase sensoriomotriz.

El VI Estadio denominado por Piaget como el de las combinaciones interiorizadas. Con este estadio finaliza el periodo senso motor. En este estadio el niño puede elaborar combinaciones interiorizadas, es decir, acciones de manipuleo que cuentan con un objetivo, causa – efecto.

Por medio de las estructuras cognitivas, como son espacio – temporales, conservación, lógico – matemático y de reversibilidad.

Asimismo aparece el lenguaje no verbal por medio de la imitación que es una representación de un lenguaje simbólico a través de mecanismos de imitación diferida, juego simbólico, el dibujo y la imagen mental, permitiéndole al niño realizar evocaciones de objetos en ausencia de un lenguaje no figurativo.

Posteriormente a la aparición de los mecanismo de imitación diferida, el juego simbólico, el dibujo y la imagen mental en su vertiente surgen dos formas en las que el niño podrá comunicarse con el mundo que lo rodea: el lenguaje verbal y el simbolismo. Esto marca el término de la fase sensorio – motriz que inicia con el nacimiento del niño y abarca hasta los 2 años de edad.

FASE SENSORIO - MOTRIZ		
FASE	PERIODO SENSO - MOTOR ESTADIOS	ETAPA SENSO - MOTORA
<p>Sensación</p> <p>Motriz</p>	<p>1. Ejercicios de los esquemas sensorio-motrices primarios (de los reflejos). De 0 a 3 meses.</p> <p>2. Reacciones circulares primarias. De 3 a 6 meses.</p> <p>3. Reacciones circulares secundarias. De 6 a 12 meses.</p> <p>4. Coordinación de los esquemas secundarios. De 12 a 18 meses.</p> <p>5. Reacciones circulares terciarias. De 18 a 24 meses.</p>	<p>1. BARRIDOS</p> <p>2. TEMPORALIDAD</p> <p>3. REACCIONES</p> <p>4. COORDINACIÓN</p>

El estadio preoperatorio

El Desarrollo que observan los niños entre los dos y los siete años, está caracterizado por su intuición más que por su lógica. Piaget empleó el termino operación para referirse a actos o pensamientos verdaderamente lógicos, este estudio se caracteriza por ser el más intuitivo del razonamiento preoperatorio. Aún a pesar de que el niño utilice muy poco la lógica, el niño tiene una forma de pensamiento, llamada pensamiento simbólico conceptual el cual consta de dos componentes: simbolismo no verbal y simbolismo verbal.

El simbolismo no verbal se observa en los niños; cuando utilizan los objetos con fines diferentes de aquellos para los que fueron creados, como un pedazo de madera que para el niño se convierte en un avión coche, tren, etc.

El simbolismo verbal: la utilización por parte del niño del lenguaje o de signos verbales, que representan objetos, acontecimientos y situaciones que le permiten descubrir cosas acerca de su medio.

La adquisición del lenguaje, uno de los pasos más difíciles y al mismo tiempo el más importante para el niño, transcurre durante este estadio. Piaget en 1967 afirmó *“que el lenguaje es esencial para el desarrollo intelectual del niño.”*⁸⁸

En primer lugar el lenguaje permite compartir ideas con otros individuos y de esta forma, establecer un proceso de sociabilización que de igual manera al aparecer reduce el egocentrismo.

En segundo lugar, el lenguaje ayuda al pensamiento y a la memoria, pues ambas funciones necesitan la interiorización de acontecimientos y objetos.

El tercer punto, es el lenguaje, éste permite al sujeto utilizar representaciones e imágenes mentales conceptualizadas en pensamientos que son exteriorizados a través de la palabra.

En general en el estadio preoperatorio aparece el pensamiento simbólico mismo que padece en gran medida del desarrollo del lenguaje del niño.

4.2.2. DESARROLLO MORAL

El componente cognitivo del desarrollo moral según teoría de Piaget se centra principalmente en los juicios y percepciones morales de los niños; en las conceptos de correcto e incorrecto.

En la obra de Piaget titulada *“El Juicio Moral del niño”* escrita en 1932, muestra los resultados obtenidos en los estudios de la comprensión de las reglas por parte del niño, su juicio y las conductas morales así como el concepto de justicia o castigo merecido por conductas que tuvieran implicaciones morales.

En este sentido Piaget encontró dos morales básicas en la infancia: la moral de la obligación y la moral de la cooperación.

En la Moral de Obligación o realismo moral, los niños perciben a todos los adultos como superiores; conciben la conducta moral en términos de

⁸⁸ Ibidem, p. 76

consecuencias antes que en términos de identificar la conducta como buena o de conformidad a las reglas de los adultos. Este estadio se considera que se extiende hasta la edad de siete u ocho años.

El estadio del desarrollo moral denominado moral de cooperación o de reciprocidad moral, se caracteriza por la existencia de relaciones mutuas más que unilaterales, por un reconocimiento de las reglas como convenciones racionales conceptualizadas a partir de la comprensión a partir de la comprensión de la moral como una función compleja de intencionalidad y consecuencias en la que se negocia un convenio en el cual cumplir la regla hace acreedor al niño a un beneficio que debe ser mutuo. Este estadio se origina a partir de los 7 ú 8 años y logra su verdadera consolidación durante la adolescencia perdurando prácticamente a lo largo del desarrollo del sujeto.

Comprensión de las reglas

En la primera fase o a los tres años el niño no concibe ni respeta las reglas o límites establecidos, en esta fase que es una de las cuatro que describe Piaget en su estudio de la comprensión de normas del juego, el sujeto se guía por los límites que su propia motricidad le permite, por esta razón le llama también fase de las reglas motoras, pues el niño *"puede jugar a las canicas libremente metiéndolas en una botella, dejándolas caer luego por el suelo y, finalmente recogiéndolas y volviéndolas a meter en la botella."*⁸⁹

La segunda fase de los 3 a los 5 años, los niños juegan imitando modelos de los adultos que generalmente les rodean. Reconocen la existencias de las reglas e incluso manifiestas una notable intención de respetarlas, sin embargo, su pensamiento todavía egocéntrico los llevan a alterar las reglas o a cambiarlas de acuerdo a su conveniencia, cambiando o sustituyendo las mismas, por ejemplo: un niño de cinco años puede conocer claramente cual es la regla del juego de bolos, sin embargo, el acerca más los bolos y sobrepasa la línea

marcada para sentirse más seguro de poder tirarlos todos, y así ganar el juego, es decir, hacer trampa.

La tercera fase cuando el sujeto tiene los 7 u 8 años, existe una aceptación mutua de las reglas y se busca un respeto cuidadoso de las mismas por todos y cada uno de los miembros del juego, aunque si se llega a un acuerdo, las reglas pueden ser modificadas siempre y cuando se beneficien todos los que juegan.

La cuarta fase ocurre entre los 11 ó 12 años y se perciben la reglas como guías de actuación, acordadas como una norma infranqueable en el desempeño de todas sus actividades y primordialmente en el juego.

La justicia para los niños

El concepto de justicias o del acto de administrar recompensas y castigos según Piaget, está dividido en dos amplias categorías:

La de la Sanción Expiatoria, que es la primera división. En la que se impone un castigo al sujeto en proporción a la falta que ésta haya cometido, es decir, un niño de cuatro años puede proponer que le den un castigo mayor al que haya robado un paquete de pan y castigo menos al sujeto que haya robado un solo pan.

La sanción por reciprocidad prevé un castigo que sea lógicamente relacionado con la infracción cometida; esto es, entre los seis y siete años de edad, periodo en el cual el sujeto tiene u concepto más amplio de la justicia, por ejemplo, un niño roba, pero devuelve lo robado y se disculpa, está automáticamente liberado del castigo.

⁸⁹ *Ibidem*, p. 126.

4.2.3. DESARROLLO SOCIAL.

El desarrollo social, a diferencia del desarrollo cognitivo, que se refiere a cómo y qué aprende un sujeto, el primero hace hincapié en cómo se utiliza dicho conocimiento en las interacciones con los demás, en espacios como la familia, el grupo de amigos y la misma escuela.

El desarrollo social de un sujeto se ve determinado por métodos y agentes de influencia social producto de la interacción con el medio que lo rodea.

Entre los métodos de influencia social se encuentran los procesos de imitación, de identificación, la persuasión y el juego. Los principales agentes de influencia social, se refieren a la interacción con la familia, los iguales o amigos de la misma edad y la propia escuela.

Los métodos de influencia social.

La imitación, que es el acto de reproducir conductas previamente observadas es un importante método de aprendizaje, que modifica la conducta del sujeto.

En la familia el niño recibe la mayor parte de la formación temprana y ésta se basa en la información e imitación de todas las conductas que son modelos de vida que le transmiten sus padres.

*"La imitación es un medio de explicar y suscitar cambios en la conducta social de personas de todas la edades y culturas."*⁹⁰

De la nota anterior podemos concluir que la imitación es el principal y más importante método de influencia social en los sujetos los primeros años de su vida, y hasta la adolescencia e inclusive en los mismos adultos.

La identificación es un proceso que intenta representar el papel de, o de imitar a una persona que se idealiza, personajes, o héroes en los que se

⁹⁰ Ibidem, p. 186

encuentran conductas modelo o prototipo a seguir. Este proceso de identificación surge de una relación interpersonal que suscita un deseo de ser como otra persona, a fin de gozar ciertos beneficios, tales como; más afecto, atenciones o recompensas. Los principales modelos a identificar son los padres, en los primeros años de vida y en segundo término los modelos son los maestros, de ahí, que los educadores influyen en gran medida en las conductas infantiles de identificación.

La persuasión en ocasiones los niños no siente naturalmente la necesidad de imitar o de identificarse con los otros, sin embargo, es en esta situación que se puede hacer uso de la persuasión para instarles a inducirlos de que se comporten de tal o cual manera.

La persuasión se puede ejercer bajo diferentes formas a través de conductas autoritarias, no autoritarias y por medio del castigo. La persuasión es un método que puede ser eficaz para la socialización de los niños.

*"La socialización es un proceso complejo, cuya complejidad radica, en parte, en los múltiples agentes de socialización que afronta el niño: padres, hermanos, iguales y profesores."*⁹¹

La familia es el primer agente socializador en el se encuentra el niño, sin embargo, existe otro agente importante también, que es la clase social a la cual pertenece esa misma familia.

Al momento de nacer el niño forma parte de una clase social, misma que no abandonará en buena parte de su vida o si acaso nunca saldrá de la misma.

La clase social es una categoría que indica la situación social y económica de una persona en relación con otras personas.

En función de esa clase social a la cual pertenezca el sujeto, serán las condiciones de vida que reciba, pues determina la influencia económica, la ocupación de los padres, el tipo de vivienda, ubicación, valor; el status familiar

está relacionado con el tipo de asistencia y educación que reciben los niños, las actividades sociales y recreativas, esto sin duda influye notablemente en los procesos de desarrollo social en los sujetos.

4.3. PENSAMIENTO SENSORIOMOTOR, LOGICO Y SOCIAL

El primer estadio de la teoría del desarrollo de Piaget, va desde el momento mismo del nacimiento y hasta los dos años aproximadamente, se basa principalmente en las experiencias sensoriomotoras. Es decir, en todas aquellas actividades que involucran los deseos de satisfacción física que se derivan de las necesidades de expresión y comunicación del niño y su cuerpo con su entorno físico.

El desarrollo del niño inicia con una fase llamada del uso de reflejos, esto es en el primer mes de vida, en dicha fase el niño ejercita sus reflejos innatos como el llanto, la succión, es ritmo respiratorio.

Con la ejercitación de los reflejos, surge un aspecto sumamente importante en el desarrollo del niño, y este es el fenómeno de la repetición espontánea, por medio de la cual se obtiene la experiencia pertinente para su maduración.

La repetición continua que realiza el niño recién nacido, le da los indicios del orden que combinado con la propia maduración del sistema neurológico y físico, propicia la formación de hábitos

El segundo estadio llamado de las reacciones circulares primarias, se presenta no solamente con la conducta refleja, si no que además de las reacciones del niño, aparecen los movimientos voluntarios que substituyen a los anteriores y reflejan cierta madurez psíquica y neurológica.

⁹¹ *Ibidem*, p. 207

La reacción circular primaria trae consigo la aparición del proceso de acomodación pues el niño incorpora y adapta sus reacciones a su realidad, produciéndose una integración entre la asimilación y la acomodación que conforman en sí la adaptación, apareciendo aspectos como la reproducción, la repetición y la secuencialidad; formando así los esquemas mediante los cuales se organizan dos o tres factores que dan a dichas acciones de secuencialidad repetición y reproducción.

Piaget define que el: *"Esquema es la pauta establecida de una unidad psicológica significativa y repetible de conducta intelectual de prerequisites."*⁹²

El tercer estadio es la reacción circular secundaria que se lleva a cabo entre el cuarto y noveno mes; en esta fase el niño se esfuerza por hacer que los hechos permanezcan el mayor tiempo posible demostrando un mayor conocimiento del medio y de sus fuerzas para lograr su objetivo. Existe una continuidad de los actos reflejos, pero ahora combinada con las reacciones circulares primarias.

Es justo en este estadio que inician tres nuevos procesos que demuestran el desarrollo del niño y estos son la imitación, el juego y el afecto.

La imitación es producto de la asimilación de esquemas tales como la visión, la audición y la prensión. El juego aparece con la repetición de las actividades circulares cuando el niño asimila una conducta, es decir, el niño comienza a jugar en su primer año de vida. El afecto o emoción viene unido al desarrollo intelectual primario del niño, que va incrementándose conforme aumenta el contacto con el ambiente que lo rodea y el interés que percibe el niño de permanencia afectiva con respecto a otras personas que le otorguen cuidados, inicialmente puede ser cualquier persona y posteriormente él identifica ya los cuidados netamente maternos.

⁹² Maier, *Tres teorías sobre el desarrollo del niño: Erickson, Piaget, y Sears*, Argentina, 1979, Edit. Amorrortu, p. 114.

El cuarto estadio de los esquemas secundarios y su aplicación a nuevas situaciones, aparece aproximadamente a los 12 meses de vida del niño y se caracteriza por la utilización de logros anteriores esencialmente como base para incorporar otros al cúmulo de avances obtenidos hasta el momento en el campo del desarrollo sensoriomotor, estos avances se logran a través de experiencias de ensayo y error, el niño hace uso de conductas anteriores, aplicándolas de modo diferente y seleccionando los resultados más útiles para la realización de sus objetivos o fines deseados.

Piaget dice que: *"El niño adapta nuevas actividades y nuevos objetos de la experiencia a esquemas adquiridos previamente."*⁹³

El niño puede interpretar signos reconocidos y prever la acción que sucederá de esta manera percibe más ampliamente la acción sensoriomotriz; comienza entonces a delinearse la capacidad de razonamiento intelectual.

La observación que es la acción mediante la cual el niño experimenta la acción, es decir, de la que ocurran cosas observa la acción y los resultados que de ella devengan.

Por ejemplo, contempla como rueda la pelota y luego responde con expresión complacida o con gritos de dolor, evidenciando así la existencia de actividades intelectuales, aún con sus limitantes básicas propias de su edad.

El quinto estadio llamado por Piaget como el de las reacciones circulares terciarias, el cual es resultado del descubrimiento de nuevos medios obtenidos a través de la experimentación activa y se observa claramente en la mitad del segundo año de vida.

*"Los procesos acomodativos proporcionan un mayor equilibrio a los procesos que al principio no eran más que asimilativos."*⁹⁴

El hecho de incorporar a su conocimiento los actos de una nueva experiencia y sus resultados marcan los inicios del sujeto en la formación de

juicios racionales, donde, a medida que avanza en el desarrollo se transforma en sí en razonamiento.

El razonamiento abre la pauta al conocimiento de la relaciones entre los objetos, propiciando en el sujeto la aparición de procesos mentales tan importantes como la memoria, la retención.

Es justo en este proceso de aparición del razonamiento donde el juego se convierte paulatinamente en una función expresiva del desarrollo del niño; pues el juego representa la acción, la imitación, la repetición, en fin, esta actividad lúdica que divierte y además estimula al sujeto en su práctica asimilativa.

El sexto estadio "La invención de nuevos medios mediante combinaciones mentales que da inicio aproximadamente a los dos años y medio, es un eslabón más en es gran cadena del desarrollo en la cual culminan las adquisiciones anteriores y se establecen puentes hacia las siguientes adquisiciones en etapas superiores de desarrollo."⁹⁵

Hasta este momento todas las operaciones mentales posibles de ser ejecutadas por el sujeto son propiciadas por la "intuición".⁹⁶

Cuando el niño cuenta con 30 meses de vida el niño concibe ya la permanencia de un objeto con su ambiente propio, es decir, el niño lentamente adquiere la capacidad de percibir un objeto separándolo y ubicándolo aún fuera de su entorno.

El niño entonces percibe y recuerda de un objeto aquellos aspectos que en un periodo determinado fue capaz de comprender... "y con la adquisición de las imágenes retenidas y la capacidad de relacionarlas con experiencias anteriores, comienza a formular nuevas imágenes propias. En suma piensa."⁹⁷

⁹³ Ibidem, p. 119

⁹⁴ Ibidem, p. 120

⁹⁵ Ibidem, p. 125

⁹⁶ Término que Piaget aplica a veces a este estadio.

⁹⁷ Ibidem, p. 124

Anteriormente el juego era simplemente funcional, repetía las actividades vitales con el fin de satisfacer placenteramente su egocentrismo.

Sin embargo el juego abre un abanico más amplio de posibilidades para el sujeto en desarrollo, pues ahora le permite no solo la imitación, sino la identificación, que es un proceso intelectual de diferenciar, en el cual la capacidad de imitar depende ahora del nivel de desarrollo intelectual del sujeto y de la elección del modelo asimilando la diferencia entre su conducta y la del otro sujeto.

Es decir, percibe a los objetos como diferenciados a él mismo, pero sin perder de vista las similitudes que tienen con él; es pues claro que no sólo la diferenciación es lo que llama su atención, sino también la similitud lo que se convierte en el objeto de su interés.

Las sensopercepciones

El recién nacido se relaciona con el mundo exterior y lo conoce a través de sus sentidos y la única forma que tiene para responder a ese mundo externo es a través de la información obtenida y operada por sus sistemas sensoriales.

Estas son base para que funcione la actividad nerviosa superior y nos ponen en contacto con el mundo y entre las sensopercepciones encontramos las siguientes:

- Visuales.
- Auditivas
- Táctiles.
- Olfativas
- Gustativas
- Quinéstesicas (del movimiento)
- Cenestésicas
- Equilibrio

Sensopercepciones visuales

Al nacer la vista no tiene ningún papel importante, hasta que se perfeccionan los mecanismo musculares y se logra la coordinación del movimiento de los ojos y su capacidad de acomodación, una vez logrado esto, el niño puede conocer color, forma, tamaño, posición, distancia, luminosidad, movimiento o reposo, relieve, perspectiva, orientación.

Las sensopercepciones auditivas se refieren a la capacidad del sujeto de conocer el sonido, el ruido, la palabra articulada, ritmo, punto de partida y la dirección; dentro de este último punto encontramos la intensidad, altura, timbre y duración.

Las sensopercepciones táctiles

El sentido del tacto es una de las primeras formas de experiencia en forma espontánea así pues el sujeto conoce la superficie, si es suave, áspera, viscosa, las sensaciones térmicas como lo frío, tibio, o caliente, la sensación de presión, de dolor o de vibración.

Las sensopercepciones gustativas y olfativas funcionan en forma conjunta y complementaria, lo observamos claramente cuando sufrimos de algún catarro, la comida carece de sabor; sin embargo, cabe aclarar que estos dos aspectos no influyen directamente en la estructura temporo - espacial, razón por la cual se les considera sentidos secundarios, aunque no por esto carecen de importancia para desarrollar un conocimiento más completo del mundo.

Las sensopercepciones quinestésicas o sensibilidad propioceptiva, nos orienta sobre la ubicación de nuestros miembros y músculos de sus movimientos o de sus estados de reposo así como de la fuerza necesaria para vencer el peso de una carga, es decir, resistencia, fuerza, peso.

Las sensopercepciones estereocognoscitivas, se conforman al unirse el tacto con las sensaciones quinestésicas o de movimiento, gracias a esta

percepción podemos reconocer las propiedades físicas de los objetos, y presentando características:

La percepción simple que sirve para conocer el objeto como la fruta, el juguete; y la percepción cognoscitiva e intelectual, donde ya interviene el juicio para conocerla, describirla y compararla y que depende de la experiencia y el conocimiento.

Las sensopercepciones cenestésicas.

Son sensaciones internas de nuestro organismo, haciéndonos sentir cansancio, tensión, fuerza, hambre, sed.

Las sensopercepciones de equilibrio presentan dos características: movilidad en la que entra la marcha, el salto o la carrera o el simple cambio de posición o postura y también el de la quietud o estático lo necesitamos por la orientación en el espacio y para los movimientos de la cabeza con relaciones al cuerpo.

4.4. CARACTERISTICAS DE DESARROLLO DE LOS NIÑOS DE 6 AÑOS

LAS SENSO PERCEPCIONES

EDAD	NIVELES DE MADURACION ALCANZADOS
6 AÑOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Establece diferencias que existen entre animales. 2. En dibujos incompletos, dice la parte que les falta. 3. Puede contar dos dedos de sus manos y hasta 13 monedas o más. 4. Repetición de oraciones de 16 o 18 sílabas. 5. Distingue entre algo delgado o algo grueso. 6.-Distingue sabores (dulce, salado, ácido y amargo).

NOCIONES CORPORALES

6 AÑOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. El dibujo del hombre tiene el cuello. Manos en los dos extremos de los brazos y está vestido con sombrero y pantalones. Las piernas ya están más consistentes, son ya bidimensionales. 2. El niño está en actividad constante. Parece hallarse equilibrando constantemente su propio cuerpo en el espacio. Va más allá de sus posibilidades en gran parte de su conducta motriz, gusta de construir torres más altas que el mismo. Trata de saltar lo más alto que puede, sin importarle caer o rodar por el suelo. Es tan activo en la posición sedente como en la de pie. Se remolinea en la silla, se sienta en el borde, puede incluso caerse de ella. 3. Parece tener mayor conciencia de su mano como herramienta y experimenta con ella como tal, 4. Hay una abundante agilidad oral: extensión de la lengua y masticación, soplar y morderse los labios. 5. Puede desplazar su mirada con más facilidad y lo hace frecuentemente mientras trabaja. 6. En general, el comer no conserva las manos y la cara limpia. 7. Al levantarse atiende por sí mismo de su aseo y por lo general siente más interés por sus juegos que por vestirse. Se desviste con rapidez, puede vestirse con supervisión. Tiene conciencia de su vestimenta, está orgulloso e interesado en esto. 8. Atiende sus propias necesidades sin dar cuenta de ello, antes o después de haberlo hecho. 9. Orinarse durante el día o la noche es ahora algo poco común. Puede demorarse mucho y luego verse obligado a correr al baño. 10. Para bañarse algunos demuestran poco interés por hacerlo solos y otros tratan de bañarse completamente. Casi todos necesitan ayuda para lavarse el cuello y la cabeza. 11. Está lleno de quejas, puede quejarse de dolor de pies, piernas, brazos, etc., de sentirse acalorado. 12. El niño empieza a interesarse por su propia estructura anatómica; unos cuantos quizá tengan conciencia de sí mismos como entidades individuales similares a los demás. 13. Aunque puede vislumbrar una noción de sí mismo como persona, no se comporta como una persona completa. Es muy dominante en cuanto a las cosas que le pertenecen y acusa un marcado retorno al uso de los posesivos "mi y mío". El sentido de sí mismo se refuerza a través de su interés por la conducta de sus amigos. 14. Los intereses sexuales se amplían y penetran en numerosos campos. Se interesa por el patrimonio, el origen de los bebés, embarazo, el nacimiento, el sexo opuesto, el papel de cada sexo y por un bebé nuevo en la familia.
--------	--

NOCION TEMPORAL

EDAD	NIVELES DE MADUREZ ALCANZADOS
6 AÑOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Emplea ahora, espontáneamente, gran diversidad de expresiones indicativas de pasado, presente y futuro. 2. Expresiones complicadas de duración, "durante mucho tiempo", "por años", "mientras" y aumenta en el refinamiento de la expresión: "Es casi hora", "un lindo rato". Expresa sus actos habituales: "Los viernes". 3. Puede referirse a los acontecimientos futuros como si pertenecieran al pasado: "No haré la siesta ayer". 4. La capacidad de contestar preguntas sobre el tiempo no ha aumentado mucho desde los 3 años.

NOCION ESPACIAL

EDAD	NIVELES DE MADURACION ALCANZADOS
6 AÑOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Amplia su ambiente relacionando hogar, jardín, comunidad. Tanto el hogar como la escuela son muy importantes pero se le dificulta orientarse respecto a la orientación de éstos dos mundos. Se interesa en el cuidado de la casa, animales, alimentos, ropas. Se ubica completamente dentro del Jardín y del aula. 2. El niño es el centro de su propio universo pero le interesan también el sol, la luna, los planetas, el mundo entero. Marcado interés por el cielo, como se llega ahí, etc. 3. Interés mínimo, de tipo libre de ilustraciones, por niños de otros países. 4. Empieza a distinguir derecha e izquierda en su propio cuerpo, mas no en los demás. 5. Quizá conozca los puntos cardinales a partir de algún punto familiar; conoce los nombres de las calles vecinas. 6. Comienza a comprender en la T. V. de otras personas se ven y escuchan los mismos programas que en la suya. (Generalización). 7. Conoce la ubicación de algunos puntos de interés. Puede, incluso, tener tanta conciencia de una sucesión espacial, de relaciones espaciales que tema perderse si no se atiende un camino específico. 8. Mayor conciencia del tamaño y la forma. 9. Puede recorrerse con el lápiz un laberinto sencillo. 10. Regresa a la construcción vertical y horizontal, parece tener ideas menos ambiciosas que un año atrás.

EVOLUCION DE LA ESFERA AFECTIVO EMOCIONAL

EDAD	NIVELES DE MADUREZ ALCANZADOS
6 AÑOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cuando se siente incapaz o incompetente se angustia, presentándolo en forma de agitación, balanceo de piernas, arranques de gritos, suspiros, etc. 2. Se pueden contrarrestar sus descargas explosivas con observaciones humorísticas siempre que no se trate de él mismo. 3. Se muestra más independiente, pero en situaciones frustrantes solicita protección. 4. Suele ser voluble puede ser terrible en el hogar y encantador en el Jardín o viceversa, progresa mejor con elogios y aprobación que con las críticas. 5. Adquiere mayor seguridad, desprendiéndose violentamente de sus padres. 6. No acepta la autoridad impuesta, le desagrada ser reprendido delante de otro. 7. Puede presentar temor temporal (como llegar tarde al Jardín de Niños), etc.

ESFERA SOCIAL

EDAD	NIVELES DE MADURACION ALCANZADOS
6 AÑOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Es emotivo y tiene poco discernimiento. 2. Su nombre es importante para él. 3. Es brusco, se contradice y no sabe pedir ayuda; es dominador, obstinado, indeciso. 4. No sabe qué hacer pero se resiste a las indicaciones de los demás, las acepta sólo cuando coinciden con su idea de lo que quiere hacer. 5. Emocionalmente excitable, desafiante. 6. Agresivo física y verbalmente, beligerante, resistente cuando se le ataca. 7. Interés por la buena y mala conducta en sí mismo y en la de sus compañeros de juego. 8. La madre ya no es el centro del mundo; el niño es ahora el centro de su propio universo. 9. Muy egocentrista. 10. Discute con los padres y le agrada demostrarles que están equivocados.

COORDINACION MOTRIZ GRUESA

EDAD	NIVELES DE MADURACION ALCANZADOS
6 AÑOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Es muy activo, está en constante movimiento. 2. Trata de saltar lo más alto posible, salta sobre un solo pie. 3. Puede pararse alternativamente en cada pie con los ojos cerrados. 4. Puede patear una pelota a 6 cm. 5. Mantiene el cuerpo en equilibrio activo mientras se columpia. 6. Interviene en juegos activos, cantando o saltando al compás de la música.

COORDINACION MOTORA FINA

EDAD	NIVELES DE MADURACION ALCANZADOS
6 AÑOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Domina por completo la acción de tomar. Los movimientos de la cabeza, tronco y brazos se encuentran armoniosamente sincronizados. 2. Combina la extensión del brazo, la inclinación y la flexión del tronco en un movimiento fácil. 3. La velocidad y seguridad de los movimientos del brazo son mayores. Puede atajar con una sola mano una pelota arrojada desde un metro, a la altura del pecho, dos de cada tres veces. Tiene seguridad en el movimiento de los brazos. 4. Puede copiar un cuadro y un triángulo y trazar el rombo y las líneas cruzadas sin equivocarse. 5. Empieza a usar más las manos que los brazos para tomar en el aire una pelota pequeña. Calcula mejor la trayectoria de la pelota, moviendo los brazos, pero frecuentemente no logra tomarla. Algunas veces intenta recibirla con una sola mano.

COORDINACION MOTORA FINA
(COGER)

EDAD	NIVELES DE MADURACION ALCANZADOS
6 AÑOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hay perfecto control al asir los objetos. Se abotona la ropa sin dificultad. 2. Su cepillado dental es bueno

**COORDINACION MOTORA FINA
(SOLTAR)**

EDAD	NIVELES DE MADURACION ALCANZADOS
6 AÑOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Al construir una torre alinea los cubos con cuidado y está queda verticalmente derecha. 2. A esta edad su habilidad ha alcanzado notable desarrollo, posiblemente debido a su progreso en la percepción viso espacial y al perfeccionamiento de su mecanismo de soltar.

**COORDINACION MOTORA FINA
(LANZAR)**

EDAD	NIVELES DE MADURACION ALCANZADOS EN VARONES
6 AÑOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Al iniciar el lanzamiento de la pelota, adelanta el pie izquierdo y el tronco, apoyándose sobre le pie derecho. 2. Flexiona las rodillas y levanta el brazo izquierdo casi a la altura del hombro. 3. Al lanzar la pelota mueve el cuerpo y el brazo con el que lanza hacia delante. 4. Para efectuar sus lanzamientos utiliza al máximo el hombro, codo, muñeca y tronco y en algunos casos también las piernas.

**COORDINACION MOTORA FINA
(LANZAR)**

EDAD	NIVELES DE MADURACION ALCANZADOS EN NIÑAS
6 AÑOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Al iniciar el lanzamiento de la pelota apoya su peso en el pie derecho. 2. Sostiene la pelota detrás del hombro por lo general o a los lados de él. 3. Algunas ocasiones da un paso hacia delante con el pie izquierdo antes de arrojar la pelota.

L E N G U A J E

EDAD	NIVELES DE MADURACION ALCANZADOS
6 AÑOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Su maduración alcanza de 2,500 a 3,000 palabras (seguirá aumentando). 2. El lenguaje ya está completo en estructura y forma. 3. Hay un aumento del lenguaje socializado. Emplea el lenguaje con el objeto de participar en la sociedad; tratando de lograr, por medio de éste, un control de su medio ambiente. Investiga todo lo que desconoce. 4. Expresa ideas. 5. Es capaz de elaborar oraciones complejas y compuestas. 6. A esta edad no debe haber ningún problema de articulación. 7. Inventa cuentos de contenido real o imaginativo. Parafraseando aquellos que ha escuchado y agregando producción propia. 8. Repite oraciones compuestas por cinco palabras.

De lo anterior concluimos, que si bien a través del tiempo, nuestros antepasados como el homo faber, fabricante de toscos utensilios de piedra; el homo sapiens manifestador de la sabiduría de la razón, y hasta llegar al homoludens que ya expresaba intereses lúdicos, es notorio que uno de los distintivos más claro de la racionalidad e inteligencia e precisamente el juego.

El juego se muestra como un destello del espíritu, como un florecer de la mente sobre la materia bruta. Vemos al juego como la participación íntima y dinámica del sujeto en su mundo físico y humano, como el puente que le permite escapar de su yo; como la esencia exquisita de la vida que es imaginación, expresión, expansión y autorrealización del ser.

Sin embargo, aún después de toda esta magnificencia a cerca del juego, es justo en este siglo donde por fin se le da una importancia científica al tema, descubriendo su relación con campos del desarrollo de niño como el psicológico y el pedagógico.

Ahora se entiende al juego como una proyección del ser humano; el juego es ensayo, aprendizaje y aculturación, pues refleja e imita al mundo de los

adultos, los roles familiares, la producción industrial, las profesiones, el comercio, la vida cívica, el gobierno, la guerra, la tecnología, la historia.

A pesar de todo este proceso de valorización del juego, no existen culturas que permitan una conjunción entre los ámbitos del juego y el aprendizaje.

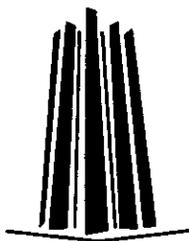
En la actualidad el concepto jugar y aprender puede sonar como una frase gastada, y hablar de juego podría parecer sencillo, sin embargo, éste término trillado en algunas ocasiones arroja una gran cantidad de aportaciones en los campos psicológicos, etnológicos, político y social, solo por mencionar los más relevantes.

Resulta fascinante conocerlo y apreciarlo como esa actividad que liga al ser humano con la ciencia, la religión, el arte, que sustenta y fortifica aprendizajes traducidos en cambios de conducta, puede tener diversidad de sentidos, su acción no se limita a nada establecido y puede ir más allá de un tiempo o de una simple experiencia de satisfacción, al ser un recurso que moldea la imaginación, la fantasía, es decir, el anhelado aprendizaje académico que después de todo y en gran medida, esto constituye el desarrollo de la personalidad del ser humano, principios en los que se basa la educación del hombre.

CAPITULO V.
**PROPUESTA LÚDICO – PEDAGÓGICA
PARA
EL PRIMER AÑO DE
EDUCACION PRIMARIA**



Universidad Nacional Autónoma de México
Escuela Nacional de Estudios Profesionales
Campus Aragón



PROPUESTA LUDICO - PEDAGOGICA**C O N T E N I D O S**

- INTRODUCCION.
 - OBJETIVO GENERAL DE LA PROPUESTA.
 - ESTRUCTURA METODOLOGICA DE LA PROPUESTA.
 - SUGERENCIAS PARA EL DESARROLLO DE LOS JUEGOS
 - CRITERIOS DE EVALUACION
- I. Periodo – Inicial – Preparatorio.
 - 1.1. Objetivo
 - 1.2. Juegos de Coordinación y Percepción senso – motriz
 - 1.3. Juegos de Estructuración del Esquema Corporal
 - 1.4. Juegos de lateralidad.
 - 1.5. Juegos para el desarrollo mental.
 - 1.6. Juegos para la organización espacial (ritmo, tiempo y espacio).
 - 1.7. Juegos para la capacidad lógica.
 - 1.8. Juegos de expresión gráfica y apoyo a la estructura.
 - 1.9. Juegos para el desarrollo social y afectiva.
 - II. Propuesta lúdica para el área de Matemáticas.
 - 2.1. Objetivo.
Actividades lúdicas.
 - 2.2. Los números, sus relaciones y sus proporciones.
 - 2.3. La medición.
 - 2.4. Geometría.
 - III. Propuesta lúdica para el área de Español.
 - 3.1. Objetivo.
Actividades lúdicas.
 - 3.2. Expresión oral.
 - 3.3. Lectura.
 - 3.4. Escritura.
 - 3.5. Reflexión de la lengua.

IV. Propuesta lúdica para el conocimiento del Medio.

4.1. Objetivo.

Espacios lúdicos.

4.2. Los niños.

4.3. La familia y la casa.

4.4. La escuela.

4.5. La localidad.

4.6. Las plantas y los animales.

4.7. El campo y la ciudad.

4.8. Medimos el tiempo.

4.9. México, nuestro país.

BIBLIOGRAFIA

INTRODUCCION

Este programa ha sido elaborado con el propósito de apoyar a los maestros en las actividades que realizan con sus alumnos en la escuela primaria, principalmente en su formación durante el primer año de primaria, con la finalidad de posibilitar el desarrollo integral en el sujeto.

La educación por medio del juego, permite responder a una didáctica que privilegia la experiencia del niño, respetando sus auténticas necesidades e intereses dentro de un contexto educativo, que asume la espontaneidad, la alegría infantil, el sentido de la libertad y sus posibilidades de autoafirmación y que en lo grupal, recupera la cooperación y el equilibrio afectivo.

En la primera sección, el programa lúdico propone primeramente un periodo inicial Preparatorio (PIP), que se organiza al comenzar el ciclo escolar para todos los niños, pero continua desarrollándose durante un tiempo más prolongado (el que sea necesario) para aquellos niños, que aún no reúnen las condiciones básicas necesarias para iniciar el aprendizaje formal de lenguaje, matemáticas y demás asignaturas. El objetivo es lograr que el niño esté intelectual, social y emocionalmente preparado para los aprendizajes señalados en los objetivos del programa escolar para el primer año de primaria, cuyo dominio constituye la base para lograr el acceso y la comprensión de los contenidos de Matemáticas, Español y Conocimiento del Medio.

Posteriormente se presenta la propuesta de trabajo misma que está organizada en tres secciones: matemáticas, español y conocimiento del medio.

La segunda sección se refiere a los contenidos matemáticos, pretende facilitar el desarrollo del pensamiento deductivo y lógico.

La tercera sección referente a los contenidos para español pretende alcanzar, mediante la enseñanza de los diversos aspectos del lenguaje y de sus capacidades derivadas, como son hablar, escuchar, leer y escribir.

La cuarta sección que abarca conceptos del conocimiento del medio, que se desarrolla en un ámbito cercano a la realidad de la vida del niño, en la escuela, la familia, y la comunidad para la cual se propone la creación de un espacio lúdico (Ludoteca), en el cual se destina un espacio para cada uno de los ocho ejes temáticos que son: los niños, la familia, la escuela, la localidad, las plantas y los animales, el campo y la ciudad, medición del tiempo y México, propuestos por la S.E.P. para esta área del Conocimiento del Medio.

La propuesta aquí presentada, parte del supuesto que el aprendizaje de un sujeto, es a través de sus propios intereses lúdicos, pues de esta manera, se involucra voluntariamente en su proceso de aprendizaje; el niño será quien construya su propio conocimiento a través de la experiencia personal, o sea, la acción sobre los objetos, la reflexión sobre esa acción, así como, el diálogo con otros niños.

Esta propuesta expresa, cómo es que por medio de diferentes juegos correctamente organizados y sistematizados, éstos permiten al niño madurar los procesos esenciales para el aprendizaje de las disciplinas escolares.

El papel del maestro en este proceso es fundamental. Al proponerles a los alumnos actividades y juegos interesantes, compartir sus descubrimientos y participar en sus conversaciones, lo que permite apoyar el aprendizaje y lo convierte en algo atractivo. El maestro guía, orienta, organiza y pone al alcance de los niños elementos necesarios para resolver las situaciones que se les presentan, permitiendo que sean ellos quienes decidan como hacerlo, construyendo de esta manera su propio conocimiento.

La Organización del tiempo. Se propone organizar este programa a lo largo de todo el ciclo escolar, es decir de septiembre a julio, principiando con el periodo inicial preparatorio y continuando con el resto de las secciones. Esto es dividiendo en sesiones dos veces por semana, los contenidos de acuerdo con el programa escolar, tomando como referencia el avance semanal que previamente

se tenga dispuesto y programar como actividades complementarias las que aquí se plantean.

Los tiempos pueden ser estructurados en función de las necesidades de reforzamiento del conocimiento en el niño, según sus características, sin embargo se propone que sea en sesiones de dos horas por cada día, complementarias al trabajo que los niños realizan diariamente en sus cuadernos, sin excluir la posibilidad de que este horario sea flexible y acorde a las necesidades particulares de cada grupo, de tal manera que si es posible contar con esas dos horas disponibles cada tercer día, se programe entonces una sesión de cuatro horas un día a la semana que bien puede ser el viernes a fin de repasar los contenidos temáticos vistos durante la misma.

Los espacios. El lugar indicado para realizar estas actividades lúdicas , puede ser el mismo salón de clases con algunas adaptaciones y cambios en el acomodo de las bancas los libreros, esto es formar una especie de rincones con las mismas mesas en los que se clasificará por áreas el material dispuesto, tanto para matemáticas como para español y conocimiento del medio, esto en lo que se refiere a juegos que se realizan en un lugar cerrado.

Para las actividades que se deben realizar al aire libre es posible utilizar los mismos patios de la escuela e incluso las áreas verdes en el caso de contar con ellas.

El perfil del docente. En lo que respecta al personal responsable de estas actividades, se requiere un docente con disposición y apertura para innovar su proceso de enseñanza preferentemente joven, no mayor de 45 años que haya tenido en su formación profesional estudios de psicología de la educación y que tenga experiencia con grupos de primer grado, así como conocer este programa, participando en cursos de actualización y documentarse en la teoría del juego y su aplicación a la docencia.

OBJETIVO GENERAL DE LA PROPUESTA

El objetivo primordial de la presente propuesta es :

REAFIRMAR EN EL NIÑO DE PRIMER GRADO DE EDUCACION PRIMARIA, SU DESARROLLO INTEGRAL, PROPICIANDOLE SITUACIONES DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO, A TRAVÉS DE ACTIVIDADES LUDICAS INTREGADAS A SU PROGRAMA EDUCATIVO, MISMAS QUE CONSTITUYEN LAS BASES PARA LOGRAR EL ACCESO Y LA COMPRENSION DE LOS CONTENIDOS DE MATEMATICAS, ESPAÑOL Y CONOCIMIENTO DEL MEDIO.

ESTRUCTURA METODOLOGICA DE LA PROPUESTA

La propuesta está organizada en cuatro secciones, cada una de las cuales tiene, a su vez, temas y actividades. Los temas se retoman de los ejes temáticos propuestos por la Secretaría de Educación Pública y las actividades, se proponen cubrir los objetivos de dichos temas.

Las secciones. Al inicio de cada acción aparecen los objetivos que se persiguen con las actividades propuestas en torno al tema central. Le sugerimos que lean cuidadosamente este apartado antes de iniciar el trabajo con las actividades.

Las actividades. Cada tema del programa se desarrolla a partir de varias actividades que se realizan en diferentes sesiones.

Al inicio de cada una de las actividades, se incluye un cuadro en donde se dice lo que se pretende con ellas. Con esta información, usted podrá saber el sentido que tiene cada actividad, para orientar mejor los comentarios que haga de las preguntas y dudas de los niños.

Se presenta una gran variedad de juegos para el mismo tema, con la intención de que el profesor elija los juegos de su preferencia, sin embargo es conveniente que se realicen la mayor parte de las actividades para que los niños aprendan el contenido de los temas, con juegos de variadas versiones.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se presentan a continuación una serie de sugerencias que el maestro puede utilizar para darse cuenta de los avances de los niños en la adquisición de los conocimientos, que se han trabajado a lo largo de cada sección.

Es conveniente recordar que la confianza que los alumnos sientan en esos momentos influirá en sus respuestas.

Durante las sesiones no deben señalarse errores a los niños, sino fijarse que es lo que dicen para poder valorar lo que han avanzado, a lo largo del trabajo de las secciones el maestro se percatará del avance de sus alumnos y de la manera en que van adquiriendo los conocimientos.

Por ende, es importante que el maestro observe lo que hacen y escuche lo que dicen los compañeros, ver los cuadernos de trabajo y enterarse de las participaciones de los equipos y grupos.

El maestro puede dejar en manos del niño y de la acción que ejerza en el juego, a fin de corregir sus propios errores, sin que estos le sean señalados como tales, sino como comentarios y observaciones.

El criterio para la evaluación va de la mano del mismo proceso educativo, donde la evaluación será compatible con los objetivos del tema, en la medida que estos objetivos señalados han sido cubiertos y se observen aprendizajes reales y rendimientos significativos, es como se aprueba o no el aprendizaje del sujeto.



PRIMERA SECCIÓN

El Periodo Inicial Preparatorio contiene 32 juegos de los cuales, cuatro desarrollan la coordinación senso – motriz, cuatro la percepción sensorio – motriz, cinco de la estructuración del esquema corporal, cinco de la lateralidad, cuatro son actividades para el desarrollo mental, siete para la organización espacial el ritmo, tiempo y espacio, uno para la capacidad lógica, tres juegos de expresión gráfica y apoyo a la escritura y tres para el desarrollo social y afectivo.

Con estos juegos los alumnos amplían las capacidades de abstracción y razonamiento educativo y lógico en ámbitos como la coordinación senso - motriz, el desarrollo mental social y afectivo del sujeto.

Este Periodo Inicial Preparatorio, se organiza al comenzar el ciclo escolar para todos los niños, pero continúa desarrollándose durante un tiempo más prolongado (el que sean necesario) para aquellos niños, que aún no reúnen las condiciones básicas necesarias para iniciar el aprendizaje formal de lenguaje, matemáticas y demás asignaturas de conocimiento el medio.



SEGUNDA SECCIÓN

La propuesta lúdica para matemáticas está dividida en los cuatro ejes temáticos marcados en el programa de la Secretaría de Educación Pública para primer grado, los números, sus relaciones y sus operaciones, medición, geometría y tratamiento de la información.

Para el bloque I de Los Números, sus relaciones y sus operaciones contiene 24 juegos; para el bloque II de Medición 7 juegos; para el bloque de Geometría 10 juegos y en el bloque de tratamiento de la información se propone llevar el registro de los puntajes en los juegos realizados por los niños en los bloques anteriores, mismos que formaron tablas de registro de datos e interpretación de las mismas.

**TERCERA SECCIÓN**

Propuesta Lúdica para Español se basa en el programa de Español de la Secretaría de Educación Pública para primer grado de primaria, propone cuatro ejes temáticos básicos: Expresión oral, lectura, escritura y reflexión sobre la lengua.

El primer bloque para Expresión Oral, Lectura, escritura y reflexión sobre la lengua.

El primer bloque para expresión oral contiene 15 juegos, el segundo bloque referente a la lectura tiene 14 juegos, el bloque para la escritura 18 juegos, y para el bloque de reflexión de la lengua 5 juegos.

El orden de los juegos es totalmente accesible puede ser adaptado a las necesidades y requerimientos que el profesor tenga en función de los contenidos que desee cubrir.

**CUARTA SECCIÓN**

Propuesta lúdica para conocimiento el medio pretende acercar lo más posible a la realidad de la vida del niño, en ámbitos como la escuela, la familia y la comunidad, sobre esta realidad formará nociones básicas a través de experiencias directas en el campo social.

El programa para primer grado de primaria referente al bloque de conocimiento del medio propone ocho ejes temáticos: Los niños, la familia y la casa, la escuela, la localidad, las plantas y los animales, el campo y la ciudad, medición del tiempo y México, nuestro país.

Para tal efecto se propone trabajar este bloque de forma globalizadora alrededor de un tema en el que se integran todos los aprendizajes referentes a dicha área.

Por tal motivo se propone la creación de un espacio lúdico (ludoteca) en el cual se destina un lugar para cada uno de los ejes temáticos, con material creado expresamente para cubrir los objetivos programáticos propuestos por la S.E.P.

De esta forma es como se conforma la presente propuesta, esta área de la ludoteca en particular en un espacio cerrado (salón de clases) el resto de los juegos de la propuesta para español y matemáticas pueden llevarse a cabo en un espacio abierto o al aire libre (patio o jardines de la escuela).

SUGERENCIAS PARA EL DESARROLLO DE LOS JUEGOS.

Al inicio de cada actividad aparece la lista de material que se necesita (si este fuera el caso) para hacerla y se señala si el material es individual, por parejas, por equipos o grupal.

No es necesario que trabaje todo el grupo la misma actividad al mismo tiempo. Puede dividirse al grupo para trabajar diferentes actividades simultáneamente. Es conveniente considerar esto, principalmente si no se cuenta con el material suficiente para trabajar con el grupo la misma actividad.

Es importante también que tome en cuenta qué actividades requieren de la presencia del maestro de manera constante y cuáles no, para organizar mejor el trabajo del grupo. Mientras unos niños trabajan solos, ustedes pueden trabajar con otros niños.

Además si el profesor lo considera conveniente, puede plantar un juego en alguna actividad en donde no esté señalado o proponer algún otro juego cuando los niños estén cansados y no se concentren en una actividad. Es importante recordar que al jugar los alumnos están aprendiendo y descubriendo nuevas formas de razonar.

Le sugerimos que antes de trabajar las actividades (si lo requiere) se tenga listo el material necesario para facilitar la actividad y mantener el orden.

Es recomendable que, cuando los niños realicen por primer vez un juego, el maestro participe para que los alumnos se familiaricen con el juego. Después los alumnos pueden jugar solos.

Antes de iniciar cada juego es necesario que:

El maestro lo lea completo, mostrando atención en la explicación de para que sirve, y cuales son los contenidos temáticos con los que está relacionado.

En la organización de los juegos del maestro con los alumnos:

- Dice el nombre del juego y explica de que se trata.
- Explica las reglas del juego, diciéndoles cuales son las cosas que si se pueden hacer y cuales no.
- Verifica que los niños hayan comprendido correctamente el juego.
- Permite que los niños descubran por si mismo, y paulatinamente la mejor estrategia para ganar y de este modo entender los contenidos relacionados con el juego.
- Evitar corregir los errores en las jugadas de los alumnos.
- Indica oportunamente las faltas en el cumplimiento de las reglas del juego.
- Posibilita que el alumno repita el juego cuantas veces sea posible.

1a. SECCION**Periodo Inicial Preparatorio.****Objetivo:**

Lograr que el niño esté intelectual, social y emocionalmente preparado por los aprendizajes señalados en los objetivos del programa escolar de la S.E.P.

1.1. Juegos de Coordinación Senso – motriz.

- El cazador.
- El gato torpe.
- El elefante comilón.
- Los canguros.
- La caza del ciervo.

1.2. Juegos de percepción sensorio – motriz.

- Descubrir el culpable.
- No perdernos de vista.
- Juego del escondite.
- No pisar el agua.
- Quien pueda acertar.

1.3. Juegos de estructuración del esquema corporal.

- Los brujos.
- El gato herido y los ratones.
- El más fuerte.
- Pelea de gallos.
- Riña de cigüeñas.

1.4. Juegos de lateralidad.

- Tira la bolsita.
- A la izquierda y a la derecha.
- Prohibido equivocarse.
- Los ciegos.

- Los puntos de referencia.
- 1.5. Actividades para el desarrollo mental.
- Las siete familias.
 - Gentiles jirafas.
 - Clasificación por colores formas y tamaños
 - Figuras aplastadas.
- 1.6. Organización espacial.
- La ubicación de los objetos, cosas a la izquierda y a la derecha.
 - Muchas cosas en muchos lugares.
 - El bote de la pelota.
 - Pelota al suelo.
 - El juego de la rueda.
 - Que nadie salga.
 - El perseguido.
- 1.7. Juegos para la capacidad lógica.
- Descubrir absurdos verbales.
- 1.8. Juegos de expresión gráfica y apoyo a la escritura.
- Juegos de letras.
 - Formar palabras.
 - Escritura invisible.
- 1.9. Desarrollo social y afectivo.
- El jardinero y el jardín.
 - Gansos y gallinas.
 - Eliminado.

2a. SECCION**Propuesta lúdica para el área de Matemáticas.****2.1. Objetivo:**

Se pretende facilitar el desarrollo del pensamiento deductivo y lógico y la capacidad de establecer relaciones mediante el desarrollo de hábitos de búsqueda y razonamiento lógico matemático, en el campo de los números, la medición, la geometría y el tratamiento de la información.

2.2. Los número, sus relaciones y sus operaciones.

- Buscar al señor diferente.
- ¿Cuántos peces?
- Cuatro sobre el suelo.
- Símbolos y números.
- ¿Adivinas?
- Contar con dados grandes.
- Tapas de botellas y cajas.
- Tiras de matemáticas de cinta adhesiva.
- Mira y acomoda.
- Escucha, di y brinda.
- Más números, muchos dígitos.
- Calidad de espacio.
- Correr y saltar, contar relevos.
- Escribir y decir en parejas.
- Encuentre la señal.
- Cobrar y contar.
- Brincar para obtener la respuesta.
- Relevos de sumas y restas.
- Puzzle por equipos.
- El trenecito.

-
- Tres en raya.
 - Adivina el color.
 - El juego de las diferentes clasificaciones.
 - El juego de los números.
 - Dominó decimal.
 - Cielo azul.
 - Relevos de saltar y contar.
 - La rayuela de números.
- 2.3. La medición.
- Ordenar elementos por tamaños.
 - Saltar y alcanzar.
 - ¿Qué tan lejos puedes saltar?.
 - Saltos de distancia.
 - La danza de las maracas.
 - Las torres.
 - Los saquitos.
 - El par.
 - El saquito intruso.
- 2.4. Geometría.
- Relevos saltar y contar.
 - Mira y acomoda.
 - Saltar y decir.
 - Escuchar y saltar.
 - Saltar y poner cintas.
 - Los animales salvajes.
 - Puzzle de la gallina ciega.
 - Juegos de encaje.
 - La figura.
 - Dado "cara tapada".
 - Ataque al centro.

3a. SECCIONPropuesta lúdica para el área de español.**3.1. Objetivo:**

Se pretende alcanzar, mediante la enseñanza de los diversos aspectos del lenguaje y de sus capacidades derivadas como son: hablar, escuchar, leer y escribir, que el alumno ejercite su expresión oral, lectura, escritura y mejore la reflexión sobre su lengua.

3.2. Juegos de Coordinación Senso – motriz.

- Acertijos alfabéticos.
- Aprender a mirar.
- La hora de la comida.
- Hacer un libro "Elocuente".
- De pie, "señor opuesto".
- Golpear, rascar, sacudir.
- Desfile de animales.
- Ver y saltar.
- Dibujar y saltar.
- Brincar y decir.
- Robar la palabra.
- El retrato.
- ¿si o no?
- Trabalenguas.
- El teléfono.

3.3. Lectura.

- Acertijos sobre el alfabeto.
- Lectura entretenida.
- Acomodar y saltar.
- Hallar letras.
- Anagramas.
- Equipos de deletreo.
- Relevos de deletreo.
- Letras musicales.
- Historia en relevos.
- Leer y actuar.
- Indicaciones para la lectura.
- Leer, pasar y lanzar.
- Escribir una historia.
- Esperar y leer.

3.4. Escritura.

- Acciones y palabras.
- Juego de lectura fácil.
- Bolsa de letras.
- Poner el cascabel al gato.
- Letras perdidas.
- Seres extraños.
- Juegos alfabéticos.
- Saltos en las letras.
- Sonido de las vocales.
- Loto de letras.
- Circuito de letras.

- La escritura diferente.
- La caza de las letras.

3.5. Reflexión de la lengua.

- Tutè de letras.
- Loto con figuras.
- Juego de la memoria con letras.
- La improvisación.
- El acento adecuado.

4a. SECCION

Propuesta lúdica para el área de Conocimiento de Medio.

4.1. Objetivo:

Se pretende desarrollar en un ámbito más cercano posible a la realidad de la vida del niño; la escuela, la familia y la comunidad, sobre esta realidad formará nociones básicas de su conocimiento, mediante experiencias directas en el campo social.

4.2. Características del espacio lúdico.

- Los niños.
- La familia.
- La escuela.
- La localidad.
- Las plantas y los animales.
- El campo y la ciudad.
- Medimos el tiempo.
- México, nuestro país.

BIBLIOGRAFIA

Las estrategias y las actividades didácticas para la enseñanza de las asignaturas en educación primaria.

Talleres de actualización 1998

Primer grado

D.R. Secretaría de Educación Pública, 1998

Argentina 28, Col. Centro

06020 México, D.F.

Libro para el maestro

Matemáticas primer grado

Español primer grado

Conocimiento del Medio primer grado

Subsecretaría de Educación Básica

Dirección General de Materiales y Métodos Educativos

Argentina 28, Col. Centro

06020 México, D.F.

Avance Programático primer grado 1997-1998

Secretaría de Educación Pública

Fichero de actividades didácticas

Español primer grado

Matemáticas primer grado

Secretaría de Educación Pública

Libros de texto para primer grado de

Español lecturas, actividades y recortable

Matemáticas libros de trabajo y recortable

Conocimiento del medio libro integrado y recortable

Secretaría de Educación Pública

5.1 DESGLOSE DE LOS CONTENIDOS DEL PROGRAMA OFICIAL DE LA SEP

A V A N C E

P R O G R A M A T I C O

P A R A

P R I M E R G R A D O

MATEMATICAS

Durante el desarrollo de los contenidos de este bloque se pretende que el alumno:

BLOQUES	EN LOS NÚMEROS, SUS RELACIONES Y SUS OPERACIONES
I.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilice los recursos con que cuenta (percepción visual, correspondencia uno a uno, conteo oral) para comparar colecciones hasta de 15 objetos. • Resuelva problemas sencillos, planteados oral o gráficamente, con diversos procedimientos.
II.	<ul style="list-style-type: none"> • Afirme sus conocimientos sobre la serie numérica al usar el conteo oral. • Utilice la representación simbólica de los números hasta el nueve para comunicar cantidades. • Asocie los signos de la suma y la resta con las acciones de agregar y quitar objetos a una colección. • Resuelva problemas sencillos de suma y resta, planteados oral o gráficamente, con diversos procedimientos.
III.	<ul style="list-style-type: none"> • Amplie su conocimiento de la serie numérica oral hasta el 30, al repartir, comparar, ordenar y construir colecciones. • Utilice la representación simbólica de los números hasta el 15 para comunicar cantidades. • Conozca y use la representación simbólica del cero en situaciones en las que se quitan objetos de una colección hasta que no queda nada y en conteos regresivos. • Desarrolle la habilidad para calcular mentalmente el resultado de sumas y restas de dígitos. • Use los números ordinales de manera oral para indicar el lugar que ocupan los lugares y objetos.
IV.	<ul style="list-style-type: none"> • Avance en su conocimiento sobre la serie numérica al contar colecciones de 10 en 10 al 90 y de uno en uno hasta el 60, aproximadamente. • Utilice el agrupamiento de decenas para facilitar la comparación y la comunicación de cantidades. • Represente con objetos (fichas rojas y azules) el número de decenas y unidades que contiene una colección. • Represente simbólicamente la serie numérica de 10 en 10 hasta el 90 • Construya la serie de 2 en 2 hasta el 10, aproximadamente. • Resuelva problemas que impliquen agregar, quitar, unir, repartir e igualar colecciones, planteados oral y gráficamente.

BLOQUE	EN LOS NÚMEROS, SUS RELACIONES Y SUS OPERACIONES
V.	<ul style="list-style-type: none"> • Amplie su conocimiento sobre la serie numérica oral hasta el 99. • Relacione el nombre de los números con las decenas y unidades que los conforman. • Use la representación simbólica convencional de los números hasta el 99 para comunicar cantidades. • Construya y ordene series cortas de números. • Identifique el antecesor y sucesor de un número. • Compare números de dos cifras tomando en cuenta la cantidad de unidades y decenas que los conforman. • Reconozca el valor de las cifras de un número según el lugar que ocupan. • Resuelva problemas de agregar, quitar, unir e igualar con números menores que 20.

BLOQUES	EN MEDICIÓN
I.	<ul style="list-style-type: none"> • Compare directamente la longitud de diversos objetos.
II.	<ul style="list-style-type: none"> • Compare longitudes utilizando un objeto como intermediario (cordones, varas, etcétera). • Compare superficies de figuras mediante la superposición.
III.	<ul style="list-style-type: none"> • Compare longitudes directamente o usando un intermediario. • Compare superficies mediante la superposición de figuras y el recubrimiento. • Compare directamente el peso de pares de objetos al sopesarlos.
IV.	<ul style="list-style-type: none"> • Clasifique, ordene y mida longitudes, utilizando unidades de medida arbitrarias. • Compare la capacidad de pares de recipientes a simple vista o mediante el trasvasado. • Describa oralmente el lugar en el que se encuentran personas y objetos.
V.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilice una unidad de medida arbitraria para construir longitudes. • Compare el peso de algunos objetos y la capacidad de recipientes utilizando unidades de medidas arbitrarias.

BLOQUES	EN GEOMETRÍA
I.	<ul style="list-style-type: none"> Desarrolle la capacidad de percepción geométrica mediante la manipulación, la observación, el dibujo de figuras y el armado de rompecabezas. Realice actividades que favorezcan el desarrollo de la ubicación del alumno en el espacio y en el tiempo.
II.	<ul style="list-style-type: none"> Establezca y describa oralmente relaciones espaciales y temporales, utilizando expresiones como <i>en la mañana, en la tarde, en la noche, arriba de, debajo de, delante de, atrás de</i>, etcétera. Realice actividades que proporcionen el desarrollo de la percepción geométrica: armar rompecabezas, clasificar cuerpos y figuras y reproducir diversas formas mediante el dibujo del contorno de las caras de algunos objetos y cuerpos geométricos.
III.	<ul style="list-style-type: none"> Describa oralmente relaciones espaciales utilizando término como <i>entre, sobre, encima</i>, etcétera. Ejecute, describa y represente gráficamente trayectos recorridos. Desarrolle su percepción geométrica al armar rompecabezas, construir mosaicos, grecas y al observar y reproducir diversas formas geométricas.
IV.	<ul style="list-style-type: none"> Ubique y reproduzca figuras en retículas cuadrículadas, trianguladas y punteadas a partir de un modelo. Use los términos <i>cuadrado, triángulo, rectángulo y círculo</i> al comparar, clasificar, describir y trazar figuras geométricas.
V.	<ul style="list-style-type: none"> Continúe desarrollando su percepción geométrica mediante la observación, clasificación y descripción oral de figuras. Identifique y construya cuadrados, rectángulos, triángulo y círculos.

BLOQUES	EN TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN
I.	<ul style="list-style-type: none"> Resuelva problemas a partir de la información que contengan las ilustraciones del libro de texto y de otras fuentes.
II al IV	<ul style="list-style-type: none"> Busque en las ilustraciones de su libro u otras fuentes y en tablas elaboradas por los propios alumnos la información necesaria para resolver problemas, responder y plantear preguntas.

ESPAÑOL

Durante el desarrollo de los contenidos se pretende que el alumno:

BLOQUES	EN EXPRESION ORAL
I.	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolle la capacidad para expresar ideas y comentarios propios. • Realice narraciones ordenadas de cuentos o experiencias personales. • Comprenda y transmita instrucciones. • Adquiera confianza para participar en conversaciones.
II.	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolle la capacidad de describir objetos, animales o personas. • Adquiera confianza para participar en conversaciones. • Comprenda y transmita instrucciones. • Desarrolle la capacidad de describir objetos, animales o personas. • Realice narraciones ordenadas de cuentos o experiencias personales.
III.	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolle la capacidad de expresar ideas y comentarios propios. • Realice narraciones en forma ordenada. • Participe en conversaciones sobre temas de textos leídos. • Desarrolle la capacidad de expresión, participando en distintas situaciones comunicativas: dramatizaciones, teatro.
IV.	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolle la capacidad de expresar ideas y comentarios propios. • Desarrolle la capacidad de expresión, participando en distintas situaciones comunicativas: dramatizaciones, teatro, entrevistas. • Participe en conversaciones sobre temas de textos leídos. • Participe en conversaciones sobre temas libres.
V.	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolle la capacidad de expresar ideas y comentarios propios. • Desarrolle la capacidad de describir objetos animales o personas. • Participe en conversaciones sobre temas de textos leídos. • Participe en conversaciones sobre temas libres. • Realice narraciones ordenadas de cuentos o experiencias personales.

BLOQUES	EN LA LECTURA
I.	<ul style="list-style-type: none"> • Escuche con atención la lectura en voz alta de textos variados. • Participe activamente en lecturas realizadas por el maestro. • Se familiarice con los distintos textos de la biblioteca del salón. • Observe y comprenda la direccionalidad de la escritura. • Inicie de manera formal la lectura de oraciones y textos breves.

BLOQUES	EN LA LECTURA
II.	<ul style="list-style-type: none"> • Escuche con atención la lectura en voz alta. • Participe activamente en lecturas realizadas por el maestro. • Se familiarice con los distintos materiales de la biblioteca. • Observe la separación entre palabras.
III.	<ul style="list-style-type: none"> • Escuche con atención la lectura del maestro de textos variados. • Participe activamente en lecturas realizadas por el maestro. • Observe la forma característica de diversos tipos de texto: receta de cocina, cartel, cuento, anuncio, invitación, recado, instructivo. • Identifique el tema general y la información contenida en los textos leídos. • Utilice los distintos materiales de la biblioteca.
IV.	<ul style="list-style-type: none"> • Escuche con atención la lectura del maestro de textos variados. • Participe activamente en lecturas realizadas por el maestro. • Observe la forma característica de diversos tipos de texto: carta, anuncio, instructivos, nota periodística. • Identifique el tema general y la información contenida en los textos leídos. • Utilice los distintos materiales de la biblioteca.
V.	<ul style="list-style-type: none"> • Escuche con atención la lectura en voz alta. • Participe activamente en lecturas realizadas por el maestro. • Observe la separación entre palabras. • Utilice los distintos materiales de la biblioteca. • Identifique el tema general y la información contenida en los textos leídos. • Observe la forma característica de diversos tipos de texto: cuentos, invitaciones, canciones, trabalenguas, cartas, historietas, recados, notas periodísticas.

BLOQUES	EN ESCRITURA
I.	<ul style="list-style-type: none"> • Inicie de manera formal el reconocimiento de la escritura como una forma de comunicación. • Descubra la relación sonoro – gráfica. • Inicie de manera formal la escritura de palabras, oraciones y textos breves. • Reconozca y distinga los elementos del sistema de escritura. Letras, signos de puntuación, etcétera.
II.	<p>Reconozca la escritura como una forma de comunicación.</p> <p>Participe en la escritura de palabras y textos breves.</p>

	Descubra la relación sonoro – gráfica.
III.	Inicie la escritura de textos con distintas funciones. Descubra la relación sonoro – gráfica. Atienda a la separación de las palabras en la escritura.
IV al V	<ul style="list-style-type: none"> • Inicie y utilice la escritura de textos con distintas funciones. • Considere al escribir las características de los distintos tipos de texto. • Descubra la relación sonoro – gráfica. • Atienda a la separación de las palabras en la escritura.

BLOQUES	REFLEXION SOBRE LA LENGUA
II.	<ul style="list-style-type: none"> • Amplie su léxico o vocabulario para el desarrollo de la competencia comunicativa.
III.	<ul style="list-style-type: none"> • Observe el orden de las palabras en la oración escrita. • Amplie su vocabulario. • Inicie el descubrimiento de la convencionalidad.
IV.	<ul style="list-style-type: none"> • Observe el orden de las palabras en la oración escrita. • Amplie su vocabulario. • Observe el orden alfabético. • Inicie el reconocimiento de las funciones de los signos de puntuación (comas e interrogación). • Inicie el descubrimiento de la convencionalidad ortográfica.
V.	<ul style="list-style-type: none"> • Observe el orden de las palabras en la oración escrita. • Amplie su vocabulario. • Observe el orden alfabético. • Observe el uso de los signos de admiración. • Inicie el descubrimiento de la convencionalidad ortográfica.

CONOCIMIENTO DEL MEDIO**LOS NIÑOS**

Durante el desarrollo de los contenidos de este bloque se pretende que el alumno:

BLOQUES	AREAS ESPECIFICAS
I	<p>LOS NIÑOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconozca los cambios más importantes de su historia personal. • Distinga algunas partes de su cuerpo, así como algunas características propias y de sus compañeros. • Aprecie la importancia del cuidado y aseo de su cuerpo para la conservación de la salud y el bienestar físico y practique hábitos adecuados de higiene y alimentación. • Conozca algunos derechos de los niños: protección, alimentación, vivienda, salud, descanso, juego y diversión. • Participe en las siguientes conmemoraciones cívicas: Defensa del Castillo de Chapultepec por los Niños Héroes, inicio de la lucha por la Independencia Nacional.
II	<p>LA FAMILIA Y LA CASA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conozca distintos tipos de familia, sus integrantes y parentesco, las actividades que realizan y las necesidades que satisfacen como grupo social, así como los aspectos más importantes de su historia familiar. • Identifique los espacios y servicios con que cuentan los diferentes tipos de casa. • Reconozca que la distribución de tareas y responsabilidades, la comunicación y el diálogo entre los miembros de la familia son necesarios para lograr un ambiente de respeto y colaboración. • Conozca y practique algunas medidas para prevenir accidentes en la casa. • Identifique al Sol como fuente de luz y calor. • Participe en la conmemoración cívica del arribo de Cristóbal Colón a América.
III	<p>LA ESCUELA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Describa el camino de la casa a la escuela. • Localice los espacios y las instalaciones con que cuenta la escuela, así como

BLOQUES	AREAS ESPECIFICAS
	<p>las actividades y funciones de los integrantes de la comunidad escolar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconozca que la escuela es un espacio para aprender y convivir. • Conozca los derechos y deberes de los integrantes de la comunidad escolar. • Aprecie la relación entre la participación personal y la pertenencia a un grupo. • Indague y conozca la historia de su escuela a través de los testimonios de los adultos. • Conozca y practique algunas medidas para prevenir accidentes escolares en la escuela. • Participe en la conmemoración cívica del inicio de la Revolución Mexicana.
IV	<p>LA LOCALIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conozca las características geográficas, costumbres y tradiciones del lugar donde vive. • Indague y conozca algunas de las transformaciones recientes de la localidad. • Comprenda que el trabajo de la gente satisface algunas de las necesidades individuales y colectivas a través de los bienes que se producen y los servicios que se prestan. • Identifique los diferentes oficios y trabajos de la gente de la localidad, los lugares, los instrumentos y herramientas de trabajo y los productos que se elaboran. • Conozca y practique medidas para prevenir accidentes en la vía pública y en los sitios de recreación. • Valore la importancia del agua para la vida y practique medidas para su cuidado. • Reconozca algunas formas de contaminación del agua en su localidad. • Participe en las siguientes conmemoraciones cívicas: Promulgación de la Constitución de 1917, Día de la Bandera Nacional.
V	<p>LAS PLANTAS Y LOS ANIMALES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conozca los seres vivos de su entorno. • Identifique diferencias y semejanzas entre plantas y animales de la localidad. • Observe directamente la germinación y el crecimiento de una planta. • Indague y clasifique por su origen vegetal o animal los alimentos y productos que emplea la gente de la localidad para satisfacer sus necesidades. • Practique el cuidado de plantas y animales.

BLOQUES	AREAS ESPECIFICAS
	<ul style="list-style-type: none"> • Participe en las siguientes conmemoraciones cívicas: Expropiación Petrolera , Natalicio de Benito Juárez.
VI	<ul style="list-style-type: none"> • Reconozca semejanzas y diferencias entre el campo y la ciudad: paisaje, oficios y trabajos, bienes y servicios. • Reconozca algunos problemas ambientales del campo y la ciudad y proponga medidas para solucionarlos. • Reconozca que el hombre transforma la naturaleza para satisfacer sus necesidades. • Participe en las siguientes conmemoraciones. Día Internacional del Trabajo, Batalla del 5 de Mayo en Puebla.
VII	<p>MEDIMOS EL TIEMPO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Establezca la relación entre el pasado y el presente (<i>antes y ahora</i>) en su historia personal). • Aprecie los testimonios de los adultos como fuente para conocer el pasado. • Advierta el paso del tiempo en experimentos sencillos que le permitan comparar periodos cortos y largos: hora, día semana, mes y año. • Distinga los cambios que ocurren durante las cuatro estaciones del año.
VIII	<ul style="list-style-type: none"> • Conozca el nombre oficial de nuestro país: Estados Unidos Mexicanos. • Identifique la forma del territorio mexicano en un mapa. • Reconozca que México es un país con diferentes lugares y costumbres: paisajes, climas, festejos, platillos, bailes, juegos, etcétera. • Aprecie la diversidad de formas de vida y costumbres de los mexicanos. • Reconozca las tradiciones, costumbres y símbolos patrios como elementos que nos identifican a los mexicanos.

5.2 ACTIVIDADES SUGERIDAS (Guía de Juegos)

Juegos de Coordinación senso-motriz

➤ EL CAZADOR

El juego consiste en que el "cazador" debe correr por todo el patio y tocar a cualquiera de sus compañeros del grupo. Para no ser atrapado, el perseguido puede adoptar cualquier posición, siempre y cuando no toque con los pies el suelo.



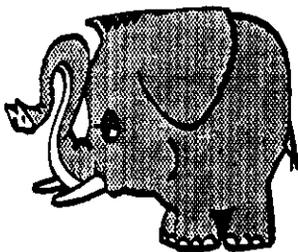
➤ EL GATO TORPE

Todos los niños juegan libremente en el patio. En un momento dado se grita la consigna: "El último en treparse es el gato"; y todos los participantes deben subirse y refugiarse en el sitio más elevado que encuentren (una silla, una banca, una barra, una mesa). El último en hallar refugio se convierte en gato. Posteriormente, cuando éste maulla, todos deben cambiar de lugar; si el gato consigue tocar a algún niño antes de que encuentre otro refugio, éste a su vez se convertirá en gato.



➤ **EL ELEFANTE COMILON**

Un jugador debe tomar su nariz con una mano y pasar el brazo libre por el espacio así formado. En esta posición tiene que perseguir y tocar con la tropa a sus compañeros. El niño tocado se convierte entonces en elefante. Variante: puede haber varios elefantes (todos los tocados).



➤ **LOS CANGUROS**

El grupo de niños formado en una misma línea, a 15 o 20 metros de la meta establecida. En la meta, un niño vuelto d espaldas cuenta hasta un número previamente acordado, por ejemplo 7; mientras el niño cuenta, sin mirar a sus compañeros, éstos avanzan hacia él dando saltos con las piernas juntas. Cuando acaba la cuenta, el niño se vuelve y todos aquellos que ve en movimiento, deben regresar al punto de partida y desde allí continuar el juego.



> LA CAZA DEL CIERVO

"El ciervo", un niño elegido al azar por el maestro se oculta, por ejemplo, detrás de una puerta o un árbol. El grupo de "cazadores" avanza pero tiene que hacerlo de "pata coja"; acompañados de algunos "perros", la cuarta parte del número de cazadores. Ante una señal del maestro, el ciervo empieza a correr, perseguido por los cazadores y los perros (avanza, en cuatro patas). En cierto lugar, hay un lago (refugio); si el ciervo consigue tirarse al agua se salva. También si el maestro da una consigna, previamente acordada, por ejemplo, "el ciervo es un animal tan bueno como los perros"; los perros se vuelven contra los cazadores y tratan de evitar que atrapen al ciervo.

Se continúa el juego independientemente del resultado, designando a un nuevo ciervo y se cambian cazadores y perros, para la siguiente cacería.



Juegos de Percepción sensorio – motriz

➤ *Descubrir al culpable.*

El grupo se divide en equipos –cada uno de diez alumnos- y formando una rueda. En el centro, se sienta un niño con la cabeza apoyada sobre las rodillas y tapándose la cara con las manos, es el “dormido”. Los demás jugadores pasan entre sí una pelota liviana y, en cualquier momento, uno de ellos arroja la pelota sobre el cuerpo del “dormido”, quien se despierta en ese instante para tratar de descubrir al culpable, señalándolo con la mano; si acierta, intercambian lugar y así se continúa el juego.



➤ *NO PERDERNOS DE VISTA*

Los jugadores forman parejas a la indicación del maestro, cada pareja debe desplazarse corriendo y mirándose a los ojos, sin chocar con los demás compañeros, que realizan la misma actividad. Cuando el maestro diga “separarse” ambos integrantes obedecen y continúan corriendo, se mezclan con los demás niños, pero no dejan de mirarse. A la orden de “juntarse” hacen lo propio y de acuerdo con una consigna previamente establecida, pueden tomarse de las manos y girar, o hacer lo que indique el maestro, pero siempre mirándose a los ojos, y así continúan el juego hasta la siguiente orden.

> EL JUEGO DEL ESCONDITE

Un niño se coloca de cara a la pared o frente a un árbol. Cuenta en voz alta hasta una cantidad previamente acordada. Mientras él cuenta, los demás se esconden en diferentes lugares del patio de la escuela y aulas... Cuando llega a la cifra grita: "Allá voy" –también puede cantar una canción, interrumpiéndola con alguna consigan- y sale en busca de los demás compañeros. Mientras busca a los otros o persigue a quien pueda reemplazarlo, si descubre algún compañeros debe correr a la base y gritar: "Piedra libre para Juanito que está detrás del árbol de la dirección", etcétera. Mientras sale para buscar a otros compañeros, los demás niños pueden salir de sus escondite para ir a tocar el blanco diciendo: "Piedra libre".

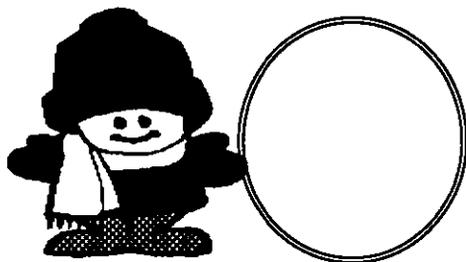
El primer niño descubierto debe contar al siguiente juego.

**> NO PISAR EL AGUA**

Se coloca en el piso un aro de gimnasia (el lago) y alrededor se forman círculos de cinco o seis niños, tomados de la mano. Cada jugador intenta empujar a sus compañeros sin soltarse de las manos, para pisar dentro del aro, y tirarlos al agua; el que pisa sale del juego. La partida finaliza cuando queda un solo jugador.

> QUIEN PUEDE ACERTAR

El maestro se coloca en un extremo del patio y lanza, rodando, un aro, los niños se ubican a un lado y cuando el aro pasa frente a ellos tratan de atravesar, con una pelota o bolsita, el centro de éste. De acuerdo con la habilidad de los niños, el maestro debe regular la velocidad con la que lanza el aro; también lo puede lanzar hacia arriba. Cuando la dificultad sea demasiada para realizar el ejercicio individualmente se forman grupos y se encuentran los puntos y se cuentan los puntos por equipos, lo que genera un ambiente más festivo.



JUEGOS DE ESTRUCTURACION DEL ESQUEMA CORPORAL

> LOS BRUJOS

Se forman grupos de seis años y se designa entre ellos al "brujo", quien lleva un pañuelo en la mano. A la indicación del maestro, todos empiezan a correr: los brujos persiguen a los miembros de su equipo de su equipo, y al que tocan con su pañuelo lo dejan petrificado en la posición que tenía. Las "estatuas" sólo podrán liberarse del hechizo y continuar con el juego si son tocadas por sus demás compañeros. El juego termina cuando todos los niños del grupo quedan petrificados. Después de un rato se cambia de brujos.

> EL GATO HERIDO Y LOS RATONES

El gato, designado mediante cualquier fórmula elegida por los niños, tiene que perseguir a los demás, quienes son los ratones.

El primer ratón tocado se convierte en gato y debe correr conservando una mano en el lugar donde fue "arañado". Posteriormente, debe tratar de tocar a los ratones en el mismo lugar.



➤ **EL MAS FUERTE**

Las parejas, de pie, se abrazan por el tronco; cada quien trata de cargar a su compañero, a la vez, sin dejarse levantar.



➤ **PELEA DE GALLOS**

Intervienen dos jugadores por cada pelea. Se realiza simultáneamente con toda la clase; situados frente a frente, en cuclillas, dentro de un círculo marcado con gis, de dos metros de diámetro. A la señal del maestro, se empujan con las manos, pegándose solamente en las palmas; esquivando y atacando. El participante que pierda el equilibrio queda eliminado.



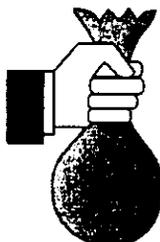
➤ **RIÑA DE CIGÜEÑAS**

Similar al ejercicio anterior. Solo que los participantes están apoyados en un pie y con los brazos cruzados al pecho.

JUEGOS DE LATERALIDAD

> TIRAR LA BOLSITA

Cada niña con una bolsita; el juego consiste en cumplir las órdenes del maestro: Tirar la bolsita al frente, atrás, a la derecha o a la izquierda. Quien sume tres puntos malos debe entregar una prenda. Una vez que los niños han comprendido, el juego se realiza con los ojos cerrados, lo que ofrece la dificultad de no poder apoyarse en los que hacen los compañeros.



> A LA IZQUIERDA Y A LA DERECHA

En parejas, uno detrás del otro, el de adelante representa un avión y corre con los brazos extendidos; el de atrás lo debe guiar de acuerdo con las indicaciones del maestro. Con bolsitas y otros elementos de gimnasia se realizan diferentes recorridos y todos deben ir cumpliendo las órdenes del maestro: "adelante, atrás" doblar a la derecha o doblar a la izquierda". Después se cambia de compañeros.

> PROHIBIDO EQUIVOCARSE

Cada niño de pie, con una bolsita al frente; todos deben cumplir las órdenes del maestro: "Saltar adelante, atrás, a la izquierda y a la derecha; saltar sobre la bolsita y guardar el equilibrio". Se suman los puntos malos y gana el que tenga menos.



> **LOS CIEGOS**

Se forman grupos de cinco o seis integrantes, y en un extremo del patio, se marca con un gis un refugio o se coloca un aro. Con los ojos cerrados, y siguiendo las indicaciones del profesor, el grupo debe llegar al refugio. El maestro puede decir, por ejemplo, "avanzar cinco pasos, tres pasos a la izquierda, avanzar de frente seis pasos, girar a la derecha dos pasos y avanzar de frente ocho pasos", etcétera, hasta llegar al punto indicado. Gana el equipo cuyos integrantes se equivoquen menos.

> **LOS PUNTOS DE REFERENCIA**

El maestro ordena: "Todos a la izquierda de Susana", ésta se queda quieta y los demás niños deben correr a colocarse junto a su compañera; "Todos a la derecha de Juanito". Más adelante, el profesor señala otras consignas para hacer más difícil el juego. Al sumar puntos en contra se pueden cumplir "castigos". Este ejercicio, también se puede realizar con los diferentes objetos que estén en el lugar.



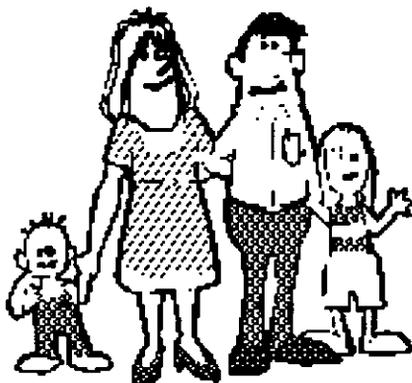
ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO INTELECTUAL**> LAS SIETE FAMILIAS**

Este juego de cartas se compone de 7 familias. Cada una comprende: el padre, la madre, la hija y el hijo. Cada familia difiere en el color: familia roja, familia amarilla, etc.

Cada miembro de las familias se diferencia por algún atributo propio. Por ejemplo:

- El papá: por reloj, los bigotes, etc.
- La mamá: por el bolso, los collares, etc.
- El hijo: por el balón, etc.
- La hija: por la comba, etc.

El juego consta de tres a 6 jugadores.

**Desarrollo del juego:**

Se echa a suertes quién da las cartas. Este las distribuye. Los jugadores, sin enseñar las cartas, las miran e intentan formar familias y ven las que les faltan para completar alguna.

El que da las cartas pide al jugador que le sigue a la derecha una carta que le venga bien para formar familia. Si el jugador interpelado la tiene, se la da al demandante y sigue pidiendo otra carta al jugador siguiente. Así hasta que un jugador no tenga la carta pedida. Si no la tiene, contesta: "No la tengo" y pasa él a solicitar del siguiente la carta que le interesa para formar familia.

Cuando un jugador forma familia, la canta y la pone boca arriba para que la vean los demás. Si en un momento del juego un jugador se queda sin cartas, sin haber formado familia, le roba a suertes una carta al jugador que le sigue y continúa jugando.

El juego termina cuando se han formado las siete familias entre todos los jugadores. Al final todos cuentan el número de familias que formaron. Gana el juego el que ha formado más. La partida se compone de varios juegos y la gana el jugador que forma más familias al final de los juegos convenidos, o bien, el que ha ganado mayor número de juegos.

La finalidad de este juego es completar el mayor número de familias. El juego es bastante complejo porque el niño tiene que pedir una carta que necesita y que no ve. Para pedirla se guía por los siguientes criterios:

1. El criterio común a la familia que precisa; por ejemplo, el color; pero podría ser: una acción, la familia que patina; un medio de transporte, la familia que va en coche; un lugar, etc.
2. El miembro de la familia que tiene en su poder: la hija, el papá, la mamá.

Paralelamente al juego se pueden proponer a los niños diversos ejercicios de clasificación:

- Según un criterio:
 - a) El color: conjunto de personajes rojos o personajes azules.
 - b) La clase de personaje: de papás; de mamás.
- Según dos criterios: En un cuadro de doble entrada:
 - a) En horizontal: un color en cada cuadro: azul, rojo, etc.
 - b) En vertical: una función en cada cuadro: papá, hija, etc.

	AMARILLO	ROJO	AZUL	VERDE	ETC.
PAPA					
MAMA					
HIJA					
HIJO					

Este cuadro permite ver sinópticamente el conjunto de las cartas y descubrir una que falta (retirada por la maestra o por un jugador).

Durante la confección de este juego, los niños adornaron el dorso de las cartas, como en las verdaderas barajas y pensaron pintar casas. Cada uno pintó en el dorso de la carta su propia casa, con lo que resultaron dibujos muy diferentes.

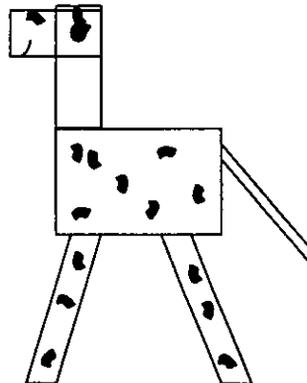
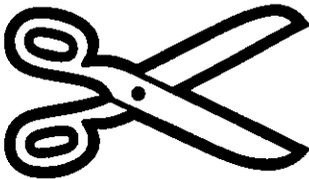
Para otro juego, esto no hubiera tenido demasiada importancia; pero en éste sí la tenía: pronto la maestra se daría cuenta de que algunos niños reconocerían las cartas por el dorso y que este juego de *Las Familias* se había convertido en otro juego visual consistente en reconocer las cartas por el dorso.

> GENTILES JIRAFAS

Objetivo: reconocer formas geométricas, seguir instrucciones, aprender el sonido de letras.

Material: engrudo, lápices, cartulina amarilla de 24 x 30 cm (suficiente cantidad para recortar las partes de una jirafa por cada niño, y un modelo de la misma, que se tendrá hecho por anticipado).

Para que los niños consoliden el concepto de las formas geométricas conviene que usen algunas de ellas para confeccionar animales. Esta actividad puede combinarse con la enseñanza de letras y sonidos. Por ejemplo, la jirafa gentil ofrece una buena oportunidad para enriquecer la práctica del sonido de la J y la G, y para familiarizarse con el rectángulo.



Recortar las piezas por anticipado. Escoger para que distribuya entre los demás el rectángulo que forma la cabeza. Otros niños distribuirán las demás piezas. Una vez que los niños tengan todas las piezas de su jirafa, enseñarles un modelo ya montado (pegado en un cartón) e indicarles que ordenen las piezas de la misma manera. Para ellos, han de pegarlas y luego, con lápices oscuros, formar las manchas y dibujar un ojo grande y hermosos en la cabeza. Antes de pegar la cola, se practican varios cortes en un extremo, para dar la sensación de un mechón de pelo.

➤ CLASIFICACION POR COLORES, FORMAS Y TAMAÑOS

COLORES

Objetivo: Reconocer los colores y desarrollar la discriminación visual.

Materiales: dos juegos de tarjetas de colores.

Formar dos juegos de cartulinas de colores de 20 x 30 cm. Cada juego debe estar compuesto por una tarjeta de cada uno de los nueve colores básicos (rojo, verde, azul, marrón, amarillo, naranja, púrpura, blanco y negro). En cada tarjeta se escribe el nombre del color correspondiente, con rotulador negro.

Desplegar las tarjetas sobre una mesa. Señalar un color y preguntar si alguno de los niños es capaz de hallar otra tarjeta del mismo color en el segundo juego. Repetir esta actividad con distintos colores. El que lo haga correctamente, puede jugar a ser el maestro. Darle el primer juego de tarjetas de colores; el niño pedirá a un compañero que busque la tarjeta del mismo color en el segundo.

Si algún niño experimenta dificultades, se le ofrece ayuda y se le pide que lo practique individualmente, con el maestro o con un niño más capacitado, en otros momentos del día.

FORMAS

Objetivo: Reconocer formas geométricas y desarrollar la discriminación visual.

Materiales: dos juegos de tarjetas de diversas formas.

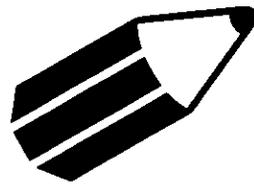
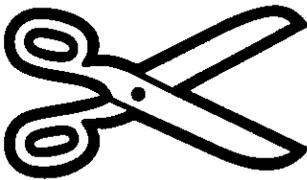
Confeccionar con cartulinas dos juegos de tarjetas de 10 x 20 centímetros, en el que aparezcan pintadas o dibujadas las formas geométricas básicas. Dar una explicación y jugar como en la anterior actividad de clasificación por colores.

TAMAÑOS

Objetivo: Desarrollar la discriminación visual y el pensamiento cuantitativo.

Materiales: Por lo menos, seis pares de objetos que sean iguales en todo, menos en el tamaño, una caja grande y otra pequeña del mismo producto, una cuchara de sopa y una de café, dos ejemplares del mismo libro, uno encuadernado en cartón y otro en rústica, un plato y un platito de café, un lápiz grande y otro pequeño.

Exhibir ante la clase dos objetos de características semejantes y preguntar cuál es el más pequeño. Enseñar los conceptos de mayor y menor, y pedir a algún niño que coloque en una extremo de la mesa todos los objetos pequeños, mientras que a otros se le pide que coloque los grandes en el otro extremo. Este tipo de actividad permite fijar el vocabulario necesario para el razonamiento cuantitativo que será necesario en el futuro para desarrollar los conceptos matemáticos.



> **FIGURAS APLASTADAS**

Objetivo: reconocer las formas geométricas y desarrollar la discriminación visual.

Materiales: lápiz y papel para cada niño.

Para reforzar el conocimiento de las formas geométricas, dar a cada niño un lápiz y una hoja de papel de dibujo. Dibujar un rectángulo en el encerado y mostrar sus características ordenar a los niños que dibujen uno en sus papeles.

A continuación, el maestro les indica: "Ahora aplastaré éste rectángulo". Entonces, debajo del primero, dibuja otro rectángulo alargado en sentido horizontal. Preguntar a los niños si el rectángulo "aplastado" es, a pesar de todo, un rectángulo. Por ejemplo: "¿Tiene cuatro esquinas?", etc.

> **BUSCAR AL SEÑOR DIFERENTE**

ORGANIZACIÓN ESPACIAL

> LA UBICACIÓN DE LOS OBJETOS, COSAS A LA IZQUIERDA COSAS A LA DERECHA

Equipo: tabla con figuras geométricas, pizarrón.

Método: los niños saltan, o hacen algo con cada una de las tablas que se encuentran. Identifican la figura geométrica que se encuentra en la tabla, y asimismo dicen si lo que están haciendo es una cosa a la derecha o una cosa a la izquierda (saltan con el pie derecho, o la rodean por el lado izquierdo).

Modificaciones. A los niños inválidos, en sillas de ruedas, se les puede preguntar si su bolsa de frijoles cayó en lado izquierdo o o derecho, o bien en el centro de la tabla, así como el nombre de cada una de las figuras geométricas. Los niños pueden observar y valorizar los esfuerzos de los demás ("¿es en realidad la a la izquierda o a la derecha?", "¿es verdaderamente un círculo?", "¿se trata en verdad de un medio círculo?").

> MUCHAS COSAS EN MUCHOS LUGARES, *Calidad del espacio*



Equipo: tablas con las letras, números o figuras geométricas y configuraciones hechas con cinta.

Método: en cada configuración coloque a un niño que actúa y a uno que observa. La tarea de éste consiste en observar al otro hacer de 3 a 6 cosas y enseguida repetirlas en orden.

Modificaciones: aumente gradualmente el número de cosas por hacer; cambie las configuraciones moviendo a los participantes, y asimismo invirtiendo los papeles.

RITMO, TIEMPO Y ESPACIO.**> EL BOTE DE LA PELOTA**

Todos con una pelota o se forman pequeños grupos, de acuerdo con la cantidad de pelotas con que se cuente. El juego consiste en botar la pelota en el suelo, con una y otra mano, durante el mayor tiempo posible. Cada jugador o los demás compañeros, deben llevar la cuenta de los botes que se hacen de manera ininterrumpida.

Una variante más difícil consiste en botar la pelota alternadamente con una y otra mano, tanto tiempo como sea posible.

Posteriormente, cuando se adquiere mayor destreza, la velocidad para botar la pelota debe variar, por ejemplo, comenzar lento e ir cada vez más rápido y viceversa, alternando el ritmo. Cuando se domina el juego se puede agregar la siguiente canción:

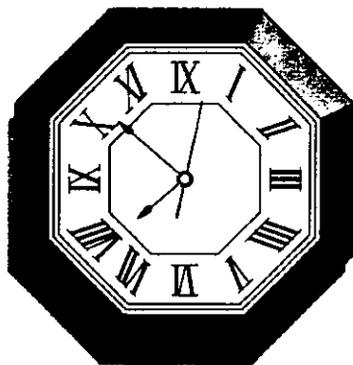
Tic ta, tic tac.

Hace el reloj grande.

Tic tac, tic tac (más rápido o más lento, depende del momento del juego).

Hace el relojito

Y mientras cantan siguen botando la pelota.



> PELOTA AL SUELO

Se pueden inventar diferentes concursos entre los niños y a la vez pedirles que ellos mismos inventen variaciones de otros ejercicios. Por ejemplo, otra variante del juego anterior puede ser: botar la pelota más veces con un solo golpe; o recorrer la mayor distancia, rodándola la menor cantidad de veces; se pueden trazar recorridos con obstáculos, como por ejemplo ir 10 metros en línea recta, luego realizar *slalom* (zigzag) entre obstáculos (sillas, botes, banderines, etcétera) y regresar a la carrera, etcétera; fijar un recorrido previamente trazado, por ejemplo dentro de un cuadrado, en un lado se avanza lento, en el otro rápido; recorrer todo el patio sin dejar de botar la pelota, etcétera.



> EL JUEGO DE LA RUEDA

Se forman círculos de ocho niños, tomados de la mano. Los números impares (1, 3, 5, 7) sostienen firmemente a sus compañeros pares (2, 4, 6, 8) que están inclinados hacia atrás, con los pies juntos en el centro de la ronda. Todos giran alrededor del eje; después de algunas vueltas, se inviertan los papeles. Gana el equipo que conserva más el equilibrio.



> **¡QUE NADIE SALGA!**

La mitad del grupo forma un círculo, tomados de la mano y con las piernas separadas; la otra mitad se coloca en el interior. A la señal del maestro, los que están dentro tratan de salir pasando por debajo de las piernas y los brazos de sus compañeros, éstos últimos tratan de impedirlo cerrando las piernas y acercándose entre sí (siempre de pie). Si un "prisionero" consigue salir, ocupan su lugar los culpables de la fuga, mientras que él gana un punto y puede integrarse al círculo de defensa, u observar el juego.

> **EL PERSEGUIDOR**

Se forman dos rondas concéntricas, cada una con el mismo número de niños. Se asigna la letra *A* para la ronda interior y *B*, para la exterior. Cada niño de *A* tiene que seguir con la mirada al compañero de *B*, que se formó detrás de él. Las rondas giran en sentido inverso y simultáneamente se puede cantar alguna canción sencilla.

Cuando el maestro da la señal, los jugadores de *B* salen corriendo, y cada jugador de *A* intenta atrapar a su pareja. La carrera de persecución tiene un tiempo fijo, que el maestro acuerda con los niños y que resulta importante modificarlo, después de un rato para que los pequeños vayan asimilando diferentes tiempos. El orden se alterna, y gana el equipo en el que menos niños fueron atrapados.

CAPACIDAD LOGICA

- Descubrir absurdos verbales (contar historias y que el niño descubra "lo que está mal" o lo que "es imposible".
- Ordenar sucesos a través de tarjetas con imágenes.
- Adivinanzas.
- Recorrer laberintos.
- Armar rompecabezas.

JUEGOS DE EXPRESION GRAFICA Y APOYO A LA ESCRITURA

- Juego de letras.

En tarjetas de cartulina de diferentes tamaños y colores, se escriben algunas letras del alfabeto y se meten en una caja. Al empezar, el ejercicio se realiza, por ejemplo con cinco letras que se le presentan al niño; éstas pueden ser vocales al principio, y posteriormente consonantes, de manera que el pequeño pueda comenzar a formar palabras.

La maestra coloca en el suelo las letras que ha enseñado entre todas las demás y las escribe en el pizarrón. Después pide a uno de los niños que salte sobre las mismas en el orden en que ellas las escribió. Esto permite que los participantes vayan reconociendo las distintas letras. Cada vez que uno de los niños se equivoca, los demás lo señalan. Más adelante, este ejercicio se puede realizar en parejas, con diferentes abecedarios y uno para cada miembro.



Variantes: se puede aumentar el número de cuadros con letras de cinco hasta treinta y se puede, así mismo, variar la acción; por ejemplo, correr alrededor de la letra, saltar con un pie, brincar, pisarlas o señalarlas lanzando una bolsita de gimnasia.

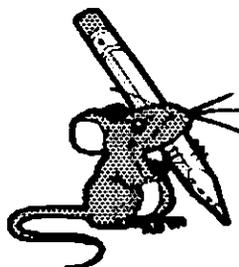
➤ Formas palabras.

En el patio de la escuela se dibuja, con gis, un cuadrado con letras repetidas; los niños van tirando bolsitas sobre ellas para formar palabras sencillas. Por ejemplo, mamá, maestra, casa, etcétera.

Más adelante, pueden repetir el ejercicio saltando sobre las respectivas letras para formar así las palabras.

➤ La escritura invisible.

Divididos en parejas, los niños escriben en el aire letra o palabras pequeñas, muy lentamente, que el compañero tiene que leer. Una variante de este ejercicio puede ser: en parejas, uno acostado boca abajo y el otro escribe lentamente, en la espalda de su compañero, con un dedo. El primero tiene que adivinar las palabras que escribió su pareja, por ejemplo, mamá, papá, casa, mesa, etcétera.



➤ La escritura grupal.

Se forman diferentes grupos, de quince a veinte niños y cada uno se pone de acuerdo para escribir con sus cuerpos una palabra, por lo que para formar cada letra tendrán que adoptar distintas posturas corporales; acostados; con los brazos en alto, arrodillados; con las piernas elevadas, según el caso. La imaginación de los niños indicará una gran cantidad de formas que sorprenderá por su creatividad.

➤ La caza de las letras.

La maestra forma parejas o tríos y cada uno le entrega una revista o periódico y un plumón rojo; la tarea consiste en que cada pareja tiene que señalar, en un tiempo determinado, la letra que la maestra escribe en el pizarrón. Gana el equipo que encuentre más letras. Posteriormente, se puede aumentar la dificultad agregando mayor número de letras.



DESARROLLO SOCIAL Y AFECTIVO**> El jardinero y el ladrón.**

Los niños, de pie, forman un círculo; uno de ellos representa al ladrón y se acomoda dentro del círculo; otro, es el jardinero y se encuentra fuera del perímetro señalado. Ambos tienen la siguiente conversación:

Jardinero: ¿Quién te dejó pasar a mi jardín?

Ladrón: Nadie.

Jardinero: ¡Te voy a atrapar!

Ladrón: ¡Lo veremos!



En este momento, el jardinero entra al círculo y el ladrón sale. Ahora el jardinero tiene que perseguir al ladrón, saliendo del círculo, por el mismo lugar que él y repitiendo los que hace el ladrón, quien puede hacer piruetas, giros, saltos y todos los movimientos que se le ocurran. Luego, el ladrón, debe tratar de entrar al círculo por el mismo lugar que salió y no dejarse tocar por el jardinero. Si éste llega a tocarlo, pasa a ser jardinero; si no, el jardinero continúa en su papel y se elige un nuevo ladrón para seguir el juego. Si el jardinero no cumple o se olvida de hacer alguna de las piruetas que realizó el ladrón, regresa al círculo y el ladrón elige otro jardinero.

> *Gansos y gallinas*

Los jugadores se dividen en dos equipos de igual número, enfrentados con una distancia de dos a tres metros; su espalda –a unos 13 o 15 metros de cada fila- hay una línea de seguridad o refugio. Uno de los equipos representa a los gansos; el otro a las gallinas.

Cuando la maestra grita: "¡Gansos!", éstos deben de correr hacia su línea de seguridad, tratando de llegar antes de que las gallinas puedan tocarlos. Si la profesora grita: "¡Grillos!"; nadie se mueve; ella siempre debe tratar de engañarlos y preceder su exclamación de sonidos: "Ga...ga...ga..." o "grrr", etcétera, de tal forma que los jugadores tengan que estar atentos y reaccionar ante un situación más difícil.

Cada equipo se anota un tanto por cada miembro del otro grupo que toque, antes de llegar a la línea de seguridad o refugio.



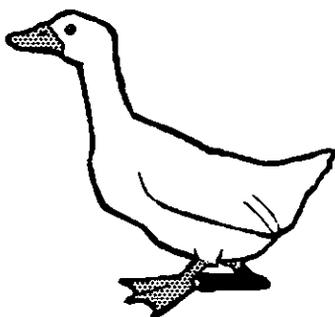
> *Eliminado.*

En una línea de salida se colocan los jugadores y al frente, en otra línea, situada a 15 o 20 metros, se ponen distintos objetos; pelotas, tenis, costalitos, bastones, sudaderas; tantos como jugadores, menos uno.

Cuando la maestra grita: ¡Listos...ya! Los niños corren hacia los objetos y cada quien trata de apoderarse de uno solo. El jugador que se queda sin nada, es eliminado. Se suprime un segundo objeto –y así sucesivamente- los jugadores se preparan para repetir el proceso hasta que reste uno solo, quien será el ganador.

➤ El pato.

Un jugador elegido por la maestra o por el grupo, es el zorro y tiene que atrapar a los demás. La única manera de no ser capturado es ponerse en cuclillas y caminar como un pato. Cada vez que se agachan, los jugadores deben dar así diez pasos; luego se levantan y dan otros tantos, antes de agacharse nuevamente, etcétera. Quien sea tocado pasa a ser el zorro.



➤ La pose de las estatuas.

Los participantes adoptan una pose determinada, como la de una animal, una estatua, un árbol; otro es el perseguidor. Los primeros toman cualquier posición para no ser atrapados; pero antes de ponerse en una nueva, deben correr quince pasos.

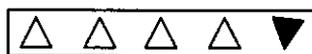
MATEMÁTICAS

I. Los números, sus relaciones y sus operaciones.

1. *Buscar al señor diferente.*

OBJETIVO: Desarrollar la discriminación visual.

MATERIALES: Media docena de tiras de cartulina (10 x 25 cm) en cada una de las cuales hay series de seis objetos, uno de los cuales no guarda relación con los demás (ver ilustración), o bien copias de hojas (una para cada niño), que tengan de seis a diez series de objetos, uno diferente en cada una.



2. *¿Cuántos peces?*

OBJETIVO: Reconocer los números y aprender a contar.

MATERIALES: Cartulina para recortar figuras de peces y para confeccionar rótulos en el encerado o en un panel.



Para aprender a contar y enseñar los números a los niños, dibujar una pecera en el encerado o en un panel. El primer día, poner en ella un pez y ordenar a los niños que lo cuenten.

Se añaden uno o dos peces cada día, y se cuentan. Pedir a un niño que haga el recuento y diga si hay algún pez más en la pecera.

VARIACION: Con rotulador negro, se hace un juego de números en trozos de papel blanco para dibujo. Una vez contados, los peces cada día, se enseña a los niños a escoger el trozo de papel en que figure el número igual al total, y uno de los niños lo prenderá con una chincheta en la parte inferior de la pecera.

Cuando se haya llegado a la suma de diez peces (o a la cantidad que se desee), se quitan todos y se vuelve a empezar.

3. Cuatro sobre el suelo.

OBJETIVO: Reconocer los números y desarrollar la musculatura.

MATERIALES: Tiza y esparadapo.

Puede jugarse a una serie de juegos entretenidos, simplemente marcando en el suelo una tabla de números. Para ello, se delimita con esparadapo un sector dividido en cuadros. En cada cuadro se dibuja un número con tiza, sin seguir el orden correlativo. El tamaño y la forma de la tabla dependerán del espacio de que se disponga en la clase.

1	6	8
---	---	---

5	3	6	2
9			

7	5	2
12	4	9
11	10	3

4. Símbolos y números.

OBJETIVO: Comprender los números y desarrollar el pensamiento cuantitativo.

MATERIALES: Treinta tarjetas (blancas) de 10 x 20 cm y rotuladores de colores variados.

Hacer dos juegos de diez tarjetas cada uno, dibujando en cada una un símbolo que represente los números del 1 al 10 (una estrella, dos pelotas, tres árboles, cuatro flores, cinco triángulos, seis botes, etc.). Los juegos no tienen que coincidir necesariamente, y se usa. También se hace otro juego de tarjetas, cada una con los números del 1 al 10.

El trabajo de los niños consiste en juntar las tarjetas que contengan los mismos valores numerales, esto es, tres botes con tres flores y con el número 3. O también, se les puede pedir que busquen la tarjeta que indique el número 3 y la junten a las que ostenten los símbolos que representen esa cifra.

VARIACIONES: Este juego puede utilizarse con motivos de las Navidades, empleando tarjetas que contengan imágenes alusivas a esas fiestas. También es factible recortar ilustraciones interesantes de revistas y catálogos, y pegarlos en

las tarjetas. Estas además, pueden plastificarse para conservar este material didáctico durante más tiempo.

5. *¿Adivinas?*

OBJETIVO: Desarrollar la memoria y la percepción visual.

MATERIALES: un proyector de espejo, una pantalla (o una pared blanca) y diversos objetos pequeños, tales como un lapicero, una tiza, un crayón, una llave, un anillo y figura de papel recortadas.

Sentar a los niños frente a una pantalla o pared blanca y colocar dos o tres objetos en el proyector. Los niños deberán contarlos. Apagar el proyector, y añadir o quitar un objeto; encender de nuevo y hacer que los niños piensen si se ha añadido o quitado algún objeto.

A medida que los niños aumenten su nivel de comprensión, pueden añadirse o quitarse dos o tres objetos de cada vez.

6. *Contar con dados grandes.*

OBJETIVO: Desarrollar el pensamiento cuantitativo, reforzar conceptos matemáticos y aprovechar el tiempo de espera.

MATERIALES: Cartón, cinta adhesiva, rotulador.

Confeccionar algunos dados de cartón duro, de gran tamaño, o bien pintar dos cubos macizos de madera. Tienen que ser lo bastante grandes para que los niños puedan verlos claramente, pero no tanto para que resulten incómodos (unos 15 centímetros de arista).

Exhibir dos dados juntos y hacer que los niños cuenten los puntos que ven en ambos. Invertirlos y repetir la operación de contar. El ejercicio se reitera hasta que, por ejemplo, asimilen la idea de que 2 más 3 son 5, y 3 más 2 también son 5 también.

Esta actividad está especialmente indicada para los minutos finales de la clase y para emplear el tiempo de espera de una visita y siempre que se disponga de unos minutos libres.



7. Tapas de botellas y cajas.

OBJETIVO: Reconocer los números y empezar a contar.

MATERIALES: diez o doce cajas vacías de mantequilla o margarina, rotulador negro y tapas de botellas en número suficiente para que se correspondan con los números escritos en las cajas.

Con diez o doce envases de margarina puede idearse un interesante juego de matemáticas. Con rotulador, escribir un número en cada uno. Guardar algunas tapitas de botellas de cerveza u otra bebida, en cantidad suficiente para que se correspondan con los números escritos en todos los envases. Las tapitas se guardan en una caja distinta de la que contiene los envases.

8. Tiras matemáticas de cinta adhesiva.

OBJETIVO: Reforzar la noción de suma y resta.

MATERIALES: Reglas (una para cada niño) revestidas de cinta adhesiva con el aglutinante hacia el exterior (se fijan a las reglas con tiritas o engrudo) y doce pajitas de beber para cada niño.

Dar a cada niño una regla recubierta de cinta adhesiva y doce pajitas para beber, y decirles que peguen éstas a la regla, dejando unos dos dedos de distancia entre sí.

Una vez hecho esto, empieza la clase de matemáticas. Por ejemplo, el maestro escribe $1 + 1$ en el encerado, y enseña a los niños que la primera cifra indica cuántas pajitas deben retirar primero de la cinta, el signo *más* (+) significa que tienen que seguir quitando pajitas, y el segundo número, la cantidad que deben retirar ahora. Una vez que los niños lo han hecho, se les pregunta: "¿Cuántas pajitas tienes en la mano?... muy bien: la solución de este problema es 2". Luego, vuelven a colocar las pajitas en la cinta.

A continuación se enseña la resta. Por ejemplo, se escribe $3 - 1$ en la pizarra. Se explica que también en este caso, el primer número indica cuántas pajitas hay que quitar primero de la cinta, que el signo *menos* (-) indica que hay que volver a colocar pajitas en ella, o quitarlas de las que tiene en la mano. El

segundo número indica cuántas pajitas se vuelven a pegar en la cinta. En este caso concreto, se vuelve a pegar una sola y las pajitas que quedan en la mano son 2, que es la solución.

9. *Mira y acomoda.*

OBJETIVO: Desarrollar la discriminación visual de números.

EQUIPO: Tablas con números, pizarrón.

METODO: Se colocan dos tablas en el piso frente a uno o dos niños. Se escribe un número en el pizarrón, y el niño o los niños deben brincar al número correspondiente que se encuentra enfrente de ellos.

MODIFICACIONES: aumentase la cantidad de números ara elegir; escribese un número y enseguida bórrese haciendo que cada vez pase más tiempo antes de permitirle que aumente la respuesta en el cuadro de los números (brincando).

10. *Escucha, di y brinca.*

OBJETIVO: Reconocimientos de números.

EQUIPO: un cuadro con números, pizarrón.

METODO: el maestro cita un número, a lo cual el niño debe encontrarlo dentro del cuadro de números, brincando en el número correspondiente.

1	5	4	3	7
6	0	2	8	9
9	5	6	4	3
1	5	7	0	9

11. *Más números, muchos dígitos.*

OBJETIVO: Series de números hasta el 99.

EQUIPO: pizarrón, cuadros con números.

MÉTODO: Se escriben en el pizarrón 2 o tres números dígitos. El niño debe saltar en ambos dígitos o colocar un pie en uno y un pie en el otro. Si se utilizan

3, 4 o más números dígitos, el niño puede saltar de uno a otro o colocar una mano y los dos pies para cubrir los tres, si eso es posible.

MODIFICACIONES: los números se pueden dar verbalmente para ser localizados de la manera antes dicha. Un niño puede encontrar dos o tres números en orden y enseguida, al observar a otros niños, puede decir de qué número se trata.

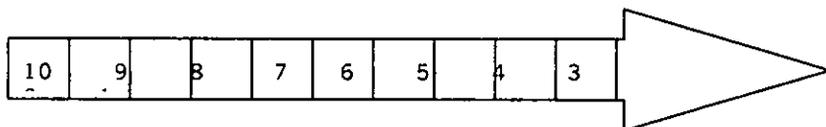
12. Calidad de espacio.

OBJETIVO: Conteo oral.

EQUIPO: pizarrón, un espacio a manera de flecha con números.

MÉTODO: practíquense los saltos a lo largo de los números y cuéntese mientras que el niño avanza. Los que observar pueden observar la precisión.

MODIFICACIONES: los niños inválidos pueden lanzar pelotas o bolsas de frijoles en orden, citando los números apropiados conforme caen los objetos en ellos. Se pueden escribir los números en el pizarrón para enseguida encontrarlos en el espacio escrito, o viceversa. Cuando un niño brinca en el número correcto, enseguida puede escribirlo en el pizarrón.



13. Correr y saltar, contar relevos.

OBJETIVO: Series numéricas de dígitos.

EQUIPO: dos o más cuadros de números.

MÉTODO: un miembro de cada equipo corre hacia el cuadro de números y brinca en los números adecuados (primero el uno, luego el dos, etc.). enseguida regresa a su equipo, para que el siguiente niño vaya al cuadro, y así sucesivamente hasta que todos los números se utilicen. También se pueden utilizar dos números dígitos (el niño con el número 10 puede brincar primero en el 1 y luego en el 0, mientras que el número 11 lo hace dos veces en el número 1, etc.). También se puede usar un conteo retrospectivo.

MODIFICACIONES: los números, ya sea que se trate de uno o dos dígitos, pueden ser ejecutados por los equipos, en desorden, siguiendo los números escritos en el pizarrón. Se puede alternar (1, 2 para brincar en el cuadro, 3 en el pizarrón, 4 para brincar en el cuadro, y así sucesivamente).

14. *Escribir y decir en parejas.*

OBJETIVO: Formar series numéricas hasta el 99.

EQUIPO: uno o varios pizarrones, rejas con cuadros numerados.

MÉTODO: los niños trabajan en parejas. Uno salta y el otro escribe un número en el pizarrón. Primeramente se puede saltar y enseguida escribir o bien el niño que escribe puede indicar al que salta lo que debe hacer. Los equipos rivales observan quien termina primero.

15. *Encuentre la señal.*

OBJETIVO: Asociación de los signos +, -, x, ÷.

EQUIPO: cuadros con números y signos, se les dice a los niños el nombre de un signo, el cual deben encontrar con un brinco dentro del cuadro correspondiente. A esto debe seguir una discusión para definir la operación o las operaciones indicadas por el signo.

MODIFICACIONES: Los niños avanzados pueden continuar y resolver problemas sencillos de suma y resta ($2 + 2 = 4$) brincando en los cuadros apropiados.

9	x	7	+
+	4	=	8
5	2	6	÷
1	-	3	0

16. Cobrar y contar.

OBJETIVO: Sumas y restas (quitar, poner).

EQUIPO: Los niños corren hacia la pila de cuadros, recogen dos o más, regresan y juntan más, haciendo la cuenta total. Cada vez que regresan con sus cuadros, cuentan el número que han sumado.

MODIFICACIONES: Otros niños, al saltar en los cuadro apropiados, pueden indicar a los niños que corren cuántos cuadros deben traer a su regreso, enseguida brincan en el cuadro adecuado para obtener la respuesta del sencillo problema de suma, mientras que los demás niños cuentan los cuadros para obtener las respuestas.

17. Brincar para obtener la respuesta

OBJETIVO: Sumas y restas.

EQUIPO: Pizarrón y cuadros con números y signos

MÉTODO: se pone en el pizarrón un problema sencillo de suma o de resta, y entonces los niños tratan de brincar en los cuadros con los números indicando de esta manera la respuesta correcta. Se pueden indicar dos respuestas con números dígitos, por medio de movimientos por separado o colocando cada pie en cuadros distintos.

MODIFICACIONES: Los niños pueden exponerse mutuamente problemas o los pueden escribir en el pizarrón. Los problemas complejos se pueden presentar de esta manera. La competencia para contestar rápida y correctamente, puede ser un buen medio entre dos o más niños. Los que observan pueden verificar la corrección de las respuestas.

18. Relevé de sumas y restas.

OBJETIVO: sumas y restas.

SUMA

EQUIPO: conjunto de cuadros en el suelo con números y signos matemáticos.

MÉTODO: un miembro de cada uno de dos equipos expone un problema saltando en los cuadros. El segundo miembro de cada equipo por medio de otro salto da

la respuesta. Un interventor del equipo opuesto determina la precisión de la respuesta. Este procedimiento continúa, alternando el problema con la respuesta, hasta que todos los miembros del equipo hayan terminado, siendo el vencedor el que haya demostrado más velocidad y precisión. Las respuestas imprecisas deben corregirse.

MODIFICACIONES: es posible que los miembros del equipo tengan que correr y saltar antes de ejecutar el problema.

RESTA

EQUIPO: Cinta de 30 a 50 centímetros de largo, pelotas de varias clases y tamaños.

MÉTODO: se les permite a los niños arrojar la pelota a lo largo de la cinta para ver qué tan lejos puede llegar, utilizando varias técnicas y tamaños de pelotas. Se puede computar una amplia variedad de problemas de resta en el pizarrón para comparara las distancias obtenidas con varias clases de pelotas.

MODIFICACIONES: Los niños pueden ver los progresos que hacen, utilizando varias técnicas, comparando los primeros intentos con los siguientes.

19. Puzzle por equipos.

OBJETIVO: estructuración de la noción de equivalencia.

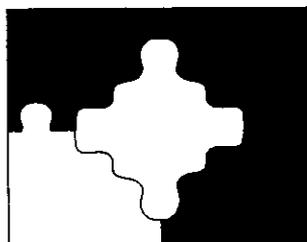
MATERIAL: Un puzzle para cada equipo que entrañe una dificultad similar y tenga el mismo número de piezas.

DESARROLLO DEL JUEGO: De 2 a 4 equipos. Cada equipo debe tener igual número de jugadores (de 2 a 4).

Constituidos los equipos, se sortean los puzzles de una de tantas maneras como saben los niños, o los eligen.

A la señal convenida, que puede ser la última palabra de una retahíla o cantinela infantil, los equipos se lanzan a la reconstrucción de su puzzle.

El primer equipo que lo logra, detiene el juego y hace que todos comprueben el resultado.



20. El trenecito

OBJETIVO: Noción de igualdad de conjuntos.

MATERIAL: Un tablero para fabricar el Trenecito. Dos dados marcados del 1 al 3 (dos veces cada número). Una ficha o peón (diferente) para cada jugador.

DESARROLLO DEL JUEGO: Sorteo del primer jugador. Cada jugador tira por turno los dos dados.

Se trata de caminar, casilla a casilla, sin saltar ninguna desde la de salida hasta la de llegada.

Cada jugador, para adelantar, puede usar los dados de dos maneras:

- a) Atendiendo sólo a la puntuación de uno de los dados (el de mayor puntuación).
- b) Sumando los puntos de ambos lados.

Para situarse en la casilla , es preciso que un dado marque

Para ir a la casilla hace falta :

- Que un dado marque .
- Por adición de puntos de los dados +

21. La barra.

OBJETIVO: Correspondencia de término entre los conjuntos de aros.

MATERIAL: 3 dados de 1 a 6. Una vertical sobre un pie plano que la mantenga fija. Un número conveniente de anillas con agujeros ligeramente mayores que el grosor de la varilla.

22. Tres en raya.

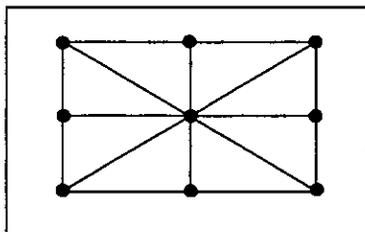
OBJETIVO: Noción de conjunto y lógica material.

MATERIAL: Un tablero de *Tres en Raya*. Tres fichas distintas para cada jugador.

DESARROLLO DEL JUEGO: Se necesitan dos jugadores. Se sortea el jugador que saldrá primero. El primer jugador coloca una ficha en el cruce de rayas que prefiera.

El segundo jugador hace lo mismo con su primera ficha. Ambos alternativamente colocan las otras dos. Una vez que los dos tienen las tres fichas sobre el tablero, se trata de mover una ficha, la que quieran, a un lugar inmediato a aquel en que está y que esté unido a él por un segmento de línea.

No pueden coincidir dos fichas sobre el mismo cruce de líneas. Una ficha nunca puede desplazar a otra.



23. Adivina el color.

OBJETIVO: Noción de conjunto complementario.

MATERIAL: una pequeñas arandelas de plástico de diversos colores: 2 rojas, 2 blancas, 2 negras, 2 amarillas.

DESARROLLO DEL JUEGO: Se requieren dos jugadores. Cada jugador coge una arandela de cada color. Se sortea de algún modo quién empieza.

El primer jugador apoya la frente sobre la mesa e intenta adivinar el color de la arandela o ficha que su compañero le presenta escondida en su puño. (Las primeras veces es pura cuestión de suerte);

- a) Si acierta, la coge y la añade a su lote.
- b) Si no acierta, queda en poder de su dueño.

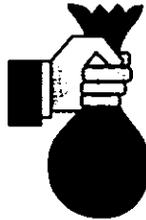
24. El juego de las diferentes clasificaciones.

OBJETIVO: Formar conjuntos.

Se forman grupos de tres a cinco participantes y a cada uno se le da un aro gimnástico o, en su defecto, se pinta en el suelo un círculo con gis. Cerca de los círculos, se

colocan diversos objetos: pelotitas, bolsitas de gimnasia, canicas, cerillos, piedras, botones, cuadernos, libros y todo tipo de elementos que puedan servir para el ejercicio.

El maestro da a cada grupo una consigna: "Reúnan todos los objetos que sean parecidos y colóquenos dentro del aro."



Posteriormente, se les puede pedir que realicen conjuntos por formas, colores, tamaños, utilidad, etcétera. De la misma forma, en relación con esas características se pueden clasificar los muebles del aula por su uso, tamaño, color; o bien, hojas, plantas, piedras, palitos, etcétera.

Con los diferentes elementos reunidos en el ejercicio anterior, la maestra pregunta a cada grupo sobre los diferentes conjuntos colocados en los aros: ¿Hay la misma cantidad en cada uno? ¿Dónde hay más? ¿Dónde hay menos?"

También se le puede pedir que formen parejas con objetos de los distintos conjuntos.

25. El juego de los números.

OBJETIVO: Formar el concepto del cero.

Al principio, se juega con grupos de seis niños y posteriormente de diez. El maestro puede utilizar el pizarrón y pedir a cada uno de los pequeños que pasen al frente y escriban una "X"; luego muestra cómo éstas pueden representar un número. Más tarde pide que antes de sentarse, cada uno borre la "X" que escribió. Cuando no quede ninguna letra el maestro puede preguntar: "¿Cuántas cruces hay en el pizarrón?" en el momento en que le contesten "ninguna", debe explicar que al concepto de ninguno o nada se le presenta con el símbolo de "0", cero.

Más adelante, el grupo se divide en equipos de diez niños, que se sientan alrededor de un aro o círculo –hay tantos aros como equipos. El profesor tiene

tarjetas con números de 0 al 10, los muestra y pronuncia en voz alta. En ese momento entran al círculo tantos jugadores como lo señale el número anunciado y permanecen ahí hasta nueva orden. Para indicar la cifra, el maestro puede usar los dedos, el pizarrón; dar palmadas o silbatazos.

Una vez aprendido el ejercicio, el profesor puede contar una historia o hablarles de cualquier tema y cuando mencione algún número, inmediatamente deben entrar al aro igual cantidad de jugadores. Por lo que la atención de los mismos, tiene que ser constante.

26. *Domino decimal.*

OBJETIVO: Series numéricas percepción del número.

El maestro realiza, con la colaboración de los niños, un dominó para cada uno, con cartones o tarjetas. Este ejercicio tiene varias ventajas para el aprendizaje de la percepción global del número, además que facilita la concentración; evita el mal hábito de contar con los dedos y acelera la representación del orden numérico. Todo dentro de un marco de alegría propiciado por el juego.

Al principio, se puede jugar con la numeración del uno al seis y posteriormente hasta diez. Con el dominó se puede comparar conjuntos; ver cuál número es mayor o menor que otro; ordenar las fichas de menor a mayor o viceversa; sumar y restar, formando una regla con el dominó, etcétera. Por ejemplo: Susanita va de su casa a la panadería, camina una cuadra y luego se va al supermercado y camina tres cuerdas. ¿Cuántas caminó en total?

O bien: Susanita, para ir de su casa a la escuela, tiene que recorrer cuatro cuerdas, pero ya caminó dos. ¿Cuánto le falta para llegar a la escuela?

También se pueden utilizar como conjuntos: Juan quiere comprar un dulce que le cuesta \$4 y tiene 2; su papá le da otros \$3. ¿Cuántos pesos tiene? Después de comprar el dulce ¿Cuánto dinero le queda?, etcétera.

El maestro puede realizar gran cantidad de juegos con este material.

27. *Cielo Azul.*

OBJETIVO: Agrupamiento en decenas.

El maestro puede trazar el siguiente diagrama (ver ilustración), en el patio de la escuela. Se puede jugar en equipos de cinco a ocho niños, cada uno a su turno. El primer jugador debe lanzar una piedra plana o una bolsita de gimnasia, al espacio señalado con el número 1, saltar de inmediato a dicho espacio. Si la piedra cae sobre alguna de las líneas del diagrama, el participante pierde su turno, si no, debe pasar al número 2, y continuar hasta llegar al 10. El maestro puede indicar otras variantes del ejercicio o inventarlas de común acuerdo con los niños.

28. *Relevos de saltar y contar.*

El maestro divide en varios equipos iguales. En el patio se marcan con gis, circuitos diferentes, con distintas figuras geométricas, a las que corresponde un mismo número, ejemplo: los cuadrados del 4; los triángulos el 3; los círculos el 5, etcétera. Los números indican la cantidad de saltos que deben efectuar los participantes en cada sitio. De acuerdo con las indicaciones del profesor, los equipos tienen que llegar a los distintos puntos del circuito de diferente forma, a saber: brincar en un solo pie hasta el cuadrado y allí realizar cuatro saltos; "gatear" hasta el círculo y dar cinco saltos, etcétera.

29. *La rayuela de números.*

OBJETIVO: Antecesor y sucesor.

El maestro dibuja en el suelo una cuadrícula, al pie de la cual anota una serie de números; al principio del cero al seis y, posteriormente, hasta el diez. Dentro de una bolsa, el profesor tiene una gran cantidad de fichas con estos números, mismo que ofrece a los equipos para que, colocados, en el punto de partida (el número cero), cada quien escoja uno. Por ejemplo, si el primer alumno saca una ficha con el número 4, debe saltar con una sola pierna, hasta dicho número. El número indica la gran cantidad de saltos que cada jugador tiene que dar para llegar a la meta. Gana el que llegue primero a la última cifra. El maestro debe preguntar a cada jugador cuántos saltos dio y por cuáles números pasó, antes de llegar a la meta.

II. La medición.

1. ORDENAR ELEMENTOS POR TAMAÑOS.

OBJETIVO: Comparar longitudes.

Este juego parte del principio de que antes de poder experimentar con los números los alumnos necesitan comprender las nociones de secuencia u ordenamiento de menor a mayor, o viceversa.

El juego consiste en ordenar ramas o palitos de madera de diferentes tamaños, del más chico al más grande.

Variantes: el maestro puede solicitar a los niños que se formen en hileras, por estaturas, de menor a mayor, de la misma forma que lo hicieron con los palitos; o bien alternados: uno alto y otro bajo; o que dibujen rayas, ordenadas de la misma forma, en el suelo o en el pizarrón.

2. SALTAR Y ALCANZAR

OBJETIVO: Comparar longitudes.

EQUIPO: 20 líneas colocadas a 5 cm una de la otra en una superficie vertical, ya sea en el gimnasio o en el salón de clases.

DESARROLLO: empiécese a la altura de la cabeza con el niño más bajo de la clase. Este primeramente se recarga en la pared y alza los brazos para ver qué tan alto puede alcanzar. Enseguida trata de brincar y de tocar por encima del límite alcanzado anteriormente.

3. ¿QUÉ TAN LEJOS PUEDES SALTAR?

OBJETIVO: Clasificar y ordenar longitudes.

EQUIPO: 20 líneas de 8 cm de largo colocadas a una distancia de 5 cm. Se hacen con cintas o se pintan en el piso.

METODO: después de dar un salto, los niños determinan la distancia que brincaron contando las líneas atravesadas. También se puede hacer una competencia, y por otra parte también se puede saltar hacia los lados o hacia atrás. La distancia real se puede computar multiplicando las líneas por dos.

4. SALTOS DE DISTANCIA

OBJETIVO: Medir distancias.

EQUIPO: se colocan 20 líneas a una distancia de 5 cm cada una sobre una superficie horizontal (el piso de un gimnasio, de un salón de clases, etc.).

DESARROLLO: Los niños, uno por uno, ejecutan saltos de distancia para ver que tan lejos pueden llegar. Utilizan las líneas para medir la distancia. Enseguida, empezando en el mismo punto, dan un salto hacia atrás. Réstense los dos resultados para hallar la diferencia.

MODIFICACIONES: Para que descubran los efectos del aprendizaje, también pueden restar la cifra del primer intento, del intento final, ya sea hacia delante o hacia atrás.

5. LA DANZA DE LAS MARACAS.

OBJETIVO: Comparar el peso de los objetos.

MATERIAL: Dos series de 12 maracas. Un tapete o mesa.

- Para los continentes: Botes de yogourth de idéntico material (cartón o plástico). Gomas (cordoncillos elásticos). Trozos de tela de diferentes colores (2 colores).

- Para los contenidos o rellenos: cosas elegidas por los mismo niños: toda clase de granos, perlas, arena, monedas, bolas, cascabeles, tuercas, etc.

Se trata de confeccionar pares de maracas idénticas en cuanto al contenido y diferenciables por el color, ya de la tapadera, ya de los mismos botes.

Tras una previa búsqueda con los niños, tendremos, por ejemplo:

- Bote o tapadera azul: 1 lenteja; 10 lentejas; 1 lenteja + 4 perlas; 2 perlas de madera; 10 perlas de madera; 1 cascabel; arena; una moneda; nada.

- Bote o tapadera roja: 1 lenteja; 10 lentejas; 1 lenteja + 4 perlas; 1 perla de madera; 1 cascabel igual; la misma cantidad de arena aproximada; una moneda, nada.

Los niños de la clase de los mayores hacen ellos mismo sus maracas. Cada uno, después de recibir indicaciones precisas del profesor, prepara dos botes con

idéntico contenido, pero diferenciados uno del otro, por el color del bote o el de la tapadera.

Confeccionadas las maracas, los niños las emparejan, juegan con ellas y se les permite abrir los botes para verificar su contenido.

DESARROLLO: Se requiere de 4 jugadores y un animador. Se colocan las maracas sobre el tapete. Los jugadores eligen sus maracas entre las del mismo color, por ejemplo la serie roja.

Se sortea quién es el primer jugador.

Cada jugador elige tres maracas de la serie, por ejemplo, las rojas. Las hace sonar y escucha con atención el sonido.

El primer jugador coge una de las maracas azules que están sobre el tapete y compara su sonido con el de las suyas.

Si el jugador reconoce que es el mismo sonido de las suyas, guarda la maraca, si no lo reconoce, las vuelve a poner sobre el tapete; como la audición es colectiva, si se equivoca, los otros jugadores le corrigen.

Cuando acaba el primero pasan a hacer lo mismo, por turno, los demás jugadores.

Estos pueden localizar visualmente el jugar de la maraca idéntica a la suya cuando un jugador que actuó antes la coloca sobre el tapete.

Gana el primero que encuentre la maraca de sonido idéntico al de la suya.

VARIANTES: Emparejar 3 ó 4 maracas de sonido idéntico. Jugar simultáneamente todos los jugadores. Buscar la maraca intrusa entre varias idénticas.

Este juego puede practicarse en secciones de pequeños empezando con una maraca y pasando luego a 2 maracas por niño. Se precisa siempre la presencia del profesor.

6. LAS TORRES

OBJETIVO: Comparar medidas.

MATERIAL: Un juego comercial de Cubasco (o un juego de alrededor de 16 cubos). Un dado marcado de 0 a 5, o de 1 a 6.

DESARROLLO: Se necesitan 2 jugadores. Se sortea el primer jugador.

El jugador primero echa el dado y coge tantos cubos como puntos le hayan salido en el dado. Los apila uno sobre otro en forma de torre. El segundo jugador hace lo propio.

Cuando en el dado sale un número superior al número de cubos que quedan por apilar, el jugador que lo tiró, pasa el turno al siguiente, hasta que le salga en el dado un número igual al de los cubos que queden en aquel momento.

Cuando han sido cogidos todos los cubos y apilados en las torres, los dos jugadores comparan sus alturas. Gana el juego el que construyó la torre mas alta.

7. LOS SAQUITOS.

OBJETIVO: Comparar pesos.

MATERIAL: Para cada 4 niños son necesarios 20 saquitos (o sea; 5 con 4 contenidos distintos). 4 bolsas o sacos grandes de 15 x 15 cm, con una embocadura suficiente para meter las manos los niños.

FABRICACION DEL MATERIAL: Tela para la confección de las bolsas y los saquitos. Diversos materiales que ofrezcan variedad de sensaciones táctiles (perlas grandes, perlas pequeñas, harina, arena, canicas, corchetes, botones, chapas, clavos, etc.).

La maestra confecciona los taleguitos de unos 6 x 6 cm de la misma tela y el mismo color. Los niños introducen en ellos los materiales que elijan: harina, perlas, clavos, etc.

Terminada la preparación de los saquitos, se permite a los niños que lo manoseen, que intenten adivinar su contenido, o que busquen 2 idénticos.

DESARROLLO: Con este material suelen proponerse dos juegos distintos que vamos a detallar.

EL PAR.

Material: una bolsa con cuatro saquitos diferentes por jugador. Cada uno un saquito idéntico a uno de los que están en el interior de la bolsa.

Finalidad: encontrar en la bolsa el saquito idéntico al que tienen en la mano.

Desarrollo: el maestro reparte la bolsa con los saquitos y uno a cada jugador. El jugador al que le tocó la suerte da la señal de salida. Metiendo sólo las manos, los niños deben

encontrar el saquito idéntico al que tienen afuera. Los jugadores no pueden ver el contenido de la bolsa.

EL SAQUITO INTRUSO.

Material: Cada niño una bolsa con 3 saquitos idénticos y uno diferente.

Finalidad: ser el primero en encontrar al intruso (el saquito diferente).

Desarrollo: un jugador, por turno, da la señal. Todos los jugadores, con sólo las manos, buscan dentro de la bolsa al saquito diferente.

III. Geometría.

1. RELEVOS SALTAR Y CONTAR.

OBJETIVO: Discriminación de figuras geométricas.

El maestro divide en varios equipos iguales. En el patio se marcan con gis, circuitos diferentes, con distintas figuras geométricas, a las que corresponde un mismo número, ejemplo: los cuadrados del 4; los triángulos el 3; los círculos el 5, etcétera. Los números indican la cantidad de saltos que deben efectuar los participantes en cada sitio. De acuerdo con las indicaciones del profesor, los equipos tienen que llegar a los distintos puntos del circuito de diferente forma, a saber: brincar en un solo pie hasta el cuadrado y allí realizar cuatro saltos; "gatear" hasta el círculo y dar cinco saltos, etcétera.

2. MIRA Y ACOMODA

OBJETIVO: Percepción geométrica.

EQUIPO: figuras sobre tablas y pizarrón.

DESARROLLO: coloque dos tablas con una figura cada una frente al niño; dibuje una de la figuras en el pizarrón y pídale que salte sobre ella.

MODIFICACIONES: añada tres tablas para que el niño escoja, y enseguida cuatro y cinco. Borre la figura después de que el niño le vea, y pídale que salte sobre la tabla que contiene la misma figura que usted indicó.

3. SALTAR Y DECIR.

OBJETIVO: Reconocer figuras.

EQUIPO: Tablas con figuras geométricas.

DESARROLLO: los niños salta sobre cada tabla, diciendo al mismo tiempo de qué figura geométrica se trata. Cambie el orden de las tablas con frecuencia.

MODIFICACIONES: Si el niño acierta dos o tres. Ordénele que las dibuje en el pizarrón. Los observadores comprueban el acierto de los demás e intervienen para corregirlos cuando es necesario. Haga que los niños intenten cambiar las figuras geométricas en el pizarrón para convertirlas en letra e molde, esto es,

haciendo del triángulo una A, de los medios círculos una B y del medio círculo una C..

4. ESCUCHAR Y SALTAR

OBJETIVO: Clasificación de figuras geométricas.

EQUIPO: cuadros con figuras geométricas.

DESARROLLO: se nombra una figura geométrica, mientras que el niño trata de encontrarla, brincando en la tabla adecuada. Los demás niños comprueban y corrigen el error de su compañero.

MODIFICACIONES: acelere el proceso. Si el niño acierta, ordénele que dibuje la figura en el pizarrón y que la convierta en una letra. Se pueden hacer algunas pausas después de que se nombra la figura y antes de que respondan los niños para prolongar la memoria del auditorio. Este ejercicio pueden llevarlo a cabo dos niños, uno nombra la figura y el otro salta sobre ella.

5. SALTAR Y PONER CINTAS

OBJETIVO: Construcción de figuras geométricas.

EQUIPO: Tablas con figuras geométricas, cinta engomada de color amarillo y de 5 cm de ancho, pizarrón.

DESARROLLO: El niño dibuja la figura que se le ordena en el pizarrón, y enseguida corre a la tabla que contiene la misma figura, salta sobre ella, y enseguida la vuelve a identificar, en grandes dimensiones, en el campo de juego. Si no se encuentra, entonces puede utilizar la cinta y hacer su propia figura allí mismo o en el piso del gimnasio.

MODIFICACIONES: Se le puede pedir al niño que invente algún juego basándose en una de las figuras geométricas grandes. Así mismo se le puede solicitar que haga tres o más cosas con alguna de las figuras (caminar por sus orillas y contar los lados o las figuras del campo de juego, modificarlas, convirtiéndolas en letras, utilizando para ello pedazos adicionales de cintas, por ejemplo, convirtiendo un rectángulo en una M, N, L, o H).

6. LOS ANIMALES SALVAJES

OBJETIVO: Estructuración del espacio. Direccionalidad.

EQUIPO: Un tablero del juego de *Animales Salvajes*, confeccionado en clase por los alumnos. Animales modelados en plastilina por los niños, o comprados de plástico.

a) Una quincena aproximadamente de animales domésticos.

b) Animales salvajes (predadores), uno para cada jugador.

U: Un dado marcado del 1 al 6 (o del 0 al 5).

DESARROLLO: Se Requieren de 2 a 4 jugadores. Se procede a la elección por parte de los jugadores del que será su animal salvaje y se colocan en la casilla de salida.

Se colocan los animales domésticos en las casillas elegidas por los jugadores, a lo largo del recorrido. Estos, una vez colocados, no se mueven.

Se sortea el primer lugar, los jugadores, por turno, van echando el dado y adelantan, sobre el recorrido, un número de pasos equivalente al número que les salga en el dado.

En cada cruce de caminos los jugadores eligen el que quieren, según la presa que pretendan cazar.

Para atrapar una presa es preciso que la ficha que representa al animal salvaje caiga exactamente sobre la casilla en que está la "pieza". El predador queda en la casilla y la "pieza" es recogida por el jugador.

El "predador" puede, ante un número superior sobre el dado, "pasarse" de la casilla donde está situada la "presa"; pero en la jugada siguiente podrá contar hacia atrás los pasos que le correspondan en el dado.

Cuando han sido capturadas todas las "presas", se detiene el juego. Los contendientes comparan las presas que tiene cada uno en su posesión. Gana el que ha capturado más.

7. PUZZLE DE LA GALLINA CIEGA

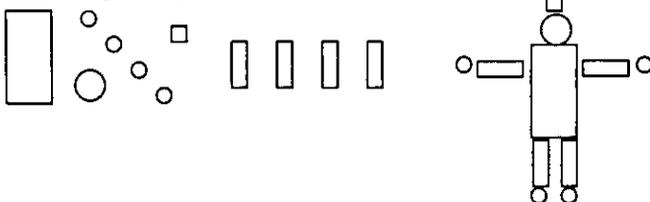
OBJETIVO: Estructuración del espacio.

EQUIPO: Una caja de piezas de puzzle para cada niño. (Cada caja debe contener igual número de piezas y de la misma forma). Participan dos o más jugadores.

FABRICACION DE LAS FORMAS: Deben ser perfectas. El profesor se encarga de recortarlas. Se trata de piezas que van a servir para reconstruir un personaje,

un animal, un paisaje o edificio, etc. Se cortan en cartón resistente. Por ejemplo, para:

Este monigote se precisa:



Los niños manipulan las piezas e intentan reconstruir los personajes, los objetos, etc. La clase va, de este modo, formándose una especie de catálogo de reproducciones modelo. El maestro los anima a mirarlas, manosearlas, intentar distinguirlas con los ojos cerrados.

Estos juegos deben hacerse a menudo con el fin de que los niños tomen conciencia clara de sus diferencias, no sólo visualmente, sino al tacto.

DESARROLLO DEL JUEGO: El profesor da una caja de piezas a cada jugador y les pide que reproduzcan una de las "figuras modelo". Por ejemplo; el camión.

Los jugadores lo reconstruyen con los ojos abiertos. A continuación guardan las piezas en la caja. Se les vendan los ojos y luego, a ciegas, intentan reproducir la figura pedida. Gana el que acaba primero.

VARIANTES: Las mismas formas pueden ser utilizadas para emparejarlas de 2 en 2.

- Cada niño tiene una cajas con las piezas duplicadas.
- Con los ojos vendados, a la señal convenida del maestro, deben hallar las dos figuras iguales.
- Gana el primero que logra emparejarlas.

Se puede introducir una complicación. Ejemplo:

- En un tiempo determinado emparejar el mayor número posible de piezas.

Buscar entre todas las piezas de la caja al intruso:

- Cada niño tiene una caja en la que todas las piezas tienen su correspondencia pareja menos una.
- Gana el primero que la encuentra.

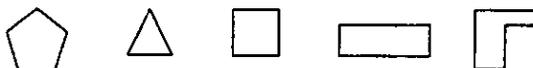
Para todos estos juegos será muy conveniente usar los llamados bloques lógicos.

8. *JUEGOS DE ENCAJE*

OBJETIVO: Construcción de figuras geométricas.

EQUIPO: De 1 a 4 formas, con sus agujeros o troqueles correspondientes (soporte). Dos o tres formas que no se corresponden con los agujeros o troqueles. Un pañuelo por jugador.

FABRICACION DE LAS FORMAS: El maestro se encarga de la minuciosa fabricación.



Sobre cartulinas o cartón duro de 5 x 5 cm., dibujar figuras geométricas (formas), al estilo de las que se indican en la figura adjunta, recortarlas con cuidado y guardarlas junto con el troquel practicado en los cartones (soporte).

Los niños juegan, sacan las formas de su soporte, las visualizan, y sobre todo, manipulan la forma tanto en el juego de los troqueles como la recortada.

Un poco más tarde el maestro les pide que lo hagan con los ojos cerrados.

DESARROLLO: Con dos o más jugadores. Cada jugador elige una o varias formas con sus soportes correspondientes y los manipula primero con los ojos abiertos y luego con los ojos cerrados.

Luego toma 2 ó 3 formas que no guarden relación con las suyas y las mezcla con ellas.

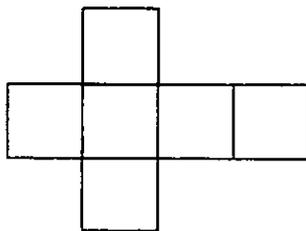
El adulto u otro niño venda los ojos a los jugadores. Dada la señal, tienen que buscar las formas de sus soportes y colocarlos ajustados.

Gana el primero que lo consigue.

9. *LA FIGURA.*

OBJETIVO: Ubicación espacial, conceptos de adelante, abajo, atrás, sobre, encima.

MATERIAL: (Por cada niño). Una figura (hombre y mujer). 3 vestidos que correspondan a cada figura. Un dado de vestidos (ver la figura adjunta).



FABRICACION: como se indica (ver figura).

DESARROLLO: De 2 a 4 jugadores, y en los grupos de pequeños, la maestra. Cada jugador coge una figura. El educador coloca los vestidos en el centro de la mesa.

El jugador que haya conseguido el primer puesto, tira el dado. Si le sale un vestido perteneciente a su figura lo coge y se lo pone. Si no, "pasa".

De esta misma forma van jugando por turno todos los jugadores. El primer jugador que logra vestir por completo a su figura, gana el juego.

10. DADO "CARA TAPADA".

OBJETIVO: Estructuración de espacio.

EQUIPO: Fichas en abundancia. Un dado para cada niño; como indica la figura:

- a) Dado con figuras.
- b) O con formas geométricas.
- c) O con puntos.

DESARROLLO: De 2 a 4 jugadores. Se colocan las fichas sobre la mesa. Cada jugador coge un dado. Observan con atención las figuras del dado. Dada la señal, tiran todos a la vez.

El primero que "canta" en alto el nombre de la figura, forma geométrica o número que está en la cara oculta de su propio dado, coge una ficha de la mesa. Vuelven a tirar el dado el número de veces convenido.

Los niños comparan las fichas que tienen al final. Gana el que tiene mayor número.

VARIANTE: El juego puede practicarse con un único dado para todos los jugadores. En tal caso lo tiran por turno. El primero que "canta" la figura de la cara oculta del dado, coge una ficha. El que se equivoca no coge ficha.

11. ATAQUE AL CENTRO

OBJETIVO: Discriminación de figuras geométricas.

EQUIPO: Una lámina de direcciones confeccionada por los niños conforme a la figura adjunta. Un peón por jugador. Un dado de flechas direccionales. (Ver figura). (Las flechas permiten orientar la dirección del dado).

DESARROLLO: Se requiere de 2 a 4 participantes, uno en cada esquina del tablero.

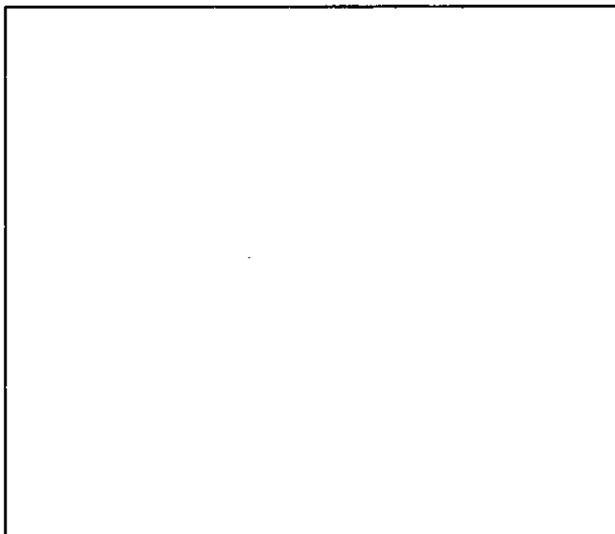
Se echa a suertes para determinar quién es el primero que juega. Se colocan las fichas en las casillas de salida (ABCD).

Según el orden establecido, los jugadores van tirando el dado. Obedecer al dado siguiendo la dirección que señale, adelantando la ficha hasta la siguiente intersección de líneas.

Si el dado señala una dirección imposible de seguir, el jugador "pasa" sin mover la ficha.

Pueden encontrarse en la misma casilla varias fichas.

VARIANTE: partir del centro todos y conseguir llegar el primero a la casilla ABCD previamente elegida. (En cada juego de la partida pueden intercambiarse las metas).



IV. Tratamiento de la información

1. TABLERO DE LOS BARCOS.

OBJETIVO: IDENTIFICACION DE TABLAS ELABORADAS. INTERPRETACION DE DATOS.

- 2. SE PROPONE ELABORAR TABLAS DE REGISTRO DE LOS PORCENTAJES DE LOS EQUIPOS GANADORES DE TODOS LOS JUEGOS DE COMPETENCIA INTERPRETANDO Y ANALIZANDO LOS RESULTADOS DE LOS MISMOS.**

ESPAÑOL**EXPRESION ORAL.****1. ACERTIJOS ALFABETICOS.**

OBJETIVO: Desarrollar la discriminación auditiva y el lenguaje.

MATERIAL: Ninguno

A los niños les encantan los acertijos, que pueden ser una buena ayuda para hacerles practicar la pronunciación de las letras que van preñdiendo. Una vez explicada cada letra, el maestro puede pedir a los alumnos que resuelvan algunos acertijos. Luego les pide que inventen ellos también algunos. Por ejemplo:

B Soy redondo y sirvo para jugar.

¿Qué soy? (balón)

Soy pequeñito. No se caminar y me ponen pañales.

¿Qué soy? (bebé)

Tengo dos cubiertas y albergo figuras y palabras.

¿Qué soy? (libro)

R No soy rojo ni blanco.

¿Qué color soy? (rosado).

Tu mamá te dice que no camines por mí, para no ensuciarte los zapatos.

¿Qué soy? (barro)

Cuelgo de la pared y a la gente te gusta mirarme.

¿Qué soy? (cuadro)

2. APRENDER A MIRAR.

OBJETIVO: Desarrollar la discriminación visual y la capacidad de describir objetos, animales y personas.

MATERIAL: Hojas de papel (una para cada niño) conteniendo un dibujo incompleto u que carezca de algún detalle.

Para que adquieran una mayor independencia y ayudarles a que agucen su capacidad de observación, distribuir entre los niños copias de dibujos incompletos, parecidas a los que aquí se contemple con detenimiento. Decirles: "En todos estos

dibujos hay algo mal hecho. ¿Puedes descubrir qué es? Observen el dibujo que tienen. Dibujen la parte que le falte y luego, si quieren, lo pueden colorear.

Estos dibujos incompletos pueden variarse y presentarse en distintos momentos. Más adelante, pueden usarse otros diseños más difíciles.

3. LA HORA DE LA COMIDA

OBJETIVO: Desarrollar el lenguaje.

MATERIAL: Láminas de platos montadas sobre cartulina y un plato de cartón o de plástico para cada niño.

Esta actividad constituye una oportunidad excelente de combinar el enriquecimiento del lenguaje con una charla acerca de los hábitos de nutrición más saludables. El uso de los de papel o de plástico añade a la tarea ingrediente lúdico, que, que hace que la mayoría de los niños disfruten con ella.

Hay que hacerse con una colección bastante extensa de láminas de platos preparados. Dar a cada niño un plato de plástico. Las láminas se presentan acompañadas de oraciones completas; por ejemplo: "Esto es una paella"; "Estos son unos huevos revueltos"; "Esta es una manzana", etc. Se les indica a los niños que, al practicar el juego, han de expresarse de la misma manera.

Se empieza por anunciar a los niños que el maestro pondrá en cada plato una lámina que representa una comida. Las demás estampas se disponen en el anaquel del encerado. Puede seguirse una exposición acerca de los buenos hábitos alimentarios. Luego, los niños irán escogiendo por turno varias láminas de alimentos, para componer un menú, aprovechando las que hayan quedado guardadas en el anaquel del encerado.

4. HACER UN LIBRO "ELOCUENTE"

OBJETIVO: Desarrollar capacidad de expresión y dramatización.

MATERIAL: Album de cubiertas duras o cuadernos de hojas recambiables.

Los niños pequeños necesitan hablar y necesitan saber que a los otros les interesa lo que dicen.

Un libro "elocuente" es un instrumento capaz de promover el enriquecimiento del lenguaje. Su preparación exige tiempo y espíritu creador por parte del maestro, pero

los resultados valen la pena, sobre todo porque el educador puede usarlo una y otra vez, con distintas hornadas de alumnos.

Cada libro "elocuente" o de sensaciones es único, toda vez que no hay regla fija para componerlo. Todo consiste en contar con una colección de láminas y otros materiales capaces de producir sensaciones que los niños puedan expresar. Pueden utilizarse grabados de calendarios y revistas, trozos de tela u otros materiales, o cualquier otra cosa que pueda inducir una respuesta.

El maestro presenta el libro a la clase, relatando alguna de las sensaciones que él mismo experimenta al recorrer las primeras páginas. Esto dará a los niños una idea de lo que se espera de ellos. Se les invita luego a expresar qué les sugiere determinada página o a explicar de qué manera una lámina les recuerda otra cosa distinta.

Tras haber terminado de usar el libro con el grupo, se deja en la biblioteca de la escuela o en un estante, para volver sobre él en las horas dedicadas a las actividades libres. Invítase a los niños a hojearlo por parejas o en grupos pequeños, para que puedan comunicarse otros sus sentimientos.

5. DE PIE, "SEÑOR OPUESTO"

OBJETIVO: Desarrollar el lenguaje.

MATERIALES: Ninguno.

Tras definir el concepto de *opuesto*, el maestro a los niños que pronunciará una palabra. El niño que sepa otra palabra que tenga el significado contrario, se pondrá de pie. Al que lo haga, se le pide que diga la palabra. Y se pregunta a la clase: "¿Ha dicho Pepe la palabra de significado opuesto?"

Los niños deberán contestar, usando frases completas, bien "Sí, día es lo opuesto de noche", o bien "No, desayuno no es lo opuesto de noche". Entonces, todos los niños que hayan respondido "día" pueden volver a sentarse. Explicar el sentido de la palabra opuesto a aquellos alumnos cuyas respuestas no hayan sido un verdadero antónimo, pero recordarles que podrán volver a intentarlo con la palabra siguiente.

Algunos antónimos posibles: *caliente/frío, arriba/abajo, derecha/izquierda, risa/llanto, andar/correr, alegre/triste, temprano/tarde, gordo/flaco, bueno/malo, dulce/amargo, grande/pequeño, corto/largo y bondadoso/cruel.*

6. GOLPEAR, RASCAR, SACUDIR.

OBJETIVO: Desarrollar la percepción auditiva y la memoria.

MATERIALES: Objetos para hacer ruido.

Reunir una serie de objetos que produzcan sonidos, como sonajeros, tijeras, sendas bolsas de canicas y de papel, una corneta, un pito, dos bastoncillos, un frasco de pipas, un libro (para recorrer las páginas con el pulgar) y tapaderas de cacerola.

7. DESFILE DE ANIMALES.

OBJETIVO: Desarrollar el lenguaje.

MATERIALES: Animales de compañía y, para quienes no los tengan, papel de dibujo y crayones.

Se fija un día para celebrar un desfile de animales y se conciertan con los niños las normas y planes correspondientes.

Conviene fijar una hora apropiada para que los padres puedan llevar a los animalitos a la escuela para luego volver con ellos a casa: la primera hora de la mañana o la última de la tarde suelen ser las más convenientes. Se envía una circular a los padres rogándoles que colaboren en el traslado de los animales, e invitándolos a presenciar la clase.

Se recuerda a los alumnos que todo aquel que lleve su mascota a la escuela, podrá presentarla al resto de la clase. Los chicos presentarán a cada animalito por su nombre y harán otros comentarios. Pueden narrar anécdotas divertidas que les hayan ocurrido con el perro o el gato, o explicar como los cuidan.

Los niños que no puedan llevar a sus animalitos a la escuela harán dibujos descriptivos de ellos. Al referirse a sus animales, enseñarán los dibujos que hayan hecho.

Los niños que no tengan en casa animales pueden hacer retratos ideales del que algún día quisieran tener, y expresar cómo creen que lo pasarían con él.

8. VER Y SALTAR

OBJETIVO: Narración de cuentos o experiencias.

MATERIAL: Carteles con imágenes, cuadro con palabras impresas.

DESARROLLO: Se muestra un cartel con un nombre. El niño brinca en el cuadro con la imagen o nombre correspondiente. Empiécese con dos cuadros, aumentando gradualmente el número de ellos.

MODIFICACIONES: Se pueden usar otras respuestas tales como saltar , correr, etc. Se puede pronunciar el nombre (muchacho, pelota, niña) y en seguida se salta en el cuadro correspondiente.

9. DIBUJAR Y SALTAR

OBJETIVO: Comprender y transmitir instrucciones.

MATERIAL: Pizarrón, cuadro con palabras impresas.

DESARROLLO: Un niño dibuja alguna imagen (una niña) en el pizarrón, mientras que otro identifica la palabra correspondiente. Salta dentro del cuadro con la palabra correspondiente o en cada una de las letras que la forman.

MODIFICACIONES: Se puede organizar una competencia entre dos o más niños que observan el dibujo.

10. BRINCAR Y DECIR.

OBJETIVO: Describir imágenes.

MATERIAL: Cuadros con letras, carteles con imágenes y cuadros grandes con imágenes de personas, lugares y cosas.

DESARROLLO: Se le da un nombre al niño. Debe encontrarlo en los cuadros con palabras, saltar en él y en seguida seguir saltando en las letras que lo integran, en un orden correcto.

MODIFICACIONES: Se puede mostrar a un niño un cartel con una imagen, a lo cual debe responder saltando dentro de los cuadros correspondientes.

11. ROBAR LA PALABRA

OBJETIVO: Comprender instrucciones.

MATERIAL: Palabras escritas en cuadros grandes colocados entre dos equipos.

DESARROLLO: a los niños de cada equipo se les dan números, empezando con el 1. Enseguida se citan juntos un número y una palabra. Un niño de cada equipo intenta identificar la palabra citada. El vencedor gana un punto. El maestro debe citar: "casa-2" y no "2-casa" para que los participantes piensen primeramente en la palabra.

MODIFICACIONES: Se puede mostrar la palabra, pidiendo a una pareja de niños que la busquen.

12. EL RETRATO

OBJETIVO: Desarrollar capacidad de expresión.

MATERIAL: Ninguno.

DESARROLLO: El grupo de clase debe estar puesto en círculo. Entre los niños que se ofrezcan voluntarios, designar al niño que ha de descubrir al que designe el grupo.

Cuando se ha nombrado al "detective", éste sale del aula mientras los compañeros designan al que debe ser descubierto. (Puede hacerse por sorteo o por libre elección: por turno y luego cambiarlo de sitio).

El grupo llama al "detective". El "detective" hace preguntas al grupo orientadas a conseguir indicios que la ayuden a descubrir al elegido.

El grupo debe responder con frases completas. Cuando cree haberlo reconocido, dice el nombre. Sólo tiene derecho a tres respuestas. Si, tras esas tres respuestas, no logra reconocer al niño elegido, debe sufrir una sanción impuesta por el grupo. (Hacer alguna acción divertida, pero no humillante). El jugador gana cuando no responde con exactitud.

13. ¿SI O NO?

OBJETIVO: Desarrollar capacidad para describir objetos.

MATERIAL: Al inicio, un recipiente (caja, cesta, bolsa) y objetos para ocultar. Más tarde, se puede prescindir de todo material y el objeto puede ser un personaje real o imaginario conocido por los niños.

DESARROLLO: Todos los niños de la clase puestos en círculos.. el moderador oculta o piensa un objeto.

Los jugadores le hacen preguntas con el fin de identificarlo. Las preguntas pueden hacerse con libertad, o estar sometidas a un formulismo. (Ejemplo: deben empezar todas con interrogación).

El moderador sólo puede contestar Sí o No. No puede dar ninguna pista a los jugadores. Si un jugador dice un nombre y no lo es, puede recibir una sanción. El primero que descubre el nombre del objeto o del personaje, gana el juego.

14. TRABALENGUAS.

OBJETIVO: Desarrollo de la expresión de ideas.

JUGADORES: Pequeño grupo de 4 ó 5 (lo más 10), en posición de círculo.

EJEMPLOS DE TRABALENGUAS:

- Yo quiero a quien quiero que me quiera.
- Erre con erre cigarro, erre con erre barril.
- En la calle de Callao cayó un caballo bayo al pisar una cebolla.
- Juan Quinto, una vez, en Pinto, contó de cuentos un ciento. Y un chico dijo contento: ¡Cuánto cuento cuenta Quinto!
- Como como poco coco, poco coco compro.
- ¡Que triste está Tristán después de tan tétrica trama teatral!
- El cielo está encapotado, ¿Quién lo desencapotará? El desencapotador que lo desencapote, buen desencapotador será.

DESARROLLO: el moderador elige una frase. La pronuncia despacio y claramente. Cada jugador intenta repetirla.

Quien logre repetirla más deprisa y sin error, gana. Se trata de que cada uno la repita varias veces y cada vez más rápidamente.

Es muy útil animar a los niños a que inventen ellos frases trabalenguas.

15. EL TELEFONO

OBJETIVO: Narración, cuento, y experiencias.

MATERIAL: Ninguno.

DESARROLLO: Se necesitan unos 10 niños puestos en círculos. Se sortea del primer jugador. El primer jugador (al principio deberá ser la maestra), susurra lo más

rápidamente al oído de su vecino de la izquierda, una frase bastante larga. Por ejemplo:

Pedro (el niño que cierra el círculo) debe lavarse y hacer muecas.

El receptor de la frase transmite lo que comprendió del mensaje al siguiente y de este modo hasta el último. El último debe repetir el mensaje y luego ejecutar las acciones solicitadas.

LECTURA

1. ACERTIJOS SOBRE EL ALFABETO.

OBJETIVO: Desarrollar la discriminación auditiva.

MATERIAL: Ninguno.

DESARROLLO: Idear acertijos en los cuales la respuesta (la palabra final) contenga el sonido de la letra o letras que se estén enseñando. Leer la línea, sin la respuesta, y pedir a los niños que añadan la palabra que falta.

- Tengo cuatro patas. Tu te sientas sobre mí.
Soy una(silla)
- Soy de metal y abro las puertas.
Soy una.....(llave)

2. LECTURA ENTRETENIDA

OBJETIVO: Desarrollar la direccionalidad.

MATERIALES: Un libro conocido.

DESARROLLO: Al enseñar a los niños a leer de izquierda a derecha, explicarles que así es como se escriben las palabras en nuestro idioma. Puede también decirseles que en otros países, como China, los niños aprenden a leer y escribir de arriba abajo, pero que nosotros aprendemos a leer las líneas de izquierda a derecha, pues si no, las letras no tendrían sentido.

Escoger un pasaje de alguno de los libros predilectos de los niños. Pedírles entonces que escuchen con atención, pues el maestro les va a leer algo de derecha a izquierda. Así lo hace, en efecto: lee al revés dos o tres renglones y les pregunta a los niños qué

tal les parece oír un cuento narrado así. Luego pregunta qué les ha parecido el cuento y de qué trataba.

3. ACOMODAR Y SALTAR

OBJETIVO: Reconozca las letras del alfabeto.

MATERIAL: Pizarrón, cuadros con letras, gis (tiza).

DESARROLLO: El niño observa la letra de molde escrita en el pizarrón y escoge entre dos letras, y para indicar cuál es la correcta brinca en el cuadro apropiado. La letra del pizarrón se borra y se escoge otra, y entonces se escoge entre dos o tres cuadros.

MODIFICACIONES: Auméntese el número de cuadros desde 3 a 26. Varíe la respuesta requerida (brincar, rodear, etc.). el niño inválido puede arrojar una bolsa de frijoles dentro de los cuadros que ha escogido. Otro niño puede actuar como maestro, escribiendo una letra o número en el pizarrón, mientras que un tercero puede observar y corregir al que salta. El juego se dificulta más si la letra se escribe y se borra antes de solicitar una respuesta del niño.

4. HALLAR LETRAS

OBJETIVO: Discriminación visual.

MATERIAL: Pizarrón configuraciones pintadas en el suelo o hechas con cintas.

DESARROLLO: Se escriben las letras en el pizarrón, una a la vez. Se requiere que los niños las hallen en las configuraciones complejas y que confirmen su hallazgo corriendo por sus contornos.

MODIFICACIONES: Los niños primeramente pueden escribirlas de nuevo. Antes de correr, pueden saltar sobre las configuraciones. Los que observan pueden comprobar el acierto de su compañero. Antes de correr una letra o número se puede escribir en el pizarrón.

5. ANAGRAMAS

MATERIAL: Cinco o más cuadros con letras para cada niño, entre las cuales debe haber al menos una vocal.

DESARROLLO: Cada niño salta formando todas las palabras que pueda con su juego de letras. Este ejercicio se va facilitando cuando aumenta el número de letras de que

cada niño dispone. Cada niño que salta debe ser supervisado con un niño que lleva cuenta de las palabras formadas y de la corrección del deletreo. Utilizando un grupo de 36 cuadros con letras (de 1.80 m x 1.80 m), seis niños pueden jugar al mismo tiempo, utilizando cada quien una línea.

MODIFICACIONES: Fije un límite de tiempo para cada conjunto de cinco palabras, y añada dos letras cada dos minutos.

6. EQUIPO DE DELETREO

MATERIAL: lápices y papel, conjunto de nueve, dieciséis, veinticinco o treinta y seis letras.

DESARROLLO: Divida a los niños en equipos de tres o cuatro miembros cada uno. Cada equipo utiliza su conjunto de cuadros y piensa en todas las palabras que sea posible. Un miembro lleva el récord, el segundo observa el deletreo, mientras que un tercero salta a través de la palabra. Al finalizar cada periodo, se comparan las listas para determinar quién fue el vencedor según el número de palabras y la corrección del deletreo.

MODIFICACIONES: Tórnese los observadores, así como los llevan el récord y los que saltan.

7. RELEVOS DE DELETREO

OBJETIVO: Lectura en voz alta de palabras.

MATERIAL: Pizarrón, cuadros con letras.

DESARROLLO: Coloque todas las letras juntas (varios alfabetos). Contando con dos equipos de jugadores, escriba una palabra razonablemente larga en el pizarrón para que se deletree por medio de relevos. Un jugador de cada equipo corre y toma la primera letra, regresa y da la señal al siguiente miembro del equipo, el cual regresa con la segunda letra colocándola junto a la primera, y de esta se deletrea primero.

8. LETRAS MUSICALES

OBJETIVO: Lectura de oraciones y palabras.

MATERIAL: Cuadros con letras dispuestos en círculos grandes.

DESARROLLO: Los niños caminan alrededor de un círculo al compás de la música. Cuando ésta se para, se detienen frente a la letra que les tocó, y dicen su nombre, construyendo una palabra que empiece con dicha letra. Cada vez se elimina una letra, de manera que haya, menos letras que niños. El niño que se queda sin letra, se sale del juego.

MODIFICACIONES: La palabra que se cite puede ser cada vez de diferente categoría (frutas, países, ocupaciones). También se pueden usar las palabras dentro de una oración.

9. HISTORIA EN RELEVOS

OBJETIVO: Lectura de oraciones.

MATERIAL: Pizarrón, gis (tiza).

DESARROLLO: Organice de diez o más niños cada uno. El primer niño de cada equipo corre hacia el pizarrón, empieza una oración, regresa y entonces es el turno del siguiente niño, y cada uno añade una palabra hasta que pasan todos. Se trata de que formen una oración u oraciones coherentemente. El que termina primero gana.

10. LEER Y ACTUAR

OBJETIVO: Ejercitar el cuerpo y la mente en la lectura de palabras.

MATERIAL: Pizarrón, carteles con verbos o frases que contengan verbos, letras, números, pelotas.

DESARROLLO: Se muestra un cartel y el niño debe actuar la acción del verbo elegido. Uno de los que observan verifica la naturaleza apropiada del movimiento (correr, brincar, trazar un círculo, etc.). Si el niño está correcto, puede hacer las veces de maestro, mostrando a sus compañeros un nuevo cartel. El niño que anteriormente mostró el cartel ahora actúa. El procedimiento se puede utilizar con grupos de tres o más niños, uno de ellos muestra los carteles, el otro actúa de árbitro y un tercero lleva a cabo el movimiento.

MODIFICACIONES: Se puede organizar una competencia entre equipos. Los resultados correctos o incorrectos determinan el resultado total. El juego puede empezar con un actor (correr) y enseguida se puede hacer un intento para encontrar la palabra adecuada.

11. INDICACIONES PARA LA LECTURA.

OBJETIVO: Seguimiento de indicaciones, lectura de enunciados y textos breves.

MATERIAL: Cuadros con letras, números y palabras, carteles con una serie de indicaciones (correr, saltar, caminar sobre un cuadro).

DESARROLLO: Se le da a un niño un cartel y un periodo determinado de tiempo para que lea las indicaciones. Uno de los que observan toma el cartel y determina si el primer niño está llevando a cabo de una manera correcta las indicaciones.

MODIFICACIONES: Cuatro, cinco o más indicaciones. Las actividades solicitadas pueden volverse progresivamente más difíciles. Se puede organizar una competencia entre dos o más niños, que siguen las mismas o diversas indicaciones, siendo el ganador el que realiza el ejercicio con más corrección y/o rapidez.

12. LEER, PASAR Y LANZAR.

OBJETIVO: Practicar la estructuración de oraciones con palabras, reconociendo la separación entre las mismas.

MATERIAL: Pelotas de fútbol, pizarrón o carteles con palabras del vocabulario que se deban aprender, otra clase de pelotas.

DESARROLLO: A cada niño se le da una palabra (por medio de un cartel o escrita en el pizarrón). Debe decir su nombre correcto, utilizarla en una oración y enseguida lanzar la pelota de fútbol. Los puntos se anotan según la distancia a la que se arroje la pelota, ya sea que la palabra se pronuncie correctamente o se utilice en una oración. Los puntos que se anotan por la distancia a la que se arroja la pelota, dependen de la edad y habilidad de los niños.

MODIFICACIONES: Los niños que muestran los carteles o escriben las palabras en el pizarrón, comprueban los aciertos y pueden tomar los lugares de quienes arrojan las pelotas si no aciertan. Se pueden lanzar pelotas de varios tamaños, según la habilidad, sexo, incapacidad física, etc. Asimismo se les puede dar con el pie.

13. ESCRIBIR UNA HISTORIA.

OBJETIVO: Practicar la lectura de textos breves.

MATERIAL: Papel y lápiz, equipo necesario.

DESARROLLO: Las horas de clase se aprovechan para que los alumnos escriban una historia. La hora del recreo se utiliza para que otros niños lean dicha historia y traten de llevar a cabo los movimientos que en ella se describen.

MODIFICACIONES: La lectura se puede hacer en voz alta acompañando a los movimientos. Dichas historias pueden ser razonablemente complejas y no es necesario que haya un constante movimiento en ellas. Un niño puede leer la historia señalados.

14. ESPERAR Y LEER.

OBJETIVO: Lectura de palabras estructuración de oraciones.

MATERIAL: Pizarrón, carteles con palabras.

DESARROLLO. Se pide a un miembro de cada equipo de relevos que lea una palabra mostrada en los carteles o escrita en el pizarrón. Si es capaz de hacerlo, puede iniciar de inmediato su carrera de relevos; y si no, debe esperar dos o tres segundos antes de hacerlo. Dicha carrera puede consistir en correr, caminar, sacar la vuelta a alguien, etc. Enseguida regresa y toca al siguiente participante, al cual se le muestra la siguiente palabra.

MODIFICACIONES: Si el significado de la palabra es identificado por el siguiente miembro del equipo, se puede disminuir el tiempo de penitencia. Si la palabra se puede pronunciar pero no utilizar en una oración, entonces se aumenta el tiempo de penitencia. Si la palabra puede ser utilizada por el siguiente participante, entonces se disminuye el tiempo de penitencia.

ESCRITURA**1. ACCIONES Y PALABRAS.**

OBJETIVO: Desarrollar la discriminación visual y la memoria.

MATERIAL: Doce o quince láminas de revistas viejas, tiras de cartulina (de unos 7 x 25 cm) y cartón o cartulina para montar las láminas.

DESARROLLO: Recortar con antelación doce o quince láminas de libros o revistas viejas en que figuren personas dedicadas a diversas actividades. Montar cada una sobre un trozo de cartón o cartulina. Por otra parte, en tiras de cartulina de 7 x 25 cm escribir la palabra más sencilla que describa la acción que se realiza en cada lámina, como, *jugar, saltar, nadar, volar, correr, navegar o patinar*.

Las palabras se explican al mismo tiempo que se presentan las láminas. Por ejemplo, se exhibe una de éstas y se pregunta: "¿Qué están haciendo los niños de esta estampa?" Cuando la clase responda "Jugando", se le dice: "Sí, esta ilustración representa un juego. Y esta palabra significa *jugar*". Al decir esto se muestra la tira de cartulina correspondiente, que luego se coloca junto a la lámina.

Cada día se presentan dos o tres juegos de palabras y láminas. Repasar los juegos estudiado en las clases, haciendo que los niños emparejen las láminas con las palabras correspondientes. Cuando se ha terminado de explicar el juego, los niños pueden practicar esta actividad sin ayuda del maestro, en las horas dedicadas a la creación.

2. JUEGO DE LECTURA FACIL.

OBJETIVO: Reforzar la noción de letras y desarrollar la discriminación visual.

MATERIAL: Encerado y tiza.

DESARROLLO: Se escribe el mensaje en clave que se indica más abajo, y se explica que en el mismo hay una frase escondida. Pero, para poder leerle, primero hay que borrar todas la *equis*.

Llamar a un niño para que borre las de la línea superior, y continuar borrando, con un niño distinto cada vez, las *equis* de las líneas siguientes. Una vez eliminadas todas, preguntar si alguno puede leer el mensaje escrito.

¡ N O X X X M U X X E S X X 3 X X P E X X N A X X T O X X 2 X X P U E X X D E N X X L E X X E R X X M E ¡
--

3. BOLSA DE LETRAS.

OBJETIVO: Reconocer las letras y desarrollar el lenguaje.

MATERIAL: Bolsas o sobres de papel y letras hechas de cartulina o pintadas con rotulador.

DESARROLLO: Tomar veinticinco bolsas o sobres de papel o plástico, cada una con una letra del alfabeto. Las letras pueden recortarse en cartulina de colores vivos y fijarse con grapas a cada bolsa, o bien dibujarse con rotulador.

Luego de presentar cada letra, fijar la bolsa correspondiente en el encerado o en un panel, dejándola abierta para poner cosas dentro. Se explica a los alumnos, por ejemplo, que ésta es la bolsa *b*. Se pregunta: "¿Qué cosas que empiecen con *b* podemos poner en la bolsa *b*?" Puede ser una bola, otra bolsa, un papel blanco, un lápiz bermellón, una goma de borrar.

Pedir a los niños que busquen en casa algunos objetos cuyos nombres se escriban con *b*; y también se les puede sugerir que revisen varios periódicos y revistas, pero que no lleven nada a la escuela sin consultarlos con sus padres.

Las bolsas pueden fijarse en la parte inferior del encerado o en un panel, para ahorrar espacio y tenerlas siempre a mano. Otra posibilidad es explicar primero un grupo de letras y, al cabo de algún tiempo, reemplazar el conjunto de bolsas por otro.

Dedicar unos minutos cada día a que los niños expliquen los objetos que hayan traído, con que letra se escriben y en que bolsa corresponde colocarlas.

4. PONER EL CASCABEL AL GATO.

OBJETIVO: Reconocer letras y palabras.

MATERIAL: Tarjetas escritas y un cascabel para cada alumno.

DESARROLLO: Este juego está destinado a poner un poco de interés en la enseñanza rutinaria del alfabeto o de las palabras. Los niños se sientan formando un círculo cuyo centro es el "nido". Cada uno debe identificar por turno la letra o palabra que el maestro exhiba en una tarjeta escrita. Si lo hace correctamente, se queda en el círculo, y se convierte en un gato. Si yerra, salta al centro del círculo y

pasa a ser un pájaro en su nido. Al hacer esto, los gatos pueden dar el nombre correcto de la letra o decir la palabra que aquél no pudo identificar.

Los pájaros tienen que estar en el nido hasta que el maestro haya dado la vuelta completa, mostrando a cada uno de los participantes una tarjeta escrita.

Concluida esta parte, los gatos que han quedado en el círculo, corren y maúllan al son de sus cascabeles en torno de los pájaros. Esto aterroriza a los pájaros, que bate las alas y chillan de pavor ante los gatos.

Este juego provoca tal excitación que a veces es preciso establecer ciertas limitaciones. Por ejemplo, cuando los gatos hayan dado una o dos vueltas alrededor del nido, tanto ellos como los pájaros vuelven a sus pupitres, y "duermen" hasta que el maestro haya contado hasta 100. Cuando el tiempo lo permita, el juego puede practicarse al aire libre.

5. LETRAS PERDIDAS.

OBJETIVO: Reconocer letras y colores.

MATERIAL: Dibujos sencillos en los que figuren algunas letras ocultas (cinco para cada uno) y crayones para todos.

DESARROLLO: Hacer dibujos sencillos (uno por página) de trenes, casas, paisajes, muñecos, juguetes, por el estilo de los que se ilustran en la página.

Para repasar y mejor fijar el conocimiento de las letras, distribuir a cada niño un dibujo al día, esto es, cinco a la semana, y encargarles que busquen todas las letras ocultas que puedan encontrar y las encierren en un círculo. Una vez que aprendan a hacer este juego, los niños se muestran ansiosos por averiguar cuántas letras perdidas son capaces de encontrar en cada estampa nueva. Para fijar el conocimiento de los colores, un día puede pedírseles que encierren las letras en un círculo verde, otro, con rojo, y así sucesivamente.

6. SERES EXTRAÑOS.

OBJETIVO: Desarrollar el lenguaje.

MATERIAL: Para cada niño, una hoja de papel de dibujo de 30X 40 cm y un surtido de crayones.

DESARROLLO: Octubre, mes otoñal, se presenta especialmente para crear seres extraños, pero esta actividad puede realizarse en cualquier época del año. Los niños se sientan en círculo o en torno a una mesa. Cada uno recibe un crayón y una hoja de dibujo plegada transversalmente en tres partes, y se les advierte que no deben desplegarla.

Pedirles que dibujen la cabeza de un ser imaginario en el espacio superior de la hoja. Una vez que han concluido, invierten el papel, para que el siguiente no pueda ver la cabeza que han dibujado, y pasan la hoja al niño sentado a su izquierda.

Todos dibujan entonces el cuerpo de otro ser, en el tercio medio de la hoja. (El primer niño puede dibujar un par de rayitas en el mismo pliegue, para indicar dónde encaja el cuello; el segundo, hace otras rayitas iguales para marcar dónde se insertan las piernas).

7. JUEGOS ALFABETICOS

OBJETIVO: Reconocimiento de la escritura como forma de comunicación.

MATERIAL: Cuadros con letras.

DESARROLLO: Los niños, uno por uno, eligen de entre las letras que se suceden en el alfabeto. Estas se pueden disponer en orden, citándolas conforme los niños saltan sobre ellas.

MODIFICACIONES: Las letras se pueden brincar hacia atrás o hacia delante, desde la A o desde la Z. Se pueden hacer relevos para ver cuál de los equipos puede construir una línea de cuadros con letras para formar el alfabeto primero. El maestro o uno de los niños reaccionan eligiendo en el orden adecuado.

8. SALTOS EN LAS LETRAS.

OBJETIVO: Descubra la relación sonora – gráfica.

MATERIAL: Pizarrón, cuadros con letras dispuestos en un gran conjunto y colocados como se muestra en la ilustración.

DESARROLLO: Uno o más niños pueden intentar responder rápidamente a las letras, escritas una por una en el pizarrón o citadas oralmente asimismo una por una, saltando en el cuadro correspondiente.

9. RELEVOS DE LETRAS.

OBJETIVO: Discriminación de las letras.

MATERIAL: Pizarrón, hojas de papel para apuntar, cuadros con letras.

DESARROLLO: Los niños de los equipos pasan uno por uno hacia un grupo de letras, regresan con una de ellas, la colocan en orden y enseguida pasa el siguiente miembro del equipo. Esto se repite hasta que todas las letras del alfabeto se colocan una al lado de otra. El equipo vencedor es aquel que completa la serie primero.

MODIFICACIONES: Los niños que se encuentren en silla de ruedas pueden ser ayudados por sus compañeros. Se pueden alentar a los anormales a que utilicen una variedad de movimientos, tales como saltar, caminar, correr, etc.

10. .CORTAR, MIRAR Y ENCONTRAR.

OBJETIVO: Inicie de manera formal la escritura de palabras.

MATERIAL: Papel, tijeras, cuadros con letras, pizarrón.

DESARROLLO: Haga que el niño recorte una letra, y que la encuentre en los cuadros, brinque en ella y la dibuje en el pizarrón. Enseguida recorta dos o más letras, las sostiene en la mano mientras que brinca en la letra correspondiente.

MODIFICACIONES: Para algunos grupos de niños (retardados) la resolución de una sola letra puede tardar todo un día (incluso una semana). Deben descubrir todo lo referente a la letra en todas sus formas, sirviéndose para ello del dibujo, del tacto, de la vista.

11. MAYUSCULAS Y MINUSCULAS.

OBJETIVO: Diferenciar las letras mayúsculas de las minúsculas.

MATERIAL: Carteles, cuadros con letras mayúsculas y minúsculas.

DESARROLLO: Se le puede dar al niño un paquete de carteles con letras minúsculas. Al observarlas detenidamente una por una, trata de saltar en la mayúscula correspondiente. El maestro puede mostrarle letras mayúsculas para hacer que intente, ya sea solo o en competencia con otro niño, saltar en las minúsculas correspondientes.

MODIFICACIONES: El niño inválido puede lanzar sus proyectiles dentro de los cuadros apropiados. La correspondencia se puede llevar a cabo únicamente en los cuadros grandes (el niño puede saltar primero dentro de una letra mayúscula para enseguida encontrar la correspondencia minúscula y saltar en ella). El maestro puede mostrar a un grupo formado por dos o tres niños una letra mayúscula saltando en ella, y enseguida los demás niños pueden competir quien puede saltar primero dentro de la mayúscula correspondiente.

12. LETRAS CURSIVAS

OBJETIVO: Reconocer los elementos del sistema de escritura, letras, signos.

MATERIAL: Pizarrón, cuadros con letras mayúsculas y minúsculas.

DESARROLLO: las letras se pueden escribir una por una en el pizarrón, en forma cursiva, enseguida el niño debe encontrar a la mayúscula y la minúscula correspondiente en forma de molde en los cuadros apropiados, saltando en ellas, etc.

MODIFICACIONES: Los niños pueden competir después de observar las letras manuscritas. Después de escribir una letra se deja pasar un tiempo cada vez mayor, y se borra antes de permitir un movimiento de respuesta.

13. SONIDO DE LAS VOCALES.

OBJETIVO: Reconocer las vocales y distinguir sus sonidos.

MATERIAL: Cuadros con letras, pizarrón.

DESARROLLO: Primeramente hay que estar seguro de que el niño conoce las vocales por su nombre. Enseguida, escriba varias vocales en el pizarrón indicando la forma en que deben pronunciarse, por medio de acentos sobre las palabras: á, é, etc. El niño encuentra la letra apropiada en los cuadros y confirma su conocimiento saltando sobre ella.

MODIFICACIONES: Con los niños más avanzados, pronúnciese una palabra con una vocal y enseguida pídale al niño que escriba el sonido de la vocal y que la identifique saltando sobre ella.

14 SONIDO DE LAS CONSONANTES

OBJETIVO: Reconocer las consonantes y descubrir la relación sonoro – gráfica.

MATERIAL: Pizarrón, cuadros con letras que sean consonantes con sonidos relativamente consistentes (ver gráfica).

W	J	V	Z
B	M	N	F
V	Y	Z	S
D	F	T	R

DESARROLLO: El niño emite el sonido y encuentra la letra correspondiente, saltando.

Asimismo puede saltar en los cuadros emitiendo el sonido al encontrar la letra.

MODIFICACIONES: El niño puede encontrar los sonidos dentro de las palabras, y con ellos, hacer otras palabras, brincando en las letras en orden. Los niños inválidos pueden "responder" lanzando sus bolsitas de frijoles.

15. LOTO DE LETRAS.

OBJETIVO: Familiarizarse con los signos gráficos.

MATERIAL: Cuatro cartas con seis letras cada una. Fichas del juego comercial de *Scrabble*⁹⁸, cada una debe llevar una de las letras que aparecen en los cartones mencionados anteriormente.

DESARROLLO: Se requieren de do a 4 jugadores. Como en el juego de dominó, se mueven las letras que están boca abajo sobre la mesa. Se reparten, previo sorteo, los cartones. Se determina quién es el primer jugador.

Cada jugador, por turno, "roba" una ficha, la vuelve y la observa: si la tiene en su cartón la coloca en el él; si no, la pone en la mesa boca arriba para que la coja, por orden, el jugador que la tenga en su cartón.

⁹⁸ Comercialmente se acepta el término *scrabble* para designar juegos basados en signos gráficos que ayudan a los niños en la fase "pregráfica". El significado del término inglés es "garabatear", "escarabejar". Los juegos de *scrabble* son aquellos en los que el niño se familiariza con los signos gráficos. Algunos fabricantes españoles han recurrido al cultismo: *intelec* o *prrelec*; con los que sin duda ayudan a su función animadora de la fase de aprendizaje de la lectura.

Así se juega hasta que alguno completa un cartón o todos, según se haya convenido. El primero que llena su cartón con las fichas correspondientes gana el juego.

16. CIRCUITO DE LETRAS.

OBJETIVO: Inicie la escritura de palabras, frases y oraciones.

MATERIAL: Una pista *Alfabeto*, como la de la figura. 28 fichas correspondientes a los fonemas o grafemas. Pueden hacerse en clase o comprarse de algún juego comercial como un *Juego de preescritura* o *Dominó de Letras*. Dos dados numerado del 1 al 6. Una ficha diferente para cada jugador.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
Z									J
Y									K
X									L
W									M
V	U	T	S	R	Q	P	O	N	

DESARROLLO: Se necesitan de 2 a 4 jugadores uno al lado del otro frente al juego.

Todas las fichas-letras están sobre la mesa con la cara visible.

Los jugadores las van colocando en el circuito en la casilla correspondiente. Se sortea quién va a ser el primer jugador. Cada jugador, por turno, tira los dados y puede adelantar su ficha tantas casillas como indique:

- Un dado o el otro por separado.
- La suma se los dos dados, según le interese.

Se anuncia antes lo que elige hacer. Si la casilla donde le corresponde colocar su ficha tiene una letra, la coge para sí. Cuando ya no quedan letras, el juego se detiene; los jugadores comparan las letras que poseen. Gana el que tiene más letras.

17. LA ESCRITURA DIFERENTE.

OBJETIVO: Reconocer relación objeto imagen-vocablo.

MATERIALES: Varios; cerillos, botones, piedras, etc.

DESARROLLO: Se forman varios grupos y se les dan distintos materiales: cerillos, recortes de papel, frijoles, fideos, plastilina, arroz, botones, piedritas, etcétera. Con estos elementos, cada grupo debe realizar un dibujo y luego escribir, con los mismos, el nombre de ese objeto.

18. LA CAZA DE LAS LETRAS.

OBJETIVO: Reconocimiento de las letras.

MATERIAL: Pizarrón, tiza, revistas o periódicos, plumones rojos.

DESARROLLO: La maestra forma parejas o tríos y a cada uno le entrega una revista o periódico y un plumón rojo; la tarea consiste en que cada pareja tiene que señalar, en un tiempo determinado, una letra que la maestra escribe en el pizarrón. Gana el equipo que encuentre más letras. Posteriormente se puede aumentar la dificultad aumentando el número de letras.

REFLEXION DE LA LENGUA

1. TUTE LE LETRAS.

OBJETIVO: Ampliar el léxico del niño para el desarrollo de la comunicación.

MATERIAL: Un juego de léxico o *Scrabble*. Repartir sólo un número de cartas múltiplo del número de jugadores, a razón de 6 cartas por jugador. Y elegir siempre las letras más conocidas por los niños, señaladas con cifras de valores pequeño. Estas cifras pueden variar para graduar la dificultad.

DESARROLLO: Se requiere de 2 a 4 jugadores, sentados uno junto al otro. El moderador, elegido a suertes, reparte 6 cartas a cada jugador y será el primero en salir.

Todos miran atentamente sus cartas procurando que los demás no se las vean.

2. LOTO CON FIGURAS.

OBJETIVO: Ampliar el vocabulario del niño. Observar el orden de las palabras en la oración.

MATERIAL: Dos series de parejas de 24 imágenes (originales o fotocopiadas), de las cuales 4 series de 6 imágenes son para colocar sobre 4 cartones; y 4 series de 6 imágenes son para colocar sobre cartones individuales.

Para el vocabulario: Una colección de animales, de frutos, de flores, de vehículos. Una colección en la que aparecen los distintos elementos de que consta un determinado objeto (ejemplo: componentes de un vestido, de la fachada de una casa, de los aparejos de una embarcación).

Otra colección en la que las diferencias entre los componentes se refieren:

- a) A una cualidad; color, tamaño, etc.;
- b) A la cantidad; el cardinal del conjunto (número de elementos)
- c) A los atributos: botas, sombrero, bolso para un determinado personaje.
- d) A la posición de los elementos en el espacio: arriba, abajo, a la derecha, en el centro, etc.

Para la sintaxis: una colección en la que el niño, para diferencias las cartas, tiene que emplear una frase compleja e introducir una frase de relativo usando los enlaces "que", "donde".

Ejemplo de colección en que la diferencia se refiere:

- a) *A la acción efectuada:*
 - "Encontré la niña que se despierta";
 - "Encontré el niño que se lava";
- b) *Al lugar donde se encuentra el sujeto:*
 - "En el mar"; "en la montaña"; etc.;
- c) *A la posición del sujeto:*
 - "Arriba", "abajo", "delante", "detrás"....,
 - "Encima de la nevera", "encima de la mesa"...

MATERIAL: Cartones-soporte con 6 figuras (ninguna figura debe estar repetida). 24 cartas con figuras emparejables una a una con las de los cartones-soporte.

DESARROLLO: Se necesitan de 2 a 4 jugadores. Se mezcla y baraja las cartas en el "montón" situado en medio de los jugadores. Se sortea o reparte de los cartones-soporte de modo que cada jugador tenga el mismo número. Se sortea la mano de salida.

El primer jugador saca del "montón" una carta, la vuelve y la anuncia. Ejemplo: "Tengo a la niña que se lava". El que reconoce la figura en uno de sus cartones, la pide y la coloca encima de la figura del cartón correspondiente.

El segundo jugador saca otra carta y la anuncia... Y así sucesivamente hasta que un jugador cubre el conjunto de figuras de un cuartón, momento en el que para el juego.

3. JUEGO DE LA MEMORIA CON LETRAS.

OBJETIVO: Familiarizarse con las letras y su orden.

MATERIAL: Se trata de hacer dos series de cartas que se puedan emparejar de dos en dos. Según la edad de los niños, el juego se podrá realizar con un número de cartas variable, de 8 a 20. El juego se puede realizar:

Con material existente: Dos juegos de cartas cuyo reverso sea idéntico (ello permite utilizar barajas incompletas por pérdida de alguno de sus elementos. Basta con recubrir el reverso). Un juego de palabras o de monigotes o palotes de prescritura en el que se han elegido los elementos más característicos y adaptados a las posibilidades de los niños.

O con material preparado por los mismos niños: el reverso debe ser idéntico en todas las cartas. Las caras deben estar hechas del modo siguiente:

- A partir de dos series de figuras idénticas: recortadas de revistas o de tebeos; compradas en serie como material comercial; descubiertas por los niños en las envolturas de los alimentos; pintadas por los niños o por el maestro y luego recortadas.
- A partir de dos series de cartas recubiertas de papel de colores distintos. Por ejemplo, 2 series de cartas por una cara con tres motivos de tres colores diferentes cada uno. Lo que origina nueve cartas de colores y motivos diferentes.

En total, para el juego se precisan 18 cartas.

DESARROLLO: Se necesitan de 2 a 4 jugadores. Los jugadores ponen boca abajo el conjunto de todas las cartas del juego, en todos los sentidos y repartidas sobre la superficie de la mesa, de modo que no monten una sobre otra.

Se sortea el jugador que saldrá primero. El primer jugador da la vuelta a dos cartas. Si forman una pareja, las guarda; si no, las vuelve boca abajo y las deja sobre la mesa.

El segundo jugador vuelve boca arriba una carta y luego otra que cree que forma pareja con ella. Al cabo de varias vueltas, los jugadores memorizan el sitio de las cartas que ya han sido vueltas, con lo que emparejan con facilidad sus cartas.

Cuando todas las cartas han sido emparejadas, se para el juego. Los jugadores cuentan el número de parejas que han logrado formar.

Gana el que posee mayor número de parejas.

4. LA IMPROVISACION.

OBJETIVO: Practique el orden alfabético.

DESARROLLO: La maestra prepara una lista de palabras y las numera de la siguiente forma:

1. Casa	11. Sol	21. México
2. Caminar	12. Tela	22. lápiz
3. Papá	13. tuna	23. canción
4. Niño	14. Gente	24. rincón
5. Mercado	15. Pájaro	25. veo
6. Peso	16. Flores	26. voy
7. Día	17. Comen	27. hoja
8. Sal	18. Campo	28. cielo
9. Pan	19. Árbol	29. estrellas
10. Mar	20. Volar	30. Cosas

Se le pide a los niños que busquen dos palabras, que las identifiquen por el número y que escriban con ellas oraciones breves, por ejemplo: "En el cielo vi un pájaro".

5. EL ACENTO ADECUADO.

OBJETIVO: Descubrir la convencionalidad de la ortografía.

DESARROLLO: La maestra forma parejas o tríos y a cada uno le da revistas o libros; la tarea consiste en buscar palabras que lleven acento, clasificarlas de acuerdo con la sílaba acentuada y hacer una lista con ellas, por ejemplo:

- Acento en la última sílaba: - mamá , canción.
- Acento en la penúltima sílaba: - árbol, lápiz.
- En la antepenúltima sílaba: - México, pájaro.

PROPUESTA PARA EL BLOQUE DE CONOCIMIENTO DEL MEDIO

El objetivo del bloque de conocimiento del medio para primer grado, pretende desarrollarse en un ámbito lo más cercano posible a la realidad de la vida del niño: la escuela, la familia y la comunidad, sobre esta realidad formará nociones básicas de su conocimiento, mediante experiencias directas en el campo social, mismo que tiene los siguientes propósitos:

- a) Integrar al niño social y afectivamente al grupo escolar enseñándole a ajustar su conducta a las normas de la escuela.
- b) Lograr su autonomía desarrollando la dirección voluntaria de su conducta.
- c) Promover la integración social y afectiva al medio familiar y comunitario.
- d) Desarrollar criterios éticos en relación con los comportamientos en situaciones escolares, familiares y comunitarias.
- e) Iniciar la formación de las nociones de patria y de pasado histórico.

Estos objetivos se particularizan en los Círculos de Interés relacionados con los temas del bloque conocimiento del medio. Los Círculos de interés, también llamados por Decroly su creador, Centros de Interés definidos como unidades didácticas globalizadas alrededor de un tema en el que se integran todos los aprendizajes referentes en este caso al conocimiento del medio donde se encuentra inmerso el niño.

En este caso el programa para primer grado de primaria referente al bloque de conocimiento del medio propone ocho ejes temáticos básicos:

- I. Los niños
- II. La familia y la casa
- III. La escuela
- IV. La localidad
- V. Las plantas y los animales
- VI. El Campo y la Ciudad
- VII. Medimos el tiempo
- VIII. México nuestro país

Estos ejes temáticos se encuentran vinculados íntimamente unos con otros, sin embargo a modo de organización se enlistan desglosados, sin olvidar que por la asociación con los otros temas es como se puede lograr una secuencia del aprendizaje y al mismo tiempo particularizar cada aspecto con la intención de integrarlos a sucesos cercanos y reales de los niños.

Por tal motivo se propone la creación de un espacio lúdico (Ludoteca) en el cual se destina un espacio para cada uno de los ejes temáticos, con material creado expresamente para cubrir los objetivos programáticos propuestos por la Secretaría de Educación Pública para cada área.

1. LOS NIÑOS.

El espacio destinado para este eje se denomina "QUIEN SOY"

Este espacio estará diseñado:

1. Una secuencia de láminas con imágenes del proceso de desarrollo y crecimiento del niño, en el cual él identificará su propia evolución reconocerá su historia personal.
2. Un espejo donde el niño se pueda ver de cuerpo entero, con el objetivo de que mueva y reconozca cada una de las partes de su cuerpo incluyendo música que estimule este proceso de conocimiento de su cuerpo. En el mismo sitio se encontrara un rompecabezas con las partes del cuerpo y sus nombres.
3. Utensilios de Aseo personal, como peines, cepillos para el pelo, crema, jabón, cepillo y pasta dental, etc.
4. También se propone un juego de cartas denominado "Cada Pollo son su rollo", el cual consiste en 60 tarjetas: 30 con los textos de los artículos de la Declaración Universal de Derechos Humanos, 30 tarjetas con los dibujos de pollos.

5. Instrucciones: Se barajan todas las tarjetas y se da una tarjeta por persona. Los participantes tratan de encontrar el texto o el pollo que corresponda a su propia tarjeta. Verifican su solución con el profesor y reciben otra tarjeta para seguir participando hasta acabar todas las tarjetas. Al final se leen los artículos uno por uno, enseñando el dibujo con pollos a los demás miembros del grupo. Se pueden seccionar las 60 tarjetas en tres bloques de 20 artículos para cada sesión hasta conocer todos los artículos.

II. LA FAMILIA Y LA CASA

Espacio denominado "La Casita".

En este lugar se representara cada uno de los espacios de la casa, recamaras, baño, cocina, sala y comedor, incluyendo los servicios con los que cuenta una casa; agua, luz, teléfono. También habrá muñecas y vestidos, cunas, lamparas y ropa para disfrazarse. En este lugar conocerá e interactuará con los espacios y servicios de la casa, representará su dinámica familiar y practicará las medidas de prevención de accidentes en el hogar.

III. LA ESCUELA

Espacio lúdico "La Escuelita"

1. Se propone un organigrama con fotografías o dibujos colocado en un muro, con la intención de que el niño conozca los miembros de una escuela y sus jerarquías.
2. Representación de un pequeño salón de clases: pizarrón, escritorio, mesabancos, libreros. En este lugar localizará espacios e instalaciones que le permiten aprender y convivir con otros niños. También se diseñará

un reglamento escolar en el que se marcaran los derechos y los deberes de los niños en la escuela.

3. Se propone la creación de un botiquín que se coloca en algún muro a la altura de cualquier miembro del grupo, por medio de este practicará las medidas preventivas de accidentes en la escuela y la importancia de los primeros auxilios.

IV. LA LOCALIDAD

En este espacio se intenta que el niño reconozca el trabajo como una forma de satisfacer necesidades individuales y colectivas. Para tal efecto se propone:

1. Un pequeño armario con disfraces de diferentes oficios y profesiones: cartero, barrendero, chofer, carpintero, doctor, bombero, maestro, mecánico, piloto, policía, enfermera, cajera.
2. Mesa con sellos de diferentes imágenes de oficios y profesiones para colorear, con el objetivo de realizar una clasificación entre prestadores de bienes y servicios.
3. Instrumentos para jugar al hospitalizo con todos los instrumentos de un medico para jugar a prevenir accidentes en la calle.

V. LAS PLANTAS Y LOS ANIMALES.

1. Se diseñará un espacio con laminas en la pared referente a los seres vivos, donde se conocerá las necesidades básicas de estos.
2. Carteles de Alimentos según su origen, ya sea animal o vegetal y se hablara de la importancia de su consumo. También habrá un juego de memoria con ilustraciones de cada tipo de alimento, para que el niño reconozca las diferencias entre estos.

3. Se propone también la creación de un invernadero, en el cual se observe el desarrollo del proceso de germinación y crecimiento de una planta. En dicho proceso el niño tomara un papel activo al colaborar con el riego y cuidado de las mismas.

VI. EL CAMPO Y LA CIUDAD.

1. Muros con paisajes del Campo y la Ciudad mismos que servirán para que el niño identifique las diferencias existentes entre uno y otro lugar.
2. Se propone la creación de un pequeño teatro con marionetas vestidas con ropa propia para el campo y otros con ropa para la ciudad, con esto se pretende que el niño reconozca las diferencias de vida entre los pobladores del campo y los de la ciudad.
3. También se abrirán círculos de discusión grupal para llegar a establecer medidas para proteger el medio ambiente, mismos que se representaran por medio de dibujos.

VII. MEDIMOS EL TIEMPO

1. Espacio con un memorama que indique como eran las cosas antes y como son ahora, en dicho juego el niño relacionara los objetos y de esta forma reconocerá la relación existente entre el pasado y el presente.
2. Muro con relojes de diferentes tipos, en los cuales podrá apreciar el paso de los segundos, minutos y horas, mismos que representará en relojes que los mismos niños elaboraran. También se proponen calendarios manipulables por el niño en los que se pueda marcar y reconocer el paso de los días, semanas y meses.
3. Carteles con los diferentes paisajes de las cuatro estaciones, así como pequeños caballetes preparados para que el niño pueda representar por medio de dibujos las características observadas en cada estación del año.

VIII. MEXICO NUESTRO PAIS

1. Cartel con el nombre oficial de México, para que el niño se familiarice con el nombre de su país.
2. Mapas en diferentes presentaciones, muros, tapetes, rompecabezas, mismos que el niño manipulara para identificar la forma del territorio mexicano.
3. Creación de talleres de plastilina, masa, arcilla, para crear los símbolos patrios a partir de un modelo proporcionado por el maestro además de conocer el significado de cada uno de los símbolos que representan nuestro país.

5.3 PRESENTACION DE LOS RESULTADOS

Partiendo del postulado de que el sujeto tiene grandes posibilidades de ser un instrumento de aprendizaje que permita el desarrollo integral del sujeto, se procedió a la realización de una investigación de campo, para conocer que tan recíproco es lo que inicialmente se suponía sobre la vinculación entre juego y aprendizaje en el ámbito escolar.

Para ellos se eligió la Escuela Primaria Particular "Delfina Huerta" ubicada en la zona metropolitana de la ciudad, en el fraccionamiento Bosques de Aragón, en Boulevard de las naciones #48 en el Municipio de Nezahualcoyotl, Estado de México.

En la realización de la entrevista a profesores y padres de familia se utilizaron cuestionarios como instrumentos auxiliares, cuyas preguntas fueron de tipo individual y abiertas.

Con dicha entrevista, se pretendía observar la condición de conocimiento y/o desconocimiento de teorías referentes al juego y su posible vinculación en el aprendizaje de los sujetos, además saber si los conocimientos que inicialmente tenían sobre el tema les permitían la posibilidad de tener una practica docente en la cual el juego formara parte de sus recursos didácticos de enseñanza.

En cuanto al objetivo de los cuestionarios a padres de familia, la intención era comprobar el grado de aceptación que pudiera tener el juego como instrumento de aprendizaje de sus hijos. Estos cuestionarios fueron contestados en su mayoría por las madres, ya que no se pudo contar totalmente con la participación de los padres, por razones principalmente de trabajo; en general, hubo buena aceptación de las preguntas realizadas, se mostraron interesados en apoyar la hipótesis de que el juego puede ser utilizado como instrumento de aprendizaje que estimule el desarrollo integral de los sujetos, sin embargo, puntualizaron que desconocen teorías o argumentos que les demuestre tal posibilidad.

CUESTIONARIO PARA PADRES DE FAMILIA		
ASPECTOS	MENOR FRECUENCIA	MAYOR FRECUENCIA
EDAD	-30 (14%)	+40 (86%)
PROFESION	S/PROFESION(43%)	PROFESIONISTAS(57%)
ULTIMO GRADO DE ESTUDIOS	LICENCIATURA(43%)	-SIN GRADO(57%)
ACTIVIDAD LABORAL	EMPRESARIOS(28%)	EMPLEADOS(72%)
ESTADO CIVIL	SOLTERO (0%)	-CASADOS(100%)
TIEMPO DE CASADO	-10 AÑOS (28%)	+10 AÑOS(72%)
NUMERO DE HIJOS	2 (43%)	+ 3 (57%)
EDADES DE LOS HIJOS	- 7 (42%)	+ 8 (58%)
ACT RECREATIVAS REALIZADAS DIARIAMENTE	J. FUERA (28%)	J.CASA (72%)
HORAS DEDICADAS AL JUEGO	-30 MIN (28%)	+1 HOR (72%)
CONOCE EL CONCEPTO DE JUEGO	SI CONOCE (14%)	NO CONOCE(86%)
TIPOS DE JUEGO REALIZADOS CON SUS HIJOS	A. FÍSICAS (43%)	J. DE MESA (57%)
EL JUEGO ESTIMULA MOVIMIENTO	NO (28%)	SI (72%)
EL JUEGO ESTIMULA CREATIVIDAD	NO (28%)	SI (72%)
EL JUEGO ESTIMULA AGRESIVIDAD	SI (14%)	NO (86%)
EL JUEGO ESTIMULA AFECTIVIDAD	NO (28%)	SI (72%)
EL JUEGO ESTIMULA SOCIABILIDAD	NO (14%)	SI (86%)
SABE DE JUEGOS QUE ESTIMULEN MOVIMIENTO	NO SABE (29%)	SABE (71%)
SABE DE JUEGOS QUE ESTIMULEN AGRESIVOS	SABE (14%)	NO SABE(86%)
SABE DE JUEGOS QUE ESTIMULEN CREATIVIDAD	SABE (28%)	NO SABE (28%)

CUESTIONARIO PARA PADRES DE FAMILIA

ASPECTOS	MENOR FRECUENCIA	MAYOR FRECUENCIA
SABE DE JUEGOS QUE ESTIMULEN AFECTIVIDAD	SABE (14%)	NO SABE (86%)
SABE DE JUEGOS QUE ESIMULEN LA SOCIABILIDAD	SABE (14%)	NO SABE (86%)
ELEMENTOS CONJUNTAMENTE	SI (14%)	NO (86%)
IMPORTANCIA DEL JUEGO Y EL APRENDIZAJE	SI (42%)	NO (58%)
SI LOS PADRES CONSIDERAN QUE EL JUEGO DESARROLLA CAPACIDAD DE CONOCIMIENTO	NO (14%)	SI (86%)
SI LOS PADRES CONSIDERAN QUE EL JUEGO SIRVE PARA PASAR EL TIEMPO	NO (42%)	SI (58%)
SI LOS PADRES CONSIDERAN QUE EL JUEGO SIRVE PARA NO ABURRIRSE	SI (14%)	NO (86%)
SI LOS PADRES CONOCEN ALGO SOBRE JUEGO	SI (14%)	NO (86%)
CITA BIBLIOGRAFÍA	SI (0%)	NO (100%)

Resultados de los Cuestionarios aplicados a los padres de familia

1. ¿Qué actividades recreativas realiza diariamente con sus hijos?

72% Dijeron realizar juegos en casa

28% Prefieren jugar al aire libre

2. ¿Cuántas horas diarias dedica a esta actividad de recreación y juego?

72% Juega más de una hora

28% Juega menos de una hora

3. ¿Para usted que es el juego?

86% Contestaron no contar con un concepto claro de juego

14% Dice tener nociones generales sobre el tema

4. ¿Qué tipo de juegos realiza usted con sus hijos?
- 57% Realiza actividades en casa como juegos de mesa
- 43% Prefiere realizar actividades físicas al aire libre
5. ¿Considera que el juego estimula en sus hijos?
- Creatividad**
- 72% Considera que estimula el movimiento de su cuerpo, la creatividad y la afectividad
- 28% Considera que el juego no estimula ninguna de estas áreas
- Agresividad**
- 86% Refiere que el juego no estimula la agresividad
- 14% Considera que el juego si estimula la agresividad
- Sociabilidad**
- 86% Dice que si estimula la sociabilidad
- 14% Considera que no estimula la sociabilidad en el niño
6. ¿Conoce juegos que estimulen el movimiento?
- 71% No conoce
- 29% Si conoce
7. ¿Conoce juegos que estimulen la agresividad?
- 86% No conoce
- 14% Si conoce
8. ¿Conoce juegos que estimulen la creatividad?
- 82% No conoce
- 18% Si conoce
9. ¿Conoce juegos que estimulen la afectividad?
- 86% No conoce
- 14% Si conoce

10. ¿Conoce juegos que estimulen la sociabilidad?

86% No conoce

14% Si conoce

11. ¿Considera que movilidad, creatividad, agresividad, afectividad y sociabilidad, están presentes en los juegos diarios que practican sus hijos?

86% No considera estas posibilidades

14% Si considera que pueden estar presentes todos estos elementos en el juegos de sus hijos

12. ¿Qué importancia tiene para usted el juego en el aprendizaje de su hijo

58% No considera que el juego tenga importancia en el aprendizaje

42% Considera que si influye en el aprendizaje

13. El juego permite desarrollar en su hijo la capacidad de:

Conocimiento y aprendizaje

86% Si considera esta posibilidad

14% No considera posible esto

Sirve para pasar el tiempo

58% Contestaron afirmativamente

42% Contestaron que no

Sirve para no aburrirse

86% Contestaron no sirve sólo para no aburrirse

14% Reconocieron sólo esta posibilidad

14. ¿Ha escuchado o leído algo que hable acerca del juego?

86% No ha escuchado nada

14% Si conoce algo referente al juego

15. ¿Puede citar alguna referencia bibliográfica?

100% dijo no

QUESTIONARIO PARA PROFESORES		
ASPECTOS	MENOR FRECUENCIA	MAYOR FRECUENCIA
EDAD	(20%) MAYOR DE 40 AÑOS	(80%) MENOR DE 30 AÑOS
LUGAR DE ESTUDIOS PROFESIONALES	(40%) EDO. MEX.	(60%) D.F.
PLANTEL O INSTITUCION DE ESTUDIOS	(40%) Universidad	(60%) NORMAL
AÑOS DE LABOR DOCENTE	(10%) MAS DE 5 AÑOS	(90%) MENOS DE 5 AÑOS
ANTIGÜEDAD EN ULTIMO EMPLEO	(10%) MAS DE 10 AÑOS	(90%) MENOS DE 10 AÑOS
LABOR PROFESIONAL	(40%) OTRAS CARRERAS	(60%) PROFESORES
VINCULACION ENTRE PROFESION Y LABOR DOCENTE	(20%) NO	(80%) SI
CONOCE LA VINCULACION ENTRE JUEGO Y APRENDIZAJE	(20%) NO SABE	(80%) SI SABE
CONOCE LA VINCULACION ENTRE JUEGO Y DESARROLLO	(20%) NO	(80%) SI
ACERCAMIENTO CONCEPTUAL (DESARROLLO, JUEGO, APRENDIZAJE.)	(30%) NO	(70%) SI
CONCEPTO DE APRENDIZAJE	(40%) NO	(60%) SI
CONOCE LA DEFINICION DE JUEGO	(30%) SI	(70%) NO
CONOCE LA TEORIA DEL JUEGO	(10%) SI	(90%) NO
BIBLIOGRAFIA SOBRE EL JUEGO	(10%) SI	(90%) NO

Resultados de los Cuestionarios aplicados a los profesores

1. ¿Cuál es su edad?
 - 80% Tienen menos de 30 años
 - 20% Tienen más de 40 años

2. ¿En que lugar realizo sus estudios profesionales?
 - 60% Realizaron sus estudios en el Distrito Federal
 - 40% Realizaron sus estudios en el Estado de México

3. ¿En que institución realizo sus estudios profesionales?
 - 60% En la normal superior para maestros
 - 40% Tienen formación universitaria en carreras afines a la docencia (Pedagogía y Psicología)

4. ¿Cuántos años tiene de labor docente?
 - 90% Tiene menos de 5 años
 - 10% Tiene un promedio de 25 a 30 años

5. ¿Cuánto tiempo tiene en su ultima actividad docente?
 - 90% Tiene menos de 10 años en esta labor
 - 10% Cuenta con más de 10 años en su labor docente

6. ¿Qué vinculación percibe entre su profesión y su labor docente?
 - 80% Si percibe vinculación entre su profesión y su labor docente
 - 20% Refirieron tener poca o nula vinculación

7. ¿Qué vinculación percibe entre el juego y el aprendizaje?
 - 80% Si considera que exista vinculación
 - 20% no considera posible tal vinculación

8. ¿Qué acercamiento conceptual tiene usted del desarrollo, el juego y el aprendizaje de grupos?
- 80% Refiere tener un concepto claro de estos 3 elementos
 - 20% Considera que no cuenta con ningún acercamiento conceptual caro sobre el tema
9. ¿Qué es para usted el aprendizaje?
- 60% Cuenta con un concepto de aprendizaje
 - 40% No tiene ningún concepto al respecto
10. ¿Cómo podría definir el juego?
- 70% No tiene una definición de juego
 - 30% Tiene una idea vaga del tema
11. ¿Cite alguna bibliografía que conozca referente a la teoría del juego?
- 90% No conoce ninguna bibliografía referente a la teoría del juego
 - 10% Dice conocer alguna teoría y la fuente que cita es una revista de actualización magisterial con artículos al respecto

Observaciones

Los profesores objetos de la muestra de observación en su mayoría son gente joven menor de 30 años y en grado menor mayores de 40, lo que nos permite descartar como causa de la dicotomía en la vinculación entre juego y aprendizaje, motivado por un personal docente poco actualizado por su avanzada edad.

El lugar de sus estudios en la mayoría es el Distrito Federal, su formación profesional es normalista, con menos de 5 años de antigüedad en su actual empleo, perciben una vinculación entre su labor docente y su profesión, consideran una escasa vinculación entre los conceptos de juego y aprendizaje y refieren desconocer argumentos teórico metodológicos que posibiliten la vinculación entre juego y desarrollo en el sujeto.

No tienen ningún acercamiento conceptual sobre desarrollo, juego y aprendizaje, desconocen en forma general el concepto de aprendizaje, la definición de juego y no conocen ninguna teoría sobre el juego y por obvias razones no citan ninguna bibliografía.

Lo anterior nos permite comprobar que uno de los principales obstáculos a vencer es precisamente este desconocimiento por parte del profesor ante teorías referentes al juego y su posibilidad de introducción en el aprendizaje de los sujetos. Razón por la cual se creó una propuesta lúdico-pedagógica que permitirá introducir al profesor en el conocimiento de teorías sobre el juego y la vinculación con el proceso de aprendizaje de sus alumnos que posibilite en estos un desarrollo integral.

CONCLUSIONES

El juego en todas las épocas y culturas, ha demostrado estar íntimamente ligado al hombre y seguirá estando por tiempo indefinido; pues desde los griegos y hasta la actualidad el juego ocupa un lugar preponderante dentro de la formación y del desarrollo de un sujeto.

Ha sido considerado como un medio de formación educativa preparatorio para la vida adulta, como una actividad placentera que permite un desarrollo armonioso e integral y como el único medio para alcanzar la libertad del hombre; asimismo como un motivador del aprendizaje, como un transmisor de valores universales éticos y morales.

El niño a través del juego puede ir estableciendo un concepto más claro de sí mismo y del mundo que le rodea, podrá integrar una actividad de percepción sensoriomotora y verbal en cada una de las etapas de su desarrollo, pues cumple diversas funciones como el juego sensoriomotriz que estimula el movimiento, el juego simbólico que tiene una función simbolizadora y el juego reglamentado que cubre una función socializadora.

El juego debe ser retomado para que el aprendizaje de un sujeto sea a través de sus propios intereses lúdicos buscando involucrar voluntariamente al sujeto en su proceso de aprendizaje para que éste, le resulte una actividad agradable y placentera que sea útil al profesor como un apoyo importante en el desempeño de sus funciones docentes.

A pesar de lo anterior, es inconcebible que aún con los múltiples intentos que se han hecho con el propósito de adosar los avances teóricos que se han logrado hasta el momento e introducirlos en la práctica diaria del docente, todavía no es posible lograr este vínculo.

En esencia esperábamos encontrar un campo de acción que facilitará esta posibilidad, sin embargo y lamentablemente como pedagogos nos enfrentamos a una realidad difícil de penetrar, pues en los primeros acercamientos que tuvimos con el tema percibimos que de entrada los profesores conocían del tema e incluso les parecía trillada la frase de "juego y aprendizaje", en virtud de esto nos dedicamos a la búsqueda de material bibliográfico emitidos por la Secretaría de Educación Pública y nuestra sorpresa fue mayúscula, al descubrir que si existen material que facilita a los profesores el acercamiento con el tema,

además de contar con laboratorios en donde se apoya la investigación de los mismos y se otorgan algunos libros de apoyo sobre todo en el área de matemáticas y español que bien pueden ser utilizados por los profesores, pero la realidad demuestra que simplemente no les interesa usarlos.

Por lo tanto consideramos que el mayor obstáculo al que nos enfrentamos al intentar llevar a la practica esta investigación radica en modificar la actitud del profesor, pues demostraron una apatía total ante la posibilidad de vinculación que se le propone, las causas de esto pueden ser múltiples y muy variadas, pueden responder incluso a cuestiones internas del profesor, falta de interés en innovar su actividad docente, exceso de trabajo administrativo asignado por los Directores y Supervisores de la escuela, con el fin de demostrar falsamente los avances en los contenidos de los programas, en fin las causas pueden ser muchas y la lista de ellas puede ser interminable, no obstante la que consideramos de mayor relevancia es la apatía por actualizarse en estos temas e intentar llevarlos a la practica diaria inovando sus procesos de enseñanza.

Consideramos que una de las posibles soluciones seria actualizar constantemente a los profesores que en lo particular deberán ser jóvenes que permitan la posibilidad de cambiar los paradigmas tradicionalistas del profesor, por una idea de coordinador de grupo que establezca la estructura para innovar su proceso de enseñanza-aprendizaje, esto podría ser principalmente en los primeros grados de su formación.

Con la presente investigación pretendíamos lograr como profesionistas, propiciar un instrumento para los profesores que les permita mejorar la calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de su grupo, logrando así un desarrollo integral del sujeto; lo cual no resulto tan sencillo como nosotros lo esperábamos en nuestros primeros encuentros con la realidad de nuestra practica docente debido a los obstáculos a los que nos enfrentamos.

Sin embargo los resultados obtenidos en nuestra investigación demuestran claramente una desvinculación del concepto juego y aprendizaje entre los profesores, producto de la desinformación de la teoría referente a la importante influencia del juego en el aprendizaje.

Por otra parte la misma investigación proporciona datos que nos indican que la mayoría de los padres conceptualizan el juego como una simple actividad de diversión para sus hijos e incluso para ellos mismos; no hay un concepto a priori

sobre él y desconocen la importancia e influencia que éste tiene sobre ellos y su desarrollo, lo que provoca una dicotomía entre ambos conceptos.

Con el fin de derribar estos obstáculos se propone la sensibilización de profesores y padres de familia en la valorización del juego como palestra del desarrollo psíquico personal, así como crearles una visión del juego como el gran aliado del conocimiento humano en sus tres líneas cognoscitiva, emotiva y social, a fin de mejorar el proceso educativo y del desarrollo integral en el niño, para lo cual la presente tesis proporciona estos elementos en su contenido teórico.

En lo que respecta a la investigación el tiempo que se empleo para realizarla estuvo supeditado a la poca colaboración y escaso interés que les reflejaba hablar sobre el tema a los profesores, ya que en ocasiones estaban ocupados realizando actividades administrativas que les impedían dedicar más tiempo en la contestación de los cuestionarios, más sin embargo cuando se lograba esta comunicación se pudo observar la gran apatía para hablar sobre el tema del cual desconocían específicamente alguna teoría del juego en concreto, aunque no restaban reconocer que pudiera existir cierta vinculación entre el concepto de juego y de aprendizaje.

Al hablar con los padres de familia y cuestionarles sobre sus concepciones del juego, de igual forma nos percatamos que existe cierta controversia pues por un lado dicen reconocer cierta influencia entre el juego y el desarrollo de sus hijos, pero en el momento de particularizar conceptos concretos encontramos que no cuentan con los suficientes elementos teóricos que posibiliten comprender una verdadera vinculación.

Por lo tanto concluimos que si tanto los profesores como los padres de familia contaran con los elementos teóricos que les permitan reconocer claramente el desarrollo de los sujetos a través del juego, este sería un instrumento de trabajo que optimizara el desarrollo integral de los sujetos.

Nuestra pretensión es que la propuesta sea dada a conocer a padres de familia y profesores de primer grado de educación primaria.

Por tal motivo, en el ámbito profesional consideramos que como pedagogos no podemos lograr derribar estos obstáculos de la noche a la mañana, que es necesario seguir trabajando al respecto, tratando de demostrar a padres de

familia y a profesores que es posible está vinculación entre juego y aprendizaje, pero es urgente que se modifique la actitud tanto de unos como de otros, a fin de que se logre corroborar y continuar esta posibilidad que se plantea en el campo educativo.

Esto nos deja como pedagogos la tarea y el gran compromiso con la sociedad de ir abriendo camino demostrando que existen nuevas formas de aprehender y no solo de aprender conocimientos que permitan formar sujetos sanos física y emocionalmente con mayor posibilidad de obtener un desarrollo integral.

Esta propuesta no se considera terminada aún, pues es el inicio en sí de una gran labor de convencimiento al respecto de la vinculación entre el juego y el aprendizaje de manera más formal en la escuela primaria, razón por la cual queda abierta la invitación para mayores investigaciones que enriquezcan la intención de este trabajo y de esta manera lograr una colaboración más activa de padres y maestros ante esta posibilidad que se plantea.

1. DATOS PERSONALES Y FAMILIARES	
1.1. ¿CUÁL ES SU EDAD? (ESPECIFIQUE)	<ul style="list-style-type: none"> • MENOS DE 20 AÑOS.....1 • ENTRE 20 Y 30 AÑOS.....2 • DE 30 A 40 AÑOS.....3 • MÁS DE 40 AÑOS.....4
1.2. ¿CUÁL ES SU PROFESIÓN?	
1.3. ¿CUÁL ES SU ÚLTIMO GRADO DE ESTUDIOS?	
1.4. ¿CUÁL ES SU ACTIVIDAD LABORAL?	
1.5. ¿CUÁL ES SU ESTADO CIVIL?	
1.6. ¿CUÁNTOS AÑOS DE CASADO(A) TIENE?	<ul style="list-style-type: none"> • DE 1 A 5 AÑOS. • DE 5 A 10 AÑOS. • DE 10 A 15 AÑOS. • MÁS DE 10 AÑOS.
1.7. ¿CUÁNTOS HIJOS TIENE?	<ul style="list-style-type: none"> • 1 HIJO. • 2 HIJOS • 3 HIJOS. • 4 Ò MÁS HIJOS.
1.8. ¿QUÉ EDADES TIENEN SUS HIJOS? ESPECIFIQUE CADA UNO (DE MAYO A MENOR)	<ul style="list-style-type: none"> • 1º • 2º • 3º • 4º
1.9. ¿QUÉ ACTIVIDADES RECREATIVAS REALIZA DIARIAMENTE CON SUS HIJOS? (ESPECIFIQUELAS)	

2. DATOS FAMILIARES ACERCA DEL JUEGO	
2.1. ¿CUÁNTAS HORAS DIARIAS DEDICA A ESTA ACTIVIDAD DE RECREACION Y JUEGO?	TEXTUAL:
2.2. ¿PARA USTED QUE ES EL JUEGO?	TEXTUAL:
2.3. ¿QUÉ TIPOS DE JUEGOS REALIZA USTED CON SUS HIJOS?	TEXTUAL:
2.4. DE LOS JUEGOS QUE REALIZA USTED CON SUS HIJOS.... (ESPECIFIQUE EN LAS LINEAS SU OPINION)	TEXTUAL:
	(a) ¿QUÉ LE GUSTA MÁS?
	(b) ¿QUÉ LE DISGUSTA?
	(c) ¿QUÉ LE LLAMA LA ATENCIÓN?

2.5. ¿QUÉ CONSIDERA QUE EL
JUEGO
ESTIMULA EN SUS HIJOS?
ILUMINE EL CÍRCULO
ELEGIDO

- ① EL MOVIMIENTO DE SU CUERPO (HUESOS, ARTICULACIONES, MÚSCULOS.)
- ② EN SU CREATIVIDAD FOMENTANDO SU IMAGINACIÓN, SU ESPONTANEIDAD, HACIÉNDOLOS ÁGILES Y ACTIVOS DE CUERPO Y DE PENSAMIENTO.
- ③ EN LA AGRESIVIDAD ENTENDIDA COMO LA TENDENCIA A OBRAR DE MANERA VIOLENTA SOBRE LOS DEMÁS.
- ④ EN LA AFECTIVIDAD ENTENDIDA COMO LA CAPACIDAD PARA EXPERIMENTAR SENTIMIENTOS Y EMOCIONES.
- ⑤ EN LA SOCIABILIDAD PERMITIÉNDOLE DESARROLLAR LA CAPACIDAD DE COMPARTIR CON SUS COMPAÑEROS.

3. DATOS CONCEPTUALES	
<p>3.1 SI ELIGIO LOS INCISOS ANTERIORES DEL 2.5, MENCIONE EN RELACION A LOS JUEGOS QUE USTED PRACTICA CON SUS HIJOS:</p>	<p>TEXTUAL:</p> <p>1. ¿CUÁLES JUEGOS ESTIMULAN EL MOVIMIENTO DEL CUERPO?</p>
	<p>2. ¿CUÁLES JUEGOS ESTIMULAN LA AGRESIVIDAD?</p>
	<p>3. ¿CUÁLES JUEGOS ESTIMULAN LA CREATIVIDAD?</p>
	<p>4. ¿CUÁLES JUEGOS ESTIMULAN LA AFECTIVIDAD?</p>
	<p>5. ¿CUÁLES JUEGOS ESTIMULAN LA SOCIABILIDAD?</p>
<p>3.2. ¿CONSIDERA QUE MOVILIDAD, CREATIVIDAD, AGRESIVIDAD, AFECTIVIDAD Y SOCIABILIDAD, ESTAN PRESENTES EN LOS JUEGOS DIARIOS QUE PRACTICAN SUS HIJOS?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • SI.....1 • NO.....2 • NO SABE.....3 • NO CONTESTA.....4
<p>3.3. ¿QUÉ IMPORTANCIA TIENE PARA USTED EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DE SU HIJO? (ESPECIFIQUE)</p>	<p>TEXTUAL:</p>
<p>3.4. EL JUEGO PERMITE DESARROLLAR EN SU HIJO SU CAPACIDAD DE...</p>	<p>A) CONOCIMIENTO Y APRENDIZAJE.....1</p> <p>B) PERMITE PASAR EL TIEMPO.....2</p> <p>C) SIRVE SOLO PARA NO ABURRIRSE.....3</p>

<p>3.5. ¿HA ESCUCHADO O LEÍDO ALGO QUE HABLE ACERCA DEL JUEGO?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • SI.....1 • NO.....2 • NO SABE.....3 • NO CONTESTA.....4
<p>3.6 ¿QUÉ COSA(S) ES LO QUE HA ESCUCHADO O LEÍDO?</p>	<p>TEXTUAL:</p>
<p>3.7. CITE LA FUENTE POR LA CUAL SE ENTERO DE LO QUE SABE ACERCA DEL JUEGO</p>	<p>REPORTAJE EN REVISTA LIBRO PROGRAMA DE RADIO PROGRAMA DE T.V. OTRA (ESPECIFIQUE LA FUENTE O BIBLIOGRAFIA)</p>

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES

CAMPUS ARAGON

TEMATICA: DESARROLLO, JUEGO Y APRENDIZAJE

DE ANTEMANO DAMOS LAS GRACIAS POR PROPORCIONARNOS
DATOS ENTERAMENTE CONFIDENCIALES, PARA EL LEVANTAMIENTO
DE UNA INVESTIGACIÓN RELACIONADA CON EL APRENDIZAJE DE LOS
ALUMNOS A NIVEL ESCUELA PRIMARIO, EN LA CUAL MUCHO HA DE
SERVICIO SU PARTICIPACIÓN.

INDICACIONES:

LEA DETENIDAMENTE CADA PREGUNTA
Y SEÑALE LA RESPUESTA DE SU ELECCIÓN.

1. DATOS PERSONALES Y FAMILIARES	
1. 1. ¿CUÁL ES SU EDAD? (ESPECIFIQUE)	<ul style="list-style-type: none"> • MENOS DE 20 AÑOS.....1 • ENTRE 20 Y 30 AÑOS.....2 • DE 30 A 40 AÑOS.....3 • MÁS DE 40 AÑOS.....4
1.2. ¿EN QUÉ LUGAR (GEOGRAFICO) REALIZÓ SUS ESTUDIOS PROFESIONALES?	
1.3. ¿EN DÓNDE REALIZÓ SUS ESTUDIOS PROFESIONALES? (PLANTEL O INSTITUCIÓN)	
1.4. ¿CUÁNTOS AÑOS TIENE DE LABOR DOCENTE?	
1.5. ¿CUÁNTO TIEMPO TIENE EN SU ÚLTIMA LABOR DOCENTE?	
1.6. ¿CUÁL ES SU LABOR PROFESIONAL?	
1.7. ¿ CUÁL ES LA PRINCIPAL MÁXIMA QUE USTED DIFUNDE COMO PROFESOR (A)?	
1.8. ¿QUÉ VINCULACIÓN PERCIBE ENTRE SU PROFESIÓN Y SU LABOR DOCENTE?	

2. DATOS CONCEPTUALES ACERCA DEL JUEGO	
2.1. EN EL PROCESO EDUCATIVO QUE EJERCE ¿QUÉ VINCULACIÓN PERCIBE ENTRE EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE?	TEXTUAL:
2.2. EN EL DESARROLLO DE LOS APRENDIZAJES DEL NIÑO, ¿QUÉ IMPORTANCIA PRESENTA PARA USTED EL JUEGO Y EL DESARROLLO?	TEXTUAL:
2.3. ¿QUÉ ACERCAMIENTO CONCEPTUAL TIENE USTED DEL DESARROLLO, EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE DE GRUPOS?	TEXTUAL:
2.4. ¿QUÉ ES PARA USTED EL APRENDIZAJE?	TEXTUAL:
2.5. ¿CÓMO PODRÍA DEFINIR QUÉ ES EL JUEGO?	
2.6. ¿CONOCE USTED ALGUNA TEORÍA DEL JUEGO?	• SI.....1
	• NO.....2
	• NO SABE.....3
	• NO CONTESTA.....4
2.7. ¿QUÉ ES LO QUE USTED CONOCE REFERENTE A LA TEORÍA DEL JUEGO?	
CITE LA BIBLIOGRAFIA QUE CONOCE REFERENTE A LA TEORÍA DEL JUEGO.	

BIBLIOGRAFIA

ABBAGNANO Y VISALBERGHI. Historia de la Pedagogía. México, F.C.E., 6ª Reimpresión, 1982. 709 pp.

AEBLIE, Hans. Una didáctica fundada en la psicología de Jean Piaget. Buenos Aires, Argentina. Edit. Kapeluz, 1958.

ALONSO PALACIOS, María Teresa. La afectividad en el niño. 2ª Edición. México, Edit. Trillas, Marzo de 1990. 124 pp.

ARDILA A., Rubén. Psicología del aprendizaje. México, Edit. Siglo XXI, 7ª Edición, 1975. 229 pp.

AXLINE, Virginia. Terapia de juego. 13ª Impresión. México, Edit. Diana, Julio de 1994. 283 pp.

BANY, Mary A. y JOHNSON, Lois. La dinámica de grupo en la educación. La conducta colectiva en las clases de primera enseñanza. 4ª Reimpresión. España, Ediciones Aguilar, 1981. 433 pp.

BIGGE, Morris L. Teorías del aprendizaje para maestros. México, Edit. Trillas, 8ª Reimpresión, Mayo de 1985.

BOWER, Gordon. Teorías del aprendizaje. México, D.F. Edit. Trillas, 2ª Edición, Agosto de 1989. 630 pp.

BALLY, Gustav. El juego como expresión de libertad. 4ª Reimpresión. México, FCE, 17 de Febrero de 1986.

BUISAN, Serra del Carmen. Cómo realizar un diagnóstico pedagógico. 1ª Edición. España, Edit. Oikos-tau, 1987. 151 pp.

CABRERA, Ma. Del Carmen. La estimulación precoz. España, Edit. Siglo XXI, Mayo 1989.

COFER y APLEY. Psicología de la motivación teoría e investigación. 2ª Reimpresión. México, Edit. Trillas, Enero de 1975. 800 pp.

CRATTY, Briant J. Juegos Didácticos activos. 4ª Reimpresión. México, Edit. Pax, 20 de Junio de 1974. 184 pp.

CHATEU, Jean (Comp.). Los grandes pedagogos. 6ª Reimpresión. México, FCE, Junio de 1990. 318 pp.

CHATEU, Jean. Psicología de los juegos infantiles. Buenos Aires, Argentina, Edit. Kapeluz, 1988.

CHAUVEL y MICHEL. Juego de reglas. 1ª Impresión. Madrid, España; Edit. Narcea, 1989. 254 pp.

Diccionario Enciclopédico Visual de Pedagogía y Psicología.

ECO, Humberto. Como se hace una tesis. Técnicas, procedimientos de investigación. 17ª Edición. Barcelona, España; [s.e.], Abril de 1995. 265 pp.

Enciclopedia de la Psicopedagogía Océano. España, 1998.

FINGERMANN, G. El juego y sus proyecciones sociales. Colección de estudios Humanísticos. Buenos Aires, Argentina; El Ateneo Editorial. 1970.

FLAUVELL. La Psicología evolutiva de Jean Piaget. Buenos Aires, Argentina. Edit. Paidós, 1979.

FLORES VILLASANA, Genoveva. Problemas en el aprendizaje. 1ª Edición. México, Edit. Limusa, Agosto 11 de 1984. 105 pp.

FREUD, Anna. Psicoanálisis del Jardín de Infantes y la educación del niño. España, Ediciones Paidós, 1984.

GESELL. Guía para el estudio del niño preescolar. España, Edit. Paidós.
HARTMANN, N. Ética. México, 1970.

GONZALEZ NUÑEZ, José de Jesús. Dinámica de grupos, técnicas y tácticas. México, Edit. Concepto, 9ª Reimpresión, 1991.

HILDEGRAN, Verna. Fundamentos de educación infantil. 1ª Edición. México, [s.e.], 2 de Septiembre de 1987. 322 pp.

HUERTA IBARRA, José. Organización lógica de las experiencias de aprendizaje. Edit. Trillas, México, 1976.

JAULIN, Robert (Comp.). Juegos y Juguetes. Ensayos de etnotecnología. 1ª Edición. México, Edit. Siglo XXI, 30 de Marzo de 1981. 219 pp.

LARROYO, Francisco. Historia General Pedagógica. México, Edit. Porrúa, 1981, 551 pp.

LARROYO, Francisco. Los principios de la ética social. México, Edit. Porrúa, 1976.

LOGAN A., Frank. Fundamentos de aprendizaje y motivación. (s.l.) Edit. Trillas. 1976.

LURCAT, Liliane. El fracaso, desinterés escolar. 2ª Edición. México, Edit. Gedisa, 1986. 135 pp.

MAIYER, Henry. Tres teorías sobre el desarrollo del niño: Erickson, Piaget y Sear. Argentina, Edit. Amorrortu, 4ª Edición, 1979. 358 pp.

MIREILLE, Cifali. ¿Freud pedagogo? Psicoanálisis y educación. México, edit. Siglo XXI, 1992.

NEWMAN y NEWMAN. Desarrollo del niño. 3ª Reimpresión. México, Noriega Editores, 20 de Febrero de 1991. 557 pp.

OBRAS COMPLETAS DE FREUD. Tomo XII: "*Formulaciones sobre dos principios del acaecer psíquico*", Edit. Iztaccihuatl, México, 1926.

PAIN, Sara. Diagnóstico y tratamiento de los problemas del aprendizaje. Antología de Psicotécnica Pedagógica, Tomo II: "*Dimensiones del proceso de aprendizaje*", Antologías de la UNAM, Enep Aragón.

PAPALIA, D.E. Psicología del desarrollo.

PARDINAS, Felipe. Metodología y técnicas de investigación en las ciencias sociales. 29ª Edición. México, Edit. Siglo XXI, 21 de Noviembre de 1986. 241 pp.

Pedagogía y Psicología infantil. Biblioteca Práctica para padres y educadores. "El periodo escolar", Tomo III. Madrid, España; [s.e.], 1992. 198 pp.

PIAGET. Introducción a la epistemología genética. México, F.C.E., 1973.

PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño. México, F.C.E., 8ª Reimpresión, 1984.

PIAGET. La construcción de lo real en el niño. Buenos Aires, Argentina, Edit. Nueva Visión, 1976.

PIAGET. Tratado de Lógica y conocimiento científico. México, F.C.E., (s.f.)

Planes y Programas para primer grado de primaria. Ciclo Escolar 1995 - 1996. México, Secretaría De Educación Pública.

ROSS, Alan O. Terapia de la conducta infantil. Principios, procedimiento y bases teóricas. 4ª Reimpresión. México, Noriega Editores, 1985. 514 pp.

ROUSSEAU, Juan Jacobo. Emilio o de la Educación, 11ª Edición. México, Edit. Porrúa, 18 de Agosto de 1993. 278 pp.

ROBIN, Louis. Desarrollo integral del escolar. México, Edit. Pax, 16 de Febrero de 1986. 213 pp.

SANTIAGO ZORRILLA, A. Guía para elaborar la tesis. 2ª Edición. Colombia, Mc Graw-Hill, Febrero de 1995. 109 pp.

Sistema de Filosofía de la Educación. México, Edit. Porrúa, 1919.

SORIANO ROJAS, Raúl. Guía para realizar investigaciones sociales. 8ª Edición. México, Textos de la UNAM, 15 de Julio de 1985. 280 pp.

SPENCER ZANE, A. 150 juegos y actividades preescolares. 4ª Edición. España, Ediciones CEAC, Febrero de 1986. 175 pp.

TABORGA, Huásca. Como hacer una tesis. Tratados y manuales. 11ª Edición. México, Grijalbo, Agosto de 1989. 220 pp.

THOMPSON, Richard. Fundamentos de la psicología fisiológica. 8ª Reimpresión. México, Edit. Trillas, 20 de Junio de 1992. 741 pp.

VARGAS MUNGUÍA, Vicente. El juego como medio de educación en la escuela primaria. Psicología Educativa. Tesis. México, UNAM 1969. 100 pp.

VIGUERAS MORENO, Susana. Psicotécnica pedagógica I. Antologías. 2ª Reimpresión. México, Escuela Nacional de Estudios Profesionales ARAGON, Noviembre de 1992. 183 pp.

VIGUERAS MORENO, Susana. Psicotécnica Pedagógica II. Antologías. 1ª Reimpresión. México, Escuela Nacional de Estudios Profesionales ARAGON, Febrero de 1988. 100 pp.

WADSWORTH, Barry J. Teoría de Piaget del desarrollo cognoscitivo y afectivo. 3ª Reimpresión. México, Edit. Diana, Julio de 1995. 232 pp.

WALLON, Henry. La evolución psicológica del niño. Col. Pedagógica, Edit. Grijalba.

WINNICOT, D.W.A. Realidad y Juego. Buenos Aires, Argentina, Editorial Donal Woods, 1983, 199 pp.

ZABALZA, Miguel. Didáctica de la Educación infantil. 1ª Impresión. Madrid, España; Edit. Narcea, 1987. 302 pp.

ZAPATA, Oscar A. Aprender jugando en la escuela primaria. México, Edit. Pax.