



872743
UNIVERSIDAD DON VASCO, A.C.

INCORPORACION No. 8727-43 A LA
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

9
2ej.

ESCUELA DE PEDAGOGIA

**" EL JUEGO COMO TECNICA DE
APRENDIZAJE DENTRO DEL
NIVEL BASICO ESCOLAR "**

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADA EN PEDAGOGIA
P R E S E N T A

ANA MARIA MELGOZA ESPINOSA

Asesor: Humberto Negrete Pérez



UNIVERSIDAD
DON VASCO A.C.

Uruapan, Michoacán 1997

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



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.

DEDICATORIA

A Dios que me dio la vida para compartirla con personas maravillosas, que me brindó la oportunidad de dar el mejor regalo que puede dar un hijo a sus padres, y que me permitió culminar mi carrera teniendo a mi lado a toda la familia.

A mis Padres, a quienes amo profundamente. Ruben y Bertha, a ellos, que con amor y sacrificio apoyaron mis ideas y me ayudaron a levantarme en momentos de inseguridad.

A mis Hermanos, que siempre estuvieron conmigo brindándome su apoyo moral y afectivo tan necesario para un ser humano.

A mis Maestros: Frida, Humberto y Raúl, por su valiosa ayuda en mi formación profesional, quienes con paciencia y dedicación me guiaron en la realización de mi trabajo.

A mis Compañeros, con quienes además de compartir los esfuerzos y trabajos propios de una carrera universitaria, compartí lo más valioso: su amistad. Especialmente a mi compañero y amigo a quien respeto y admiro sinceramente, Hno. Pedro Quirino.

A Juan Carlos a él le agradezco su compañía y su apoyo brindado durante el estudio de mi carrera.

Por último agradezco de manera muy especial al colegio Casa del Niño, por haberme brindado la oportunidad de iniciar mi labor docente y realizar gran parte de mi investigación.

A todos ellos mi más sincero agradecimiento.

CONTENIDO

INTRODUCCION	6
- ANTECEDENTES	6
- PLANTEAMIENTO	7
- JUSTIFICACION	8
- OBJETIVOS	9
- PREGUNTAS DE INVESTIGACION	9
CAPITULO I. JUEGO	
1.1 Origen	10
1.2 Concepto	10
1.3 Tipos de Juego	11
1.3.1 Juego sensoriomotriz	11
1.3.2 Juego simbólico	12
1.3.3 Juego por reglas	13
1.4 Juego educativo	14
1.5 Técnicas Freinet	15
1.6 ¿Por qué juega el niño?	17
CAPITULO II. APRENDIZAJE	
2.1 Concepto de Aprendizaje	21
2.2 Tipos de aprendizaje	21
2.3 Aprendizaje significativo	22
2.4 Aprendizaje y escolaridad	25
2.5 El juego como Técnica de Aprendizaje	27
2.6 Psicomotricidad y aprendizaje	29

CAPITULO III. DESARROLLO DEL NIÑO DE 7 Y 8 AÑOS DE EDAD.

3.1	Desarrollo Cognoscitivo	31
3.1.1	Proceso de Asimilación y Acomodación (solo aspectos generales)	35
3.1.2	Procesos Mentales	35
3.2	Desarrollo psicomotriz	39
3.2.1	Habilidad sensoriomotriz	41
3.2.2	Nociones de Espacio, Tiempo, Lateralidad y Esquema corporal.	41
3.3	Desarrollo Socio-Afectivo.	42
3.4	Transición de la etapa Preoperacional a operaciones concretas	45
3.5	Operaciones concretas	46
3.5.1	Conceptos de Reversibilidad, conservación, clasificación y seriación.	47
3.6	Intereses y diferencias sexuales	49

CAPITULO IV MARCO DE REFERENCIA

4.1	Historia	51
4.2	Objetivo de su fundación	51
4.3	Estructura	51
4.4	Características del alumno	52
4.5	Características del personal docente y administrativo	52

CAPITULO V. INVESTIGACION DE CAMPO

5.1	Diseño de la muestra	53
5.2	Diseño del instrumento	53
5.3	Interpretación de resultados	54
5.3.1	Encuesta dirigida a los niños de 2º grado de primaria.	54

5.3.2 Intervención de los maestros en actividades lúdicas.	57
5.4 Presentación de resultados	59
5.4.1 Encuesta dirigida a los alumnos de 2º grado de primaria	59
5.4.2 Encuesta dirigida a maestros del colegio Casa del Niño, nivel primaria	67
METODOLOGIA	72
ANALISIS	73
CONCLUSION	77
SUGERENCIA DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA REFORZAR EL APRENDIZAJE.	79
BIBLIOGRAFIA	95
ANEXOS	97

INTRODUCCION

ANTECEDENTES DEL PROBLEMA.

El comienzo del juego se sitúa entre los siglos XVI y XVII, sin precisar la fecha exacta, sin embargo se dice que el humano desde que se encontraba en su fase animal, ya jugaba.

El juego, es una actividad vital para los niños, ya que a través de ella aprende a conocer y controlar su cuerpo; a darse cuenta que es un ser diferente de las cosas y personas que le rodean.

Puede decirse que el juego es uno de los medios más eficaces para educar a un niño. Es un medio pedagógico natural capaz de combinarse con medios rigurosos y tradicionales.

El utilizar el juego con fines educativos, favorece el proceso de aprendizaje de los niños; esto no quiere decir que vaya a perder sus características propias, que vaya a perder espontaneidad en el niño solo por dirigirse al aprendizaje.

El juego educativo ofrece al niño la oportunidad de favorecer su desarrollo de funciones mentales, su capacidad de atención, retención y comprensión de ciertos conocimientos.

No debemos considerarlo como un fin dentro de la educación, sino como una etapa del método de la pedagogía activa, como un apoyo al proceso de aprendizaje escolar.

Ahora bien, para diferenciar un poco al juego común del juego educativo mencionaremos lo siguiente.

El juego sirve como medio para informar sobre estructuras mentales del niño, y lo ayuda a la formación de su personalidad.

El juego con fines educativos, solo presenta un momento del aprendizaje, permitiendo que el niño adquiera experiencias verdaderas, espontáneas y naturales, conduciéndolo a un descubrimiento propio, como el aprender los colores en la naturaleza y no en las franjas de un balón.

El niño no jugará por jugar, sino que lo hará encaminado a un solo propósito: mejorar su aprendizaje.

PLANTEAMIENTO.

Se pretende conocer la importancia que tiene la actividad lúdica dentro del proceso de aprendizaje de los niños que cursan el 2º grado de primaria, del Col. "Casa del Niño" de Uruapan, Mich.

Sabemos que los niños juegan por naturaleza, que cada juego les enseña algo. Nuestro estudio pretende utilizar la actividad lúdica con fines educativos, y relacionarlo con algunos temas contenidos en el programa educativo establecido por la Secretaría de Educación Pública (SEP). Cabe aclarar que esta relación no pretende cambiar el contenido del programa, sino incluir actividades que lo favorezcan un poco más en su desarrollo integral.

Para llevar a cabo nuestro propósito de vincular el juego con el aprendizaje, debemos entender por juego como una actividad vital del ser humano que refleja sus habilidades mentales y mejora su desarrollo social, afectivo y moral.

Por juego educativo, como un apoyo para facilitar y favorecer el aprendizaje escolar.

Al aprendizaje, véase como un proceso gradual y continuo dado a lo largo de la vida, basado en experiencias.

Nunca dejamos de aprender, las experiencias buenas o malas siempre enseñan algo.

Dentro de una clase tradicional, donde el maestro solo explica e indica lo que se debe hacer, el niño por lo general termina cansado y en ocasiones con sueño.

Su aprendizaje se vuelve memorístico, adquiriendo conceptos que tal vez se olviden en poco tiempo.

Para evitar una situación así, es necesario hacer de ese aprendizaje una experiencia vivencial, hacerlo parte de su vida.

Por tal razón se intenta vincular el juego con el aprendizaje, para lograr que el niño adquiera esas experiencias conduciéndolo a la adquisición de un aprendizaje significativo que lo lleve a la solución de situaciones posteriores.

JUSTIFICACION

El interés por el estudio surgió a partir de observaciones y experiencias vividas dentro de un grupo de trabajo.

Se eligió el 2º grado de primaria, con el fin de adaptar la investigación a una sola etapa de desarrollo.

Se pretende que el niño aprenda jugando, que participe y deje de ser solo un receptor en clase, que desarrolle su ingenio creando, inventando, proponiendo y por supuesto que viva su propio aprendizaje.

Un educador o pedagogo debe orientarse con base a esas actividades para lograr actuar de manera adecuada, buscar la forma de orientar al niño, ayudarlo en su aprendizaje pero sin olvidar que en la educación el juego no es un fin, sino sólo uno de los medios más eficaces para educar a un niño.

El juego en el niño es una manera de comunicación, pues a través de sus gestos, expresiones y en sí toda su conducta revelan algo, dan a conocer sus sentimientos, temores y de alguna manera lo que ellos quisieran ser y cómo desean ellos que fueran los adultos en relación con los niños.

Referente a este punto, se pretende concientizar a los docentes de la importancia de practicar juegos con fines educativos en el proceso de aprendizaje de los niños. Pues existe la creencia de que el juego es una pérdida de tiempo, no sabiendo que la actividad lúdica es la más alta expresión del desarrollo humano en la infancia.

OBJETIVOS.

OBJ. GENERAL: Verificar la importancia que tiene el juego en el proceso de aprendizaje del niño.

OBJ. PARTICULARES:

- 1.- Proporcionar más significado al aprendizaje de los niños a través del juego.
- 2.- Analizar los tipos de juego que pueden ayudar a la construcción de un aprendizaje significativo.
- 3.- Analizar la utilización del juego dentro del proceso de aprendizaje.
- 4.- Relacionar los contenidos de programas establecidos por la SEP con juegos que puedan facilitar el proceso de aprendizaje.

PREGUNTAS DE INVESTIGACION.

- ¿Qué beneficios obtiene el niño al practicar el juego en su proceso de aprendizaje?
¿De qué manera afecta o beneficia la actitud del maestro ante el grupo?

CONCEPTUALIZACION.**JUEGO**

Actividad del ser humano que refleja sus habilidades mentales y mejora su desarrollo social, afectivo y moral.

Tomándolo de esta forma, en el niño solo se practica con un fin, la diversión y entretenimiento.

JUEGO EDUCATIVO.

Este tipo de juego contribuye de alguna manera al desarrollo multifacético y armónico del niño; representa solo un momento del aprendizaje, permitiendo que el niño adquiera experiencias verdaderas, espontáneas y naturales. Lo ayuda además a desarrollar su personalidad, habilidad manual y un gran talento creativo.

PROCESO DE APRENDIZAJE.

Se entiende como un proceso continuo, gradual que dura toda la vida.

A través de él adquirimos conocimientos y experiencias que ayudan a la resolución de posibles problemas, conduciendo a una superación intelectual.

CAPITULO I. JUEGO

ORIGEN

El ser humano desde que se encontraba en su fase animal, ya jugaba.

Se puede comprobar esta afirmación observando a los cachorros de un zoológico. Ellos en sus juegos fingen pelear, se persiguen, mordisquean, etc. Así se preparan para su supervivencia cuando sean adultos.

Referente al ser humano son varias las teorías que tratan de explicar por qué juega el niño.

Algunos hablan de un impulso interno que los "obliga" al juego.

Hay otras teorías que intenten explicar este fenómeno del juego infantil a través de la biología o la psicología, o por ambas ciencias y aún en sus conexiones con la sociología (Prof. López, 1975: 9-10).

Cualquiera que fuera la causa del juego infantil, resulta un hecho tan real, tan cotidiano que nadie se atrevería a negarlo.

Debemos pues, partir de que jugar, para los niños, constituye y ha constituido una necesidad vital.

¿Desde cuándo usan juguetes los niños en sus juegos?

Desde que el hombre cortó la primera rama y se puso a jugar con ella.

Existen algunas pruebas del uso de juguetes en la antigüedad. En el antiguo Egipto se han encontrado pelotas hechas de cuero, rellenas con salvado, rescatadas de excavaciones en tumbas de Tebas. Se han encontrado también animalitos de piedra sobre ruedas, que podrían ser arrastrados con una cuerda, estos son de origen Persa; ambos objetos tienen una antigüedad de entre 3000 y 4000 años (ibid:11).

En la actualidad muchas cosas han cambiado, solo los niños juegan hoy tanto como ayer.

CONCEPTO.

El juego o actividad lúdica como lo nombran J.Chateau y otros autores es un tipo de actividad importante en el curso de toda infancia. Se ha dado en todas las

civilizaciones conocidas y se observa incluso entre las especies animales más evolucionadas.

En el ser humano, el juego sirve de puente entre la experiencia concreta y el pensamiento abstracto, va de la acción a la representación.

A través del juego el niño va aprendiendo a conocer y controlar su cuerpo, a distinguir formas y rostros y a establecer contacto con el mundo exterior. (Ped. Psic., 1994: 149).

La actividad lúdica puede definirse de varias formas, pero todas ellas demuestran la importancia que tiene para el niño dicha actividad.

Podemos entenderla como la demostración palpable de la plenitud biológica, es la representación obvia de la salud no solo física sino mental, es la manera más bella de hacer objetiva la armonía de los órganos y las funciones.

TIPOS DE JUEGO

El juego se clasifica en tres tipos según Piaget.

JUEGO SENSORIOMOTRIZ

Conocido también como "juego de ejercicio"

Según Piaget, aparece cada vez que se adquiere un poder nuevo, en la primera fase la conducta suele repetirse en el vacío, por lo tanto da lugar a un ejercicio en el vacío.

Los juegos de ejercicio no son solamente motores, sino que suelen ser también relativos al pensamiento. Entre los motrices pueden distinguirse en tres tipos:

1.- Los de ejercicio simple.

Consiste en la repetición de una conducta que originalmente tenía un fin, pero que fuera del marco principal, se convierte en un ejercicio funcional que place al individuo.

2.- Los de combinaciones sin objeto.

No es más que una continuación del juego del ejercicio simple. Se trata de combinaciones que desde un principio son lúdicas, pero no tienen ningún fin previo. El niño manipula por manipular, salta por saltar, etc.

Las combinaciones sin objeto suelen darse cada vez que el niño entra en contacto con materiales nuevos.

3.- Las combinaciones con un fin.

Desde un principio son juegos con la finalidad lúdica previa.

Cuando el niño hace preguntas encadenadas no está haciendo otra cosa que un juego de simple ejercicio.

Los juegos de ejercicio que realizan en vacío son muy inestables, de corta duración, y suelen prolongarse para convertirse en juegos simbólicos o en juegos con reglas (Campos 1976:191-192).

JUEGO SIMBOLICO

Con la aparición del lenguaje, las conductas resultan profundamente modificadas, tanto en su aspecto afectivo como su aspecto intelectual.

El pensamiento egocéntrico puro se presenta en esa especie de juego cabe llamar juego simbólico.

Los juegos simbólicos son características del período preoperacional, constituyen una actividad real del pensamiento egocéntrico. Su función consiste en satisfacer al yo merced a una transformación de lo real en función de los deseos.

En el juego simbólico está presente el pensamiento, la representación. Ya que para el símbolo es necesario que haya una representación de un objeto que está ausente.

En el juego de ejercicio es una asimilación de funciones, y el juego simbólico es la asimilación de la realidad del yo.

El niño mediante el juego simbólico transforma la realidad en función de sus deseos, revive situaciones pasadas cambiándolas a su conveniencia de modo que le resulte más fácil aceptarlas, traspasa sus sentimientos y sus pensamientos a objetos exteriores, lo cual le ayuda a eliminar tensiones y a superar conflictos, ya que en el juego todo tiene solución y el niño aplica aquella que a él le agrada.

Si al juego, a la edad de 2 a 7 años, lo llamamos simbólico no es porque haya desaparecido el juego de ejercicio (sensoriomotriz), sino porque a éste ha venido a

incorporarse el símbolo . De hecho casi todo el juego aunque sea simbólico, utiliza movimientos y por tanto es también de ejercicio, solamente en la ensoñación puede decirse que no hay movimiento.

Entre los 4 y 7 años de edad, el juego simbólico continua, el símbolo se aproxima cada vez más a lo simbolizado, es decir, el juego simbólico es cada vez más una representación de lo real.

Piaget define tres nuevos caracteres en el juego simbólico de 4 a 7 años de edad.

Un orden relativo, las combinaciones son secuencias cada vez más ordenadas, al contrario del desorden reinante en las construcciones simbólicas anteriores.

Junto con el orden de las construcciones simbólicas aparece una preocupación porque éstas sean cada vez más una imitación exacta de la realidad; Comienzo del simbolismo colectivo (Campos, 1976:192-197)

JUEGO POR REGLAS

Se han llamado también juegos sociales, ya que son las actividades lúdicas de seres ya socializados. Comienzan entre los 4 ó 5 años de edad y se constituyen como tales entre los 7 y 11 años de edad, prolongase durante toda la vida adulta.

El juego de reglas absorbe al juego de ejercicios y al simbólico, es decir, el juego simbólico y de ejercicio en grado evolucionado van a desembocar en el juego de reglas.

Una regla es una norma, una costumbre, pero no sólo eso, sino que dicha norma o costumbre reviste un carácter de obligación, ya que implica un sometimiento a obedecer y cumplir con lo establecido en cualquier aspecto o situación.

Se pueden distinguir dos clases de juegos sociales:

El de las reglas espontáneas, son momentáneas. Proceden de la socialización de juegos de ejercicio o de juegos simbólicos; no hay influencia adulta, y se practican entre niños de edades aproximadas.

El juego por reglas transmitidas, las normas se transmiten de generación en generación. Los niños pequeños aprenden las reglas que practican los niños mayores. Por ello las reglas de este tipo de juego pueden denominarse "institucionales".

Generalmente el adulto no tiene intervención en los juegos de los niños, y algunos de estos juegos se conservan como privativos de la infancia. El niño deja de practicarlos cuando entra en la adolescencia.

La edad de 7 años marca un hito decisivo en el desarrollo mental. Surge la aparición de formas de organización nuevas, que rematan las construcciones esbozadas en el curso del período anterior y les asegura un equilibrio más estable, al mismo tiempo que inauguran una serie ininterrumpida de construcciones nuevas.

En cuanto al comportamiento colectivo de los niños, se observa después de los 7 años de edad un cambio notable en las actitudes sociales, manifestadas por ejemplo, en los juegos con reglamentos. Un juego colectivo como el de las canicas supone un gran número de reglas variadas como lo es:

La manera de lanzar las canicas.

El orden de los golpes sucesivos

Los derechos de apropiación en caso de acertar.

El término "ganar" adquiere un sentido colectivo: se trata de alcanzar el éxito en una competición reglamentada; es evidente que el reconocimiento de la victoria de un jugador sobre los demás; así como de la ganancia de las canicas que este implica, supone discusiones bien llevadas y concluyentes.

El niño comienza a liberarse de su egocentrismo social e intelectual y adquiere la capacidad de nuevas coordinaciones que habrán de presentar mayor importancia para la inteligencia y la afectividad (Piaget, 1964:31-43).

JUEGO EDUCATIVO

Se han escrito multitud de libros sobre el juego y los juguetes y se ha intentado definir el juego como actividad esencial del ser humano, o como ejercicio de aprendizaje o como desarrollo de la actividad ulterior.

La actividad lúdica es tan importante en el niño pequeño, que, posee una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de construcción, de desarrollo, de recreación en suma.

Tiene por tanto un valor educativo esencial como factor de desarrollo, un valor moral (Chateau), la alegría de sentirse causa de algo de superar los obstáculos, de crear dificultades y riesgos, experimentar el gozo del éxito de la conclusión de una obra, la terminación de un trabajo arduo.

Cuando el niño vence las dificultades que él mismo se ha propuesto o ha aceptado, tiene una alegría más moral que sensorial. Incluso a veces, busca él mismo mayores dificultades y hasta el dolor para superar los obstáculos, situándose así en un camino ascético que le conduce a superar airoosamente las dificultades, al dominio de sí mismo, a su propio perfeccionamiento.

Es muy importante que el maestro, que conoce el espíritu infantil, proponga al niño juegos y juguetes adecuados, que son ejercicios para su desarrollo, pero más importantes aún es que él los asuma, los acepte, los quiera, los considere propios.

La actividad lúdica es el gran libro que proporciona la misma vida, donde el niño pequeño aprende todo lo que necesita para desarrollarse, y bastaría con seguir su curso vital, para que el desarrollo fuera perfecto; pero, lo que sucede, es que la civilización, nuestra civilización, ofrece una lluvia de atractivos, con el gusanito en su interior, léase propaganda, comercialización, consumo o bien, vida de las grandes urbes, muy alejada de la compleja riqueza y sincretismo de la Naturaleza. Por eso, la actividad educativa tiene que acudir, sin remedio, a enderezar aquello que se desvía, a llamar la atención hacia aquello que no se encuentra en el ambiente.

Y así surge el juego con el apelativo superfluo de "educativo".

1.5 TECNICAS FREINET

El maestro francés Freinet, preocupado por renovar los métodos y técnicas de la enseñanza primaria y secundaria, pretendía hacer de los individuos seres libres, seres que pudieran desarrollar con mayor facilidad su personalidad e imaginación así como su capacidad creadora, quería humanizar la enseñanza haciendo del trabajo

escolar un placer para maestros y alumnos; quería que las experiencias vitales y no las lecturas, fueran el material escolar; la escuela debe ser parte de la vida.

Siguiendo estas metas, Freinet formuló las siguientes técnicas, las cuales podrían ser muy útiles para nuestro propósito.

1.5.1 IMPRENTA ESCOLAR

Se lleva a cabo por medio de experiencias de "clase-paseo", cuyo objetivo es infundir un poco de vida en las clases. Consiste en salir del aula, recorrer calles, un mercado, el campo, admirar el crecimiento de las plantas y las flores, el desarrollo de una mariposa, entre otros.

Salir de la vivencia artificial, como leer un libro de texto. Al terminar la "clase-paseo" los niños escriben una composición sobre su experiencia, la cual posteriormente es impresa.

1.5.2 TEXTO LIBRE

Consiste en dar libertad al niño para que cree su propio texto. Según la experiencia de Freinet, los niños son capaces de crear sus propios libros de texto, los mismos que pasan a ser parte de su biblioteca, ya sea personal o de la escuela.

1.5.3 CORRESPONDENCIA INTERESCOLAR

Esta técnica consiste en intercambiar precisamente esos textos producidos por los mismos niños. Se trata de que los niños de una escuela de cierto país envíen por correo alguno de sus textos a otros niños de otro país. Cuya finalidad es que los niños conozcan cultura, costumbres, idiomas y vivencias distintas a las que él comúnmente vive y siente (Freinet, 1969: 10-20).

En el juego por reglas el niño necesita por lo menos de un compañero, dado que las reglas requieren un acuerdo mutuo que es lo que les da el carácter de obligatoriedad.

¿POR QUÉ JUEGA EL NIÑO?

Recordemos que los niños tienen gran parte de su vida dedicada al juego. Esas actividades además de entretener los ayuda a descargar energías, perfecciona y atiende las coordinaciones neuromusculares y educa las manos y la vista. Además ejercen una gran influencia en el desarrollo social, estimula al niño a ser parte de un grupo.

Constituyen también magníficas oportunidades para la expresión y el desarrollo de las aptitudes que contribuirán más adelante en el desenvolvimiento de su personalidad. En otras palabras, el juego es considerado como un ejercicio natural y placentero que tiene fuerza de crecimiento y al mismo tiempo prepara para la madurez.

Según Schiller el hombre no está completo, sino cuando juega. La infancia es el aprendizaje para la edad madura (Orientaciones, 1976:40)

Por el juego podemos dejar el mundo de nuestras necesidades y de nuestras técnicas, ese mundo interesado que nos rodea, escapamos de la influencia de la coacción exterior del peso de la carne para creamos un mundo de utopía.

Gracias al juego crece el alma y la inteligencia, y si existe tranquilidad y silencio en un niño, se anuncia con frecuencia que en el niño hay posibles deficiencias mentales.

No se debería decir que un niño solamente crece, sino que también se desarrolla por el juego. Las funciones más latentes se desarrollan por el juego, y se comprende que es mejor dotado el que juega más.

El juego puede asumir fines artificiales con relación a sus fines naturales: preejercicio, afirmación del Yo. El hombre puede usar el juego con el fin de conocer y de formar al niño. Se puede procurar descubrir en cada niño el fondo personal y original que subsiste en general durante la vida y que hace que de cada uno de nosotros aparezca una individualidad cualitativamente distinta de otras, por ejemplo: como personas nerviosas, rencorosas, emotivas.

Los niños que pasan por las edades de entre 7 y 8 años, tienen preferencias por los juegos de proeza, es decir, aquellos que facilitan el surgimiento de ese

sentimiento, de querer ser más grande, más hábil que sus demás compañeros de juego; mencionando entre otros, el saltar más lejos, lanzar una piedra a mayor distancia o más alto, soportar más tiempo un sufrimiento, lograr más rebotes. Tales juegos son pruebas y en serlo reside todo su valor (Chateau, 1976:21).

El juego es para el niño una cosa seria, la más seria de todas. El juego funcional expresa solamente empuje interno de la impulsación primitiva. Los juegos de regla arbitraria son practicados con demasiada seriedad para poder hacernos conocer la tenacidad y la voluntad del niño. En cuanto a los juegos de proezas y los juegos tradicionales, su significación es clara para que no haga falta buscar más; el deseo de afirmarse y la atracción del mayor se manifiestan con violencia.

El estudio del juego es mucho más revelador si se comparan los juegos de ambos sexos.

JUEGO DE NIÑAS

Es mucho más disciplinado que el de los varones, el arrebato existe, pero raramente. El grupo de niñas no tienen una jerarquía tan clara como el de los varones, sucede que en él se encuentran varias conductoras, sus juegos son generalmente tranquilos y hasta hay juegos en el que exigen Inmovilidad. Para las niñas los juegos representativos tienen más duración y más atractivo que para los varones. Se ha dicho que los juegos de las niñas están mejor organizados, pero que su grupo, más disciplinado, está, sin embargo, menos jerarquizado.

Observemos en el siguiente cuadro algunos de los juegos adaptados a las edades de 7 y 8 años, diseñado por A. Gesell (El niño y su mundo:56)

7 años. Niños y Niñas
Comienza su interés por tomar lecciones de piano y baile.
Tiene manía por juegos con armas, libros cómicos y de colorear.
Juegos más solitarios.
Manejo de bicicleta.

Interés por la natación y la gimnasia. Magia, trucos y rompecabezas de figuras.

NIÑOS

Colecciona e intercambia objetos diferentes.

Juegos al aire libre

Arman aparatos con caja, construyen aviones de papel, dibujan a sus compañeros y comienza un interés por la química.

NIÑAS

Recortan muñecas de papel y sus ropas.

Pueden inventar vestidos para sus muñecas.

Juegan a la casa, incluyendo el vestirse con ropa de adultos.

Juega con pelota, a la rayuela, saltan la cuerda, andan en patines.

Su gusto por la muñecas puede disminuir.

8 AÑOS, NIÑOS Y NIÑAS

Prefieren la compañía (de un adulto o niño) en sus juegos.

Diferencian el trabajo del juego. Practican juegos de mesa, como domino, damas, cartas y sienten desprecio por los juegos sencillos.

NIÑOS

Inventa sus juegos dramáticos, como la representación de obras.

Interés por juegos de grupo, como el fútbol o baloncesto bajo la supervisión de un adulto.

Su juego colectivo es desorganizado. Comienzo de un club secreto.

NINIAS

Juegan a las muñecas y a la casa, en donde destacan las relaciones adultas más complejas.

En el juego, la niña exige la completa atención de su compañera.

Colecciona muñecas y cantidad de ropa para ellas. Les agrada que las admiren.

Usan el teléfono para comunicarse.

Comienza su interés por la fotografía y les gusta escuchar la radio.

CAPÍTULO II. APRENDIZAJE

2.1 APRENDIZAJE.

La mayoría de los investigadores educativos conciben al aprendizaje como un proceso gradual y continuo que se da a lo largo de la vida, basado en las experiencias vividas.

Nunca dejamos de aprender, las experiencias buenas o malas, siempre nos enseñan algo. Para esto es necesario hacer de esas experiencias algo vivencial, hacerlas parte de nuestra vida. El aprendizaje consiste en asimilar esas experiencias, ya que estas pueden ser parte de nuestra vida y nos cambian, de alguna forma, por ejemplo: un niño que va a una tienda y pide un chocolate, al pagar y recibir el cambio, se da cuenta que le cobraron de más, con esto quizá, aprenda a que si no se pone más listo a la primera vez le pasará lo mismo.

Sin embargo, lo importante en el aprendizaje, no es el tener experiencias, sino vivirlas, es asimiladas por uno mismo e incorporarlas a la vida, por tal razón se dice que aprender es cambiar.

El aprender implica reflexionar acerca de lo que se está haciendo mal, con el fin de corregir esos errores surgidos de un mal aprendizaje, a este aspecto podríamos llamarlo: desaprender lo aprendido. Para lograrlo es importante comprender y reconocer que todo aprendizaje es progresivo y siempre incompleto.

En resumen el aprendizaje es "El proceso mediante el cual se obtienen nuevos conocimientos, habilidades o actitudes, a través de experiencias vividas que producen algún cambio en nuestro modo de ser o actuar" (Michel, 1982:20)

2.2 TIPOS DE APRENDIZAJE

Toda experiencia puede producir, si se vive con profundidad, algún tipo de aprendizaje.

- 1.- Por condicionamiento.

Se produce cuando dos situaciones se asocian de tal manera que la aparición de uno genera la presencia de otro. Por ejemplo; en el caso de un niño que ha aprendido que llorando obtendrá lo que desea, llorará cada que desee alguna cosa.

2.- Por ensayo y error.

Las experiencias que llevan a la solución correcta se van imprimiendo en nuestra memoria, se fortalecen, mientras que las otras se van eliminando, mediante la confrontación que se hace entre la práctica y los resultados obtenidos, "la práctica hace al maestro".

3.- Por comparación.

Por medio de él se puede aprender a distinguir entre una rosa y un clavel, entre un árbol y una planta, entre lo bueno y lo malo.

Todo esto implica la práctica; es decir, la experiencia vivida sobre la cual reflexionamos

Para hacer conscientes las distintas consecuencias que se dan en circunstancias diferentes.

4.- Por imitación.

Este aprendizaje supone la existencia de un modelo, ejemplo o demostración y la copia o repetición posterior del mismo.

Es por este tipo de aprendizaje que aprendemos el lenguaje materno, otros idiomas, la creatividad de algunos oficios como pintura, carpintería, entre otros.

5.- aprendizaje de conceptos, ideas, principios y teorías.

Se logra mediante la comunicación y el contacto con quienes han abierto brecha en el camino laberíntico y sinuoso de la historia. Es necesario porque permite organizar las experiencias aisladas en categorías y teorías más amplias. Este tipo de aprendizaje implica los anteriores y requiere dosis de discusión y crítica.

2.3 APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

Al hablar de un aprendizaje significativo, nos referimos a un aprendizaje vivencial, en donde el alumno no solo escuche y repita de memoria los conceptos de

una clase, sino los viva, los sienta, en otras palabras que se le dé más importancia a la práctica teniendo como base una teoría.

Para que este tipo de aprendizaje obtenga buenos resultados, es importante que el alumno tome una actitud de aprendizaje significativo, es decir que acepte y quiera adquirir un aprendizaje significativo.

Si la intención del alumno consiste en memorizar arbitraria y literalmente, tanto el proceso de aprendizaje como los resultados del mismo, serán mecánicos y carentes de significado y a la inversa, sin importar lo significativa que sea la actitud del alumno, ni el proceso, ni el resultado del aprendizaje serán posiblemente significativos, si la tarea del aprendizaje no lo es potencialmente, y si tampoco es relacionable, intencionada y substancialmente con su estructura cognoscitiva.

Podemos distinguir tres tipos de aprendizaje significativo.

1.- Aprendizaje de representaciones. Se refiere a la captación del significado de los símbolos.

2.- Aprendizaje de conceptos. Los conceptos también son representados por símbolos solos.

En los pequeños estos son aprendidos en la construcción de oraciones.

3.- Aprendizaje de proposiciones. Consiste en captar el significado de nuevas ideas expresadas en forma de proposiciones.

Existen algunos factores motivacionales, como el social y el afectivo, que intervienen en el aprendizaje.

Se ha llegado a pensar que el aspecto social y afectivo ejerce un gran dominio en el aprendizaje dentro del salón de clase, ya que al tener buenas relaciones afectivas motiva a adquirir un deseo grande de aprender, ya sea por no quedarse atrás o tener más bajas calificaciones que sus amigos.

Las características motivacionales de la personalidad, del grupo, sociales y del profesor son lo suficientemente importantes en el aprendizaje escolar, que merecen más consideración para elevar al máximo el aprendizaje dentro del salón de clase. Si se pretende que el aprendizaje sea activo, la responsabilidad principal recae en el

alumno. Puesto que son ellos quienes deberán hacer más preguntas e interesarse más por resolver los problemas percibidos en el momento.

El profesor solo puede presentarle las ideas de manera significativa, tanto como le sea posible. El trabajo real de articular las ideas nuevas en un marco de referencia personal sólo puede realizarlo el alumno.

En el aprendizaje significativo las variables motivacionales y actitudinales pueden impeler todos o solamente algunos aspectos seleccionados del campo de aprendizaje.

La recompensa y el castigo pueden ser referidos como variables motivacionales de la siguiente manera:

1.- Siguiendo de incestivos ayudan a plantear un problema significativo, relacionando una secuencia u organización concreta de actividades de aprendizaje de componentes de una meta final específica.

2.- Las recompensas tienden a aumentar a largo plazo, aquellas motivaciones que estén operando desde un principio para impulsar y dirigir la conducta hacia ellas, esto es, satisfaciendo ciertas pulsiones, las recompensas fortalecen de manera más permanente a aquellas pulsiones a las que se reducen temporalmente.

3.- Las recompensas pueden aumentar la probabilidad de la recurrencia de la respuesta sensibilizando a la siguiente disminución de los umbrales de producción de las respuestas particulares, que conducen a obtener la recompensa y, por tanto, a satisfacer la pulsión de que se trate.

El castigo actúa a la inversa de la recompensa de la siguiente manera:

1.- Ayudan a estructurar significativamente un problema dándole dirección a la actividad, en función de lo que debe ser evitado.

2.- El castigo tiende a debilitar, a largo plazo, las motivaciones que impulsan a la conducta que es castigada.

3.- Puede hacer disminuir la probabilidad relativa de recurrencia de las respuestas, dejando de sensibilizar al debilitamiento ulterior de los umbrales de producción de las respuestas particulares que conducen a la no recompensa.

La recompensa y el castigo, son las caras positiva y negativa de la misma moneda motivacional en el aprendizaje escolar, y ambas intervienen característicamente en grados variables, en la motivación de tal aprendizaje.

2.4 APRENDIZAJE Y ESCOLARIDAD

El niño va evolucionando desde que nace hasta que entra en su vida adulta, y en cada momento desarrolla unas determinadas actitudes, unos intereses específicos y unos comportamientos concretos. Dentro de esta evolución, cada etapa posee sus propios rasgos característicos de tipo afectivo, psicomotor, intelectual y social. Por lo tanto, cualquier propuesta de aprendizaje escolar ha de hacerse teniendo en cuenta los rasgos madurativos correspondientes a la edad de los alumnos. A partir de los 6 ó 7 años pueden usar el razonamiento para buscar explicación a problemas concretos.

El nivel alcanzado por casi todos los niños entre los 7 y 8 años de edad, les capacita para iniciar el aprendizaje de las técnicas e instrumentales básicas, como lo son la escritura, lectura y cálculo. Este nivel de desarrollo determina los objetivos que se pueden fijar esta etapa de escolarización y la metodología apropiada para asegurar los aprendizajes:

Adquisición de las técnicas de lectura, escritura y cálculo.

Adquisición de conceptos matemáticos básicos.

Ampliación y perfeccionamiento del lenguaje, especialmente en su vertiente oral.

Observación e investigación del entorno (escuela, calle, vecinos...) a partir de experiencias concretas.

Desarrollo de distintas formas de expresión oral, plástica, musical, corporal, entre otros.

Perfeccionamiento de los hábitos de convivencia y trabajo, y de la integración del niño a la comunidad escolar.

Pero, ¿qué aprende un niño a esta edad?

Muchos padres suelen preguntarse a menudo qué debería de haber aprendido su hijo a una determinada edad, y con frecuencia comparan sus conocimientos con los de los hijos de otros familiares o amigos.

Actitudes de este tipo sólo sirven para crear tensiones y ansiedad en el niño y en los mismos adultos, normalmente los contenidos mínimos de cada ciclo y curso son fijados por las autoridades académica, pero en su aplicación pueden existir muchas variaciones en función de la escuela, del barrio, del medio cultural, social, geográfico, etc.

Los niños de 7 y 8 años de edad, trabajan principalmente en el área de lenguaje, la técnica lectora, la escritura y la ortografía.

En el área de matemáticas los escolares ya deberán automatizar el cálculo de sumas y restas, y adquirir los conceptos de multiplicación y división.

En cuanto a aprendizajes sociales y naturales, el niño debe adquirir el conocimiento de su entorno y del funcionamiento de su propio cuerpo. En las clases de expresión artística se procura fomentar la creatividad, la espontaneidad y la comunicación en los niños.

El escolar de este período (7 y 8 años de edad) suele ser muy ruidoso y hablador en clase, pero también capaz de concentrar toda su atención cuando un tema, lección o trabajo consiguen captar su interés.

Sin restar importancia a los contenidos propiamente académicos, la escuela, en la actualidad ha de potenciar la personalidad del escolar en todos sus aspectos, considerando al alumno, más que un simple y pasivo receptor de la información el protagonista directo de su propia formación.

Los escolares de hoy deberán desenvolverse el día de mañana en una sociedad caracterizada por los cambios, que va a requerir personas con dote de adaptación, iniciativa y creatividad. No se puede ignorar que los niños de hoy van a ser mañana los adultos responsables de una sociedad caracterizada por los cambios culturales,

técnicos y científicos, esto requiere personas capacitadas para adaptarse a las nuevas tecnologías y dotadas de iniciativa y creatividad. No basta pues, con que adquieran en la escuela un bloque más o menos extenso de conocimientos, sino que hay que prepararlas desde la infancia para que sean capaces de idear e innovar.

Otro de los objetivos básicos de la escuela es educar al niño como ciudadano. Esto implica prepararlo para que sea capaz de vivir y relacionarse con otras personas, responder a las necesidades de la sociedad y participar directamente en la construcción de un marco de la convivencia posible.

2.5 EL JUEGO COMO TECNICA DE APRENDIZAJE

Antes de comenzar a describir cómo podríamos utilizar al juego como técnica de aprendizaje, es importante que destaquemos cuál es la meta de la educación, esto con el fin de poco a poco ir asimilando la importancia del juego dentro del proceso educativo escolar.

Hace un siglo se consideraba la educación como una preparación para la vida. Demasiado tarde los pedagogos se dieron cuenta de que enfocar la educación como una preparación para la vida era trabajo perdido, pues cuando los niños llegaban a la vida para la cual se les había preparado, los conocimientos adquiridos eran ya obsoletos. La vida moderna se mueve a velocidad y el proceso es muy rápido. Por eso es inútil preparar a los niños para su vida como adultos, descuidando entre tanto el hacerlos capaces de vivir la propia niñez.

Algunos de los maestros y padres, siguiendo una línea de pensamiento similar, obligan a los niños a aprender de memoria pasajes difíciles de prosa y poesía clásica en una edad en que los niños no están absolutamente en condiciones de poder comprender o disfrutar lo que están aprendiendo.

Hoy los pedagogos han establecido que la educación debe tener como meta el equipar al niño para vivir. Con ello quieren decir, que al niño se le debe enseñar a vivir como niño, al joven a vivir como joven. Pues, si se les enseña a vivir su vida presente con plenitud, la preparación que han recibido naturalmente le permitirá vivir una vida adulta satisfactoria y útil.

La meta de la educación moderna es hacer de los niños buenos ciudadanos como adultos.

La mejor forma para lograrlo, es mediante actividades fuera de los estudio, ya que éstas desarrollan la Iniciativa y habilidad organizadora de los niños.

En consecuencia el mejor modo de hacerlo es estimulando actividades tales como deporte, gimnasia, arte dramático, baile, reuniones sociales, excursiones, entre otras. Estas actividades ofrecen a los niños oportunidades para desarrollar la iniciativa, su habilidad organizadora y facultad de liberarse, para aprender a asumir responsabilidades y también pasan a ser como una forma de expresión personal favoreciendo la adquisición de confianza a sí mismo.

Pasando a nuestro tema: El juego como técnica de aprendizaje; ¿cómo podemos utilizar al juego como tal?

Remontémonos a tiempos atrás cuando los educadores hacían más difícil el proceso de la educación Infantil, y consideraban que ello les proporcionaría una mejor preparación a los pequeños. La idea general era, que no importaba tanto qué enseñaba el educador en la escuela, sino que lo hiciera lo suficientemente difícil. En cambio los educadores modernos tratan de hacer que la enseñanza sea lo más interesante posible.

En la actualidad a los maestros se les pide que adapten la materia, y la forma de exponerla a las posibilidades de cada grupo y, de ser posible de cada individuo. La materia debe presentarse en forma tan práctica y tan de acuerdo con la vida real

como sea posible. Por ejemplo en la clase de matemáticas, cuando se comienza a enseñar a sumar, en lugar de utilizar el pizarrón, los niños podrían utilizar objetos pequeños para agruparlos e ir realizando las operaciones.

Siempre que los niños realizan una actividad por la actividad misma y no como medio para lograr algún resultado lejano, se puede decir que juega, pero si se busca algún resultado superior a la actividad misma, se dice que trabajan. Especialmente en los grados inferiores, a los niños se les debe enseñar todo por medio del método del juego, o por lo menos, el método práctico, es decir viendo y haciendo cosas ellos mismos.

2.6 PSICOMOTRICIDAD Y APRENDIZAJE ESCOLAR

El aprendizaje escolar es solamente una parte de la educación en general, y puede iniciarse a condición de que el niño alcance cierto nivel: La etapa operatoria.

La educación psicomotriz favorece la preparación preescolar creando situaciones que el niño tiene que enfrentar, presentando juegos que le permitan conocer su cuerpo, ejercitándolo en diversas configuraciones especiales y temporales, y así integrar las nuevas experiencias.

A continuación se expondrán algunas condiciones que exigen los aprendizajes de la escritura, lectura y matemáticas. -

ESCRITURA

Movilliza esencialmente los miembros superiores y requiere de la coordinación motriz-fina y, óculo-manual. Durante los años escolares, las capacidades motrices ya han evolucionado, aunque en algunos niños se presentan dificultades en sus movimientos ocasionando problemas para su aprendizaje. Para atacar el problema es importante que un pedagogo o el propio educador prepare le acto de escribir con ejercicios de coordinación para favorecer la maduración y el control tónico necesario.

LA LECTURA

Además de un buen desarrollo lingüístico es importante la percepción visual, la diferenciación y orientación de las formas. También influyen el ritmo y la imitación.

LA MATEMATICA

De acuerdo con la formación de la inteligencia, las operaciones se preparan a través de la acción. La clasificación, la seriación y la numeración, son acciones que necesitan la percepción espacial y se desarrollan con juegos en los cuales interviene el espacio.

Hemos reiterado que la psicomotricidad juega un papel importante, no solo para la preparación del aprendizaje escolar, sino también para prevención de problemas que perturben el proceso de aprendizaje de los niños. La prevención de trastornos psicomotores es básica en el caso de los niños de familias económicamente desfavorecidas o que procuran pocos estímulos a sus hijos; pero la psicomotricidad puede ser vital cuando el niño presenta problemas para desarrollar su aprendizaje escolar (Biblioteca práctica: 1994.80)

CAPITULO III. DESARROLLO DEL NIÑO DE 7 Y 8 AÑOS DE EDAD.

Durante este período el niño ha alcanzado un nivel de lenguaje, de pensamiento y madurez social más estable en comparación con la de años anteriores. Además posee ya una personalidad más definida.

3.1 DESARROLLO COGNOSITIVO

La actividad cognoscitiva está construida por los procesos activos de percepción, la memoria, la generación y evolución de ideas, la evaluación, el razonamiento y la libre asociación.

Estos seis procesos cognoscitivos (o funciones) implican algunas unidades cognoscitivas como las imágenes, los símbolos, los conceptos y las reglas.

Las imágenes de la percepción son las primeras estructuras que aparecen en el infante. La representación mental del hogar en la infancia o de un viejo amigo es una imagen perceptual.

Los símbolos son letras, números, dibujos y palabras que representan objetos. Son las asociaciones simples que el niño establece con un estímulo. Los conceptos se construyen con símbolos y con nombres de un grupo de asentamientos, de objetos o de experiencias que comparten un conjunto común de características, por ejemplo: historias, animales, felicidad.

Un concepto le permite al niño reaccionar de manera semejante a diferentes estímulos. Una vez que el niño adquiere el concepto dulce, considera como tal a toda una variedad de objetos de diferentes colores, formas y tamaños, y reacciona ante ellos de manera equivalente, es decir se los come. Los conceptos le permiten al niño poner orden en su experiencia.

Ahora, como nada es estático y para siempre, las experiencias son muchas y varían en su contenido conceptual; mencionaremos tres de los atributos del concepto que cambian a medida que se va desarrollando el niño:

Validez del concepto. Por validez de un concepto se entiende el grado de comprensión que tiene el niño sobre una cosa, a medida que el niño crece, el significado de los conceptos se vuelve semejante al de todos los niños. En ese sentido el concepto se vuelve más válido.

Accesibilidad del mismo. Los conceptos mejoran su grado de articulación y su posibilidad de ser empleados para pensar. El concepto de tamaño que tiene un niño de tres años de edad es un tanto confuso, en tanto que la comprensión que un niño de 8 años tiene éste concepto es más clara, más exacta y más estable en el tiempo, por lo cual es capaz de pensar acerca del tamaño de los objetos. El niño se vuelve cada vez más capaz de hablar acerca de sus conceptos, se vuelven más accesibles para él y puede comunicarlos a otros.

Las imágenes, los símbolos, los conceptos y las reglas son las entidades primordiales que se manejan al pensar. El niño es capaz únicamente de comprender información que caza con sus propias unidades cognoscitivas o que está ligeramente avanzada respecto a las mismas. Si una nueva imagen, idea, ecuación o palabra no tienen alguna asociación o conexión con las unidades cognoscitivas de que dispone, probablemente no aprenderá mucho de las mismas (Ausbel, 1991:187).

Volviendo a las actividades cognoscitivas es preciso mencionar que a nivel muy general una actividad cognoscitiva puede dividirse en dos clases: sin dirección y dirigida.

Sin dirección. Se refiere a asociaciones libres, ensañaciones y flujo libre de pensamiento que se producen continuamente mientras el niño camina hacia su casa o se pone a mirar por la ventana. Es difícil estudiar las asociaciones sin dirección de un niño (o de un adulto). Ya que al pedirle a un niño que manifieste o escriba sus asociaciones libres, la situación se altera, y el pensamiento que no tenía dirección de pronto se vuelve dirigido.

Pensamiento dirigido. Se trata de un proceso cognoscitivo que se efectúa cuando el niño trata de resolver el problema que otros le han planteado a sí mismo.

El niño sabe cuando ha encontrado dicha solución. El proceso de solución del problema se lleva a cabo conforme a la sucesión siguiente:

1.- Codificación. El proceso de codificación está relacionado directamente con la edad y con las diferencias individuales del niño. En este proceso el niño interpreta la información adquirida, el pequeño la traduce con imágenes, y el mayor usa palabras y conceptos.

Los años de escuela están caracterizados por tres desarrollos importantes del proceso de codificación: a) Aumento del uso de palabras y conceptos a expensas de las imágenes para interpretación del ambiente; b) aprendizaje de expectativas que dirigen la atención del niño a los aspectos pertinentes de un acontecimiento, c) aumento a la capacidad de mantener sobre un problema sin distraerse. El niño se vuelve más selectivo y preciso en su codificación de acontecimientos.

2.- Funciones de memoria. El término memoria designa el almacenamiento de experiencias, durante un período, después de que se han efectuado. Podemos distinguir dos procesos de memoria: el de memoria a corto plazo o memoria reciente y la memoria a largo plazo.

La capacidad de memoria inmediata, es decir, de lo que un niño puede repetir inmediatamente después de ver u oír una serie de números o palabras, aumenta año tras año durante el período comprendido entre los 5 y 10 años de edad.

Por lo que respecta a la capacidad de recordar acontecimientos, parece estar relacionada, en gran medida, con la capacidad de sostener la atención, con la posesión de vocablos, imágenes y conceptos que puedan asociarse con los acontecimientos y ayudar a retenerlos en la memoria.

No poder concentrar la atención puede ser consecuencia de diversos factores, pero los más obvios, tal vez los más frecuentes son los pensamientos que estorban al proceso de atención y los estímulos que provocan distracción. La ansiedad crea una estimulación que distrae y aparta la atención pertinente que va llegando y por consiguiente, daña la memoria.

3.- Generación de ideas e hipótesis. Se refiere a la producción de ideas diversas que permitan solucionar un problema. A este proceso se le llama fase

inductiva de la solución de problemas; esta estrechamente relacionada con la noción de creatividad.

Para generar ideas con éxito el niño tiene que poseer:

El conocimiento y las unidades necesarias.

Una actitud de tolerancia respecto al error de manera que no tema cometerlo.

Un ingrediente menos tangible, al que llamaremos discernimiento. La generación de hipótesis es algo que se lleva a cabo siempre, cuando un niño trata de encontrar una razón de semejanzas entre objetos o trata de imaginarse cómo solucionar un problema.

La posesión de un rico acervo de conocimientos es algo distinto de la libertad de uso de tales conocimientos. Se considera inteligente al niño que posee un repertorio rico de imágenes, palabras y reglas. Al niño que utiliza estas unidades de manera única y constructiva se le llama creativo (aunque los niños inteligentes pueden ser creativos o no serlo).

Una de las demostraciones más claras de la importancia que tienen los cambios que acompañan al desarrollo de ideas se observa en un fenómeno al que se le llama "disposición para el aprendizaje" o "aprender a aprender". Una disposición para el aprendizaje es la actitud o disposición adquiridas para la solución de una clase particular de problemas. Una disposición a prestar atención a los estímulos pertinentes del problema y a desechar las clases incorrectas de hipótesis.

Aprender a aprender es una combinación que consiste en no hacer caso de las hipótesis preferidas que no sirven de nada, y aprender a prestar atención a los aspectos nuevos y pertinentes de un problema.

4.- Evaluación. Este término designa el grado en el que el niño se detiene para estimar la calidad de su pensamiento, este proceso influye en todo el aspecto del trabajo mental, la calidad de la codificación inicial del recuerdo y de la generación de hipótesis (Ausbel, 1991:188).

Desde temprana edad, algunos niños comienzan a reflejar sus actitudes, como el ser impulsivo o reflexivo, uno de los factores determinantes de estas dos actitudes

es el de miedo a cometer un error. Cuanto más miedo tiene a cometer un error, tanto más probable es que sea reflexivo. A los niños reflexivos les preocupa el error y desean evitarlo a toda costa, los niños impulsivos parecen un mínimo de miedo a cometer un error y disponen rápidamente.

3.1.1 PROCESO DE ASIMILACION Y ACOMODACION

La asimilación es la incorporación de un objeto o un estímulo nuevo a esquemas existentes. En cualquier edad el niño posee un conjunto de acciones o de operaciones, y los objetos o de las ideas nuevas se asimilan a las más viejas ya existentes. El proceso opuesto al de la asimilación es la acomodación (Piaget, 1964:112)

La acomodación es la tendencia a ajustarse, es decir a acomodarse a un objeto nuevo, a cambiar los propios esquemas de acción para que se adapten al nuevo objeto. Así por ejemplo, un niño de 3 años que nunca ha tenido experiencias con un carrito de control remoto, inicialmente lo asimila a sus propios esquemas, y actúa respecto al carrito como lo hace respecto a un juguete conocido.

Lo explorará, lo golpeará, quizá se sorprenderá de ver que camina sólo, pero una vez que advierta las cualidades únicas del carrito de control, se acomodará a él, desarrollará nuevos esquemas de acción respecto a los carritos que se mueven solos.

El desarrollo mental, para Piaget, es la solución de la tensión entre la asimilación y la acomodación, del conflicto entre usar viejas formas para enfrentarse a nuevas situaciones.

3.1.2 PROCESOS MENTALES

Desde el nacimiento de los niños son capaces de recibir información del medio ambiente que los rodea, de integrar y seleccionar esa información y de dar respuestas originales y dirigidas hacia un fin. A lo largo de la existencia el mundo interno del niño se va haciendo más diferenciado y complejo. El medio ambiente externo influye en esos procesos internos (de conocimientos), que con ayuda de los

conceptos, percepción, fantasía y miedos infantiles presentan, hasta cierto punto, el producto de adaptaciones a la realidad externa. Pero los procesos mentales (conocimiento) son capacidades humanas que se originan en la persona misma.

INTELIGENCIA

En términos generales, se llama inteligencia a la capacidad que el niño tiene de integrar información de distintas fuentes y de formular respuestas. Se auxilia del pensamiento, adquisición de conocimientos y razonamiento.

PENSAMIENTO.

Es una actividad privada que puede incluir la creación de imágenes mentales. El pensamiento exige cierta de representar en forma simbólica experiencias sensoriales y motrices. Aunque al principio, el niño puede no diferenciar la representación simbólica de la experiencia misma.

Con frecuencia, los niños pueden pensar deliberadamente en acontecimientos hipotéticos, sabiendo perfectamente que no van a suceder en realidad.

Pensar unifica en cierto modo al pasado, presente y futuro, ofrece también la posibilidad de expresar, a nivel simbólico conductas que sean aceptadas en la realidad.

El pensamiento dirigido permite al niño formular estrategias y revisar la información de que dispone cuando intenta resolver un problema (Newman, 1986:152).

ADQUISICION DE CONOCIMIENTOS.

En la primera infancia, el conocimiento se adquiere directamente por la exploración y manipulación del ambiente físico, por ensayo y error y la observación propositiva.

En la adquisición de conocimientos se encuentran los criterios que el niño utiliza para determinar si la información de que dispone es válida.

En la infancia, el niño utiliza lo inmediato de sus experiencias como criterios de validez. Pero, en cuanto el niño está expuesto a las opiniones de otros necesitan establecer ciertos parámetros para determinar cuáles afirmaciones son válidas y cuáles son falsas. Estos parámetros se pueden establecer formulando preguntas sobre la información consultando a más de una autoridad sobre la misma información con los conocimientos que ya se tenían.

RAZONAMIENTO.

Es la capacidad que tiene un niño para evaluar esa nueva información, y esto, dependiendo de su capacidad para identificar las implicaciones lógicas de cada parte de información. Ya sea que el razonamiento se dirija a la evaluación de nueva información o que se dirija a la solución de un problema, la inteligencia siempre necesita tomar en consideración principios de lógica. Estos principios, eventualmente, el niño llega a considerarlos como elementos del conocimiento más permanente y persuasivo que las sensaciones que continuamente bombardean su experiencia inmediata. Estos mismos principios, una vez que se han integrado sólidamente en la experiencia del niño sirven como trampolín para cuestionamientos cada vez más complejos para su capacidad de razonar.

MEMORIA

Con frecuencia se usa la memoria como señal de que se ha aprendido.

Esta manera de pensar está en el fondo de muchos procedimientos de pedagogía en uso actualmente. Por ejemplo se plantean algunas palabras a un niño, y así logramos darnos cuenta si recuerda cómo se escriben. Si no sabe se piensa que no ha aprendido.

Recordar tiene funciones específicas propias, como el dotar a un niño un archivo de información que puede usar en nuevas situaciones. Proporciona también cierta continuidad entre experiencias.

Dentro de la memoria podemos distinguir tres procesos:

1.- Memoria sensorial, que se refiere a la imagen inmediata de una experiencia sensorial en el momento en que el estímulo acaba de desaparecer.

2.- Memoria a corto plazo, un niño es capaz de retener hasta 30 segundos una imagen, después de tener una experiencia.

Los niños empiezan a aumentar sus capacidades de memoria a corto plazo al desarrollar el lenguaje. Y en la etapa del pensamiento operacional concreto, al clasificar, añaden posibilidades a la tarea de recordar.

3.- Memoria a largo plazo, es el recuerdo de sucesos que se almacenan, listos para ser utilizados cuando sea necesario. Depende de las oportunidades que se tienen para rehacer la experiencia en cuestión y las otras conservadas en la memoria.

Para poder utilizar los datos de la memoria, el individuo necesita buscar en varias categorías la información.

LENGUAJE

Es un sistema de representación que pertenece tanto a la cultura como al niño. Para el niño es un medio útil para comunicar sus estados interiores, para obtener información, para participar en actividades sociales del grupo que le rodea; para verificar sus percepciones o conocimientos.

El uso eficaz del lenguaje para comunicarse presupone la integración de tres habilidades:

- 1.- La transferencia de imágenes mentales en símbolos verbales o palabras.
- 2.- La expresión de cada símbolo en un sistema fonético.
- 3.- La organización de las palabras en frases que mantengan correctamente el sentido original del pensamiento.

El lenguaje posee un proceso de desarrollo:

Decodificación. Referente a la percepción del lenguaje.

Codificación. Uso del lenguaje para expresar ideas.

Asociación. Referente al proceso de mediación representativo.

Los adultos pueden enseñar a los niños a mejorar sus capacidades de percepción y de solución a problemas con ayudas verbales. Haciéndoles ver distintas variedades de arroz o distintas texturas de nieve, los adultos pueden enseñarlos a percibir nuevas emociones experimentales y a formar categorías de conocimiento más específicas.

Sin embargo, el lenguaje por sí mismo no basta para cambiar el pensamiento. Esto recuerda que los esquemas se construyen poco a poco. Pequeñas variantes producidas por la nueva información, se integran gradualmente a las nociones ya familiares, de tal manera que las ideas que ya se tienen, se reformulan pero conservan algo de lo que contenían (ibid)

PERCEPCION

Este concepto psicológico posee una variedad de significaciones, ya que juega un papel muy importante en la elaboración del esquema corporal, del espacio y del tiempo.

La percepción es una manera de tomar conciencia del medio ambiente. Las percepciones se elaboran a partir de las sensaciones, además hay una experiencia motriz vivida o imaginaria en la manera de percibir.

La percepción sensoriomotriz es el conjunto de estimulaciones visuales, auditivas y táctiles. El niño tendrá que seleccionar las que necesite para integrarse a los juegos, deportes, etc. Ya sabemos que toda acción se apoya en la percepción y que todo conocimiento proviene de diferentes percepciones. La percepción tiene importancia en la práctica escolar cuando el niño aprende a discriminar las formas, los sonidos, los colores, etc.

3.2 DESARROLLO PSICOMOTRIZ

Los niños que atraviesan la etapa de edad escolar mejoran de manera notable sus capacidades motoras, aumenta la rapidez, la fuerza y la coordinación. Por su constante participación en actividades deportivas se ejercitan corriendo, saltando, lanzando objetos como una pelota, también gracias a las horas que dedica a jugar, que asociadas a la capacidad intelectual de un seguimiento de reglas y el tomar

papeles en forma alternada hacen de los niños de edad escolar unos adeptos jugadores.

La jornada escolar es generalmente de cuatro horas de clase, más una para descansar y comer durante cinco días a la semana, uno de los más importantes retos que presentan los niños a esta edad, es aprender a estarse quietos, atentos y sin movimientos de locomoción durante largos períodos. Aproximadamente a los 7 años de edad, el niño vive una etapa de reflexión en la que va a poner en orden sus impresiones y sus pensamientos. En muchos momentos, a los ojos de los adultos parecerá una personita mayor, hecha y derecha.

En su conducta motriz habrá perdido gran parte de la impulsividad de los años anteriores, que poco a poco habrá aprendido a utilizar para establecer un contacto más positivo con el entorno. Por tal razón es importante destacar su prudencia, puesto que a los 8 años es remarcable su afán por participar y disfrutar de la vida, situándose así en un nivel de madurez más superior.

El educador juega un papel muy importante dentro del desarrollo motriz del niño, por medio de ejercicios y movimientos podrá detectar si alguno de los niños presenta dificultades para inhibir voluntariamente su musculatura, ya que de se así cometerán torpezas al tratar de coordinar movimientos trayendo como consecuencia un dominio tardío para el manejo de papel y lápiz.

Después de los 6 años cualquier niño ha de ser capaz, con mayor o menor facilidad y eficacia, de controlar y dirigir una parte concreta con total independencia de los demás.

Ahora, refiriéndose más generalmente a los rasgos de la conducta motriz de un niño de 7 y 8 años de edad, podemos mencionar que en esta etapa los niños se muestran activos y expansivos a intermitencias, son más hábiles en todos los ejercicios de motricidad gruesa, como saltar o trepar pero bastante más prudentes al mismo tiempo. Su comportamiento motor es más postural, armónico y equilibrado en todos sus movimientos. A la hora de actuar es su propio criterio el que prevalece por encima de los consejos y las demostraciones de los demás. Está viviendo los

momentos más adecuados para iniciarse en los deportes colectivos organizados, como danza, expresión dramática, expresión corporal, entre otros.

En cuanto al ejercicio de la escritura, mejora su posición del cuerpo, ya no se apoya tanto sobre la mesa, y la cabeza la mantiene más distanciada de la mano y el papel ya que el niño no necesita controlar tan de cerca los movimientos. Por otra parte, la independencia en la acción de los grupos musculares adquirida en los últimos tiempos le ayuda a inhibir en gran medida la costumbre de acompañar el desplazamiento de la mano con movimientos de todo el cuerpo.

Otro aspecto muy importante son los avances que logran en la organización de la estructura espacio-temporal y en la adquisición del propio esquema corporal (principalmente en la asimilación izquierda y derecha).

Si el niño hacia la edad de 8 años no logró adquirir estas habilidades difícilmente podrá tener un dominio del lápiz y la mano, indispensablemente para seguir avanzando en el desarrollo de la escritura.

3.2.1. HABILIDAD SESORIOMOTRIZ

A partir de los siete años de edad en los ejercicios de coordinación movimiento-visión que realiza el niño se puede observar un incremento en la velocidad y una notable mejora en la precisión.

3.2.2. NOCIONES DE ESPACIO, TIEMPO, LATERALIDAD Y ESQUEMA CORPORAL

La construcción del espacio se hace con la elaboración del esquema corporal, y ambos dependen de la evolución de los movimientos. El lenguaje permite la elaboración de las primeras nociones espaciales: derecha, izquierda, adelante, atrás... Entre 7 y 12 años de edad, el niño es capaz de orientarse en el espacio y ubicarse en relación con los objetos que lo rodean.

El esquema corporal hace referencia a la imagen de sí mismo.

A los 7 años de edad, junto a la estabilización de la dominancia lateral, el niño tiene la orientación corporal necesaria para representar el punto de referencia de las

adquisiciones y proyecciones espaciales y logra, de esta manera una representación coherente de su cuerpo.

La elaboración del tiempo, depende de factores conocidos. Maduración, diálogo, tónico, movimiento y acción.

El niño comienza a situarse en el "ahora" y el "después" y a distinguir situaciones simultáneas y sucesivas.

La alteración es el resultado de una predominancia motriz del cerebro, la cual se presenta sobre los segmentos corporales derecho e izquierdo, tanto al nivel de los ojos como de las manos y los pies.

Podemos distinguir dos tipos de lateralidad:

Lateralidad de utilización: Prevalencia manual de las actividades corrientes o sociales.

Lateralidad espontánea: Dominancia cerebral hemisférica manifestada por una lateralidad tónica, es decir que en el lado dominante existe una tensión mayor.

Los problemas en este desarrollo tienen consecuencias en la vida cotidiana del niño y repercuten en el aprendizaje escolar, especialmente en la lectura y la escritura.

3.3. DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO

El juego es una actividad divertida, en parte porque brinda la oportunidad de relacionarse con compañeros (de clase o vecinos) y esta interacción con compañeros tiene una característica especial:

" Confianza en sí mismo", "amistad". El encontrar o adaptarse a un (os) compañero (os) de juego, el niño se siente identificado, en sus habilidades, en su situación y en la historia de sus experiencias; no existe un compromiso ulterior entre esas relaciones que se establecen entre compañeros. Se puede jugar horas con un amigo, sin tener que hacerlo promesas de futura fidelidad.

El interés por los compañeros, comienza desde la infancia. Los miembros de la familia son los primeros compañeros de juego del niño. Desde muy temprano los

juegos que los adultos hacen con los niños, enseñan a estos la función social del juego.

El juego con compañeros se torna más deliberado y con más respuesta en los años que anteceden a la escolaridad, antes de esa edad, muchos padres no dan oportunidad a sus hijos de relacionarse con otros niños que están en un grupo aprendan a jugar juntos y ayudarse.

Pero ¿qué influencia tienen los compañeros ante el desarrollo de los niños?

El autor Newman (Newman, 1994: 80) menciona que hay por lo menos cuatro modos en los que los compañeros contribuyen al desarrollo del niño. Durante la etapa de la infancia se pueden observar consecuencias cognitivas, emocionales y sociales, provocadas por el niño por sus relaciones de juego con otros niños.

1. Aprendizaje.

Los niños aprenden de otros niños habilidades motrices, juegos, lenguaje e información distorsionada.

A veces este aspecto causa problemas con los padres, ya que no aceptan que sus hijos aprendan "malas palabras", por ejemplo.

2. Exploración.

Los niños tienen que hacer crecer naturalmente el ámbito de sus experiencias. Ellos pasan mucho tiempo en la casa de otro amigo. Con su compañía, el niño puede estar más tiempo y más lejos de su casa para conocer cosas diferentes, cosas que quizá sólo no conocería o no tendría valor para darse la tarea de experimentar algo nuevo.

Incluso en casa, un amigo puede descubrir una nueva manera de usar un juguete, nuevos escondites en lugares ya conocidos, y nuevas aventuras en un ambiente en que ya no habría sorpresas.

3. Asunción de papeles

Jugando con sus compañeros, el niño tiene la experiencia de cambiar papeles, aprende que otra persona tomaría una postura similar a la que el mismo tiene en el momento en que jugara el papel que él está jugando.

El juego simbólico con compañeros es un medio muy eficaz para reducir el egocentrismo infantil.

En los juegos de reglas habrán más oportunidades de cambiar papeles con los compañeros. Por ejemplo, uno se esconde y otro busca; uno arroja y el otro recibe.

Por medio del juego con compañeros los niños tienen la oportunidad de tener la experiencia de la reciprocidad de los papeles en las relaciones. Mientras que en la vida real hay ciertos papeles que no cambian, como el papel del niño, hermano, de estudiante. El juego con los compañeros da a los niños la posibilidad de tener distintas perspectivas de la misma experiencia.

4. Afectos.

Como resultado de las fuertes relaciones en el ambiente positivo del juego, los niños desarrollan fuertes lazos emocionales recíprocos. Los niños que cuentan con una familia estable y con el contexto de un ambiente de hogar, llegan a crear lazos afectivos muy fuertes entre ellos. Forman amistades muy intensas, les duele la pérdida de esas amistades y sienten gran placer en establecer relaciones cercanas con personas ajenas de la propia familia.

Ya que se menciona a la "amistad", debemos comentar que la amistad como valor social, es descubierta por el niño, así como lealtad y la fidelidad, de las cuales devienen valores en alza. Los padres y maestros, en este sentido, deberán mostrarse respetuosos con las elecciones de los amigos que realice el pequeño, sin imponer uno y rechazar otros, sino dejándole en total libertad de decidir. Las amistades de los niños a la edad de 7 y 8 años suelen elegirse casi sin excepción, entre personas de igual sexo. El sexo contrario llega a ser objeto, alternativamente, de indiferencia y desprecio.

En la escuela, los intereses y actividades del niño se centran en diversos aspectos de la vida social, desde su propia educación y aprendizaje, hasta sus amistades y aficiones particulares.

El niño de 7 años de edad, espera con ansiedad el momento de volver a reunirse con sus amigos dejando de lado a padres e incluso a hermanos ante compañeros de juego preferidos. Un aire de insólita madurez hace acto de presencia en el hablar de sus progenitores, a quienes se refiere por encima de toda relación afectiva, como si exclusivamente se tratara de personajes sociales, sobre todo si el padre (si es el caso) aparece valorizado como un profesional de su trabajo, sostén económico de su familia, como institución y, en fin, como portador de leyes y valores.

3.4 PASO DE LA ETAPA PREOPERACIONAL A OPERACIONES CONCRETAS

El egocentrismo, sigue siendo el carácter dominante en el pensamiento infantil, pero entre los 5 y 7 años de edad, se producen cambios radicales. Se dice que en las primeras fases del lenguaje, el niño habla, sobre todo, de sí mismo y para sí mismo, utilizando a los demás como auditorio. Poco a poco, sin embargo, empezará a tener en cuenta la presencia de otras personas, esto se puede observar fácilmente en sus juegos.

Paulatinamente, este egocentrismo irá desapareciendo de su pensamiento ante el impulso cada vez más apremiante de la realidad.

Este realismo inevitable, cuya objetividad va en aumento día con día, le abre paso hacia un pensamiento cuya naturaleza será cada vez más autocrítica, analítica y racional.

Un niño de 4/5 años espera con ilusión los regalos de navidad de Santa Claus. A los 6/7 años tendrá la misma ilusión o quizá más pero comenzará a manifestar una actitud "crítica" sobre hecho, ¿cómo es posible que en una sola noche pueda repartir sus regalos a todos los niños? Preguntará y se preguntará ¿cómo hace para entrar a las casas?, etc. (Ped. Psic. 1994:34-35).

Las características más significativas de la etapa operacional, la irreversibilidad y el centramiento, siguen actuando, sin embargo entre los 5 y los 7 años van a

aparecer distintas modificaciones en su conducta que harán posible el mayor cambio global de todo este proceso, preparando el período que continua a los 7 y 11 años de edad, y que el mismo Piaget llama "estudio de las operaciones concretas".

El paso del pensamiento pre-lógico al lógico tiene lugar a través de una evolución progresiva y continua. (Lot-cit:37)

3.5 OPERACIONES CONCRETAS

(7/11 años de edad)

Solo tomaremos características de niños de 7 y 8 años de edad, los cuales son nuestro objetivo.

Piaget llama "operaciones" a las transformaciones lógicas que se producen en el pensamiento. El niño, poco a poco, se va haciendo más "lógico". En gran medida, esta superando las limitaciones de la etapa preparatoria. Sin embargo, inicialmente solo puede aplicar su capacidad de razonar a problemas que hagan referencia a objetos concretos.

En el estadio de Operaciones concretas se producirán cambios importantes en las conductas egocéntricas e irreversibles que se han manifestado durante el período preoperacional.

En este período los niños son capaces de realizar procesos lógicos elementales, razonando en forma deductiva de la premisa a la conclusión. Pero solo pueden aplicar la lógica; sin llegar a la abstracción.

El niño utiliza ya estructuras de conjunto, que constituyen la base funcional del pensamiento lógico, desarrollando una serie de funciones que han empezado a perfilarse en el período anterior o estadio sensoriomotor, como la clasificación y la seriación. Inicialmente estas estructuras son elementos y rudimentarias, y no permiten todavía al niño utilizar combinaciones abstractas.

Un Niño de siete años puede ordenar fácilmente una serie de objetos atendiendo su altura y su longitud, y resolver problemas verbales como el siguiente:

"Juanita es más alta que Susana, y Lupita es más baja que Susana, ¿quién es más alta, Juanita o Lupita?" (Lot-cit:99-101).

3.5.1 CONCEPTOS DE REVERSIBILIDAD, CONSERVACION, SERIACION Y CLASIFICACION.

Conceptos y procesos que se adquieren y mejoran en el estudio de operaciones concretas.

REVERSIBILIDAD.

No hay verdaderas operaciones sin reversibilidad, pues una operación es una transformación reversible, es decir, implica la posibilidad de desandar en el pensamiento de un problema, cuando no conducen a su resolución.

Pocos niños, antes de los 7/8 años son capaces de volver atrás en el planteamiento de un problema, al comprobar que los razonamientos efectuados para resolverlo no conducen a la solución o no explican un resultado.

La reversibilidad es inseparable del concepto de conservación.

CONSERVACION.

Piaget la denomina también "principio de invariancia".

El hecho de poder desandar un proceso significa el regreso a un factor invariable, no transformado, ya que una transformación total no admitirá este retorno.

Ejemplo: "Si un puño de plastilina lo hacemos bolita y después lo aplastamos para moldear una "salchicha", un niño de 6 años relacionará la forma con la cantidad, y observando que la bolita es más pequeña y corta, no durará en deducir que tiene menos cantidad de plastilina. Uno o dos años más tarde, ya habrá descubierto que cuando sólo cambia la forma la cantidad permanece invariable.

SERIACION

Consiste en establecer en un conjunto de elementos un orden determinado creciente o decreciente.

A los 7 años del niño es capaz de proceder sistemáticamente, incluso puede hacer series de objetos mentalmente y memorizar después las escalas.

CLASIFICACION.

Proceso de agrupamiento sin un orden determinado cuantitativamente.

Se establece en función de determinadas relaciones que tienen en cuenta uno o varios aspectos de los elementos clasificados. Su aplicación que el individuo es capaz de asimilar que un objeto concreto puede pertenecer simultáneamente a distintas categorías clasificatorias: especie, clase, subclase, etc.

Una flor blanca, por ejemplo, pertenece a la clase "flores" y a la subclase "flores blancas"; un niño de 7/8 años, viendo un ramillete formado con flores blancas y de otros colores, no tendrá dificultad en comprender por sí solo que el ramillete tiene más "flores" que "flores blancas" (Loc-Cit:105)

A continuación se presentan cuadro donde se muestran algunos rasgos del desarrollo intelectual de niños de entre 6/8 años de edad.

RASGOS DEL DESARROLLO INTELECTUAL 6/8 AÑOS DE EDAD.

EDAD (AÑOS)	PENSAMIENTO	RAZONAMIENTO	LOGICA	VISION DEL MUNDO
6	Descentramiento del pensamiento			Importantes avances en la socialización.
7	JUEGO SIMBOLICO COLECTIVO			
8	Representaciones mentales. Objetividad; más aproximación a la realidad. Pensamiento operativo. Representaciones	Razonamiento lógico y concreto. Comienza a comprender lo relativo. Conservación de peso en disolución.	Lógica concreta Sentido crítico. Lógica concreta.	Intensa curiosidad por el mundo en general. Ya no se vive en el "aquí" y "ahora" interés por saber el pasado e imaginar el futuro. Maduración de los

	mentales completas.			conocimientos anteriores.
--	---------------------	--	--	---------------------------

(Psic. Ped. 1994:36).

Por último, los conceptos que el niño adquiere en esta etapa son:

Longitud

Sustancia

Superficie

Todos ellos pertenecen a la conservación o invariación. (Loc-cit-102)

3.6 INTERESES Y DIFERENCIAS SEXUALES

Desde los 7 años, a veces antes, las aficiones, intereses, inquietudes, actividades y juegos de los varones y de las niñas siguen caminos distintos y aparentemente irreconciliables, con notables diferencias para uno y otro sexo. Esto puede observarse en niños de sociedades y modelos culturales muy distintos y, en un mismo ámbito cultural, en niños educados con actitudes a veces opuestas, desde la más permisiva y progresiva hasta la más tradicional, rígida y autoritaria.

Niños y niñas prefieren cultivar la amistad entre miembros de su mismo sexo, formando grupos en los que germinan grupos en la lealtad y el compañerismo. La rivalidad, la envidia y las actitudes competitivas, sin embargo, tienen también un importante papel.

En nuestro ámbito de influencia cultural, los clásicos juegos varoniles (fútbol y otros deportes de competición, luchas entre "buenos" y "malos", constitución, modelismo, coleccionismo), son los preferidos por los niños, mientras que las niñas se inclinan por actividades más tranquilas (saltar a la cuerda, juegos de imitación y representación, lectura, tejido) en las que no falta tampoco la rivalidad y la competencia, máxime si se trata de actividades deportivas.

Lo más notable es sin duda la actividad recíproca de un sexo hacia el otro: indiferencia, ignorancia, desinterés, en ocasiones desprecio... ¿se trata de un

conflicto entre sexos? Lo cierto es que todo este mutuo desdén no logra ocultar una secreta rivalidad y mutua admiración.

Los padres y los educadores son los principales modelos de los que aprenden los niños las actividades que distinguen en sí mismas al propio sexo y, también, las que le caracterizan a través de sus relaciones con el contrario.

Niños y niñas necesitan sentirse apoyados en todo momento por padres y educadores, de quienes aprenden la actitud a adoptar ante los sexos, el propio y el contrario.

CAPITULO IV.MARCO DE REFERENCIA

La investigación se realizó dentro del Colegio Casa del Niño, ubicado en Calle del Niño No. 11, en Uruapan, Mich.

Estas son algunas características de la Institución.

4.1. HISTORIA

Comenzó su construcción en el año de 1954, el día 8 de diciembre, día en que su fundador, el P. José Ochoa Gutiérrez, colocará la primera piedra.

Comenzaron brindando apoyo a aquellos niños que tenían dificultad para cursar la primaria. Debido a la cantidad de niños que acudían, decidieron implantar el Nivel Medio Básico (secundaria) e incorporar la Institución a la Secretaría de Educación Pública (SEP) en el año de 1985 agregan un nivel más: Preescolar.

4.2 OBJETIVO DE FUNDACION.

Brindar oportunidad a niños y jóvenes con deseos de superación, que no contaran con recursos suficientes para estudiar cualquiera de los niveles mencionados. Sin tomar en consideración clase social, color ni raza. Solamente se exige que sean católicos.

Los religiosos encargados de la dirección, disciplina y cooperativa escolar, pertenecen a la congregación escolar, pertenecen a la Congregación Misioneros de la Sagrada Familia.

4.3 ESTRUCTURA

Actualmente la Institución cuenta con tres niveles:

1. Preescolar
2. Primaria
3. Secundaria

4.4 CARACTERISTICAS DEL ALUMNO

Asisten alumnos de las diferentes clases sociales y profesan la religión católica, de lo contrario no serían admitidos.

En preescolar encontramos niños de entre cuatro y cinco años de edad. En primaria los niños se encuentran entre seis y doce o trece años y en secundaria los adolescentes tienen de entre trece y diez y siete años de edad.

4.5 CARACTERISTICAS DEL PERSONAL DOCENTE Y ADMINISTRATIVO

Al igual que el alumnado son personas de distintas clases sociales y son católicos.

El personal docente es femenino y masculino. Su aspecto académico en general podemos decir que no todos son profesionistas o tienen una preparación de docentes normalistas, son desertores de otras carreras ya sea técnicas o licenciaturas, otros solo terminaron la secundaria. Pedagogos solo hay tres y sin título aún.

El personal administrativo está formado por miembros del sexo femenino. En la dirección general se encuentra un sacerdote y ésta no siempre es ocupada por la misma persona, el cargo puede tener un tiempo de 2 o 3 ciclos escolares. El personal intendente se compone por tres personas y dos ya son de edad avanzada.

CAPITULO V. DESARROLLO DE LA INVESTIGACION DE CAMPO.

5.1 DISEÑO DE LA MUESTRA

Se utilizó un método de muestreo que nos permitiera detallar y analizar las características del objeto investigado.

Se eligió el colegio Casa del Niño por contar con el nivel primaria y ser el centro de trabajo del investigador, pues, así se facilitaría el desempeño del trabajo.

Dentro del colegio se llevo a cabo la observación de los tres grupos de segundo grado, a quienes va dirigido el estudio.

5.2 DISEÑO DEL INSTRUMENTO

Para obtener datos relacionados con el juego dentro del aprendizaje, fue necesaria la aplicación de dos cuestionarios y la realización de un diario de campo.

Los cuestionarios contienen preguntas cuyo tema principal es el juego.

Uno de los cuestionarios va dirigido a todos los maestros de primaria de la Casa del Niño, se les cuestiona acerca de su concepto de juego y creencias sobre cómo lo conciben los niños, su utilidad y preferencias.

El otro cuestionario va dirigido a los alumnos de segundo grado de primaria de la misma escuela, en él, el tema central es sus preferencias lúdicas y compañeros de juego.

Con las respuestas obtenidas se pretende rescatar aspectos como los beneficios que se obtienen al utilizar juegos que favorezcan el aprendizaje de los niños, y que tan importante es que los maestros se involucren en esas actividades.

Gracias a la aplicación de estos instrumentos se logró adquirir información muy valiosa para desarrollar el programa de sugerencias lúdicas para favorecer el proceso de aprendizaje.

5.3 INTERPRETACION DE RESULTADOS

El trabajo de investigación tuvo como apoyo la aplicación de los cuestionarios dirigidos a los maestros y alumnos de segundo grado de primaria, del colegio Casa del Niño de Uruapan, Mich.

En ambos planteamos preguntas sobre el tema de interés: El juego o actividad lúdica.

Los niños fueron cuestionarios acerca de sus preferencias lúdicas, con quienes comparte la actividad, qué objetos utiliza para jugar entre otras.

El objetivo de tal cuestionamiento es conocer los diferentes tipos de juego que más practican los niños de las diferentes edades de entre 7 y 8 años, ya sea por gusto, porque así lo requiere la actividad académica o por obligación, como lo sería en el caso de la clase de Educación Física.

El personal docente respondió en la encuesta preguntas acerca de sus ideas y expectativas referente a la actividad lúdica qué utilidad o beneficio consideran que brinda al niño, entre otras.

Se considera importante la participación del maestro ya que ellos conviven y participan en las actividades de los niños; además de que el maestro se encuentra muy comprometido en preparar y hasta dirigir en ocasiones dichas actividades.

5.3.1 ENCUESTA DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE SEGUNDO DE PRIMARIA

La edad promedio de los niños entrevistados es de 7 y 8 años, entre niños y niñas, todos ellos pertenecientes a los tres grupos de segundo de primaria del colegio Casa del Niño.

En la primera cuestión, la mayoría coincide en que muy pocas veces su muestra los invita a realizar alguna actividad lúdica, pero cuando hay oportunidad lo hacen el patio de la escuela realizando actividades de competencia. Sabemos que los niños siempre se inclinan por una sola actividad, y en esta ocasión quisimos saber cuál es la preferencia de ellos. Donde la mayoría coincide con los juegos que implican correr.

La sorprendente de estas respuestas es el habernos dado cuenta de que los niños tienen una idea del beneficio que les proporciona el juego: "Diversión".

Es sabido que los niños para poder divertirse es necesario que realicen actividades de su agrado, y entre sus preferencias encontramos al fútbol, carreras y algunos deportes como la gimnasia y el karate, entre otros.

Así como existe lo que nos gusta también existe lo que no nos gusta, para los niños algunos de los juegos no son tan divertidos, como el Voleibol y las rondas, por mencionar algunos. Pero, por qué no les gustan, sus respuestas coinciden en lo mismo: "No salen en la Televisión, además son muy aburridos".

Los niños saben que el juego no solo proporciona diversión, sino también los ayuda a aprender, a crecer fuertes y sanos, para tener amigos y le sirve de ejercicio.

Considerando que para poder obtener esa diversión necesitamos de algo más que un juguete: la compañía. A los niños entrevistados les gusta compartir sus actividades lúdicas con sus hermanos, amigos o primos; algunos lo hacen con sus papás, algo que es muy positivo para las relaciones "madre-hijo" y "padre-hijo".

Analizando las diferentes propuestas y las observaciones realizadas en algunas de las actividades, logramos darnos cuenta de que al niño le agrada realizar actividades donde pueda captar la atención de su maestro (a) o ganarse el lugar de líder entre los amigos, esto lo impulsa a realizar cualquier hazaña dentro del juego que quieran.

La mayoría de los niños mencionaron que juegan porque desean tener más amigos aunque no podía faltar aquel niño que prefiere no compartir su actividad con sus niñas, solo porque ellas no juegan "rudo", haciendo referencia a las "luchitas".

Mencionamos antes, que algunos juegos no les gustan por no salir en la televisión. Un niño respondió que le gusta el fútbol porque lo pasan en el programa de dibujos animados llamado "SUPERCAMPEONES", el cual su contenido es basado en

el fútbol. El programa es televisado a las 19:30 horas. Con ejemplos como este vemos como la televisión ha influido de algún modo en la conducta de los niños.

Encontramos también muy remarcadas las diferencias sexuales, porque algunos de los niños mencionaron que no juegan a "la comidita, porque es solo para niñas."

Descubrimos también lo importante que es para los niños el juego, el papel tan importante que desempeñan los padres de familia y los maestros de él. En las respuestas de los niños encontramos algunas un poco negativas, ya que algunos niños no tienen permiso para jugar en casa mientras que a otros solo se les permite jugar los fines de semana. Reflexionando un poco acerca de este punto, pensamos que podría surgir un problema en los niños que no juegan en su casa, quizá en la escuela se desahogue comportándose demasiado inquieto, distraendo a los compañeros en horas de clase y provocándose un a sí mismo un bajo rendimiento académico.

En un caso así es importante la intervención del maestro para tratar de ayudar al niño, si en casa no juega, recompensarlo jugando con él y sus compañeros, elegir un horario adecuado en el que no se vean afectadas las clases. Intentar hablar con los papás, dándoles a conocer la conducta del niño, concientizarlos de que el juego es primordial para los niños, que los beneficia para su desarrollo tanto físico como mental, social, moral y afectivo.

Muchos de los niños comentaron que no juegan con sus papás, esto quizá se deba a:

1. Trabajan
2. Evitan a sus hijos
3. Los niños prefieren a sus hermanos, primos o amigos

La base de esta descripción es referida a los datos obtenidos de las encuestas, a las respuestas de los niños y a la información bibliográfica obtenida a lo largo del trayecto de la investigación. Quizá estas suposiciones las comprobaríamos, platicando

con cada uno de los niños que respondió negando la participación de sus papás en sus juegos, o también investigando la relación familiar entre ellos. Pero estas son solo sugerencias, ya que no entran en nuestro objetivo de investigación.

5.3.2 INTERVENCION DE MAESTROS EN LAS ACTIVIDADES LUDICAS

La intervención de los maestros en las actividades lúdicas de los niños, es importante e indispensable, las ideas y conceptos que los maestros tienen acerca del juego y sus beneficios son basados en su experiencia o en la información teórica que han adquirido poco a poco a lo largo de su trabajo.

Las respuestas que nos dieron son las siguientes:

Primeramente ellos entienden que el juego es una "actividad que involucra creatividad y diversión, como un ejercicio o competencia física y mental".

Chateu, en su concepto relaciona al juego con la creatividad, la competencia y el ejercicio.

Esto nos indica que nuestro "saber y entender" acerca del juego no está equivocado.

Ahora, al conocer el concepto de los maestros del colegio Casa del Niño (primaria), veamos que tanto lo llevan a la práctica. Quisimos saber con qué frecuencia comparten esta actividad con los niños en la escuela, la mayoría respondió que "si juegan con los niños pero muy pocas veces". Recordando la respuesta de los niños sobre la misma cuestión, vemos que sí coinciden.

Aclaremos que la convivencia y comportamiento de experiencias lúdicas entre alumno y maestro, logrará primeramente una mejor comunicación; habiendo

comunicación es posible que el niño tenga la suficiente confianza para preguntar cuando tenga dudas sobre algún tema determinado.

Se podría pensar que los directivos de la escuela no dan autorización para realizar ciertas actividades en la escuela, y que por eso los maestros no realizan con frecuencia dichas actividades. Bueno, aclaramos que nuestros docentes entrevistados no piden autorización, pero cuando es necesario hacerlo, no reciben negativas.

Comentaron también, que algunas ocasiones son los niños los que eligen la actividad lúdica, ya que ellos poseen infinidad de ideas para jugar. Pero normalmente los docentes buscan alguna actividad relacionada con el tema que están analizando.

Tomando en cuenta que los maestros tienen un constante contacto con los niños, quisimos saber cuáles son los juegos que ellos consideran como preferidos por los niños. Entre los mencionados encontramos de manera sobresaliente, a todos esos juegos que implican correr, que tengan mucho movimiento. Si recordamos, los niños entrevistados se encuentran entre los 7 y 8 años de edad, ellos atraviesan por una etapa en donde tienen necesidad de desahogarse un poco, sacando a flote toda su energía.

Los maestros están de acuerdo en que el realizar con frecuencia actividades lúdicas ayudará al niño a desarrollar habilidades, a integrarse en un grupo y para lograr un buen desarrollo físico, emocional y social.

Se comentó también que el juego puede ser un reforzador del aprendizaje, nosotros quisimos saber en qué forma. La mayoría coincide: "por medio del juego se repasa lo que se quiere aprender". En otras palabras con el juego podemos repasar contenidos de temas anteriores o analizados en el momento.

Por último se les dio a conocer la idea de diseñar algún plan de actividades lúdicas, para la cual nos dieron su opinión. Estuvieron de acuerdo en que se le

brindaría al niño la oportunidad de adquirir aprendizajes más significativos, pero que llevarlo a cabo se requiere de apoyo y además de que el maestro debe saber cómo concluir la actividad, de lo contrario, quizá no se logren resultados positivos y provechosos.

Aclararon que el principal apoyo para llevar a cabo una idea así, sería el brindado por los papás, ya que existen algunos que aprueben el modelo educativo tradicional y opinan que el realizar continuamente actividades lúdicas en horas de clase, es una pérdida de tiempo, y llegan a catalogar al docente como un "flojo" que trata de evadir su labor dentro del salón de clases.

5.4 PRESENTACION DE RESULTADOS

5.4.1 ENCUESTA DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA

1.EDAD	F	%
a)Siete años	46	77
b)Ocho años	14	23
Total	60	100

2. SEXO	F	%
a)Femenino	38	63
b)Masculino	22	37
Total	60	100

3. REALIZAR ACTIVIDADES DE JUEGO CON SU MAESTRA	F	%
a)Con frecuencia	21	35.5
b)Muy poco	32	54.2
c)Nunca	6	10.2
Total	59	100

4.LUGAR DE LA ESCUELA DONDE REALIZAN JUEGOS.	F	%
a)Salón de clases	9	14
b)Patio	51	86
Total	60	100

5.JUEGOS QUE REALIZAN CON FRECUENCIA	F	%
a)Cantos	6	10
b)Competencia	41	68
c)Juegos de mesa	13	22
Total	60	100

6. JUEGOS EN LOS QUE MAS SE PARTICIPA.	F	%
a) Fútbol	29	31.5
b) competencias	9	9.8
c) Bailar	1	1.1
d) Cuerda	5	5.4
e) Carreras	27	29.3
f) Juegos de mesa	7	7.63
g) Voleibol	3	3.3
h) Ejercicio	3	3.3
i) Basketball	5	5.4
j) No contesto	3	3.3
Total	92	100

7. POR QUE PARTICIPAN EN ELLOS	F	%
a) Son entretenidos y divertidos	12	18.5
b) Me gustan mucho	15	23.1
c) Le gusta jugar con sus compañeros	1	1.1
d) Le gusta correr y brincar	8	12.3
e) Lo ponen	4	6.2
f) Es ejercicio	0	0
g) Le gusta competir	2	3.1
h) Es rudo	1	1.5

i)Es la clase de educación física	5	7.7
j)Para tener amigos	2	3.1
k)Porque sí	1	1.5
l)No contesto	14	21.5
Total	65	100

8. JUEGOS QU MAS LES GUSTA	F	%
a)Fútbol	34	23.9
b)Karate	2	1.4
c)Escondidas	7	4.9
d)Al lobo	3	2.1
e)Carreras	21	14.8
f)muñecas	9	6.3
g)Béisbol	3	2.1
h)Basketball	12	8.5
i)Roña	16	11.3
j)Juegos de mesa	7	4.9
k)Tenis	3	2.1
l)Cantar	1	0.7
m)Carritos	4	2.8
n)Pelota	2	1.4
o)Doña blanca	1	0.7
p)Bicicleta	3	2.1
q)Canicas	1	0.7
r)natación	1	0.7

s)Gimnasia	1	0.7
t)Maromas	1	0.7
u)Pistolas de agua	1	0.7
v)competencias	3	2.1
w)Resorte	1	0.7
x)Ladrones y policías	3	2.1
y)Papa caliente	1	0.7
z)No contesto	1	0.7
Total	142	100

9. POR QUE LES GUSTA ESOS JUEGOS	F	%
a)Les gusta mucho	10	14.7
b)Son divertidos	21	30.9
c)Porque salen	1	1.5
d)Le dejan ser portero	2	2.9
e)Le gusta correr y brincar	6	8.8
f)Para ser fuerte	4	5.9
g)Ayudan a crecer	2	2.9
h)Le gusta mojarse	1	1.5
i)Es ejercicio	4	5.9
j)Para entretenerse	2	2.9
k)Porque gana	1	1.5
l)Porque sí	1	1.5
m)No lo agreden	0	0
n)Para estar contento	1	2.9
o)No contesto	11	16.2

Total	68	100
--------------	----	-----

10. JUEGOS QUE NO LES GUSTA	F	%
a)Muñecas	6	7.1
b)Voleibol	14	16.7
c)Juegos de pelea	3	3.6
d)Basketball	8	9.5
e)Rueda de San Miguel	2	2.4
f)Doña blanca	2	2.4
g)Carritos	9	10.7
h)Canicas	4	4.8
i)Roña	9	10.7
j)Escondidas	4	4.8
k)Comidita	2	2.4
l)A el papá y la mamá	1	1.2
m)Al torito	1	1.2
n)Juegos de mesa	5	6
o)Columpio	1	1.2
p)Bicicleta	1	1.2
q)Fútbol	7	8.3
r)Maquinitas	0	0
s)Avión	1	1.2
t)A las modelos	1	1.2
u)No contesto	3	3.6
Total	84	100

11. POR QUE NO LES GUSTA	F	%
a)son aburridos	17	27.4
b)No salen el t.v.	1	1.6
c)Me pegan	5	8.1
d)Me tumban	1	1.6
e)Son feos	3	4.8
f)Es de niñas	3	4.8
g)No es de niños	1	1.6
h)No me gusta aventar la pelota	1	1.6
i)No me gusta	5	8.1
j)Me asustaron	1	1.6
k)Me duelen los pies	1	1.6
l)Me lastimo	2	3.2
m)Me puedo caer	2	3.2
n)Me atrapan	1	1.6
o)Me canso	1	1.6
p)No lanzo lejos la pelota	1	1.6
q)Siempre me quedo	1	1.6
r) No contesto	15	24.2
Total	62	100

12. TIEMPO QUE DEDICAN A JUGAR	F	%
a)Toda la tarde	20	32.3

b)Minutos	11	17.7
c)Hora	16	25.8
d)Juega nada mas los fines de semana	12	19.4
e)No juega	3	4.8
Total	62	100

13.PARA QUE LE SIRVE JUGAR	F	%
a)Para crecer	1	1.6
b)Es ejercicio	5	7.8
c)Distracción y diversión	40	62.5
d)Para aprender	4	6.2
e)Para ponerse en forma	1	1.6
f)Para sudar	1	1.6
g)Para estar sano y fuerte	4	6.2
h)Para tener amigos	1	1.6
i)No contesto	7	10.9
Total	64	100

14.CON QUIEN O QUIENENS LE GUSTA JUGAR	F	%
a)Con sus hermanos	26	31
b)Con sus amigos	25	29.8

c)Sólo	1	1.2
d)con sus primos	20	23.8
e)con sus papas	12	14.3
Total	84	100

15.PARTICIPAN SUS PAPAS EN SUS JUEGOS	F	%
a)Siempre	8	12.9
b)A veces	40	64.5
c)Nunca	14	22.6
Total	62	100

5.4.2 ENCUESTA DIRIGIDA A MAESTROS DEL COLEGIO CASA DEL NIÑO, NIVEL PRIMARIA

1. COMO DEFINEN EL JUEGO	F	%
a)Actividad que involucra creatividad, diversión y relajamiento.	3	43
b)Actividades que hacen más divertido el aprendizaje.	2	29
c)Ejercicio sometido a	1	14

reglas.		
d)Competencia física y mental	1	14
Total	7	100

2. FRECUENCIA CON QUE HACE ACTIVIDADES DE JUEGO CON SUS ALUMNOS	F	%
Si	7	53
No	0	0
a)Cuando hay posibilidad	1	8
b)Muy poco	3	23
c)con frecuencia	1	8
d)Dos veces por semana	1	8
Total	13	100

3. TIENE AUTORIDAD PARA REALIZAR CUALQUIER ACTIVIDAD DENTRO DE LA ESCUELA	F	%
a)Siempre	0	0
b)a veces	4	57

c) Cuando la ocasión lo amerita	3	43
d) Nunca	0	0
Total	7	100

5. LOS CONSIDERA COMO JUEGOS PREFERIDOS POR LOS NIÑOS	F	%
a) Fútbol	2	13
b) Todos los que impliquen el uso de una pelota	2	13
c) Competencias	2	7
d) Correr	4	27
e) Que tengan mucho movimiento	2	13
f) Rondas	1	7
g) Lotería	3	20
Total	15	100

6. PARA QUE LE SIRVE EL JUEGO AL NIÑO	F	%
a) Desarrollar actividades	2	25
b) Integración	1	12.5
c) Relajamiento	1	12.5

d)activa la psicomotricidad	1	12.5
e)Refuerza conocimiento	1	12.5
f)Buen desarrollo físico, emocional y social.	1	12.5
g)Desarrollar su imaginación	1	12.5
Total	8	100

7.EL JUEGO, UN REFORZADOR DEL APRENDIZAJE.¿CÓMO?	F	%
a)Creyendo en la Iniciativa del alumno, en su libertad por elegir.	1	14.2
b)Por medio del juego repasa lo que se requiere aprender.	2	29
c)Cuando se busca que vaya de acuerdo al tema.	1	14.2
d)De manera activa y participativa	1	14.2
e)solo si se sabe conducir la situación.	1	14.2
f)Porque el niño juega por naturaleza y es más fácil que se le quede grabado un conocimiento o elabora uno por medio del juego.	1	14.2

Total	7	100
--------------	---	-----

8. OPINION SOBRE LA IDEA DE DISEÑAR UN PLAN DE ACTIVIDADES LUDICAS	F	%
a)De acuerdo	7	64
b)Le brindariamos al niño la oportunidad de adquirir aprendizajes más significativos.	3	27
c)Se requiere apoyo.	1	9
Total	11	100

METODOLOGIA

METODO DESCRIPTIVO.

Se limita a observar y describir los fenómenos. Tiene aplicación eficaz en ciencias como psicología, pedagogía y diversas ramas de la sociología.

Su elemento básico es la observación. La cual usa como técnicas: la observación sistemática y participante, encuestas, entrevistas, tests, etc. Se puede utilizar metodología cuantitativa o cualitativa.

Para la realización de la investigación se eligió este método ya que se observaron tres grupos de segundo grado de primaria, de los cuales con el apoyo de un diario de campo, se describen características de ellos, conductas y situaciones que surgen al impartir una clase. Lo cual permitió ir dando respuesta a nuestras preguntas de investigación, y dar cumplimiento al objetivo.

Las técnicas que se utilizan para recabar más información fueron la entrevista, aplicada a niños de segundo grado de primaria del colegio Casa del Niño: en Uruapan, y a los docentes del mismo plantel; el tema principal fue el juego.

Cabe aclarar que la metodología utilizada es de tipo cualitativa ya que solo se interpretan datos e información que nos conduzca al cumplimiento del objetivo planteado para la investigación.

LIMITACIONES

- 1.- Falta de disponibilidad por parte del maestro para llevar a cabo el plan sugerido (sugerencias para reforzar el aprendizaje)
- 2.- La aceptación de los padres de familia, ya que algunos consideran al juego como una pérdida de tiempo dentro del ámbito escolar.
- 3.- El trabajo con grupos numerosos.

ANALISIS

Recordemos que el objeto de la investigación son los niños que cursan el segundo grado de primaria, ubicados entre los 7 y 8 años de edad.

Una vez analizados los procesos de desarrollo (cognoscitivo, psicomotriz y afectivosocial) y los conceptos de juego y aprendizaje significativo, pasaremos a dar respuesta a nuestras preguntas de investigación.

¿Qué beneficios obtiene el niño al practicar el juego en su proceso de aprendizaje?

Los niños poseen un "don", la creatividad, esto lo podemos observar en los momentos de descanso llamados "recreo", en esos 30 minutos, los niños echan a volar su imaginación; en cada rincón de la escuela podemos ver juegos diferentes; fútbol, luchas, encantados, resorte, muñecas, entre otros. En ellos participan tanto niños como niñas, a excepción del fútbol, luchas y muñecas.

Chateu, menciona que los niños al realizar cualquier actividad lúdica, dejan salir todo su potencial, su energía y es tal su seriedad con la que juegan que no aceptan errores. En las observaciones logramos notar también que las características de los niños, muchas veces, van de acuerdo con sus preferencias lúdicas, por ejemplo los niños que juegan fútbol, son sumamente inquietos, al observarlos en clase notamos que son niños que no pueden estar sentados en su lugar ni permanecer callados por períodos largos.

Los niños que tienen preferencia por la lucha libre, son niños un poco conflictivos, que gustan de molestar a sus compañeros, agrediendo o arrebatándoles sus cosas por generar problemas, por referencia de los maestros ea que descubrimos lo descrito.

En el caso de las niñas que tienen preferencia por las muñecas, son personas que reflejan un sentido maternal o un reflejo de su relación familiar, es decir de la relación familiar, es decir de la relación "madre-hija" que se vive realmente.

Anteriormente, Chateu menciona que los niños toman muy en serio su papel dentro del juego, que incluso llegan a imitar ciertas acciones de los adultos que

pueden llegar a reflejar sus sentimientos hacia esa acción o actitud poco aceptada para él.

A los niños les gusta crear, inventar, no solo se apoyan en juguetes fabricados para divertirse, comentaremos una experiencia. Cierta ocasión en recreo, nos encontrábamos observando un partido de fútbol, cuando se acercan dos niños muy curiosos, uno de ellos traía un pedazo de madera plano que al parecer simulaba una cámara de video, el otro niño traía un palo simulando el micrófono. Se acercan y preguntan, colocando el "micrófono": "¿Qué opinan del partido?" mientras el otro niño "filmaba" la entrevista.

Los niños tienen preferencias por distintas actividades lúdicas, aunque la mayoría coincide en los juegos que implican correr, el único fin que persiguen es la "diversión". Todas las personas que se dedican a la docencia están conscientes quizá, de que una clase sin movimiento "lúdico", por llamarlo de otra forma, es muy cansado y aburrido, entonces, siendo así porque no dan una clase donde se incluya la "diversión".

Considerando lo descrito, podemos resumir la respuesta a nuestra primera pregunta de investigación de la siguiente manera.

Beneficios obtenido a través de la aplicación de actividades lúdicas, dentro del proceso de aprendizaje.

Académicamente.

- Mejorar su nivel académico
- Retención por más tiempo de conceptos y procesos de desarrollo de ciertas actividades escolares.
- Mejor desarrollo de habilidades mentales.
- Despertar interés y gusto por asistir a clase y participar en ella.
- Logran un aprendizaje afectivo.
- Aumentan su habilidad de crear, innovar, inventar, dejando un poco los juguetes fabricados.

Ahora, pasemos a la segunda pregunta, ¿De qué manera afecta o beneficia la actitud del maestro ante el grupo?

Pereira, hace mención acerca de la actitud del maestro, dice que el mostrar una actitud positiva ante los niños traerá como consecuencia un ambiente de confianza y respeto. Cosa que muchos de los maestros procuran hacer notar en los momentos que se decide realizar algún juego, ya sea que los niños elijan o el maestro proponga la actividad.

Los maestros conscientes de la importancia del juego en el desarrollo de los niños, lo consideran indispensable y tratan de lograr un aprendizaje más significativo en el alumno.

Algunos maestros lo emplean con esta finalidad, adaptando al juego con el contenido de algún tema ya analizado para repasar o como introducción a un tema nuevo.

Pero por respuesta propia de los maestros en la encuesta, mencionan que son pocas las veces que utilizan juegos en sus clases. Entonces, para lograr cumplir nuestro propósito más eficazmente es necesario que se tome al juego como parte importante del programa escolar individual de cada profesor.

Si ellos realmente están conscientes de ese beneficio que se obtiene con el juego, bueno, pues imanos a la obra! Hay que lograr obtener más aprendizajes significativos.

Los maestros entrevistados mencionaron algo que es de consideración referente al apoyo brindado por los padres de familia, aunque este es un punto que no tocamos en la investigación es importante mencionarlo pues hay mucha razón en ello.

El comentario es sobre la existencia de papás que aún aprueban el modelo tradicional de educación, y opinan que el realizar continuamente actividades lúdicas en horas de clase, es una pérdida de tiempo, y llegan a catalogar al docente como un "flojo" que se trata de evadir su labor dentro del salón de clase.

Volviendo a nuestra pregunta sobre los beneficios o desventajas de una buena o mala actitud por parte del maestro ante el grupo, podemos resumir lo siguiente.

Una mala actitud podría:

- Bajar el rendimiento académico de los niños.
- Sentimiento de frustración, temor, y desconfianza y descontrol.
- Poco interés por asistir a clase.

En cambio si la actitud del maestro es positiva se lograría:

- Un ambiente de confianza
- Comunicación entre alumno-maestro
- Mejor integración del grupo.
- Un buen rendimiento académico
- Un sentimiento de satisfacción y orgullo por parte de ambos.
- Una motivación en el niño por aprender

Bien, ahora retomando todo lo descrito, se considera necesario que el maestro tenga esa disposición y se sienta seguro de su trabajo, que sea amigo de su alumno. Ya que se vio el caso de una maestra que era muy arbitraria ante el grupo, entonces los niños a comparación de los demás mostraban una actitud muy seria y tranquila, y los otros grupos trabajaban en un ambiente más alegre, confiados y seguros.

Aprendizaje significativo, se puede notar que si se tiene la intención de obtenerlo, pero no se ha dado del todo, como se menciona anteriormente, se requiere de más disposición por parte del maestro para realizar actividades lúdicas.

CONCLUSION

Nuestro propósito es utilizar el juego como técnica de aprendizaje para lograr más aprendizajes significativos.

Se considera que un buen desarrollo cognoscitivo facilita la captación y asimilación de conceptos expuestos en clase. Un buen desarrollo perceptual, del lenguaje y memoria, para lograr en una ejecución adecuada para ciertos movimientos que implique una actividad.

En el aspecto social y afectivo se considera que el establecimiento de relaciones sociales, las amistades y el sentirse aceptado por los demás es fundamental para el niño, esto lo hace sentirse aceptado por los demás es fundamental para el niño, esto lo hace sentirse motivado a querer sus actividades escolares y lúdicas.

Otro aspecto importante a considerar es la intervención del maestro, el cual debe de mostrar interés por realizar las actividades, apoyar, resolver dudas, participar en los juegos, generando así en el niño la formación de actitudes positivas y una rápida adaptación a cualquier medio. Los maestros deben brindar confianza para que el niño se sienta seguro de sí mismo.

Del maestro depende el obtener buenos resultados de la utilización del juego dentro del proceso de aprendizaje, es necesario que analice detenidamente los juegos que podrá adaptar al contenido de los temas que posee su programa. Pero hace falta disposición para lograr completamente el objetivo de la investigación, ya que ellos mencionan que sí es importante, que es un beneficio para los niños, que los ayuda a aprender, pero, realmente no lo hacen, juegan muy pocas veces con los niños y cuando lo hacen no siempre son actividades que tengan que ver con el tema que revisen en ese momento, solo le hacen para relajar a los niños.

Se considera que tal vez no se sienten con la suficiente capacidad para emplear una actividad lúdica como técnica de aprendizaje, que los lleve a un aprendizaje significativo; por tal razón se elaboró un programa con sugerencias

donde vinculamos juego con contenido del programa educativo, solo con algunos temas. Se sugieren juegos y dinámicas que involucran la participación tanto de alumnos como el maestro.

SUGERENCIA

ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA

Actualmente la pedagogía pretende acabar con el modelo tradicional de enseñanza, con el impedimento de desarrollo de habilidades y creatividad en los niños dentro de su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por lo tanto se considera que esta es una oportunidad para lanzar ideas que propongan, no algo nuevo exactamente, sino el rescatar, ~~utilizar~~ esos recursos ya existente, útiles para lograr un aprendizaje más vivencial y significativos.

El plan es diseñar un programa de actividades lúdicas que refuercen el aprendizaje en ciertos temas de las diferentes asignaturas impartidas en el curso escolar (2° de primaria), las cuales son descritas por la Secretaría de Educación Pública (SEP).

¿Por qué el segundo grado?

Consideramos apropiado este grado para llevar a cabo nuestro programa, por la siguiente razón.

Todos los grados escolares pares (2°, 4° y 6°) por lo regular contienen temas que sirven de repaso a temas analizados en el año anterior (1°, 3° y 5°), esto quizá sea por reforzar el conocimiento y adquisición de habilidades en el educando y tratar de hacer que no olviden tan rápidamente ciertos conceptos, procesos de lectura, escritura y operaciones matemáticas.

Elegimos sólo al 2° grado. Porque los niños son aún pequeños y se considera que es más fácil que ellos aprovechen esta oportunidad, no porque los niños de grados más altos no tengan ese gusto por la actividad lúdica, sino porque ellos ya atraviesan por una etapa en la cual pueden razonar y captar con n poco más de

facilidad ciertos temas, y no se ven la necesidad de aprender jugando, con la misma intensidad que los niños más pequeños. Los niños de segundo grado, atraviesan por las edades de entre 7 y 8 años y según Piaget, se encuentran en la etapa de las Operaciones Concretas. Y el juego puede ayudar al desarrollo de las áreas cognoscitivas, psicomotriz y social.

Además de que a esta edad, los niños presentan más interés por hacer las cosas, por lo cual desarrolla aún más su creatividad, habilidad y destreza para ejecutar ciertas acciones.

El programa va dirigido específicamente a los maestros y alumnos de primaria de la escuela Casa del Niño, en la Cd. de Uruapan, Mich.

Se pretende vincular al juego con el aprendizaje. Para esto el programa de actividades establecido por la SEP, nos servirá de apoyo, cabe aclarar que no se pretende cambiar nada del programa, sino solamente, relacionar los temas ya establecidos con una actividad lúdica, con el fin de apoyar al educando a adquirir un aprendizaje más significativo.

Los objetivos que pretendemos cumplir al sugerir este plan de actividades son:

1. Vincular el proceso de aprendizaje con el cuerpo, facilitando así el desarrollo del niño en todos sus aspectos.
2. Relacionar un tema con una actividad lúdica y especificar su objetivo de uso.
3. Especificar el área a reforzar y describir el material recomendable para la realización de la actividad.

Los temas a considerar son los siguientes:

Español	Lengua hablada
	Lengua escrita
	Recreación literaria
	Reflexión sobre la lengua
Matemáticas	Los números naturales
	Longitudes y áreas
	Capacidad, peso y tiempo
	Geometría
Ciencias Naturales	Los seres vivos
	El cuerpo humano y su salud
	El ambiente y su protección
	Materia, energía y cambio
	Ciencia, tecnología y sociedad
Historia	El tiempo en la historia personal y familiar
	La medición del tiempo
	Costumbres y tradiciones de los mexicanos.
Geografía	Regreso a la escuela
	Cómo es la localidad
	Relaciones con otras localidades
	Vivimos en México
	México, nuestro país

	La familia
Educación Cívica	La localidad
	La localidad y el municipio o delegación

El tiempo para cada área será dividido en 45 minutos por tema, si es necesario tomar más tiempo para alguna actividad podrá realizarse, concluyendo al día siguiente o suspendiendo alguna otra actividad, esto depende del maestro. La metodología para llevar a cabo nuestro trabajo, consistirá en invitar a los alumnos a participar, a salir un poco de la rutina y sobre todo dejándolos solos, es decir, que sean ellos mismos quienes elijan sus actividades después de recibir una explicación de lo que se pretenda hacer en ese momento. Después los niños, utilizando alguna de las técnicas Freinet, redacten su experiencia en un breve texto y lo den a conocer a sus compañeros. Para su desarrollo tomaremos en consideración los siguientes aspectos:

APRENDIZAJE, PARTICIPACION Y MATERIA.

Ahora después de toda una explicación de lo que pretendemos realizar, los invitamos a conocer nuestro programa de actividades ya diseñado y listo para llevarse a cabo.

Todas las actividades descritas en el programa, benefician en cierta forma al desarrollo cognoscitivo, psicomotriz y afectivo de los niños en la etapa de Operaciones Concretas, descrita por Piaget. El éxito o fracaso de cada una de las actividades lúdicas expuesta en el programa, depende del coordinador (maestro) que esté al frente del grupo.

OBJETIVO GENERAL: Auxiliar al alumno en el repaso y análisis de temas que lo apoyan para lograr un mejoramiento en su pronunciación y la fluidez en diálogos y conversaciones.

MATERIA: Español

TEMA O CONTENIDO: Lengua

Hablada y escrita.

ACTIVIDAD	OBJETIVO	DESARROLLO	MATERIAL	TIEMPO	EVALUACION
"Los refranes" (Dinámica).	Iniciar al alumno en la preparación de exposiciones de algún tema específico; logrando así una mayor fluidez en sus diálogos y conversaciones.	1. Se escriben algunos refranes en tarjetas, escribiendo la mitad del refrán en una tarjeta y la otra mitad en otra tarjeta. 2. Las revolvemos y se reparten a todos los participantes. 3. Se señala un tiempo para que busquen a la persona que tiene la otra parte del refrán. Finalmente, ya juntas las parejas leen el refrán, y dan una explicación de lo que significa para ellos ese refrán (comentarios).	Tarjetas blancas o de colores. Plumones.	1 Hora	Exposición, fluidez en su diálogo
"La historia de Juana y Juan". (Dinámica)	Narrar sucesos y vivencias de historias reales o ficticias incluyendo personajes y siguiendo una secuencia cronológica.	1. Los participantes forman un círculo y se van pasando una pelota. 2. Cada vez que alguien toma la pelota, debe contar algo sobre los	Una pelota. Un cuaderno.	45 minutos.	Narración de sucesos y vivencia. Integración del grupo. Capacitación de las reglas de juego. Participación activa.

		personajes, de tal manera que se vaya construyendo la historia. 3.El coordinador debe ir escribiendo la historia, para al final comentarla.			
--	--	--	--	--	--

OBJETIVO GENERAL: Auxiliar al alumno en el conocimiento y uso de los números naturales, sus relaciones y sus operaciones; así como en la identificación de figuras y cuerpos geométricos.

MATERIA: Matemáticas

TEMA O CONTENIDO: Los números naturales.

ACTIVIDAD	OBJETIVO	DESARROLLO	MATERIAL	TIEMPO	EVALUACION
Los números* (Dinámica)	Análisis y repaso de temas como: Agrupamientos y desagrupamientos de centenas, decenas y unidades. Lectura y escritura de los números, reconocimiento del valor posicional que posee cada uno de los números en la formación de cifras.	1. Se elaboran tarjetas del tamaño de una hoja de papel con números del 0 al 9. 2. Se hacen dos juegos de 10 cada uno (si se requieren más por el número de participantes, se elaboran las que sean necesarias) 3. Se forman equipos de 10 personas, se les entrega un paquete a cada uno. 4. el coordinador menciona una cantidad, y cada equipo deberá formar la con las tarjetas, gana el equipo que se mueve más rápido para formar las cifras mencionadas. 5. Una vez que se forma deberá indicar la posición de la centena, decena y unidad. Así como también	Tarjetas de material grueso, las necesarias. Plumones.	45 Minutos.	Aprendizaje del mismo tema. Lectura u escritura de cifras de tres y cuatro números. Reconocimiento de números.

		Indicar el valor posicional de los números.			
--	--	---	--	--	--

ACTIVIDAD	OBJETIVO	DESARROLLO	MATERIAL	TIEMPO	EVALUACION
"El cajero" (Dinámica)	Facilitar, además de la escritura de los números, los procedimientos para sumarlos, restarlos y multiplicarlos.	1. Se forman equipos de 5 niños, en cada equipo se nombra un cajero. 2. Se entrega a cada cajero dos dados y una bolsa con corcholatas de colores, azul, amarilla y roja. 3. El cajero entrega a cada miembro de su equipo 1 corcholata azul, 5 rojas y una amarilla. 4. Se tiran los dados y la suma de los puntos es la cantidad que deberá pagar al cajero. Gana el primero que se quede sin corcholatas. Valor de las corcholatas: Azul-5 Amarillo-10 Roja-5	Dos dados. Bolsas de corcholatas Pintura azul, roja y amarilla.	45 Minutos	Procesos operacionales Suma Resta Multiplicación.

APOYO BIBLIOGRAFICO: "Técnicas Participativas para la Educación Popular", Bustillos Graciela, IMDEC "Juega y aprende matemáticas", Fuenlabrada Irma, Libros del Rincón, SEP.

OBJETIVO GENERAL: Auxiliar al alumno en la adquisición del conocimiento de su medio ambiente natural , seres vivos y no vivos.

MATERIA:Ciencias Naturales

TEMA O CONTENIDO:Seres vivos.

ACTIVIDAD	OBJETIVO	DESARROLLO	MATERIAL	TIEMPO	EVALUACION
"Pantomina" (Dinámica)	Representar situaciones naturales, animales de las diferentes regiones, ovíparos y vivíparos.	1. Formar equipos de 5 a 8 niños. 2. Se elige a un niño para que pase al frente, tome un papellito con el nombre del personaje o situación que va a representar (los papellitos son previamente elaborados por el coordinador) 3. Se establece un tiempo límite para que los demás miembros del equipo adivinen el nombre del personaje. Gana el equipo que adivine en menos tiempo.	Tarjetas blancas o de colores.	1 Hora	Aprendizaje del tema y participación.
"Mundo" (Dinámica)	Esta dinámica ayuda al relajamiento y distracción, aprovechando el tema que se analiza en el momento. Puede ser adoptado a	1. Formamos un círculo. Uno de los participantes se pone en medio del círculo. 2. La persona que está al centro del círculo lanza una pelota a un niño, al momento que lo	Una pelota	30 Minutos	A criterio del profesor.

	<p>cualquier tema, solo el maestro (a) podrá darle el uso que crea conveniente.</p>	<p>hace puede girar: "Mundo, Tierra, Agua, Aire" Mundo: Todos deben cambiarse de lugar sin deshacer el círculo. La persona que no alcance lugar en él, se quedará en el centro del círculo.</p>			
--	---	---	--	--	--

ACTIVIDAD	OBJETIVO	DESARROLLO	MATERIAL	TIEMPO	EVALUACION
		<p>Tierra: La persona que recibe la pelota mencionará el nombre de un animal que viva en tierra. Agua: Quien recibe la pelota deberá nombrar un animal que viva en el agua. Aire: Nombrar un animal que vuela. La palabra elegida, deberá nombrarla al momento que lanza la pelota, la persona del centro del círculo.</p>			

APOYO BIBLIOGRAFICO: "Técnicas Participativas para la Educación popular", Bustillos, Graciela, IMDEC.

MATERIA: Ciencias Naturales.

TEMAS: El cuerpo humano y su salud
Materia, energía y cambio.

ACTIVIDAD	OBJETIVO	DESARROLLO	MATERIAL	TIEMPO	EVALUACION
"En no revuelto, ganancia de pescadores". (Dinámica)	Permite ordenar y/o clasificar un conjunto de elementos sobre cualquier tema. Hacer relaciones de causa y efecto.	1.Cortar el papel en forma de pecesitos, con un palito, hilo y un clip, se hace una caña para pescar. 2.En los peces, se escribe "causa" y "efecto", dependiendo del tema que analiza en el momento. 3.El participante al pescar un pez, leerá la frase escrita en él, y analizará si es causa o efecto de... 4.Los peces son colocados en un círculo que es pintado en el piso. 5.Se forman equipos de 6 a 8 niños. Gana el equipo que más peces obtenga. 6.Finalmente cada equipo ordena las frases de sus peces. Durante 10 min. Reflexionan sobre cuántas de sus frases son efecto y/o causa. El ordenamiento de las frases será discutido por los participantes.	Papel, cuerda delgada o hilo grueso. Clips doblados en forma de anzuelos y palitos. El coordinador deberá preparar el material con anticipación.	1 hora.	Clasificación de elementos naturales.

ACTIVIDAD	OBJETIVO	DESARROLLO	MATERIAL	TIEMPO	EVALUACION
"Domino" (Dinámica)	Relacionar puntos principales de un tema en específico. Detectando causa, efecto, necesidad y aplicación científica para el abastecimiento de esa necesidad. Viéndolo de esta manera podemos adaptarlo a los temas: a) Alimentos de origen agrícola y ganadero. b) Tipos de alimento, naturales, procesados e industrializados.	Basados en los mismos principios y mecánica del juego del dominó, solamente en nuestro caso, las tarjetas se reparten en grupos no individualmente.	Tarjetas de 10 X 20 cm. El contenido de las tarjetas lo decide el coordinador.	1 Hora	Diferenciación entre los tipos de alimentación.

APOYO BIBLIOGRAFICO: "Técnicas Participativas para la Educación popular", Bstillos, Graciela, IMDEC.

OBJETIVO GENERAL: Auxiliar al alumno en el reconocimiento de costumbres mexicanas desde nuestros antepasados; así como en el recordar hechos y situaciones históricas de nuestro país.

MATERIA: Historia

TEMA: Costumbres y tradiciones de los mexicanos.

ACTIVIDAD	OBJETIVO	DESARROLLO	MATERIAL	TIEMPO	EVALUACION
"Sociodrama" (Dinámica)	Nos permite analizar y conocer cómo ocurrieron ciertos hechos situaciones de nuestra historia. Temas que se presentan para realización de esta técnica: a) Independencia de México b) Revolución Mexicana c) Descubrimiento de América	El desarrollo de la técnica depende de la organización del trabajo del coordinador.	El necesario	El necesario	Participación, reconocimiento de costumbres y hechos históricos mexicanos.
"La organización" (Dinámica)	Relajamiento, distracción valorar la importancia del trabajo colectivo.	1. Se forman equipos de 8 personas mínimo. 2. A cada equipo se le entrega el material suficiente. Se nombra un observador para cada equipo. 3. Se les indica que en 15 min. Deberán hacer aviones. 4. Se indica el tiempo de inicio por	Cualquier papel que se preste para la realización de los aviones.	El necesario	Integración del grupo y participación activa.

		<p>el coordinador.</p> <p>Gana el equipo que haga más aviones.</p> <p>Al final se comenta cómo se sintieron al realizar el trabajo. En la discusión se puede analizar la importancia de la dirección de un trabajo colectivo, la utilización de recursos y la diversión en el trabajo.</p>			
--	--	--	--	--	--

APOYO BIBLIOGRÁFICO: "Técnicas Participativas para la Educación Popular", Bustillos, Graciela, IMDEC.

OBJETIVO GENERAL: Identificar el territorio de nuestro país, sus costumbres y tradiciones, símbolos patrios y conmemoraciones cívicas importantes.

MATERIA: Geografía y Educación cívica

TEMA: México, nuestro país.

ACTIVIDAD	OBJETIVO	DESARROLLO	MATERIAL	TIEMPO	EVALUACION
"La ley del mar" (Dinámica)	Análisis causa y consecuencias de un tema determinado. Esta dinámica nos auxilia en temas como: a) Revolución Mexicana b) Independencia de México c) Símbolos patrios d) Descubrimiento de América.	1. Se elabora una lista de causas y consecuencias según el tema a repasar. 2. Se recortan figuras de peces y en ellas se anotan las causas y consecuencias de la lista por separado. 3. Se elabora un cuadro con dos columnas: de un lado "causas" y del otro "consecuencias" 4. Se reparten a los participantes dos peces, se les pide que formen un círculo y en medio se coloca el cuadro. 5. Cada participante colocará el pez en la columna que crea conveniente, explicará a los demás integrantes por qué lo colocó en ese sitio. Los demás participantes juzgarán si es correcto o no y por qué	Cartulina, papel blanco o de colores para los peces, plumones, cinta adhesiva.	1 hora	Investigaciones

APOYO BIBLIOGRAFICO: "Técnicas Participativas para la Educación Popular",
Bustillos, Graciela, IMDEC.

BIBLIOGRAFIA

1. Ausbel, David P.(1991) "*Psicología Educativa*" *Un punto de vista cognositivo.*, Ed. Trillas, México.
- 2.Biblioteca Práctica.(1994), "*Pedagogía y Psicología Infantil*". *El período escolar*" Ed. Cultural S.A, España
- 3.Campos P., María I, (1976), "*Curso de Psicología Infantil*", *Tomo II y III, Iniciativas en Psicología y Educación*, Ed. Bailén, España
- 4.Chateu, Jean. "*Psicología de los juegos infantiles*", Ed. Kapalusz.
- 5.Durivage, Johanne.(1990), "*Educación y Psicomotricidad*" *Pedagogía para la primera infánica.*, Ed. Trillas.
- 6.Freinet, Celestin., "*Técnicas Freinet de la escuela moderna*", Ed. Siglo XXI.
- 7.Michel, Guillermo,(1982), "*Aprender a aprender*", Ed. Trillas, 8º ed., México
- 8.Mussen – Conger – Kagan., "*Desarrollo de la personalidad en el niño*" Ed. Trillas.
- 9.Newman, Barbara M., "*Manual de Psicología de un mañana prometedor*", Philip R., VOL: I y II., Ed. Ciencia y Técnica.
10. Ochoa, Gutiérrez P. José. "*Ayer glorioso de un mañana prometedor*", DIARIO.
- 11.Pereira, Arty., "*El niño y sus educadores*"Ed. Alba.

12. Piaget, Jean. "*Seis estudios de Psicología*", Ed. Ariel.

13. Piaget, Jean. "*La formación del símbolo*"; Ed. Trillas

14. Ostrander, Sheila – et.al "*Superaprendizaje, Autoayuda y superación*" Ed. Grijalbo.

15. Orientaciones para padres y maestros, "*El niño y su mundo*" VOL. IV, Ediciones Océano.

ANEXOS

2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100

CUESTIONARIO DIRIGIDO A
LOS ALUMNOS DE 2º GRADO DE
PRIMARIA, DE LA ESCUELA
" CASA DEL NIÑO"

INSTRUCCIONES: Lee con atención las siguientes preguntas y trata de contestar con la verdad, la información que se pide es para un trabajo de investigación.

Pon tu nombre completo, tu edad y sexo (masculino o femenino) en el lugar que se te indica.

NOMBRE _____

EDAD: _____ SEXO: _____

1. ¿En tu grupo realiza actividades de juego con la participación de tu maestra?

- a) Con frecuencia b) Muy poco c) Nunca

2. ¿En qué lugar de la escuela realizas tus juegos?

- a) Salón de clases b) Patio

3. ¿Qué tipos de juegos realizas con más frecuencia?

- a) Cantos b) De competencia c) Juegos de mesa

4. Haz una lista de los juegos en los que más participas, y explica por qué lo haces.

5. Ahora en este espacio, haz una lista de los juegos que más te gustan y explícanos por qué te gustan.

6. Enseguida escribe una lista de los juegos que no te gustan y explícanos por qué no te gustan.

7. ¿Cuánto tiempo dedicas para jugar?

a) Toda la tarde b) 30 min. c) 1 hr.

d) Juego nada más los fines de semana e) No juego

8. ¿Para qué te sirve jugar?

9. ¿Con quién o quiénes te gusta jugar?

a) Con mis hermanos b) Con mis amigos c) solo

d) Con mis primos e) Con mis papás

10. ¿Participan tus papás en los juegos que realizas?

a) Siempre b) A veces c) Nunca

GRACIAS POR TU COLOBORACION

CUESTIONARIO DIRIGIDO A
LOS MAESTROS DE PRIMARIA DEL
COLEGIO "CASA DEL NIÑO"

El presente cuestionario tiene como objetivo recabar información referente al juego e incorporarla a un trabajo de investigación (tesis).

NOMBRE _____

1.¿Cómo definiría usted al "juego"?

2.¿Realiza juegos con sus alumno, con qué frecuencia lo hace?

3.¿Cuenta usted con autorización para realizar cualquier actividad de juego dentro la escuela?

4.¿Deja que los niños elijan qué actividades de juego realizar?

a)Siempre b)A veces c)Cuando la situación lo amerita d)Nunca

5.¿Cuáles son los juegos que según su experiencia como profesor, ha notado que son los preferidos de los niños?

6.¿Para qué le servirá el juego al niño?

7.¿Es el juego un "reforzador del aprendizaje"? ¿De qué manera?

8.¿Cuál es su opinión acerca de la idea de proponer varias actividades lúdicas (juego) que aporten algo al aprendizaje de los niños?

GRACIAS POR SU COLABORACION