



Secretaría de Educación Pública
Universidad Pedagógica Nacional
Unidad 17-A Cuernavaca, Mor.

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA
DE VINCULACION ENTRE EL NIVEL PREESCOLAR
Y EL PRIMER GRADO DE PRIMARIA**

Ma. Del Carmen Figueroa Cuevas
María Teresa Oriack Ramírez
Gabriela Sandra García Cleto
Maribel Cruz Figueroa

Cuernavaca Mor., Enero 1998



Secretaría de Educación Pública
Universidad Pedagógica Nacional
Unidad 17-A Cuernavaca, Mor.



**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA
DE VINCULACION ENTRE EL NIVEL PREESCOLAR
Y EL PRIMER GRADO DE PRIMARIA**

Tesis
que para obtener el título de
Licenciadas en Educación Primaria
Presentan

Ma. Del Carmen Figueroa Cuevas
María Teresa Oriack Ramírez
Gabriela Sandra García Cleto
Maribel Cruz Figueroa

Cuernavaca Mor., Enero 1998

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

Cuernavaca, Morelos., 3 de Febrero de 1998.

26-V-98 mac

**PROFRAS: Ma. del Carmen Figueroa Cuevas
María Teresa Oriack Ramírez
Gabriela Sandra García Cleto
Maribel Cruz Figueroa**
P r e s e n t e .

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: " EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE VINCULACION ENTRE EL NIVEL PREESCOLAR Y EL PRIMER GRADO DE PRIMARIA" Opción Tesis, a propuesta de su asesor Profesor Mario Valenzuela Indart, manifiesto a ustedes que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior se dictamina favorablemente su trabajo y se les autoriza a presentar su examen profesional.

A T E N T A M E N T E .
" EDUCAR PARA TRANSFORMAR "



S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
SERVICIOS ESCOLARES
UNIDAD U. P. M.
CUERNAVACA

[Handwritten Signature]
PROFR. Y LIC. PEDRO PUEBLA CARDOSO
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION

DEDICATORIAS

El haber logrado uno más de los objetivos propuestos en mi vida, me alienta a seguir y por justicia debo mencionar a los que han contribuido a esto, a mi esposo con su amor y apoyo incondicional, a mis hijas con su ternura y comprensión y sobre todo a mi madre como el pilar en el cual siempre encontré fortaleza para continuar. Gracias.

Ma. Del Carmen Figueroa C.

Con mucho amor y agradecimiento a las personas que me brindaron su apoyo y cariño, para que pudiera llegar hasta el termino de mi tesis, gracias por creer en mi. Mi esposo, hijos y mi madre.

Gabriela Sandra García Cleto.

Triunfar en la vida es hacer triunfar a los demás,
porque lo logramos juntos. GRACIAS por su
apoyo, comprensión y paciencia con todo mi amor
para mis hijos, mi esposo y mi madre.

María Teresa Oriack Ramírez.

Con amor, cariño y respeto a la que me dio la vida.
Guadalupe Figueroa.

Maribel Cruz Figueroa.

Con respeto, admiración y agradecimiento a nuestro asesor:

Profr. MARIO VALENZUELA INDART

INDICE

INTRODUCCIÓN	7
CAPITULO I	
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
Definición del problema	10
Justificación	17
Objetivos generales	19
Objetivos particulares	20
Supuestos básicos en la que apoyamos nuestra investigación	20
CAPITULO II	
MARCO TEORICO	
La importancia del juego	21
El juego en el contexto institucional, preescolar	28
El juego en el jardín de niños	29
Cuadro de Piaget	36
El juego en el primer grado de primaria	44
Primer grado	48
CAPITULO III	
METODOLOGIA	
Investigación documental	72
Investigación de campo	75
CAPITULO IV	
ANALISIS DE LOS RESULTADOS	
Análisis del cuestionario aplicado a los alumnos	82
Análisis del cuestionario aplicado a los maestros	83
Análisis de la observación directa estructurada aplicada a los profesores	84
Análisis conjunto de cuestionarios de alumnos, maestros y observación directa estructurada	87
CONCLUSIONES	92
BIBLIOGRAFIA	95
APENDICES	98

INTRODUCCION

Después de algunos años de experiencia trabajando como maestras de primer grado, la mayoría de esos años y después de conocer el trabajo realizado en el jardín de niños, la fundamentación del programa y otros aspectos importantes del nivel preescolar. Hemos podido detectar una desvinculación existente entre el nivel preescolar y el primer grado de primaria, ya que en el jardín de niños se enseña con base en juegos, cantos, etc., y en la primaria, cambia totalmente la forma de enseñanza, haciéndola más rígida y formal, manteniendo a los alumnos abrumados por las cargas de trabajo que se les impone, olvidando por completo sus intereses y características.

Por tales motivos consideramos de suma importancia enfocar el presente trabajo en la tesis de que la enseñanza en el primer grado de primaria, debe desarrollarse por medio del juego, como una continuación del jardín de niños, para que ésta sea más eficaz y parta de los intereses del niño, porque dentro de esos intereses, se encuentra el juego precisamente el juego.

Y al hablar del juego evocamos inmediatamente la imagen de niños en situaciones de libre y espontánea actividad física y psíquica. El juego por lo tanto es una actividad necesaria para el desarrollo del niño, tanto en el aspecto físico, psíquico. Intelectual, como en el afectivo y social.

Para poder opinar acerca de que clase de desvinculación existe entre el nivel preescolar y el primer grado de primaria, fue necesario analizar los programas respectivos de estos niveles y observar como es abordado el juego en sus actividades, también se observó e investigo como trabaja la educadora y como trabaja el docente de primer grado de primaria, éstos aspectos se tratan por separado según los niveles.

Es un trabajo que requirió de horas de esfuerzo y reflexión y llegamos a la conclusión de que es necesario que los docentes adquiramos el compromiso con nosotros mismos de ampliar nuestros marcos teóricos y referenciales en cuanto a la práctica docente en el primer grado de primaria, ya que muchas veces por no conocer a fondo los programas con sus respectivos contenidos, por no profundizarlo en el conocimiento del niño en su desarrollo; no se puede dar el proceso educativo en toda su plenitud, para lograr el desarrollo integral del niño. Este trabajo esta dividido en cuatro capítulos, los cuales están organizados de la siguiente manera:

En el Capítulo I se plantea el problema, partiendo de las preguntas siguientes:
¿ Cómo se trabaja en preescolar? ¿Cómo se trabaja en primer grado de primaria
¿ ¿ Qué importancia tiene el juego en ambas situaciones?. Justificamos nuestra investigación atendiendo a lo que hemos observado en los años de nuestra práctica docente, enunciamos Objetivos generales y Particulares, para marcar el

curso de nuestro trabajo, así como también los supuestos básicos en que apoyamos nuestra investigación.

Capítulo II que corresponde al Marco Teórico, mencionamos la importancia del juego en el contexto institucional, del preescolar y primer grado de primaria, atendiendo a la Teoría Psicogenética de Piaget, para dar referencia a la etapa del desarrollo de los niños de preescolar y primer grado de primaria.

Para el Capítulo III que es la Metodología, realizamos Investigación Documental en lo referente al juego y su aplicación en el proceso enseñanza aprendizaje en el nivel preescolar y primer grado de primaria, analizamos los contenidos de los Programas de Educación Preescolar y Primaria en primer grado.

La investigación de Campo fue atendiendo pasos del método científico, cómo técnica de investigación utilizamos la observación, los instrumentos que utilizamos fueron cuestionarios con la finalidad de recopilar datos con respecto a la utilidad que el maestro de primaria da al juego.

En el Capítulo IV, que refiere a los Análisis de los Resultados, sistematizamos y analizamos lo manifestado en los cuestionarios aplicados a maestros y alumnos y también los resultados de las observaciones en cada situación.

Incluimos conclusiones, en las cuales mencionamos las situaciones donde llegamos con nuestra investigación; bibliografía para dar un sustento científico a lo desarrollado en el trabajo y apéndices, que son las gráficas que ilustran y dan referencia a nuestra investigación de campo

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

Definición del problema.

Es común observar que el desempeño de la mayoría de los docentes de primer grado, tienen una enseñanza conductista, que los lleva a realizar una práctica dentro de los campos de una pedagogía tradicional, creyendo que los alumnos aprenden de una forma pasiva.

Las herramientas más usuales para el desarrollo del trabajo diario, son las mismas con las que el maestro aprendió; son las de uso inmediato y práctica rutinaria como los libros de texto, pizarrón y materiales comprados por los alumnos.

El docente de primer grado, da mayor importancia al logro de sus objetivos en la lecto-escritura se sitúa en una competencia contra el tiempo, en tratar de demostrar a los padres de familia, maestros y directivos que en el menor tiempo escolar hace que sus alumnos aprendan a leer y escribir. Ubicando en esta

competencia a los educados en una situación de receptores, que obedecen a lo que se les indica, aprenden memorizando lo que copian por imitación, ya que obedecen ordenes y si no es así reciben su castigo.

Al cambiar la situación del alumno de preescolar, en donde la mayoría de las actividades son lúdicas, ingresa al primer grado experimentando un cambio que lo obliga a manifestarse con una responsabilidad forzada dejando el juego a un lado. Además se debe de tomar en cuenta que no todos los niños que ingresan al primer grado tienen la posibilidad de cursar el nivel preescolar y esto de alguna manera afecta al desarrollo del aprendizaje de los niños.

Al analizar esta situación en nuestro papel de docentes y teniendo bajo nuestra responsabilidad la formación de muchos alumnos en cada ciclo escolar, hemos detectado una desvinculación existente entre el nivel preescolar y el primer grado de primaria. Debido a que en preescolar se enseña con base en juegos, cantos y actividades recreativas de interés para el alumno y al entrar a la primaria, el niño se limita a un área de cuatro paredes, estático en su asiento, en donde pasa el tiempo escolar realizando sus trabajos de manera monótona y aburrida.

Sin tomar en cuenta que él egresa del jardín de niños con un ritmo de aprendizaje activo en donde venía haciendo trabajos manuales, manipulando objetos y materiales diversos, en la medida en que su desarrollo cognitivo se lo ha permitido, con actividades que le ayudaban a reflexionar espontáneamente.

Ya que en preescolar " El juego es el medio privilegiado a través del cual el niño interactúa sobre el mundo que le rodea, descarga su energía, expresa sus deseos, sus conflictos, lo hace voluntaria y espontáneamente, le resulta placentero y al

mismo tiempo en el juego crea y recrea las situaciones que ha vivido " ¹ al cambiar de nivel y entrar a primero de primaria se olvida, el valor que para la educación y desarrollo tiene el juego.

Si al educando en este grado no se le permite realizar sus deseos expresados en el juego, por ser una manifestación de su edad y cubrir así sus necesidades, es afectado psicológicamente. Ya que el juego cumple un papel esencial para la formación de la personalidad del escolar. El juego es un apoyo para que los alumnos crezcan y desarrollen el dominio de su cuerpo, aprendan, descubran como es el mundo y cómo son ellos, aprendan nuevas destrezas y cuales son las situaciones en que pueden utilizarlas. A través del juego los educandos maduran, hacen frente a emociones complejas y conflictivas, mediante la reescenificación de la vida real. El juego es una parte integral de su vida, ya que con el despiertan sus sentidos, dominan destrezas, pretenden ser toda clase de cosas y alguien diferente a sí mismos, siendo también de gran importancia para el desarrollo de la inteligencia.

Los aprendizajes dependen del desarrollo evolutivo del niño así como de sus experiencias físicas y de la interacción social que favorece sus procesos de maduración.

¹“Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños”. Pag.22

- Cfr: Papalia Diane “ El Mundo del Niño” Tomo I pág. 250-251

Es por eso que el maestro de primer grado de primaria, debería utilizar el juego para el aprendizaje e integración de sus alumnos y así dar una continuación a las actividades en el jardín de niños.

El alumno es el más importante en el proceso enseñanza-aprendizaje, investiga, construye su propio conocimiento de acuerdo a sus intereses y la base de este aprendizaje ha de ser la manipulación, sobre todo en el primer grado. El no utilizar el juego como un recurso didáctico en este grado, limita el avance en lo pedagógico.

El programa de primer grado de primaria nos invita a la realización de actividades lúdicas y sugiere que deben estar presentes a lo largo de toda la primaria, pero en contadas ocasiones las llevamos a cabo, por ello se hace necesario insistir y recordar que Piaget afirma que "el juego es sobre todo una forma de asimilación, empezando desde la infancia y continuando a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptarse a los hechos de la realidad, a esquemas que ya tiene cuando los niños experimentan cosas nuevas, juegan con ellas para encontrar distintos caminos como el objeto o las situaciones nuevos, que se asemejan a conceptos ya conocidos."²

De esta forma el maestro puede arreglar con facilidad situaciones en las que, en la escuela se orille al educando a empeñarse en el juego que pueda ayudar a

² Piaget 1981, pág. 31

su desarrollo global, en lo afectivo físico y social. Situándolo como alumno y como individuo que forma parte de una sociedad.

Parte de la problemática estructurada se origina en que algunos docentes de primer grado en su práctica cotidiana se alejan de los propósitos que están contenidos en el programa actual, que son los siguientes:

En Español: propiciar el desarrollo de las capacidades de comunicación de los niños en los distintos usos de la lengua hablada y escrita.

En Matemáticas: elevar la calidad del aprendizaje para lo cual es indispensable que los alumnos se interesen y encuentren significado y funcionalidad en el conocimiento matemático, que lo valoren y hagan de él un instrumento que les ayude a reconocer, plantear y resolver problemas presentados en diversos contextos de su interés.

En el Conocimiento del Medio: En este grado los contenidos de Ciencias Naturales, Historia, Geografía y Educación Cívica, se estudian en conjunto a partir de varios temas centrales que permiten relacionarse entre sí. El propósito central es que los alumnos adquieran conocimientos, capacidades, actitudes y valores que se manifiesten en una relación responsable con el medio natural y social, en la comprensión del funcionamiento y las transformaciones del organismo humano y en el desarrollo de hábitos adecuados para la preservación de la salud y el bienestar.

En educación Artística: fomentar en el niño la afición y la capacidad de apreciación de las principales manifestaciones artísticas y el canto, la plástica, la

danza y el teatro contribuyendo a que el niño desarrolle sus posibilidades de expresión, utilizando las formas básicas de esas manifestaciones.

En Educación Física: Contribuir al desarrollo armónico del educando mediante la práctica sistemática de actividades que favorecen el crecimiento sano del organismo y el perfeccionamiento de las posibilidades de acción motriz. A través de juegos y deportes escolares se fortalece la integración del alumno a los grupos en los que participa y promueve la formación de actitudes y valores tales como confianza y seguridad en sí mismo, conciencia de las posibilidades propias y de los demás, así como la solidaridad con los compañeros.

Como se puede apreciar, en los propósitos anteriores, el programa de primer grado, acorde con la modernización educativa, dispone que se haga un replanteamiento de los contenidos, procedimientos y recursos didácticos dentro del sistema educativo con el fin de proporcionar a los alumnos una formación más sólida e integral, para lograr un desarrollo integral completo, dinámico y actualizado que les facilite integrarse a su medio social y al mundo que les toca vivir, en forma más adecuada y exitosa. Invitando a los docentes a realizar diversas actividades que abarquen de manera integral las áreas de desarrollo del niño, utilizando las sugerencias de los libros, los ficheros y materiales de apoyo que nos proporciona la SEP dejando en libertad la iniciativa y creatividad del maestro para adaptarlas a su grupo. Situación que el docente no toma en cuenta y sigue enseñando de manera tradicional, haciendo que el alumno aprenda de una forma mecánica y memorista.

Justificando su actuación con las diversas actividades que desempeña en la escuela, las comisiones con las que tiene que cumplir, participaciones en eventos De tipo cívico y social, así como también la función comercial que asume en las actividades de la cooperativa escolar.

Argumentando que no hay tiempo para la realización de juegos dentro del aula sobre todo juegos que ayuden al logro de un avance en el aprendizaje.

Por lo anterior proponemos abordar el proceso enseñanza-aprendizaje, tomando en cuenta las características del desarrollo del niño de primer grado y los principios fundamentales de la teoría Psicogenética. Para tratar de variar la enseñanza en primer grado y utilizar el juego como un recurso didáctico.

Jean Piaget dice que " Puede reducirse el juego a una búsqueda de placer, pero con la condición de concebir esta búsqueda como subordinada en sí misma a la asimilación de lo real al yo: el placer lúdico sería así la expresión afectiva de esta asimilación".³

Es interesante observar que el valor educativo del juego ha sido inconscientemente usado desde la antigüedad más remota pero los educadores todavía no le hemos dado el lugar que le corresponde, debido a que no es utilizado dentro de la enseñanza como un recurso didáctico, sino simplemente como un medio de diversión o entretenimiento en el cual los niños pueden realizar actividades que no culminen en un complemento para el proceso enseñanza-aprendizaje, sino en una simple distracción.

³ Jean Piaget " La Formación del símbolo en el Niño"

Justificación.

Algo que se vive en cada curso escolar en primer grado, es que el maestro al inicio del ciclo escolar cuando se aplica la prueba de diagnóstico, la mayoría o todos los alumnos demuestran resultados excelentes en madurez y en los conocimientos que debe haber adquirido en el jardín de niños.

Al final del primer bimestre, cuando se aplica la primera evaluación, el profesor de primer grado se encuentra con los primeros alumnos atrasados. Al final del segundo bimestre surgen otros y el maestro busca justificar el porqué de estos resultados y considera que algunos niños tienen poca madurez, otros tienen poca atención por parte de sus padres, muchos tienen problemas psicológicos, físicos, mala alimentación, etc.

Se buscan causas que puedan explicar el porqué el alumno de primero no aprende, no tiene interés en sus clases, no participa, no quiere ir a la escuela, se sale del salón, es grosero con sus compañeros, no hace los trabajos, no participa en conjunto con el grupo.

Es una realidad que el alumno de primero pertenece a una familia y está inmerso en una comunidad, en la que interactúa y su entorno va a influir sobre él.

Hay ocasiones que el afán de que el educando aprenda, maestros y padres de familia lo obligan a memorizar lo que se les enseña y así demostrar que está aprendiendo. Ante tanta persistencia los que no lo hacen, son etiquetados como deficientes o como alumnos con problemas de aprendizaje y cuando las

posibilidades del maestro, escuela y padres de familia lo permiten, son enviados a educación especial. Algunas veces agravando más la situación, porque es común que el maestro confunda los problemas de aprendizaje del alumno con los problemas de conducta y estos centros de apoyo no logran ayudar al niño.

Es cotidiano que los maestros de primer grado de educación primaria en su afán de cumplir con el programa oficial y por los requerimientos de las autoridades escolares, se angustian ante la competencia con sus compañeros de grado, la observación de los padres en lograr en el menor tiempo posible, con el método y recursos que le ayuden en lograr que los alumnos de primero de primaria, adquieran las bases para el proceso enseñanza-aprendizaje. Sin tomar en cuenta la etapa evolutiva en que se encuentran por su edad y las características propias de su desarrollo cognitivo, donde el juego desempeña un papel importante para su crecimiento físico y maduración intelectual.

Algunos profesores en su práctica diaria, se preocupan por integrar juegos que les sirvan como apoyo en el proceso enseñanza aprendizaje, además con el juego tratan de suavizar el cambio que experimenta el alumno cuando deja el jardín de niños e ingresa a la primaria.

Pero también es una realidad que la mayoría de los maestros de primer grado consideran al juego como un desorden, que les provoca el romper con la disciplina establecida en el grupo.

Permitiendo a los alumnos jugar sólo en el receso de clases y en ocasiones eso tampoco lo realizan por no contar con espacios ni lugares adecuados en las escuelas. Y más en los edificios que cuentan con un número mayor en la

población escolar, prohibiendo a los educandos el correr, brincar, o practicar algún deporte.

Esto contrasta con el enfoque del programa de preescolar que enfatiza " la necesidad y el derecho que tienen los infantes a jugar, así como a prepararse para su educación futura. Jugar y aprender no son actividades incompatibles, por lo que sería deseable que la escuela pudiera abarcar estas dos grandes necesidades".⁴

Es de suma importancia conceptualizar lo que el niño hace cuando juega.

Ese análisis revela que la conducta del juego puede resultar en nuevos conocimientos o mantener el conocimiento adquirido. El juego puede establecer nuevas capacidades, motivaciones, actividades imaginativas y destrezas de solución de problemas.

Objetivos generales.

1. Realizar investigación documental, para obtener información sobre la teoría que enuncia al juego como auxiliar en el proceso enseñanza- aprendizaje, considerando la etapa del desarrollo en que se encuentran los niños de preescolar y primer grado de primaria.
2. Llevar a cabo investigación de campo, para observar y cuestionar, a maestros y alumnos sobre la utilización del juego en el proceso enseñanza-aprendizaje.

⁴ S.E.P. "Programa de Educación Preescolar"

Objetivos particulares:

- 1.1. Investigar sobre la teoría constructivista y sus enfoques en relación a la importancia del juego en el proceso enseñanza-aprendizaje.
- 1.2. Describir la etapa del desarrollo según la teoría Psicogenética en que se encuentran los niños de preescolar y primer grado de primaria.
- 2.1. Indagar las formas en que los maestros conceptualizan el juego y como lo emplean en su trabajo así como el punto de vista del alumno al respecto.
- 2.2. Sistematizar y analizar los resultados de las observaciones y cuestionarios para interpretarlos en gráficas y así poder analizarlos.

Supuestos básicos en que apoyamos nuestra investigación:

1. El juego puede ser un recurso didáctico que facilite al niño la transición de preescolar al primer grado de primaria.
2. El juego es una alternativa que corresponde a la manera de aprender de los niños de preescolar y primer grado de primaria.
3. A través del juego el niño se motiva para el aprendizaje y por lo tanto éste resulta mas efectivo.
4. Se parte del supuesto de que el maestro de educación primaria en su practica no le esta dando la importancia que merece el juego como recurso de aprendizaje.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

La importancia del juego

El juego general ha sido abordado a través de diferentes teorías, entre ellas tenemos la de Karl Groos, quien empezó una investigación con animales que dio pie a que se formulara la teoría con respecto a los seres humanos "Teoría del preejercicio", esta tiende a comprender la naturaleza del juego con fines instintivos y biológicos de predisposición hereditaria; en razón de que ciertos instintos se desarrollan con el ejercicio y por lo tanto se perfeccionarán para operar posteriormente en la vida adulta" ¹

Los niños cuando son pequeños utilizan el juego como mero ejercicio motor; más adelante al crecer este juego se vuelve simbólico al interrelacionar la realidad con la ficción.

El niño juega a imitar, permite que la fantasía se desarrolle libremente sin que esto signifique que se engañe; en él opera constantemente el plano de la observación y complicidad que acuerdan los jugadores al imitar determinada situación.

Estas situaciones se observan en los juegos infantiles por ejemplo: una niña juega con un envase de talco y otro objeto dándole el personaje de bebé, lo arrulla para adormecerlo y le da golpecitos en la "espalda", la mamá observa la acción, la niña al sentirse observada pone cara de asombro; la mamá para no interrumpir el juego entra en complicidad preguntándole ¿ya se durmió el bebé?

¹ Zapata Oscar "El Aprendizaje por el Juego"

La niña pillada en el juego acepta la complicidad y este se sigue desarrollando.

Como se observa en este ejemplo la imitación de acciones vividas juega un papel determinante y sobre este punto Wallon dice:

"El niño repite en sus juegos las impresiones que acaba de vivir las reproduce y las imita. En el caso de los más pequeños, la imitación es la regla del juego. La imitación es lo único accesible para ello, mientras no pueden superar el modelo concreto y viviente y captar la consigna abstracta. Pues la impresión infantil es tan solo una asimilación de otro a sí mismo y de sí mismo a otro, en la cual la imitación desempeña justamente un gran papel. Como instrumento de esta función, la imitación presenta una ambivalencia que explica ciertos contrastes en los cuales el juego encuentra alimento. Esta comprensión nos es casual: es muy selectiva en el niño y se vincula a los seres que tienen para él el máximo prestigio, los seres que suscitan sus sentimientos y que ejercen una atracción, de la cual por lo general no están ausentes su afecto. Al mismo tiempo, él mismo se convierte en sus personajes. Siempre dedicado a lo que esta en vías de ejecutarse, el niño se imagina que se quiere poner en el lugar de sus personajes"²

Es palpable como en el ejemplo citado anteriormente en una niña de dos años se ve claramente la imitación que hace de las situaciones diarias que vive. Por consiguiente el niño por medio del juego ve la realidad y la asimila de acuerdo a sus esquemas de desarrollo.

Al hablar de asimilación y de esquemas podemos abordar a otro autor contemporáneo que es el gran psicólogo Jean Piaget, este al hablar del juego lo relaciona íntimamente con su teoría del desarrollo de la inteligencia, la cual sustenta que el desarrollo intelectual se debe a una interacción continua entre asimilación y acomodación, la adaptación inteligente ocurre cuando los dos

² Ibid pág. 20-21

procesos se contrarestan mutuamente, esto quiere decir cuando están en equilibrio. "Cuando no están en equilibrio la acomodación o ajuste al objetivo, puede predominar sobre la asimilación. Entonces nos encontramos ante la imitación o por el contrario puede predominar la asimilación cuando el individuo relaciona la percepción con la experiencia previa y la adapta a sus necesidades.

Por lo tanto el juego es una asimilación que consiste en cambiar información de entrada, de acuerdo con las exigencias del individuo. El juego y la imitación son parte integrante del desarrollo de la inteligencia y por tanto pasa por los mismos periodos"³

Para comprender mejor los párrafos anteriores, de cuando predomina la imitación o cuando predomina la asimilación en el juego, lo detallaremos con base en ejemplos: simplemente el niño imita las actividades que realizan sus padres (que son las personas más allegadas a él), ya sea en el hogar o en su trabajo, si el padre trabaja.

En una tienda el niño imita con sus amigos, lo que hace su padre (atender a las personas y despachar la mercancía que piden).

Si la madre es enfermera, la niña imita a inyectar a sus muñecas.

Cuando el padre es campesino, el niño lo imita realizando actividades del campo (arar la tierra, sembrar, desyerbar, etc.). En todos estos ejemplos predomina la IMITACION en el juego.

Cuando los niños juegan a realizar las actividades anteriores, pero no solamente las ejecutan sino que además se valen de objetos para utilizar como instrumentos nos encontramos ante el predominio de la ASIMILACION: el niño juega a la tiendita utiliza cajas, botellas, piedras para simular paquetes, harina, leche, dulces, etc. Cuando la niña jugando a ser enfermera utiliza lápices, papel sanitario, pedazos de tela (como pinzas, algodón y vendajes), estamos ante la asimilación porque ya adoptó lo percibido a sus experiencia previas, por lo tanto se convierte en juego simbólico.

³ S.E.P. "Apuntes Sobre el Desarrollo Infantil" Proyecto Estratégico no.5

Para concluir el presente tema, se presentan las ideas centrales de los autores mencionados, para partir de allí y dar la propia conceptualización del juego que será la guía en el desarrollo de este trabajo.

Karl Groos	Define el juego como un termino básico del ejercicio ⁴
Henry Wallon	Lo define como la reproducción de las acciones vividas. ⁵
Jean Piaget	Como la asimilación de lo que se vive a sus esquemas o experiencias que ya tiene. ⁶

Por tanto este trabajo define al juego como la actividad psíquica biológica y social que realiza todo ser humano desde sus primeros meses hasta llegar a su vida adulta siendo libre y espontáneo. En los primeros años de su vida, se manifiestan de acuerdo a sus vivencias e intereses que este pasando. Por medio del juego se ayuda a coordinar sus movimientos y a liberar sus energías que tiene acumuladas, afirmando sus destrezas que lo llevaran más adelante a tener un buen desarrollo armónico. En la etapa de transición de la niñez a la adolescencia, además de ayudarle a formarse físicamente, lo ayudan a liberar tensiones propias de esta edad. Cuando son jóvenes y/o adultos además de darles condición física los ayuda a liberar las tensiones de estudio o de trabajo.

En el juego no hay una separación de la personalidad: existe el trabajo de la mente y el cuerpo, en donde el niño se compromete por entero y de esta forma total de vivir, origina una experiencia que parece ser también la más adecuada para lograr el aprendizaje integral del individuo.

⁴ Oscar Zapata Op. Cit.p. 48

⁵ Oscar zapata Op. Cit. P.11

⁶ S.E.P. Op. Cit. P.16

Por lo tanto, tomando en cuenta que el juego es tan importante en la vida del niño, no solamente se deben utilizar como estrategia didáctica en el jardín de niños, sino también debe haber continuidad en los primeros grados de primaria, ya que existe una ruptura entre estos dos niveles, debido a que no se toma en cuenta los intereses del niño, limitándolo a una área de cuatro paredes, estáticos en su mesabanco en donde pasa las mañanas realizando su trabajo, ya que es la forma más común como desarrollan su práctica cotidiana algunos de los profesores de primer grado.

Dada la importancia que tiene la educación en el juego, no solo en el jardín de niños, sino también en la primaria y que sirve en todas las actividades que se realizan, no solo por que proporciona al niño alguna experiencia, sino que le ofrece una manera de aprendizaje activa y una forma de motivación, brindándole la oportunidad para opinar, decidir, preguntar y expresar sus ideas e intereses para que alcancen cierto dominio en todo lo que realice, dándole una seguridad que le sirva para su desarrollo armónico que es lo que se pretende para mejorar el aprendizaje en nuestro país.

Así como los juegos son una parte tan aceptada de la vida infantil, que en la actualidad mantiene un importante papel en el desarrollo del niño y que pocas personas se detienen a considerar que tan importante es.

La escuela dentro de sus funciones tiene como finalidad lograr desarrollar las capacidades intelectuales, sociales y emocionales de los niños y hacer que sientan placer y satisfacción de asistir a sus clases.

Es por tal motivo que dentro de las escuelas los adolescentes, deben tomar en cuenta al juego como complemento para la realización de sus actividades y lograr un rendimiento favorable con los alumnos.

A continuación se explicará de forma muy breve, algunas clasificaciones del juego destacando las relacionadas con la educación.

Clases de juego:

Existen varias clasificaciones del juego, como por ejemplo: funcionales, de ficción, de adquisición, de fabricación; pero el presente trabajo solo abarcará dos

de ellos: el juego libre y el juego educativo, por ser los que más se involucran en la educación.

El juego libre consiste en todas aquellas actividades que hacen los niños espontáneamente sin que lo dirija el adulto; ese tipo de juego comienza desde los primeros meses de vida de los infantes, que es cuando se van adaptando a su nuevo medio ambiente y empiezan a realizar sus primeros movimientos, tales como: agarrar objetos, escuchar sonidos que hacen en sus primeros balbuceos el cual más adelante lo conducirá al lenguaje.

El niño por medio de la imitación (elemento indispensable en las primeras etapas del desarrollo), va representando sucesos de su vida cotidiana y es cuando juega a imitar a sus padres o alguna persona allegada a él, pero hasta aquí podríamos decir que el juego es egocéntrico, porque no necesita a nadie más para realizarlo.

Cuando un niño empieza a socializarse y juega con amiguitos de la misma edad, aprende a establecer relaciones sociales con las personas de su entorno y también la forma de plantear y resolver los problemas que tales relaciones originan. Estas relaciones estimulan el desarrollo social, parte de la vida del niño la emplea jugando y además le sirve para desgastar las energías que tiene acumuladas, le ayuda a reafirmar su personalidad e inteligencia y le sirve para aprender a descubrir el mundo, al actuar libremente de acuerdo a su propia naturaleza; le ayuda a entretenerse alejándolo de la inactividad que los conduce a la larga hacia vicios; le ayuda a conocer el lugar que le corresponde respecto a su propio sexo, dando como resultado que el niño desarrolle una actividad moral y una escala de valores que le permita más adelante ser tenaz y perseverante.

Estos juegos conforme los niños crecen, se van haciendo más numerosos y variados de acuerdo a los intereses de ellos y les da oportunidad a desahogarse junto con el ejercicio y participar en equipos en donde ellos van creando las reglas y normas de estos juegos, de acuerdo a los intereses del grupo.

Por lo tanto, en esta clasificación se encuentran incluidos los juegos tradicionales que se han transmitido de generación en generación por los propios

niños. Estos juegos generalmente se organizan en las puertas de las casas y en los parques cercanos. Los más comunes que se juegan son: resorte, yoyo, la gallina ciega, encantados, canicas, trompo, bote pateado. Estos juegos favorecen en el niño su coordinación psicomotriz y su integración social.

Siguiendo la versión de los autores tratados anteriormente, se pasará a dar una definición de cada uno de ellos con respecto al juego libre.

Karl Groos	"La más pura expresión de la experiencia motora" ⁽⁷⁾
Henry Wallon	"El juego se confunde bastante bien con la actividad entera del niño, mientras esta sigue siendo espontánea y no reciba sus objetivos de las disciplinas educativas" ⁽⁸⁾
Jean Piaget	"El simbolismo en el niño tiene que ver mucho en la acomodación de su experiencia previa" ⁽⁹⁾

En lo que se refiere al juego educativo, se realiza de acuerdo a los conocimientos que se le darán al niño posteriormente cuando entre al jardín de niños. Allá es cuando el juego se convierte en un instrumento importante y eficaz para el docente, favoreciendo la enseñanza-aprendizaje.

Por tales motivos el juego se hace indispensable como instrumento para el aprendizaje de los niños, que servirá a su vez para canalizar los intereses según la edad en que se encuentren.

Por eso el juego es un medio eficaz para fomentar el aprendizaje en el niño, porque de acuerdo como aprende o se le den los primeros conocimientos, así será como en el futuro logre asimilar los demás, que le servirán para convertirse en un adulto integrado a su sociedad.

⁽⁷⁾ Oscar Zapata Op. Cit. p. 53

⁽⁸⁾ Oscar Zapata Op. Cit. p. 17

⁽⁹⁾ S.E.P. Op. citi. p. 23

El juego en el contexto institucional, preescolar.

Desde épocas remotas el juego como actividad lúdica ha sido muy importante en la vida del ser humano. El gran filósofo Platón, por ejemplo, le dio un valor educativo y más adelante clasificó los juegos de acuerdo a las edades.

Posteriormente psicólogos, pedagogos, y maestros se han abocado a estudiar el juego como elemento que favorece el desarrollo del ser humano. Además en México, en los diferentes períodos presidenciales desde los 30 hasta nuestros días se le ha dado más énfasis al aspecto educativo.

En el nivel preescolar "En México la educación se institucionaliza durante el Porfiriato como párvulos"⁽¹⁰⁾ más adelante de acuerdo a las políticas educativas de los diferentes sexenios, este nivel ha adoptado diferentes nombres como párvulos, jardín de niños y preescolar.

Uno de los objetivos de este nivel, es incluir el juego en los programas como situaciones didácticas que ayuden al niño a favorecer su coordinación psicomotora, su desarrollo físico general y la construcción de su pensamiento.

La principal preocupación de la Secretaría de Educación Pública es de que en nuestro país, exista una mejor calidad en la educación, esto ha llevado a realizar una revisión de los planes y programas de estudio, tanto en el nivel de preescolar como en educación primaria y finalmente, se logró hacer una reestructuración en los dos niveles, para la obtención de mejores resultados en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Lo que a continuación presentamos en los siguientes apartados, corresponde a una descripción general de lo que representa en la educación básica, el jardín de niños y el primer grado de primaria.

Se hace referencia, de la estructuración de los programas tanto del jardín de niños como el primer grado de primaria, se menciona también como se trabaja en

⁽¹⁰⁾ ENCICLOPEDIA, Práctica de la Pedagogía Vol. 1 p. 106

cada uno de los niveles, cual es la fundamentación, cuales son los objetivos que se persiguen, que antecedentes tiene cada uno de los programas mencionados.

El juego en el jardín de niños

1. como es el programa

Al hablar del programa de preescolar, es necesario mencionar que el más importante principio que lo fundamenta es el de globalización, ya que considera al desarrollo infantil como un proceso integral, en donde los elementos que lo conforman son aspectos cognoscitivos y sociales, afectividad y motricidad, dependen entre sí también. El niño tiene contacto con su medio natural y social, donde la realidad se presenta en forma global y poco a poco va diferenciando los elementos de la realidad.

Tomando en cuenta lo anterior y acorde con los cambios que trae la modernización educativa, el nivel preescolar presenta en el año de 1992 su nuevo programa que regirá en adelante este nivel.

El programa en su estructura real parte de proyectos.

"El proyecto es una organización de juegos y actividades propios de esta edad, que se desarrolla en torno a una pregunta, un problema o a la realización de una actividad concreta. Responde principalmente a las necesidades e intereses de los niños y hace posible la atención a las exigencias del desarrollo en todos sus aspectos"⁽¹¹⁾

Se dan ejemplos de los proyectos, pero lo más importante es que la planeación, realización y evaluación de los niños, depende de las personas involucradas en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje o sea de las

⁽¹¹⁾ S.E.P. "Programa de Educación Preescolar"
1992 p. 18

educadoras y de los alumnos, de la forma como las primeras inducen a sus alumnos a problematizar las situaciones que viven.

"En el desarrollo de todo proyecto interesa destacar tres aspectos metodológicos que son fundamentales para la conducción del mismo.

- a) Momentos de búsqueda, reflexión y experimentación de los niños.
- b) La intervención del docente durante el desarrollo de las actividades.
- c) Relación de los bloques de juegos y actividades con el proyecto"⁽¹²⁾

Lo más importante al igual que el proyecto anterior, tiene una sólida fundamentación en autores como Piaget, Wallon, Vigotsky, donde el niño es el eje de toda planeación, realización de actividades y aún en la misma evaluación se involucra.

Se parte del desarrollo integral del educando. El papel del docente es el guía promotor, orientador y conductor del proceso educativo.

El juego constituye el motor del desarrollo de los proyectos, se convierte en estrategia vital de aprendizaje del niño. Además del libro que abarca el programa de preescolar hay otro cuadernillo "Desarrollo del niño en el nivel preescolar" donde al docente se le proporciona los elementos teóricos para conocer al niño que está en sus manos guiar, además del objetivo que tenemos los docentes al estudiar la licenciatura, es el de elaborar estrategias o alternativas didácticas que favorezcan el desarrollo integral del niño a través de nuestra práctica.

Con respecto a la distribución de los espacios físicos del aula, se cambia el nombre de rincón por el de áreas, por ser este término más general y que implica que se pueda desarrollar diversas actividades. "Contar con" áreas de trabajo" implica una determinada organización educativa y una participación específica del docente. Conjuntando estos tres elementos se determina una forma de trabajo: trabajo por áreas"⁽¹³⁾

⁽¹²⁾ Ibid. P. 26-27

⁽¹³⁾ S.E.P. Areas de Trabajo p. 8

En este trabajo por áreas interactúan tres elementos fundamentales: actitud facilitadora del docente, actitud participadora del niño y una organización específica de los recursos materiales y del espacio.

Todo lo referente al trabajo por áreas esta condensado en un documento que lleva el mismo nombre y allí plasman el porque es más funcional el trabajo por áreas. Toda esta metodología de trabajo es fruto de investigaciones realizadas en algunos jardines escolares del D.F. Se espera que así como dio buen resultado en ese contexto, igualmente se de en toda la República Mexicana.

Objetivos del programa

"Que el niño desarrolle:

- Su autonomía e identidad personal, requisitos indispensables para que progresivamente se reconozca su identidad cultural y nacional.
- Formas sensibles de relación con la naturaleza que lo preparen para el cuidado de la vida en sus diversas manifestaciones.
- Su localización a través del trabajo grupal y la cooperación con otros niños y adultos.
- Formas de expresión sensible a los distintos campos del arte y la cultura, expresándose por medio de diversos materiales y técnicas".⁽¹⁴⁾

2. Fundamentación del programa

a) Antecedentes

La concepción de aprendizaje que prevalecía antiguamente la educadora, era la de un proceso que implicaba fundamentalmente una incorporación de elementos externos. En dicha concepción de aprendizaje, el niño se le consideraba como un ser pasivo que el adulto transmitía conocimientos, por eso la relación que

⁽¹⁴⁾ Programa de Educación Preescolar

se entablaba era unidireccional y mecánica, es decir según el empleo del aprendizaje por reforzamiento que el adulto estimara, era la respuesta que daba el niño.

Este enfoque (conductista) llevo a considerar al niño como un ser fragmentado en áreas o funciones, que deben ser estimuladas independientemente a través de objetivos conductuales, desintegrando la conducta de la forma como realmente debe de dar o sea en una forma integral.

En la actualidad la visión del aprendizaje ha evolucionado en beneficio de los niños de este nivel de preescolar porque se parte de que "el niño es una persona con características propias en su modo de pensar y de sentir, que necesita ser respetado por todos y para quien debe crearse un medio que favorezca sus relaciones con otros niños, un medio que se respete su ritmo de desarrollo individual, tanto emocional como intelectual y le proporcione una organización didáctica que facilite su incorporación gradual a la vida social"⁽¹⁵⁾. Por esto se retoma la teoría psicogenética, para fundamentar el programa, por ser esta la que mejor sustenta este nuevo enfoque del proceso de aprendizaje, en donde se toma en cuenta el desarrollo del niño y como construye su conocimiento, esto quiere decir, que aprende y lo que aprende y como lo aprende a través de una dinámica bidireccional.

b) Teoría Psicogenética

Este enfoque psicogenético surge de los estudios que hace Piaget acerca de los cambios cognitivos en los que atraviesa el niño durante su desarrollo.

Según esta teoría "el niño concibe su mundo y los fenómenos naturales en función de sus propias experiencias, que gradualmente van modificando sus ideas para adecuarlas a su realidad"⁽¹⁶⁾

Piaget enfoca su teoría del desarrollo hacia la evolución de la inteligencia del niño, a través de su crecimiento hasta su adolescencia. En donde postula que

⁽¹⁵⁾ U.P.N. Antología "Sociedad y Trabajo de los Sujetos en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje"

⁽¹⁶⁾ Ibid. P. 55

todos los seres humanos heredamos dos tendencias básicas que son: organización y adaptación.

Estas funciones que Piaget nombra invariantes, explican todo el proceso cognitivo que se dan en las personas desde que nacen hasta que se convierten en adultos.

La organización es un proceso mediante el cual se categoriza, sistematiza, coordina las estructuras cognitivas. Este proceso facilita al individuo a seleccionar en sus respuestas, objetos y acontecimientos, dándose de esta forma una constante reorganización y combinación de las mismas, hasta sistemas coherentes. Por medio de las adaptaciones el sujeto se ajusta a su medio ambiente porque es un proceso que incorpora las nuevas informaciones a las estructuras cognitivas existentes, predominando un reajuste en ellas. Estos procesos intelectuales transforman las experiencias que van adquiriendo, los niños, hasta que pueda aplicarlas a situaciones nuevas, buscándose siempre un estado de equilibrio; éste es un proceso de autorregulación, que estimula a los niños a aportar coherencia y estabilidad a su concepto del mundo y hacer entendibles las inconsistencias de la experiencia.

Estas tres tendencias básicas, organización, adaptación y equilibración, para que se pueda dar, es necesario que el niño previamente transforme las experiencias en conocimientos y esto se logra a través de los procesos de asimilación y acomodación. Por medio de la asimilación, el niño incorpora a sus estructuras cognitivas los nuevos elementos del medio ambiente, estos son modificados a través del proceso de acomodación. Estos dos procesos, asimilación y acomodación producen un patrón organizativo y Piaget dice que se ha desarrollado un esquema cognitivo llamado también patrón mental por medio del cual actúan los niños.

Las acciones que realiza el niño con el objeto, permite al niño organizar e integrar esquemas "con la asimilación y acomodación de esquemas anteriores y la

comprensión de cualidades comunes o diferenciales, se desarrollan conceptos cognitivos"⁽¹⁷⁾

Todos estos procesos descritos anteriormente, en donde el individuo organiza y adapta las experiencias ambientales, se dan en el proceso de desarrollo que Piaget describe a través de etapas y para comprenderlas, antes de abordarlas, se hace necesario tomar en cuenta ciertos planteamientos acerca de las mismas:

- Cada etapa incluye un periodo de formación, es un logro en sí misma y sirve de punto de partida para la siguiente.
- el paso de una a otra es gradual, no hay un rompimiento, ni se dan tajantemente las secuencias.
- Las estructuras y las operaciones cognoscitivas se continúan.
- En cada periodo se conservan las del anterior y sirve de base a las transformaciones subsecuentes.
- El orden es constante, no puede aparecer una etapa antes que la anterior.
- La edad en la que se logra cada etapa es variable y en ello hay una influencia ambiental determinante"⁽¹⁸⁾

c) Etapas de desarrollo del pensamiento

En la etapa sensorio-motriz empieza desde su nacimiento, hasta aproximadamente los dos años de edad, en las que incluye sub-etapas como son: Acciones reflejas (de 0 mes aproximadamente), Reacciones circulares primarias (de 1 a 4 meses aproximadamente), Reacciones circulares secundarias (de 4 a 10 meses aproximadamente), Coordinación de esquemas secundarios (de 10 meses al año aproximadamente). "Se le llama Senso-Motor porque a falta de función simbólica, el lactante no presenta todavía pensamiento ni afectividad ligada a representaciones que permitan evocar las personas o los objetos ausentes"⁽¹⁹⁾

⁽¹⁷⁾ Ibid. P. 57

⁽¹⁸⁾ Ibid. P. 62

⁽¹⁹⁾ Piaget Jean y Barbel Inhelder "Psicología del niño" 1981

En la etapa preoperacional empieza de los dos años y medio a los siete, en el se da el pensamiento preconceptual que dura de los dos a cuatro años aproximadamente, y el intuitivo el resto del período. En esta etapa el niño construye las estructuras que darán sustento a las operaciones concretas del pensamiento, a partir de las acciones.

En la etapa de las operaciones concretas que dura de los siete a los once años aproximadamente, el pensamiento del niño es reversible. Para Piaget, el niño llega a esta etapa cuando se da en él el camino estructurado que va ligado, a su maduración. Las operaciones que realiza requiere de una recepción concreta para su lógica interna. El niño de esta etapa clasifica, realiza seriación, llega al concepto de número, su pensamiento pasa de ser inductivo al deductivo.

El período de las operaciones formales (de 11 años en adelante). El niño pasa a ser adolescente y posteriormente joven.

En esta etapa Piaget señala que la personalidad del individuo se consolida por que se llega al pensamiento hipotético-deductivo, además que el joven logra definir reglas y valores, formula hipótesis.

Cuadro de Piaget

A continuación se presenta un cuadro que incluye la edad, los períodos y sus características y los diferentes tipos de juegos acordes a la edad.

EDAD	PERIODOS	JUEGOS
Nacimiento a 3 meses	Periodo de los reflejos primeras tendencias y primeras emociones. (0-3 meses aproximadamente)	
De 3-6 y 8 y 10 meses aproximadamente	Periodo de los primeros hábitos motores y primeras percepciones organizadas (3-6 y 8 y 10 meses aproximadamente)	JUEGO EJERCICIO
De 8 y 10 meses a 1.5 años aproximadamente	Periodo del lactante período de la inteligencia s. motriz (8 y 10 meses a 1.5 años aproximadamente)	
De 2 años a 7 años aproximadamente	Periodo de la inteligencia intuitiva o período representativo preparatorio (2 años a 7 años aproximadamente)	JUEGO SIMBOLICO
De 7 años A 12 años aproximadamente	Periodo de las operaciones concretas (7,11,12 años aproximadamente)	JUEGO REGLADO
De 11 años en adelante adolescencia	Periodo de las operaciones intelectuales formales (11,12 años en adelante)	DEPORTES

d). Etapa preoperacional

Es importante recalcar más la etapa preoperacional, debido a que es la que se ubican, por su edad, los niños de preescolar y los del primer grado de primaria. En esta etapa el niño va construyendo las estructuras que darán sustento a las operaciones concretas del pensamiento.

En el período preoperatorio podemos observar que hay un sub-período, que abarca niños de dos a cuatro, el preconceptual, donde los infantes buscan nuevos símbolos día a día, estos son utilizados para que se comunique consigo mismo y con los demás.

Estos símbolos representan significados muy diferentes, para el niño que para el adulto, debido a que cada uno cuenta con marcos diferenciales distintos para comunicarse, esto es, el pensamiento de los niños es preconceptual y el del adulto estructurado.

Durante el período preoperatorio, el pensamiento del niño atraviesa diferentes momentos, desde un egocentrismo en el cual queda toda objetividad que venga de la realidad, hasta la manera de como se va adaptando a esa realidad objetiva y a los demás. El recorrido que realiza el pensamiento infantil, pasa desde una indiferenciación entre su yo y la realidad, hasta llegar a una diferenciación entre ambos a través del juego simbólico o juego de imaginación y de imitación, aquí se nota una actividad real del pensamiento, que tiene como finalidad satisfacer el yo, transformando lo real en función de los deseos.

En esta etapa el juego ocupa la mayor parte de las horas en las que no duerme, le sirve para afirmar y ampliar las adquisiciones anteriores, debido a que se convierte en el instrumento de su adaptación. El infante va cambiando la experiencia que adquiere en juego, como por ejemplo el baño para el no significa que esté aseando sino que lo convierta en una recreación, al jugar a jabonarse, al lavarse el cabello. En esta etapa el juego es egocéntrico y por lo tanto para el niño su juego es real y para el adulto este juego es fantasía.

Esta etapa también se le da la "edad del preguntón" cuando el niño cuestiona el ¿por que? De las causas y finalidad de las cosas que a él le interesan.

En el recorrido que atraviesa para diferenciar su mundo interior o subjetivo y el universo físico, se aprecian diferentes características: animismo, artificialismo, realismo. En este tipo de modificaciones se da una aseveración deformada de la realidad, pero que con base en esto el niño construye sus propios razonamientos.

El animismo es la tendencia de concebir las cosas en objetos como dotado de vida, a los fenómenos les dan vida y a las cosas inertes se les anima. El artificialismo es la creencia por parte de los hombres o por ser divino. Por último, en el realismo, el niño da por reales sucesos que no se han dado como tales (sueño, cuento).

Uno de los aspectos que favorecen el desarrollo del pensamiento infantil en esta etapa es la aparición de la Función Semiótica o Simbólica, la cual se considera fundamental para las conductas posteriores. Consiste en la capacidad de representar un significado (objeto, acontecimiento, esquema conceptual) en ausencia de los mismos, por medio de un "significante" diferenciado y que solo sirve para esa representación (lenguaje, imagen mental, gestos simbióticos, etc.). A través del desarrollo de esa función el niño va pasando del simbolismo hasta llegar al signo.

* Conforme aparece y se desarrolla esta función en los niños, estos van manifestando diferentes conductas.

- a) Imitación diferida, se inicia en ausencia del modelo. Se inicia como una conducta sensomotora, donde el niño comienza por imitar en presencia del modelo y después del cual puede continuar en ausencia de este modelo.
- b) El juego simbólico o juego de ficción. Aquí los niños hacen propios los hechos de la vida diaria pero desde su propio entendimiento.
- c) El dibujo se inscribe a mediados de camino entre el juego simbólico y la imagen mental con la que compete el esfuerzo de imitación de lo real.
- d) La imagen mental aparece como una imitación interiorizada.
- e) El lenguaje permite la evolución verbal de acontecimientos no actuales.

* Cfr Papalia Diane "El Mundo del Niño Tomo II pág. 454-456

3. Como se trabaja en el Jardín de Niños

El jardín de niños es una institución educativa de gran trascendencia en la vida del niño, porque en ella se inicia su educación formal; es la etapa en que empieza a desprenderse del núcleo familiar, para iniciar una vida de socialización más amplia.

Por lo tanto, la educadora asume un papel muy importante en la efectividad del preescolar, que los padres de familia le confían.

La actitud afectiva que la educadora manifiesta; es fundamental para crear el clima de confianza que el niño necesita porque son sus primeros desprendimientos maternos.

Los primeros días en el jardín son de adaptación del grupo en general, debido a que cada niño se siente solo y es el momento en que la educadora propicia el proceso de socialización del educando a través del abordaje de la primera unidad "integración del niño a la escuela", que puede desarrollarse con cantos, charlas y juegos libres, también se apoyan con títeres y convivencias con los niños de su grupo, iniciándose de esta forma el proceso de integración a la escuela a la vez que la educadora empieza a propiciar las situaciones de aprendizaje grupal. Esta labor es un poco lenta, porque el niño es de nuevo ingreso al jardín, todavía no se socializa con el grupo ni con la forma de trabajo, los niños participan junto con la educadora en la planificación, realización y evaluación de las actividades según sus intereses lúdicos, glósicos, afectivos y psicomotores.

Para que la educadora aborde el proceso de enseñanza aprendizaje con los niños, es necesario que se de con anticipación el primer aspecto, de los tres del proceso educativo, la planeación se basa en la forma de como se desea abordar las diferentes situaciones de aprendizaje, la realización de los niños y por último la evaluación de las situaciones de trabajo. Por lo tanto, la planificación es el primer momento de una situación de trabajo, en esta interrelación alumnos y educadora para seleccionar las actividades a realizar con una secuencia lógica a través de conversaciones, diálogos, relatos de experiencias, etc. procurando globalizar los intereses del grupo y no los de la educadora.

Lo que siempre hay que tener presente son las características psicológicas de los niños de esta edad, para que las estrategias didácticas sean congruentes para alcanzar los objetivos propuestos y desde luego dentro de la planeación hay que tomar en cuenta también el juego, porque en él se ponen en acción todos sus órganos y capacidades. Sin embargo es importante distinguir en ello dos situaciones: una, que en que "el juego es el placer de la actividad por sí misma y en la que desde el punto de vista psicogenético hay un predominio de la asimilación sobre la acomodación, y otra, que podría definirse como juego-trabajo, en la cual el sentido no es totalmente lúdico, sino que requiere del niño un esfuerzo. Estas situaciones, que implican aprendizajes, la relación entre asimilación y acomodación requiere de un equilibrio entre ambas funciones"⁽²⁰⁾

El juego es abordado a través del desarrollo de las diferentes situaciones que se realizan en las unidades. En algunas de ellas se realizan antes otras actividades hasta llegar al juego simbólico. Por ejemplo si se desarrolla la unidad "medios de transporte", se planean hacer visitas a lugares como la terminal de autobuses, la central de sitios de taxis, la estación central de ferrocarriles y el aeropuerto, estas actividades se realizan dependiendo de la facilidad que tenga la educadora para llevar a los niños a esos lugares, al realizar las visitas con los niños conocen como son esos lugares y cuales son las diferencias entre ellos a la vez que aprenden el mecanismo para la compra y venta y abordajes de los mismos, para que posteriormente ellos puedan plasmarlo objetivamente de acuerdo a sus respectivos intereses, ya sea con plastilina, desechos, cajas, colores, pintura.

Siguiendo con el aspecto de planeación, se detecta que hay situaciones cuyo desarrollo se puede prolongar, entonces la planeación debe cubrir todos los ejes de desarrollo. Para ello el programa plantea varias sugerencias que son útiles retomarlas; al seleccionar y planificar las unidades y las "situaciones" se tendrá en cuenta que debe ser de corta duración, ya que en general los niños más pequeños

⁽²⁰⁾ Ibid. p. 59

no se interesan por un tema durante mucho tiempo. Es aconsejable, por consiguiente, que cada situación se trate mientras el tema ofrezca actividades interesantes que realizar. En cuanto a los grupos de cinco y seis años, puede preverse que la duración de las mismas se extienda por más de dos o tres semanas e incluso más tiempo si el interés de los niños no decae para seguir abordándolas.

Para realizar las actividades, se pueden organizar en trabajo individual, en pequeños grupos y colectivos. Estas tres maneras de trabajo se presentan espontáneamente en los niños, pero la educadora debe tomar en cuenta dentro de la planeación, porque mientras más pequeño es el niño, su trabajo es más individual y a medida que crezca irá integrándose en pequeños equipos o al trabajo colectivo. Por lo tanto la educadora deberá respetar la actividad espontánea del niño en su expresión individual, así como propiciar formas de participación, donde el niño sin ser forzado, pueda incorporarse al trabajo colectivo.

Para la realización de las actividades, se sugiere a la educadora la implementación de los diferentes números de juegos o áreas específicas, donde se reúnen distintos tipos de materiales, estos materiales van de acuerdo con los ejes de desarrollo sobre los que se organizan las actividades y se pueden clasificar en: dramatización, expresión gráfico-plástico, biblioteca, construcción con bloques, ciencias naturales.

Para su implementación no se necesitan grandes espacios; pero si una nueva distribución, donde el niño pueda identificar el "rincón" por el material que tiene "La organización de estas áreas puede ir variando de acuerdo al tipo de actividad que se esta realizando"⁽²¹⁾

El porque es recomendable que la educadora se auxilie de estos recursos, es porque presentan varios beneficios, entre ellos: la socialización del niño también debe tomar en cuenta que para la organización de estos rincones, no es necesario materiales costosos, comerciales o convencionales, por lo tanto, la educadora

⁽²¹⁾ Ibid. P. 65

propiciará poner en contacto al niño con materiales combinados ricos en propiedades físicas, que planteen retos interesantes.

Por lo general estos materiales se pueden localizar en la naturaleza y también se pueden obtener de la gran variedad de desechos: piedras, animales, cartones, cajas, etc.

A parte de estas actividades también se realizan las colectivas, que necesitan áreas que son útiles a todos los grupos del jardín y que se puedan usar alternadamente, las cuales pueden ser: el patio, jardín o cualquier espacio abierto, para realizar actividades de juego libre y educación física, también para espacios de parcelas, corraletas, talleres, etc.

Abordando el último aspecto del proceso enseñanza-aprendizaje, la evaluación en el jardín de niños es continua, porque permite el seguimiento de todas las acciones en el proceso, con la finalidad de atender y promover el avance de dicho proceso y establecer el grado de acercamiento entre lo planeado y lo realizado. La evaluación es permanente, la educadora debe llevar registro de observación de cada actividad que se realice cada día durante todo el año escolar, en forma individual con cada alumno, esto lo debe hacer con la finalidad de describir los avances y dificultades que se presenta en el niño con su proceso de desarrollo. Para ello se registrarán las observaciones que se juzguen significativas, como por ejemplo: si puede resolver él mismo un problema o por lo contrario demuestran dependencia en ese sentido, cuando cuestionan y participan en la planeación, cuando se dan dificultades en sus relaciones interpersonales, cuando demuestran desinterés, apatía o retroceso en los avances logrados. Todos estos registros sirven para anotar un seguimiento del grupo y en forma general saber los alcances del mismo y el porque en un momento dado se presentan atrasos.

Las observaciones deben hacerse de acuerdo al proceso de desarrollo-formación, para esto tenemos un ejemplo de una situación didáctica en donde se hace una escenificación de algo como el mercado, aquí es donde la educadora observa como el niño clasifica los elementos escenográficos como son: puestos,

frutas, verduras, como se disfrazan, venden, interactúan con sus compañeros, también la cooperación, y como comparten los materiales y resuelven los problemas, si guardan los materiales, asean el salón y lo ordenan después de cada actividad.

Para esto también se toma en cuenta como los niños expresan lo que les gustó, lo que no les gustó, lo que se hizo aún sin estar planeado, lo que no se pudo hacer y porque, etc. En la medida como el niño se va desplazando por distintos sitios así como el uso creativo de los materiales que tiene a su disposición.

Estos aspectos a observar coinciden con la secuencia de cada uno de los ejes de desarrollo que conforman las características del niño en edad preescolar.

Tomando como base la evaluación permanente, se realiza otro tipo de evaluación que es la transversal, que consiste en el registro del proceso de desarrollo, que se llevará a cabo en dos momentos durante el año escolar, que se base en las observaciones que se hace a cada niño durante el desarrollo de las actividades y durante un periodo determinado. Para esto, los dos momentos de cada evaluación son: diagnóstica y terminal, la primera se realiza durante el mes de octubre después que los niños ya se hayan adaptado a su grupo y a la escuela, teniendo como finalidad conocer en él las etapas de desarrollo, al iniciar su aprendizaje y de acuerdo a ello orientar la planificación. La segunda que se realiza en el mes de mayo para registrar una síntesis de los progresos alcanzados.

La evaluación permanente y el primer registro de la evaluación transversal, sirven de guía a la educadora para elaborar el proyecto anual del trabajo, de acuerdo a los aspectos de desarrollo que más necesita el grupo o para reafirmar elaborar nuevos objetivos de trabajo, todo esto va encaminado a promover el desarrollo integral del niño.

El juego en el primer grado de primaria

1. * Como es el programa

Lineamientos generales

La escuela primaria busca formar al individuo de una manera completa y autónoma, con una conciencia social y por lo tanto que sea generador de su propio desenvolvimiento, Por tales propósitos la educación primaria es más formadora que informadora, para que esta formación que adquiera el educando lo lleve a integrarse a la comunidad a la que pertenece, siendo competente en la organización y creatividad y de esta manera mejorar las condiciones de vida de su contexto.

Uno de los propósitos del plan y los programas de estudio es estimular las habilidades que son necesarias para el aprendizaje permanente. Por esto se busca que la adquisición de los conocimientos sea con el ejercicio de las habilidades intelectuales y la reflexión.

La educación primaria ha sido a través de nuestra historia el derecho educativo fundamental al que han aspirado los mexicanos. Una escuela para todos, con igualdad de acceso, que sirva para el mejoramiento de las condiciones de vida de las personas y el progreso de la sociedad, ha sido una de las demandas populares más sentidas.

El artículo Tercero Constitucional formuló de la manera más exacta el derecho de los mexicanos a la educación y la obligación del Estado de ofrecerla.

Los planes y los programas de estudio cumplen una función insustituible como medio para organizar la enseñanza y para establecer un marco común del trabajo en las escuelas de todo el país.

La estrategia del gobierno federal parte de este principio y en consecuencia, se propone que la formulación de planes y programas de estudio sea parte de un programa integral que incluye como acciones fundamentales:

* Cfr: S.E.P. Plan y Programa de Estudios de Educación Básica a Nivel Primaria. Mex. 1993. Pág. 9-14

La renovación de los libros de texto gratuitos.

- El apoyo a la labor del maestro y la renovación de sus funciones.
- La ampliación del apoyo compensatorio a las regiones y escuelas.
- La federación, que traslada la dirección y operación de las escuelas primarias a la autoridad estatal, bajo la normatividad nacional.

Antecedentes del plan

El plan y los programas de estudio que se presentan en este documento son producto de un proceso cuidadoso y prolongado de diagnóstico, evaluación y elaboración en el que se han participado, a través de diversos mecanismos, maestros, padres de familia.

Desde los primeros meses de 1989 y como tarea previa a la elaboración del Plan Nacional de Desarrollo 1989-1994, se realizó una consulta amplia.

El Programa para la Modernización Educativa 1989-1994, resultado de esta etapa de consulta, estableció como prioridad la renovación de los contenidos y los métodos de enseñanza.

En 1990 fueron elaborados planes experimentales para la educación preescolar, primaria y secundaria.

En 1991 el Consejo Nacional Técnico de la Educación remitió a la consideración de sus miembros y a la discusión pública una propuesta para la orientación general de la modernización de la educación básica, contenida en el documento denominado "Nuevo Modelo Educativo".

A lo largo de estos procesos de elaboración y discusión, se fue creando consenso en torno a la necesidad de fortalecer los conocimientos y habilidades realmente básicos, entre los que destacaban claramente las capacidades de lectura y escritura, el uso de las matemáticas en la solución de problemas y en la vida práctica, la vinculación de los conocimientos científicos con la preservación de la salud y la protección del ambiente y un conocimiento más amplio de la historia y la geografía de nuestro país.

En mayo de 1992, al suscribirse al Acuerdo Nacional para la Modernización de la Educación Básica, la Secretaría de Educación Pública inició la última etapa de la transformación de los planes y programas de estudio de la educación básica siguiendo las orientaciones expresadas en el Acuerdo. Las actividades se orientaron en dos direcciones.

1ª. Realizar acciones inmediatas para el fortalecimiento de los contenidos educativos básicos.

2ª. Organizar el proceso para la elaboración definitiva del nuevo currículum, que debería estar listo para su aplicación en septiembre de 1993.

El plan de estudios y el fortalecimiento de los contenidos básicos.

El nuevo plan de estudios y los programas de asignatura que lo integran tiene como propósito organizar la enseñanza y el aprendizaje de contenidos básicos, para asegurar que los niños:

1º. Adquieran y desarrollen las habilidades intelectuales (la lectura y la escritura, la expresión oral, la búsqueda y la selección de información, la aplicación de las matemáticas a la realidad) que les permitan aprender permanentemente y con independencia, así como actuar con eficacia e iniciativa en las cuestiones prácticas de la vida cotidiana.

2º. Adquieran los conocimientos fundamentales para comprender los fenómenos naturales, en particular los que se relacionan con la preservación de la salud, con la protección del ambiente y el uso racional de los recursos naturales, así como aquellos que proporcionan una visión organizada de la historia y la geografía de México.

3º. Se formen éticamente mediante el conocimiento de sus derechos y deberes y la práctica de valores en su vida personal, en sus relaciones con los demás y como integrantes de la comunidad nacional.

4º. Desarrollen actitudes propicias para el aprecio y disfrute de las artes del ejercicio físico y deportivo.

Organización del plan de estudios

El nuevo plan prevé un calendario anual de 200 labores, conservando la actual jornada de cuatro horas de clase al día. El tiempo de trabajo escolar previsto, que alcanzará 800 horas anuales, representa un incremento significativo en la relación con las 650 horas de actividad efectiva que se alcanzaron como promedio en los años recientes.

Educación primaria/plan 1993

Distribución del tiempo de trabajo/Primer y segundo grado*

ASIGNATURA	HORAS ANUALES	HORAS SEMANALES
Español	360	9
Matemáticas	240	6
Conocimiento del medio		
Trabajo integrado de:		
Ciencias Naturales		
Historia	120	3
Geografía		
Educación Cívica		
Educación Artística	40	1
Educación Física	40	1
Total	800	20

* Cfr. SEP "Plan y Programa de Estudio de Educación Básica a Nivel Primaria. México, 1993 pag. 9-14.

Primer grado.

"En el programa de primer grado, a partir de 1993 - 1994 se aplican los nuevos programas de Español, Matemáticas, Ciencias Naturales, Historia, Geografía, Educación Cívica, Educación Artística y Educación Física, Para sustituir los libros integrados que los niños y los maestros habían recibido durante los últimos años, la Secretaría de Educación Pública ha editado nuevos libros de texto gratuitos de Español, Matemáticas y un libro que combina nociones elementales de Ciencias Naturales, Historia, Geografía y Educación Cívica, dedicado al conocimiento del entorno natural y social del niño" ⁽²²⁾

En los reajustes más importantes hechos a los programas de este nivel primario, se encuentran los de agrupar los contenidos por signaturas, teniendo de cada una de ellas un enfoque que busca el equilibrio entre los contenidos, proponiendo el desarrollo integral del niño.

Los nuevos programas dan libertad al maestro en cuanto a la organización de sus actividades, combinando los contenidos de las distintas asignaturas y permitiendo la utilización de recursos que le proporciona la comunidad y la región. Cada una de las asignaturas y su enfoque se describen a continuación:

Los propósitos del área de español son los siguientes:

- Logren de manera eficaz el aprendizaje inicial de la lectura y escritura.
- Desarrollen su capacidad para expresarse oralmente con claridad coherencia y sencillez.
- Aprendan a reconocer las diferencias entre diversos tipos de texto y a construir estrategias apropiadas para su lectura.
- Adquieran el hábito de la lectura y se formen como lectores, que reflexionen sobre el significado de lo que leen y puedan valorarlo y criticarlo, que disfruten de la lectura y formen sus propios criterios de preferencia y de gusto estéticos.
- Desarrollen las habilidades para la revisión y corrección de sus propios textos.

⁽²²⁾ S.E.P. Plan y Programa de Estudio de Educación Básica a Nivel Primaria. México, 1993 pág. 18

- Adquisición de la lecto-escritura de una manera más atractiva y de acuerdo a sus intereses, proporcionándole seguridad y entusiasmo en el proceso de aprendizaje.

Matemáticas: Esta asignatura pretende que el niño logre vincular la importancia de las matemáticas en la vida diaria, para resolver los problemas que se le presentan como también para desarrollar su intelecto. El uso de modelos de la realidad y la aplicación de los conocimientos adquiridos en esta asignatura, ayudan a los educandos a conceptualizar los términos matemáticos y expresarlos en su propia lengua, permitiéndoles la recreación de las matemáticas por ellos mismo.

Las matemáticas serán para el niño herramientas funcionales y flexibles, que le permitirán resolver las situaciones problemáticas que se le planteen, les permite resolver problemas en diversos ámbitos, tales como en científico, el técnico, el artístico y la vida cotidiana.

"Los propósitos generales en las matemáticas son los siguientes"
para el aprendizaje de las matemáticas es indispensable que los alumnos se interesen y encuentren significado y funcionalidad en el conocimiento que esta asignatura les brinda, que valoren y hagan de estos conocimientos instrumentos que les ayuden a resolver problemas diversos de su vida.

Siendo en juego el medio por el cual el niño recibe nuevas experiencias y aprende por medio del hacer, es necesario que para el aprendizaje de esta asignatura y sobre todo por ser para primer grado, el docente aplique y desarrolle varios juegos continuamente como recursos didácticos.

El juego en los niños de primer grado de primaria, es una forma natural de incorporarse al trabajo. Los niños tímidos encuentran en éste un medio favorable, para vencer esta actitud, debido a que muchos de ellos no se animan a hablar, ni actuar delante de sus compañeros.

Este progreso los llevará con el tiempo a que ellos mismos organicen juegos

Ciencias Naturales: esta asignatura pretende que el niño a través de la observación y experimentación sistemática, logre ampliar sus conocimientos con

una actitud crítica de sus propias acciones; esta es una búsqueda lógica y sistemática, una indagación de lo que no se sabe; pero partiendo de la experiencia que ya se tiene. Se pretende por medio de esta situación que el alumno comprenda que la ciencia es un proceso evolutivo.

El contenido de esta área se organiza de acuerdo a un modelo en espiral, que permite que los contenidos fundamentales sean abordados en cada grado; pero con mayor amplitud y profundidad en la medida que se avanza.

Este modelo presenta características específicas de organización lógica, psicológica de los contenidos, además estos son tomados del entorno del niño, que permite ciertas ventajas, tanto por parte del docente como por parte del alumno, repercutiendo en un mejor desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje.

"Las ciencias naturales, en la Escuela Primaria responde a un enfoque formativo. Su propósito central es que los alumnos adquieran conocimientos, capacidades, actitudes y valores que se manifiesten en una relación responsable con el medio natural, en la comprensión del funcionamiento y las transformaciones del organismo humano y en el desarrollo de hábitos adecuados para la preservación de la salud y el bienestar.

Los contenidos en Ciencias Naturales han sido organizados en cinco ejes temáticos, que se desarrollan simultáneamente a lo largo de seis grados de la educación primaria. Estos ejes son:

- Los seres vivos
- El cuerpo humano y la salud
- El ambiente y su protección
- Materia, energía y cambio
- Ciencia, tecnología y sociedad

En los primeros grados, la curiosidad de los niños debe orientarse hacia la observación de fenómenos cotidianos, fomentando las actividades de comparación y establecimiento de diferencias y semejanzas entre objetos y eventos, así como la identificación de regularidades y variaciones entre fenómenos. En el registro y la

medición y los fenómenos observados se utilizarán formas y unidades de medición sencillas, que pueden ser establecidas por los propios niños⁽²³⁾

Por medio del juego el niño presenta la vida y por ese mismo medio puede introducirse en el mundo real, darle sentido de confianza en si mismo, de ayuda mutua. Ofreciéndole motivos e iniciativas para desarrollarse.

Historia: al restablecer la enseñanza específica de la historia, se parte del convencimiento de que esta disciplina tiene un especial valor formativo, no solo como elemento cultural que favorece la organización de otros conocimientos, sino también como factor que contribuye a la adquisición de valores éticos personales y de convivencia social y a la afirmación consciente y madura de la identidad nacional.

En el primer grado, el propósito central es que el alumno adquiera y explore de manera elemental la noción del cambio a través del tiempo, utilizando como referente las transformaciones que ha experimentado el propio niño y su familia, las de los objetos inmediatos de usos común y los de entorno cercano en el que habita: la ciudad, el barrio o la comunidad. Igualmente, en este grado se propiciará una primera reflexión sobre los hechos centrales que conforman el pasado común de los mexicanos, mediante narraciones, explicaciones y actividades sencillas, que seguirán la secuencia de las conmemoraciones cívicas que se celebran en la escuela ⁽²⁴⁾

Esto lo logrará el alumno en la medida que logre comprender que a pesar de la diversidad geográfica, humana y natural, todos los mexicanos tenemos una historia común, un idioma y un conjunto de valores y costumbres, en conjunto con leyes e instituciones que lo identifican como mexicano.

En sus juegos, el niño se manifiesta con todo espontaneidad, lo cual le permite al educador conocerlo mejor; el juego cumple una función muy importante, ya que ayuda al alumno a entender mejor y más fácilmente lo que sucede a su alrededor y ayuda a prepararlo para su vida futura.

⁽²³⁾ Ibid. Pág. 73, 74 y 75

⁽²⁴⁾ Ibid. pág. 91-92

Geografía: conforme a la orientación general del plan de estudios, los programas de geografía de los seis grados de la educación primaria, parte del supuesto de que la formación en esta área, debe integrar la adquisición de conocimientos, el desarrollo de destrezas específicas y la incorporación de actitudes y valores relativos al medio geográfico.

El primer grado está dedicado al aprendizaje de las nociones más sencillas en que se funda el conocimiento geográfico, usando como referente el ámbito inmediato de los niños y la localidad en la cual residen. Es propósito este grado que los alumnos ejerciten en la descripción de lugares y paisajes y que se inicien en la representación simbólica de los espacios físicos más familiares. En estas actividades se introducirá gradualmente el uso de los términos geográficos comunes para la descripción del medio circundante ⁽²⁵⁾

El niño cuyo interés por el juego es evidente, refleja su naturaleza interna, pudiendo utilizar éste hacia algo productivo, tanto para emplearlo en la disciplina como en el aprendizaje y de esta forma el niño vaya adaptándose a las necesidades de su medio.

Educación Cívica: La orientación y los propósitos de la asignatura de Educación Cívica se desprenden directamente de los principios que se establecen en el artículo Tercero Constitucional:

- La educación que imparte el Estado será laica y por tanto, se mantendrá ajena por completo a cualquier doctrina religiosa; será democrática, considerando a la democracia no solamente como una estructura jurídica y un régimen político, sino como un sistema de vida fundado en el constante mejoramiento económico, social y cultural del pueblo.
- La educación deberá fortalecer en el educando la conciencia nacional y el amor a la patria, "atendiendo a la comprensión de nuestros problemas, al aprovechamiento de nuestros recursos, a la defensa de nuestra independencia política, al aseguramiento de nuestra independencia económica y a la

⁽²⁵⁾ Ibid pag. 111

continuidad y acrecentamiento de nuestra cultura"; al mismo tiempo fomentará la conciencia de la solidaridad internacional, en la independencia y la justicia.

- La educación deberá contribuir a la mejor convivencia humana, fortaleciendo en el educando el aprecio por la dignidad de la persona y la integridad de la familia, así como la convicción del interés general de la sociedad y de los ideales de fraternidad e igualdad de derechos de todos los hombres, sin privilegios de razas, religión, grupos, sexos o individuos ²⁶

El juego tiene una función importante en la socialización del niño, despertando en él sentimientos de compañerismo, ayuda mutua y solidaridad. También enriquece la imaginación de niño y la canaliza en sentidos positivos. Es necesario vigilar discretamente los juegos para evitar que generen en peligros.

Educación Artística: "La Educación Artística en la Escuela Primaria tiene como propósito fomentar en el niño la afición y la capacidad de apreciación de las principales manifestaciones artísticas: la música y el canto, la plástica, la danza y el teatro, igualmente se propone contribuir a que el niño desarrolle sus posibilidades de expresión, utilizando las formas básicas de esas manifestaciones.

Es un programa que sugiere actividades muy diversas de apreciación y expresión, para que el maestro las seleccione y combine con gran flexibilidad, sin ajustarse a contenidos obligados, ni a secuencias preestablecidas. Esta propuesta parte del supuesto de que la educación artística cumple sus funciones, cuando dentro y fuera del salón de clases los niños tienen la oportunidad de participar con espontaneidad en situaciones que estimulan su percepción y sensibilidad, su curiosidad y creatividad en relación con las formas artísticas.

En congruencia con esta orientación, la evaluación del desempeño de los niños no debe centrarse en el cumplimiento de objetivos determinados previamente, sino en interés y participación que muestren en las diversas actividades que el maestro realice o recomiende.

²⁶ Ibid. Pág. 125-126

Los propósitos generales son:

- Fomentar en el alumno el gusto por las manifestaciones artísticas y su capacidad de apreciar y distinguir las formas y recursos que éstas utilizan.
- Estimular la sensibilidad y la percepción del niño, mediante actividades en las que descubra, explore y experimente las posibilidades expresivas de materiales, movimientos y sonidos.
- Desarrollar la creatividad y la capacidad de expresión del niño, mediante el conocimiento y la utilización de los recursos de las distintas formas artísticas.
- Fomentar la idea de que las formas artísticas son un patrimonio colectivo, que debe ser respetado y preservado.

A lo largo de los seis grados se desarrollan los siguientes cuatro ejes:

- Expresión y apreciación musicales
- Danza y expresión corporal
- Apreciación y expresión plástica
- Apreciación y expresión teatrales ⁽²⁷⁾

Mediante el juego, los niños crecen, aprenden a usar sus músculos, coordinan lo que ven con lo que hacen, adquieren dominio sobre su cuerpo, descubren como es el mundo y como son ellos. Adquieren habilidades nuevas y aprenden a usarlas, ensayan diversos aspectos de la vida, se enfrentan con emociones complejas y conflictivas que les presenta la vida real, es como una parte de la vida de los niños en la que ellos no diferencian por completo, la realidad de la fantasía, estimulan sus sentidos.

Educación Física: "La educación física contribuye al desarrollo armónico del educando, mediante la práctica sistemática de actividades que favorecen el crecimiento sano del organismo y propicia el descubrimiento y el perfeccionamiento de las posibilidades de acción motriz. Así mismo, a través de la práctica de juegos

⁽²⁷⁾ Ibid pág. 143-144

y deportes escolares, se fortalece la integración del alumno a los grupos en los que participa.

La educación física es también un medio para promover la formación de actitudes y valores tales como confianza y seguridad en si mismo, conciencia de las posibilidades propias, respeto a las posibilidades de los demás y solidaridad con los compañeros.

Propósitos generales

- Estimular oportunamente el desarrollo de habilidades motrices y físicas para favorecer el desarrollo óptimo del organismo.
- Fomentar la práctica adecuada de la ejercitación física habitual, como uno de los medios para la conservación de la salud.
- Promover la participación en juegos y deportes, tanto modernos como tradicionales, como medios de convivencia recreativa que fortalecen la autoestima y el respeto a las normas compartidas.
- Proporcionar elementos básicos de la cultura física para detectar y resolver problemas motrices⁽²⁸⁾

Esta área parte el desarrollo de la facultad de movimiento que depende de la estructuración sensorio motriz del niño. El movimiento es cada vez mas utilizada como medida educativo fundamental y por lo tanto parte de la necesidad que el niño tiene de moverse y de jugar.

El juego y el aprendizaje en el niño son procesos que se pueden integrar. El aprende a través del juego y puede jugar mejor cuando domina los elementos motrices del mismo. Cuando se realiza en grupo, el juego brinda mayores satisfacciones recíprocas siempre y cuando el nivel de desarrollo de las habilidades sea parejo. Por ello, se deben ofrecer oportunidades iguales de participación a todos los niños, incluyendo a los que tengan algún impedimento

⁽²⁸⁾ Ibid.p. 152-153

físico, ya que para esto, como para todos los demás, es importante ir desplegando sus capacidades potenciales, apreciar sus posibilidades inmediatas y superarse a sí mismo.

“En primer grado los contenidos de Ciencias Naturales, Historia, Geografía y Educación Cívica se estudian en conjunto a partir de varios temas centrales que permiten relacionarlos entre sí. El libro de texto correspondiente está integrado por ocho bloques:

Los niños

La familia y la casa

La escuela

La localidad

Las plantas y los animales

El campo y la ciudad

Medimos en tiempo

México, nuestro país ²⁹

Algunas consideraciones acerca del niño de primer grado. Para poder abordar este programa nos dan antecedentes acerca de las características del niño de este grado y que el profesor debe estar consciente de que los niños difieren en capacidades y que no todos logran desarrollarse al mismo tiempo y con igual éxito. Que la adaptación del niño depende de la relación que propicia el docente con éste, la sugerencia que se le hace al profesor es la de evitar todo tipo de discriminación entre niños y que tome en cuenta las circunstancias del contexto de los alumnos para establecer y no hacer comparaciones.

Las recomendaciones que se le dan al docente, primero que nada es que parta de la experiencia personal del niño, que tomen en cuenta la madurez en sus aspectos psicomotriz, cognoscitivo y socio-afectivo, dando el caso que presenta el niño para que inicie el curso.

²⁹ Ibid. Pág. 78

El profesor deberá estimular al niño para que logre salir adelante.

Para que pueda el niño llegar a la maduración que se le sugiere al profesor ejercicios de maduración en los aspectos socio-afectivo, cognoscitivo y psicomotor, los cuales se encaminan al niño al abordaje de los contenidos del grado que cursa.

Un programa integrado.

Seguidamente en el programa aparece el porqué es integrado y la respuesta la encontramos, que la integración consiste en presentar al alumno las cosas, los hechos como se presentan en su realidad como un todo unificado, susceptible de ser estudiados parcialmente en cada una de las áreas de aprendizaje. Encuentras sus fundamentos en el sincretismo difundido por Claparede, Decroly, Piaget y un gran número de pedagogos de la escuela activa.

La integración de los contenidos programáticos, constituye la respuesta didáctica al imperativo psicológico del niño, por lo tanto de debe fundamentar así mismo con los criterios de integración pedagógicos y de integración didácticos.

Los criterios pedagógicos son entre otros:

- El de ser integrado, por que al permitir reunir todas las cuestiones en torno a un punto unitario que de significado a todo lo demás, buscando la forma de dar una estructura orgánica a los objetivos de aprendizaje y a las actividades.
- Tiene una secuencia, porque al integrar las asignaturas consideradas en el plan de estudios, las organiza lógica y científicamente, relacionado con los conocimientos en una síntesis sólida y rica de significados para el educando.
- Es correlativa al evitar repeticiones, saltos, dispersiones, fragmentaciones y la falta de coherencia entre los contenidos.
- Es flexible, porque se concreta en situaciones vitales y en los intereses del niño.
- Es autodidáctica al favorecer que los niños sean agentes de su propio aprendizaje.

- Y fundamentado tanto en el aspecto psicológico (teorías psicogenéticas) como en el pedagógico (retomando ideas centrales de grandes pedagogos como Decroly y Claparede y gran número de la escuela activa).

Los criterios de integración, según el libro de maestro de primer grado, se hicieron con base en tres métodos para integrar el programa de este grado que orientaron la elección y estructura de los núcleos integradores los cuales son: métodos de esquemas conceptuales, el método de procesos y el método de los objetivos, que adaptados y combinados originaron la modalidad de este programa que es la de ser integrado. Del primero se toman los ejes en núcleos integradores, o sea la idea de núcleo integrador, consistiendo en tomar una idea de las ciencias o una situación real del mundo del niño; del segundo el de tomar como núcleo uno de los procesos de la investigación científica, en este caso la observación y por último el de métodos de objetivos que busca metas comunes aun conjunto de áreas de aprendizaje, en este caso se tomo el de la expresión considerando necesario para el nivel de escolaridad del educando y por estar de alguna manera contenido en el curriculum. En primer método aporta mas a los contenidos del programa, en tanto que el segundo y el tercero a la operatividad dinámica del proceso de aprendizaje.

Los criterios didácticos se basan en organizar la enseñanza con un criterio totalizador y unitario y realizarla intentando que con un solo acto pedagógico, los alumnos aborden el conocimiento de manera integral. Esta integración se basa en la función globalizadora del niño. Para lograr la integración didáctica, el programa de primer grado se estructura en ocho unidades.

El programa está organizado en ocho bloques de acuerdo a los meses efectivos en el año escolar tiene un carácter formativo, reúnen diferentes asuntos en torno a un punto unitario basados en la realidad infantil, conduciendo al niño a su formación integral.

Los contenidos quedan contenidos dentro de los ejes temáticos, tomados de las distintas asignaturas, respetando la secuencia lógica correspondiente. El estudio de los contenidos queda subordinado a la consecución de contenidos que

se refieren al desarrollo de la personalidad del niño y al logro de métodos de investigación que facilitan en el infante el aprendizaje a lo largo de toda la vida.

En la elaboración de los ejes temáticos, se tomaron en cuenta los propósitos del grado escolar, los contenidos científicos de las asignaturas de aprendizaje y el nivel de desarrollo de los niños de primer grado.

Las actividades fueron programadas desde cada una de las asignaturas, tratando de hilar directamente los contenidos de cada una de los ejes de integración. Las actividades pueden ser abordadas de una forma lineal, circular y radial, de acuerdo a la naturaleza de los propósitos, contenidos y a la estructura del tema.

Basándose en la capacidad del niño en edad de seis y siete años, el programa pretende con la graduación y secuencia de los temas que el niño tome una actitud reflexiva y crítica al conocer lo que conforma su localidad así como los valores que sean dignos de asumir; esto se debe lograr en el transcurso del desarrollo de los propósitos de los siete primeros bloques con conceptos de espacio que los conducirá de lo cercano (su propio ser, la familia, su comunidad) a lo ajeno en círculos concéntricos cada vez más amplios (otras comunidades, México es mi país), hasta llegar al octavo bloque al concepto de tiempo que es mas complejo y abstracto (hoy, ayer y mañana) con la secuencia de los mas próximo a lo mas lejano, con esto se ira desarrollando en el niño la capacidad de analizar por partes un todo.

Los ejes centrales de este programa lo constituyen las guías de cada grado, las cuales además aportan contenidos básicos, sugieren actividades y recuperan experiencias de la escuela mexicana; ofrecen estrategias y recursos didácticos para los profesores de este nivel primaria.

Las sugerencias para efectuar las actividades que propician las guías, van encaminadas a registrar la enseñanza enriqueciéndola, aprovechando los conocimientos y los recursos naturales y sociales del contexto. Además que estas actividades escolares, se deben de cumplir con materiales didácticos, obras de

consulta y otros materiales impresos que puedan obtener los maestros y los niños, que se puedan integrar a las bibliotecas escolares.

Desde el ciclo escolar que se inicia en septiembre de 92-93, se exhorta a los profesores a hacer énfasis en cinco puntos básicos que fueron analizados, según dicen las guías, por amplios sectores de la sociedad y son:

- a) fortalecer el dominio de la lectura, la escritura y la expresión oral es decir, orientar a las generaciones jóvenes hacia un uso eficaz y creativo de la lengua oral y escrita, tanto en los estudios como en la vida cotidiana.
- b) Cultivar la capacidad de plantear y resolver problemas, así como la de realizar mediciones y cálculos precisos, al tiempo que se propicia la comprensión y el disfrute del conocimiento matemático,
- c) Dar un lugar destacado al estudio sistemático de la Historia de México y recuperar la enseñanza de la geografía para fortalecer así la identidad regional y nacional y garantizar el conocimiento del patrimonio natural y cultural de la nación.
- d) Encauzar la educación cívica hacia la conciencia de los derechos y los más altos valores del mundo actual, de tal forma que su influencia se haga sensible en todas las actitudes y actividades de la vida escolar comunitaria.
- e) Ordenar contenidos básicos de la formación científica en torno a dos requerimientos fundamentales de nuestra época: el cuidado del medio ambiente y el de la salud. Este ordenamiento tiene como intención fomentar la toma de conciencia, de compromiso y la participación del educando.

Se considera que lo mas importante de este programa emergente, es que el docente tiene que partir de la reflexión de su quehacer cotidiano y canalizarlo hacia el mejoramiento a través de su capacitación continua.

Con actitudes flexibles y variadas, el profesor ha de organizar situaciones que involucren al niño en su propio proceso de aprendizaje. Deberá evitar clasificar a sus alumnos, porque esto es perjudicial para el desarrollo emocional del niño. Por el contrario fomentará y expresará el respeto hacia la persona de cada niño y

tomará en cuenta la etapa de desarrollo por la que atraviesa para comprender su rendimiento, es decir, descubrir en cada niño su posibilidad de participación y facilitar su encuentro consigo mismo y con los demás para la actividad colectiva.

En este grado el aspecto afectivo es fundamental debido a que existen en el niño temores al separarse de la familia y lo desconocido que representa para el la escuela primaria. Por lo tanto el profesor deberá tratar de interrelacionarse con los pequeños para tratar de adaptarlos a su nueva situación.

Características del niño de primer grado.

Una de las características que presentan los niños de este grado es la de compartir intereses comunes en los juegos. Por ejemplo: los niños juegan a la comidita, a las carreras de coches, para eso es necesario que programen sus actividades indistintamente para ambos sexos, otra de las características es la de percibir las cosas como un todo indiferenciado sin ser capaz de analizar sus componentes, puede describir las situaciones pero no analizarlas. Tomando en cuenta esta característica, el programa de primer grado es integrado porque se basa en el sincretismo del niño.

En el transcurso del año escolar, a través de las experiencias de aprendizaje y los logros en el proceso de maduración, irá apareciendo en el niño la capacidad analítica. Otra característica en el niño es la de ser egocéntrico, sus juicios y razonamientos se caracterizan por carecer de objetividad y por su capacidad de entender los sentimientos de los demás. Hasta en el juego el niño manifiesta esta actitud, porque no sabe seguir las reglas impuestas por los demás, porque aunque aparentemente las realice con los otros, en realidad juega solo, Su conversación más que un diálogo es un monólogo. Otra de las características del niño es pensar que todas las cosas están hechas por el hombre, mediante un plan preconcebido y que todas las cosas están dotadas de vida. La fantasía es lo más natural para él.

Aún no se presenta en su pensamiento la estructura lógica que se respalde las acciones que realiza. En conclusión el profesor debe tomar en cuenta que el pensamiento lógico de un adulto esta alejado del pensamiento prelógico infantil.

Para que el aprendizaje en un primer grado pueda darse, es necesario que en el niño se de una maduración del sistema motor y los centros de percepción visual y auditiva.

La percepción visual comprende la coordinación visomotriz, la percepción figurando, la constancia preceptual y la percepción en el espacio y las relaciones espaciales.

Con respecto al primer grado las actividades que sugiere el programa tiene como propósito:

- Reforzar tres de los cinco aspectos considerados en el programa de Español vigente: lectura, expresión escrita y expresión oral.
- Asegurar que a través de cualquier actividad escolar se reconozca la interrelación entre leer, escribir, escuchar y hablar.
- Finalmente, recomendar acciones para aprovechar los libros de texto vigentes.

Lo mas importante es que se plantea el uso de la lengua oral y escrita en situaciones de comunicación real, esto quiere decir que ya no se debe esquematizar con lecturas previamente preparadas para mecanizar la lectura, se sugiere que de las situaciones de la vida diaria, se tomen para desarrollar su capacidad de expresión.

Se parte de que el niño cuenta con su lengua materna, cuando ingresa al primer grado, esta manifiesta características muy particulares que el profesor debe de tomar en cuenta al iniciar el curso escolar y no pensar que el alumno viene en cero.

Se pretende que haya continuidad entre el primero y segundo grado, así si algún alumno no consigue pasar la barrera de aprender a leer en el primero, lo puede lograr en el segundo; para ello se hace necesario involucrar a los padres de

familia y concientizarlos de que si sus hijos no aprenden en el lapso de un año, lo podrán hacer en el siguiente.

Este programa apoya al libro de texto integrado que esta en vigor, porque no contempla materias o asignaturas:

"Esta es una característica muy importante, pues proporciona al maestro y los niños un buen material, con teorías muy diversas, donde se puede practicar la lectura y la escritura vinculadas con los temas variados y de interés para el niño"⁽³⁰⁾

Todas las sugerencias serán como tales, todo dependerá de la reflexión del docente en torno a su práctica y a su ingenio para aplicarlas, vinculándolas con los ejercicios del libro del niño y el recortable. Además que se recalca el partir de los intereses del niño y no de un método específico, aquí los mas importante son las relaciones entre maestro-alumno y no el método.

En el programa se deja ver la importancia que tiene en juego, porque muchas de las actividades parten del mismo. Es más se dan algunos ejemplos. Por lo tanto en este programa emergente, se toma mas en cuenta la función tan importante que tiene el juego en las actividades de aprendizaje.

2.- Fundamentación del Programa de Primer Grado de Primaria

Para la fundamentación del programa del primer grado de primaria, se tomaron teorías pedagógicas y psicológicas de algunos autores de la escuela activa, así como elementos de diferentes teorías consideradas importantes para idiosincrasia y el nivel socioeconómico del país. En el aspecto pedagógico influye Decroly Claparede y en el aspecto psicológico Jean Piaget.

De Decroly, se tomó su método que se basa en dos principios fundamentales: el de globalización y el de interés. El primero es la base psicológica del método y consiste en abordar la vida mental como una unidad, de aquí se toma la necesidad de presentar y estudiar los contenidos como un todo estructurado y no como un conjunto de disciplinas.

⁽³⁰⁾ S.E.P. Programa para el maestro "primer grado educación primaria México 1993"

El pensamiento del niño es sincrético y no analítico; esta conceptualización del doctor Decroly resulta ser el eje organizador de la enseñanza. En el segundo que es el interés, Decroly plantea que las necesidades del niño generan el surgimiento del interés y esté el que lo mueve a actuar según el grado de motivación que tenga.

Para poder lograr un aprendizaje activo en el niño, los contenidos que se estudian deben pasar por niveles de concretización en la vida infantil, además que no deben dividirse en disciplinas, sino presentarse globalizados, ésta es la finalidad didáctica de los centros de interés.

De acuerdo a Decroly existen cuatro necesidades básicas de la experiencia humana: necesidad de alimentación, necesidad de luchar contra la intemperie, necesidad de defensa contra los peligros y enemigos diversos y necesidad de actuar, de trabajar solidariamente.

Decroly fundamenta su método en la teoría psicológica de la Gestalt, de ella parte la idea de globalización de la enseñanza, partiendo de lo sincrético: el todo a las partes de lo sincrético a lo analítico.

"El organismo no reacciona con respuestas aisladas a un estímulo único, sino que responde de manera total a una configuración compleja de estímulos, estas configuraciones constituyen las partes de un todo organizado"⁽³¹⁾ que a su vez representa la experiencia directa, es decir, la forma como percibe los objetos se configura en un patrón organizado.

Los centros de interés permiten partir las necesidades primarias del niño hacia el conocimiento. Su método también incluye juegos educativos pues le concede un papel importante.

También en la adquisición de conocimientos Decroly hizo una innovación que es utilizada en el programa, en donde constan las tres etapas de la actividad mental: la primera es la observación, que comprende ejercicios que tiene como finalidad poner al niño en contacto directo con los seres, hechos y acontecimientos;

⁽³¹⁾ S.E.P. Programa para el maestro primer grado de educación primaria México 1993.

la segunda es la asociación en el tiempo (Historia) y en el espacio (Geografía); y la última etapa es la expresión en sus dos fases: concreta (dibujo, modelado, etc.) y abstracta (lectura, escritura, conversación, etc.).

La función simbólica, las preoperaciones lógico-matemáticas y las operaciones infralógicas (o estructuración del tiempo y espacio) son aspectos que caracterizan la etapa de desarrollo, que ocurren para la estructuración progresiva del pensamiento y en general de la personalidad del niño y que adquieren especial relevancia en el programa, ya que con base en ellos se fundamenta. Al inicio del período preoperatorio aparece la función simbólica como un factor determinante para la evolución del pensamiento, esta función se desarrolla desde el nivel del símbolo hasta el nivel del signo. Progresivamente, a través de muchos momentos intermedios el niño va llegando a la construcción de signos, cuyo máximo exponente el lenguaje oral y escrito y como lo utilizan los adultos.

Dentro del período preoperatorio en que se ubican los niños del primer grado de primaria, vemos que el juego es ahora más social; pero aún no alcanza a dominar su egocentrismo, por lo que el juego simbólico es todavía preponderante. Sin embargo comienza en esta etapa a integrarse a juegos grupales como los tradicionales que conllevan reglas: escondite, canicas, encantados; estas reglas se modifican y cambian según los intereses de ellos. Se puede detectar en esta etapa que mientras más grande sea la posibilidad de adaptación, el niño se integra con mayor facilidad a actividades grupales.

La evolución del lenguaje en esta etapa mantiene una interdependencia con dos características fundamentales que se relacionan: la primera está dada por la centralización del pensamiento del niño que le impide ponerse en el punto de vista del otro, lo cual provoca que cada niño siga su línea de pensamiento sin que incluya en ella lo que el otro intenta comunicarle, denominado monólogo colectivo que se irá desarrollando hasta lograr una comunicación por medio del diálogo, en el que incluya el punto de vista del otro y el suyo propio.

La segunda característica consiste en que el lenguaje se encuentra aún muy ligado a la acción; lo que lleva a que el niño se exprese más con un lenguaje monolítico o sea acompañado de mímica, para ser comprendido sin llegar todavía a ser un lenguaje explícito que se baste a sí mismo para lograr la comunicación. Se debe abordar la lecto-escritura considerando que el niño es un sujeto cognoscente, que aprenderá a leer y a escribir a lo largo de un proceso, en el cual con los mecanismos de asimilación y acomodación y las estructuras de que dispone, irá descubriendo el sistema de escritura, cuales son los elementos que lo conforman y cuales son sus reglas de formación. Para que llegue a esa comprensión, el niño debe reconstruir el sistema para apropiarse de él reinventándolo.

Uno de los procesos fundamentales que se opera en este período y que permite al niño ir conociendo su realidad de manera objetiva, es la organización y preparación de las operaciones concretas del pensamiento, las cuales se desarrollan entre los siete y doce años aproximadamente. Las operaciones más importantes son: la clasificación, la seriación y la noción de conservación de número. Las operaciones infralógicas o estructuras del tiempo y espacio, consisten en la organización del conocimiento que se da alrededor de dos marcos de referencia que se constituyen paralela y sincrónicamente. Estos son: el marco de referencia espacio-tiempo (operaciones infralógicas en el sentido de adecuar otro nivel de realidad) y el marco de referencia lógica matemático. Ambos hacen posible la comprensión de ciertos aspectos empíricos que atañen las operaciones espaciales y la organización del conocimiento en general, para la localización de los objetos y de los eventos en el tiempo y en el espacio.

El enfoque psicogenético que fundamenta este programa, considera que tanto la inteligencia como la afectividad y el conocimiento, se construye progresivamente a partir de las acciones que el niño desarrolla sobre los objetos de su realidad. El desarrollo del niño, es el resultado de la integración de está con su medio y de la maduración orgánica; en ese proceso, los aprendizajes que va realizando se sustentan en el desarrollo alcanzado. La escuela tiene entonces

como función principal la de favorecer su desarrollo y compensar las limitaciones inherentes a estratos socioeconómicos poco favorecidos. Esta es la razón de que el programa integrado de primer grado, tiene como objetivo más importante el desarrollo afectivo-social y cognoscitivo del niño para su desarrollo armónico tanto físico como mental.

3. Como se enseña en el Primer Grado.

No todos los maestros trabajan de la misma forma, es por esto que se hace necesario puntualizar que cada uno de ellos realiza su labor de acuerdo al marco de referencia que se tenga para planear.

En el primer grado de primaria debe haber una continuidad con el nivel de preescolar; debido a que los niños atraviesan el mismo período de desarrollo, es por esto que no debe existir un cambio drástico entre los dos niveles y para lograrlo se debe seguir una secuencia lógica en las actividades que realicen los niños.

Lo anteriormente expresado debe ser considerado por todo profesor que imparte el primer grado, porque de la forma como planee, realice y evalúe en unión con sus alumnos será la forma como se adapten esto a su nuevo grado de estudio.

Para esto el maestro debe convertirse en un organizador del proceso enseñanza aprendizaje, tomando en cuenta desde el inicio de sus labores que es en septiembre, la realización de los avances programáticos, valiéndose de los tres momentos fundamentales antes mencionados, así como el tomar decisiones a mediano y a largo plazo, antes de los bloques, durante él y después que ha terminado, con el fin de evitar cometer errores que redunden en perjuicio de su labor. Otro aspecto que se hace indispensable, es que el maestro permita al alumno participar en todo el proceso educativo.

Como su nombre lo indica el avance programático, es un documento institucionalizado que permite al maestro realizar de una forma esquematizada y

dosificada, los conocimientos que deberán adquirir los alumnos durante el curso escolar. Este programa se calendariza de acuerdo al tiempo que se desarrolla un bimestre que en este caso del primer grado, se divide en Matemáticas bloques V, Español: bloques VII, Conocimiento del medio bloques VIII, quedando de la siguiente manera: Cada semana se vierten los contenidos de cada bloque en el avance programático hasta terminar cada bimestre, así mismo se continuará con los siguientes bimestres hasta completar el ciclo escolar que consta de cinco bimestres diez meses. Hay maestros que acompañan el avance programático con una libreta del desarrollo diario de sus clases; en esta libreta él(la) profesor(a) desarrolla la posible forma de llevar a cabo su clase diaria, abordando la motivación, las técnicas y estrategias a utilizar, los recursos materiales a emplear, el tiempo posible en que se desarrollará cada actividad. Es de hacerse notar que el acompañamiento de esta libreta de desarrollo de clase, es la que da consistencia al avance programático, además que evita pérdidas de tiempo.

Una vez realizada la planeación, el maestro deberá crear un ambiente propicio al inicio y durante todo el curso, para lograr una socialización correcta dentro del grupo, con actividades que motiven al niño a expresar sus sentimientos, con la finalidad de que el niño deseche sus temores, busque afinidades con otros alumnos y conviva en un clima de afecto que le permita estimular sus capacidades para un mejor aprovechamiento.

Creado el clima adecuado, el maestro explorará a través de un diagnóstico inicial el nivel de desarrollo motriz y el nivel de comprensión que tiene el niño al ingresar a la escuela primaria, para esto existen diversas pruebas que las detectan como lo son: La prueba Florence Goodenough y la de Lourenco de Filho.

El maestro en su práctica cotidiana realizará ejercicios de maduración durante quince días o más según lo considere necesario, para desarrollar en el niño su destreza motora, como por ejemplo: escribir cada día figuras o signos que tengan como fin su ubicación espacial, en este caso se utilizará un cuaderno para que ejerciten la mano con que escriben o dominante, correr, brincar, con o sin obstáculos, patear una pelota, realizar movimientos corporales con ejercicios

respiratorios para trazar líneas en espacios grandes, etc. Y hay docentes que abordan los contenidos sin tomar en cuenta estos ejercicios de maduración.

Con respecto a la lecto-escritura el programa propone, un nuevo proyecto, que ha tenido su evolución en base a su aplicación.

En los últimos años y debido a la preocupación de la S.E.P. por promover una Modernización Educativa, ha propuesto organizar cursos de actualización, en donde la finalidad es reflexionar acerca de la forma de la forma de enseñanza, especialmente se ha enfatizado en el primer grado. De ahí que surgió una nueva propuesta pedagógica para el aprendizaje de la lengua escrita (PALE).

Esta propuesta requiere que el maestro fundamente su práctica en el conocimiento de la teoría psicogenética, el sistema de la lengua, el sistema de escritura y el proceso de adquisición de la lengua.

Para que el maestro logre provocar el aprendizaje y desarrolle el conocimiento en sus alumnos, es importante que comprenda como se forman los conocimientos y a que leyes obedece el aprendizaje. Y a la propuesta PALE nos invita a reflexionar sobre esto.

Una de las características primordiales de esta propuesta, es la flexibilidad para su aplicación, lo cual permite al maestro crear las actividades adecuadas para cada momento de su tarea, tomando en cuenta las características de sus alumnos.

Atendiendo que él que aprende es un ser activo, que piensa, pregunta constantemente e investiga, estas características deben ser tomadas en cuenta, ya que propician que el alumno sea el creador de su propio conocimiento.

Es importante mencionar que si el maestro conoce las etapas de desarrollo por las que atraviesa el alumno de primer grado, también debe reconocer que su trabajo pedagógico debe estar acorde con dicha etapa. Ya que de esta manera entenderá mejor sus intereses y los aprovechará para una mejor aplicación del proceso educativo.

Cabe mencionar que la propuesta pedagógica PALE, promueve actividades encaminadas al juego e invita a los maestros hacer sus actividades de aprendizaje más amenas y significativas, ya que no podemos perder de vista que para el

alumno de primer grado uno de sus intereses es el juego, recordando que utilizándolo facilitamos nuestro trabajo y el aprendizaje del alumno, además de que no desvinculamos el enlace que debe existir entre el jardín de niños y el primer grado de primaria.

Después de hacer una valoración de los resultados obtenidos de la aplicación de la propuesta PALE, se hizo una ampliación de las actividades matemáticas (PALEM). Las cuales se aplicaron con buenos resultados.

Y en el año 1995-1996 se implemento lo que actualmente se conoce como PRONALEES, que significa: Programa Nacional para el Fortalecimiento de la Lectura y la Escritura.

Propósito: Impulsar un aprendizaje más significativo de la lectura y la escritura en los alumnos de educación básica y en adultos con alfabetización precaria, mediante la adquisición, ejercitación y consolidación de los usos comunicativos básicos (personal, informativo-práctico, recreativo-literario), vinculando las formas de enseñanza con los contenidos integrados a sus necesidades.

Antecedentes: Pronalees es consecuencia de otros programas implantados por S.E.P. como "Grupos integrados" y "P.A.L.E." (Propuesta para el aprendizaje de la lengua escrita); siendo ésta de mayor relevancia.

El aprendizaje dejó de ser mecánico y pasó a ser significativo, contando con mayor participación de los padres de familia, con el propósito de ampliar los beneficios que pidió P.A.L.E. en los primeros y segundos grados de educación primaria, surge el Programa Nacional para el Fortalecimiento de la Lectura y la Escritura, abarcando toda la educación básica.

Marco teórico: se fundamenta básicamente en dos sugerencias didácticas: "El Cuadernillo Monterrey" y "Propuesta de aprendizaje de la lengua escrita", basada en la teoría psicogenética de Jean Piaget.

Existen dos investigaciones que sustentan teóricamente el programa: "El niño preescolar y su comprensión del sistema de escritura" y "Análisis de las perturbaciones en el proceso de adquisición de la lecto-escritura", ambos, de las autoras Emilia Ferreriro y Margarita Gómez Palacio Muñoz.

Actualmente los profesores de primer grado de educación primaria cuentan con los siguientes materiales proporcionados por S.E.P.

- Libro del maestro primer grado (Español, Matemáticas e integrado)
- Dosificación bimestral
- Fichero PRONALEES primer grado (Matemáticas y Español)
- Avance programático
- Plan y programas de educación primaria
- Libros de texto de español
- Libros de "Rincones de Lectura"
- Bibliotecas
- Materiales varios (portadores de textos, periódicos, revistas, etc.)

CAPITULO III

METODOLOGIA.

Investigación Documental.

Para la realización del presente trabajo nos basamos en dos tipos de investigación, la primera de ellas es la investigación documental, para la cual fue necesario recurrir a lecturas relacionadas con el juego para tener un conocimiento más profundo y amplio sobre el impacto del mismo en su aplicación en el proceso enseñanza – aprendizaje del nivel preescolar y el primer grado de primaria, y poder de esta manera fundamentar su aplicación en dicho proceso.

Consideramos pertinente conocer el programa de educación preescolar y la fundamentación del mismo para poder comprender su aplicación en el jardín de niños. El conocimiento de la información contenida en los proyectos, los manuales tanto de la educadora como de los padres de familia constituyeron una gran ayuda para entender mejor la labor de la educadora dentro del preescolar, todos estos materiales nos fueron facilitados muy amablemente por algunas compañeras educadoras, además de esto nos auxiliaron con una explicación de la utilización de dichos materiales y su forma de trabajo.

Analizamos el contenido del programa de educación primaria cotejamos y discutimos especialmente el de primer grado y vimos la estructura, fundamentación y el enfoque de cada una de las asignaturas.

Se leyó y se consideró en equipo en contenido de la propuesta PALEM (propuesta para la lecto-escritura) por ser la base del nuevo proyecto PRONALEES (propuesta nacional para la lecto-escritura) y se tomaron en cuenta algunas consideraciones de la misma, esto nos auxilió para conocer más a fondo los cambios que se han generado en cuanto a educación se refiere en los últimos años especialmente en el primer grado de educación primaria.

La fundamentación de los programas tanto de educación preescolar y de primaria son comunes y se basan en la teoría Psicogenética (la cual se explicó detalladamente en el capítulo II), la cual sustenta la importancia del desarrollo evolutivo y cambios cognitivos de los alumnos y la construcción del conocimiento por ellos mismos a través de sus experiencias.

Por tal motivo y de acuerdo a estas bases este trabajo es una recopilación de datos, de cómo el maestro de primer grado utiliza el juego en la aplicación del proceso enseñanza aprendizaje.

Se considera el tema de la investigación como realidad presente, sobre raíces científicas que existen, haciendo un estudio del tema y de todo lo descubierto respecto a él como sistema sólido de pruebas para llegar a conclusiones reales.

Este trabajo servirá para expresar, discutir y opinar del tema del juego como vínculo entre el nivel preescolar y el primer grado de primaria. Lo cual fue investigado utilizando los siguientes pasos de la deducción.

- a) Demostración: Parte de la conclusión o de la ley establecida, de la que extrae todas las relaciones lógicas y evidentes que expresan sin dejar dudas de que en la conclusión el principio o leyes son verdaderos.
- b) Comprobación: Verifica los resultados obtenidos por las leyes.
- c) Síntesis Composición de un todo por la reunión de sus partes, entraña la idea de asociación, combinación de los elementos integrantes de un todo.

Consideramos que todo lo investigado y analizado además de lo observado nos sirvió para comprender la etapa de desarrollo por la que atraviesan los niños de primer grado de educación primaria.

Conocimos el sustento que nos enuncia la teoría Psicogenética, para encontrar la utilidad que el juego nos brinda en el proceso enseñanza- aprendizaje.

Después de analizar los contenidos de los programas de preescolar y primer grado de primaria, valoramos la responsabilidad que implica trabajar con niños que por primera vez ingresan a la escuela primaria y es relevante asumir el papel de orientadores y formadores, incluyendo en nuestra planeación de trabajo los intereses del alumno.

Investigación de campo.

Para analizar la utilidad que el profesor de primer grado da al juego en su práctica, se consideró un método científico, basado en cuatro pasos.

1. - Observación sistemática y registro de datos.
2. - Clasificación u organización.
- 3.- Interpretación de dichos datos.
4. - Comprensión.

La clasificación y organización de los datos se hizo auxiliándose de métodos para clasificar los hechos y manifestar uniformidad, orden de sucesión y diferencia de los datos; esto constituye el centro de interés del presente trabajo porque da claridad a la investigación.

Utilizamos la observación como técnica que nos ayudó en nuestra investigación.

" Observación: Es el examen atento y directo de los objetos, seres, fenómenos, hechos y circunstancias. Es una curiosidad vivamente interesada en captar reflexivamente lo que se ve, estimulando a la visión, en la observación intervienen la comparación, el razonamiento y la reflexión".¹

La observación se utilizó hacia el grupo de forma libre, para detectar el origen del problema y buscarle una solución adecuada.

También se utilizó el cuestionario con la finalidad de obtener datos, pues una investigación no puede ser estudiada como algo aislado.

¹ Diccionario de las Ciencias De La Educación Vol.II, Pag.1044 Mendieta, Alatorre "Tesis Profesionales Pagina 77-79.

“En ellos el sujeto ha de responder siguiendo ciertas instrucciones, es un eficaz auxiliar en la observación científica; uniformiza la técnica de la observación. La redacción de preguntas debe tener un orden lógico y debe ser:

- a). – Claras y sencillas para ser comprendidas con facilidad.
- b). – Precisas para evitar equívocos.”²

Los cuestionarios aplicados, tuvieron como finalidad recopilar datos con respecto a la utilidad que el maestro de primer grado de primaria da al juego.

Los instrumentos empleados en la investigación fueron cuestionarios dados a los alumnos y maestros, con preguntas directas a los profesores para saber las opiniones de cómo definen el juego en el ámbito escolar de su práctica docente, de qué manera aplica el juego en su grupo, cuando lo utiliza y qué resultados le ha dado el juego en la enseñanza- aprendizaje.

Consideramos que la investigación de campo nos sirvió para comprender que el trabajo de los profesores está sujeto a realizar muchas actividades que lo apartan de su planeación llevándolos a realizar una práctica rutinaria. Aunque muchas veces tienen la obligación de cumplir con los compromisos de su escuela.

La investigación de campo la llevamos a cabo en el Estado de Morelos, en el Sector No. 2 de la ciudad de Cuernavaca en las zonas escolares 7 – 7 y 18 – 1 en los turnos matutinos y vespertinos en los grupos de primer grado.

Las escuelas que comprenden la Zona Escolar 7 – 7 en el turno matutino son las siguientes:

² Técnicas y Recursos de Investigación III U.P.N. pág. 42,75,281.

Benito Juárez García -----2 grupos.
 Cuahutémoc.-----2 grupos
 Rafael Ramírez -----2 grupos.
 Emiliano Zapata-----2 grupos.
 Otilio Montaño.-----2 grupos.
 Carmen Serdan.-----1 grupo
 Aurelio C. Merino.-----1 grupo.

Las escuelas en el turno vespertino de la Zona Escolar 7 - 7 son las siguientes:

Felipe Rivera Crespo.----- 2 grupos.
 Felipe Carrillo Puerto.----- 2 grupos.
 Gral. Vicente Guerrero.----- 2 grupos.

Las escuelas que comprenden la zona escolar 18 - 1 en el turno matutino son las siguientes:

Gloria Almada de Bejarano----- 3 grupos.
 Otilio Montaño----- 2 grupos.
 Rafael Ramírez.----- 3 grupos.

Niños Héroes----- 1 grupo.

Los Hermanos Galeana----- 2 grupos.

Las escuelas en el turno vespertino de la Zona Escolar 18 – 1 son las siguientes.

Aurelio C. Merino----- 2 grupos.

Precursores de la Revolución----- 1 grupo.

Cantino Maldonado----- 1 grupo.

Todo esto nos da un total de 18 escuelas y 33 grupos de primer grado de primaria que nos sirvieron para realizar nuestras visitas y observaciones.

Observaciones que se hicieron en tres periodos en el ciclo escolar 1996 – 1997, en los meses de Noviembre, Febrero y Mayo respectivamente tomando una semana de cada mes, de lunes a viernes en un horario de 8:00 a 11:30 a.m. en los turnos matutinos y de 14:00 a 16:30 p.m. en los turnos vespertinos.

Hubo la necesidad de utilizar algunos instrumentos de la investigación como el cuestionario el cual fue aplicado a los niños de primer grado de primaria, para que a través de él pudiéramos conocer si el juego es utilizado o no como un factor motivacional para el desarrollo del proceso enseñanza- aprendizaje.

La aplicación de dichos cuestionarios se hizo de manera individual en algunas escuelas, esto fue para evitar confusiones y malos entendidos en cuanto

al planteamiento a las preguntas y para darle más veracidad a los resultados, en algunas otras escuelas visitadas se nos impidió la aplicación de estos cuestionarios siendo los maestros de grupo quienes lo aplicaron a sus alumnos, otros maestros se los dieron a sus alumnos para que se lo llevaran a su casa y lo contestaran como tarea lo cual nos deja dudas en cuanto a las respuestas, ya que intuimos la participación de los padres de familia en las respuestas.

Hubo una situación en donde la maestra aplicó personalmente el cuestionario a cada uno de sus alumnos.

En todas las ocasiones nosotros permanecemos dentro de la escuela observando la actividad.

En los casos en donde nosotros aplicamos personalmente los cuestionarios pudimos observar que las respuestas de los niños en su mayoría fueron espontáneas, algunos niños no querían participar y se mostraron temerosos lo cual es comprensible pues éramos unas desconocidas para ellos.

La mayoría de los niños respondió sin temor a equivocarse que no juegan en el salón y que su maestro no juega con ellos, que únicamente juegan a las correteadas en el patio y a la hora de recreo. Nos dimos cuenta que la mayoría de los niños tienen el concepto de que jugar es romper el orden establecido por sus maestros.

En los grupos que visitamos nos dimos cuenta que algunos maestros tienen mucho material que les sirve de auxilio para que jugando los niños puedan aprender, pero desgraciadamente no es utilizado y permanece guardado en sus estantes por temor a que los niños los destruyan.

En algunos otros grupos pudimos ver que los maestros sí utilizan el material que tienen a la mano pero tienen el error de dejar solo al niño y no le proporcionan ninguna orientación ni supervisan la manera de cómo es utilizado.

Existió buena disposición por parte de los maestros en su mayoría cuando realizaron las observaciones, las entrevistas y los cuestionarios, sólo dos compañeras al ver las respuestas de los niños pudimos notar un poco de molestia y argumentaron que los niños estaban mintiendo, que ellas siempre juegan en el salón o fuera de él pero que nunca mencionan que es un juego.

Una compañera mencionó tratando de justificarse que no juega porque el número de alumnos no se le permite y además le quita mucho tiempo.

Otra compañera se mostró totalmente indiferente en cuanto a todas las actividades que se realizaron en su grupo, ni siquiera permaneció en su salón de clases en el momento de la aplicación del cuestionario y ella lo contestó apresuradamente y más bien creemos que lo llenó por cortesía.

En una de las escuelas vespertinas, se presentó un incidente un tanto gracioso, pues la directora de esta escuela se sintió agredida ante la presencia de personas desconocidas dentro de los salones de clase, creyendo equivocadamente que se trataba de una supervisión por parte de S.E.P. y trató de aparentar una escuela modelo y suspendió todas las actividades que en ese momento se estaban realizando en el patio de la escuela, mandó traer los documentos de cada uno de los maestros por si acaso los pedían los supuestos supervisores.

CAPITULO IV

ANALISIS DE LOS RESULTADOS.

Al tener los resultados de los cuestionarios aplicados a los alumnos, que fueron un total de 495, en diferentes escuelas y 33 cuestionarios aplicados a maestros, así como también 33 observaciones directas que realizamos a los maestros de las zonas escolares 7-7 y 18-1, donde llevamos a cabo nuestro trabajo. Cuantificamos cada una de las preguntas de los cuestionarios aplicados, al término de estos hicimos lo mismo con la observación directa estructurada que aplicamos a los maestros de primer grado de primaria.

Después de la cuantificación de cada pregunta procedimos a sacar el porcentaje de cada una de las respuestas de cada cuestionario y de la observación directa y esto arrojó una gráfica por cada pregunta, así obtuvimos como resultado 18 gráficas en total, de las cuales 5 corresponden a las preguntas del cuestionario aplicado a maestros y 7 gráficas de los aspectos que formaron nuestra observación directa estructurada que hicimos a los maestros de primer grado de educación primaria.

Análisis del cuestionario aplicado a los alumnos.

De acuerdo a los resultados proporcionados por el cuestionario que se aplicó a los alumnos de primer grado de educación primaria fue el siguiente.

En la primer pregunta, en donde se cuestiona a los alumnos si juegan en su salón de clases, un 60 % contestó que sí lo hacen, mientras que el 27 %, no lo hacen y un 13 % solo algunas veces. (Ver gráfica # 1).

En la segunda pregunta de quién juega con ellos en el salón, el 57 % manifestó que con sus compañeros, el 26 % juega grupalmente y el 17 % y el 17 % contestó que juega con su maestro. (Ver gráfica # 2).

Al preguntar a qué juegan, el 42 % juegan a las correteadas, 38% juegan a las canicas y el 20% a la lotería. (ver gráfica # 3)

Al llegar a la última pregunta, la cual interroga al niño qué juegos realiza con la maestra, el 45 % respondió que ninguno, el 35 % memorama y el 20 % a la pelota. (ver gráfica # 5)

Al concluir la aplicación del cuestionario aplicado a los alumnos de primer grado en las diferentes escuelas, nos percatamos que para ellos en su mayoría el jugar es una de las actividades que realizan en el tiempo del recreo, en la hora de educación física, o en el salón de clases cuando no está el maestro.

Los niños demostraron diferentes actitudes al contestar el cuestionario en los casos donde estuvo presente la maestra de grupo, miraban a su maestra antes de

contestar, ya que están acostumbrados a que les indiquen qué deben hacer y cómo lo deben hacer.

También pudimos notar que algunos alumnos mostraban temor para contestar si jugaban en el salón, pero se les ha hecho creer que está prohibido jugar en el salón, por considerarlo un desorden.

Constatamos al analizar los cuestionarios aplicados a los alumnos, que el juego no es aplicado por los maestros de primer grado como recurso didáctico en el proceso enseñanza- aprendizaje.

Análisis del cuestionario aplicado a los maestros.

En cuanto a los resultados del cuestionario aplicado a los maestros de primer grado de educación primaria, de las zonas escolares 7 – 7 y 18 – 1 fue el siguiente; en la pregunta de cómo definen el juego en el ámbito escolar de su práctica docente el 44 % lo considera un recurso para el proceso enseñanza- aprendizaje y el 14 % es para motivar, (ver gráfica # 6), el 67 % de los maestros considera al juego como un recurso didáctico, el 22 lo considera como una técnica y el 11 % como un método, (ver gráfica # 7), las maneras como aplican el juego en sus grupos, el 56 % lo aplica de acuerdo a la materia que enseñan, el 25 % lo utiliza para motivar y el 19 % como recreación, (ver gráfica # 8), en lo que respecta en cuando utilizar el juego, el 44 % de maestros manifestó que cuando es conveniente, el 28 % también permanentemente (ver gráfica # 9), en lo que se

refiere a la actitud que ellos observan en sus alumnos, (ver gráfica # 10). En los resultados que les ha dado el juego en el proceso enseñanza- aprendizaje, manifestaron que para el 61 % han sido adecuados y para el 39 % regulares (ver gráfica # 11).

Con la aplicación de este cuestionario, nos percatamos que algunos profesores de primer grado de educación primaria manifestaron incongruencia en lo que contestaron, pues lo que declararon difiere de lo que pudimos observar, algunos se justificaron antes de contestar, otros se escudaban con una actitud agresiva criticando el trabajo que estamos desarrollando y para otros les fue indiferente.

Análisis de la observación directa estructurada aplicada a los profesores.

De los resultados obtenidos de la observación directa estructurada aplicada a los profesores de primer grado de educación primaria. El tipo de juego que emplean para el 75% es de entretenimiento, para el 17 % es didáctico y para el 8 % es de construcción, (ver gráfica # 12), en los materiales que emplean para sus juegos el 83 % es el comercial (el que venden) y el 17 % es el elaborado, (es el que ellos hacen), (ver gráfica # 13).

En los materiales que emplean en las actividades del juego en las asignaturas son las siguientes: matemáticas el 5 % utiliza palos, fichas, el 10 % piedras el 5 %, en español el 40 % utiliza recortes, el 20 % dibujos, en la

asignatura conocimiento del medio, el 20 % utiliza dibujos, (ver gráfica # 14). Las actitudes mostradas por los maestros en donde emplearon el juego, el 50 % se mostró indiferente, el 28 % no propiciador y el 22 % propiciador, (ver gráfica # 15). Las actitudes que pudimos observar por parte de los alumnos en relación a los diferentes juegos en las diversas asignaturas el 47 % fueron indiferentes, el 28 % estuvieron pasivos y el 25 % activos, (ver gráfica # 16), en lo referente al ambiente en que se desenvuelve el juego por parte de los alumnos, para el 64 % fue agradable, para el 36 % indiferente, el ambiente que propiciaron los profesores, para el 75 % fue de indiferencia, para el 25 % agradable, (ver gráfica # 17). En lo que se refiere a los objetivos marcados al inicio de clases pudimos observar que para el 25 % si se lograron y para el 75 % no (ver gráfica # 18).

De lo que pudimos observar constatamos que los profesores de primer grado de educación primaria conocen muy superficialmente el material didáctico que nos proporciona la Secretaría de Educación Pública.

La educación pública en el Estado de Morelos en donde la instrucción primaria, tiene origen y bases del sistema educativo nacional transcurre en un proceso evolutivo, para mejor las demandas de servicios educativos, evitar la deserción y reprobación escolar así como la baja calidad escolar.

Ya que todo lo antes mencionado está relacionado con el proceso enseñanza- aprendizaje y las causas de esto era la deficiente preparación de los maestros, la inadecuación de los métodos y programas de estudios, los malos procedimientos de evaluación aplicados, las fallas de organización en las direcciones y supervisiones escolares.

Todo esto ha influido para ir mejorando la educación hasta llegar a la actualidad en donde contamos con planes y programas de estudio, cursos de actualización para maestros, esto nos permite que a través del juego se cumpla un papel esencial para la formación de la personalidad de los escolares, siendo también de gran importancia para el desarrollo de la inteligencia.

El programa de educación primaria nos plantea diferentes y variadas actividades lúdicas, ya que se propone el fortalecimiento de los contenidos educativos, para asegurar que los niños adquieran y desarrollen las habilidades intelectuales, que les permitan aprender permanentemente y con independencia, así como actuar con eficacia e iniciativa en las cuestiones prácticas de la vida cotidiana, paquetes de materiales didácticos para el uso de los alumnos, cursos de actualización y principalmente los libros de texto en dos presentaciones: el libro guía y el recortable para cada una de las asignaturas.

Los profesores se resisten al cambio por no contar con tiempo determinado y específico para su actualización, de una manera implícita son obligados a ir a cursos en los que sólo están con su presencia. Pero no hay conciencia que les permita aceptar el cambio ante todo esto siguen desarrollando su práctica dentro de los cambios de una pedagogía tradicional, creyendo que los alumnos aprenden de una forma pasiva.

Análisis conjunto de cuestionarios de alumnos, maestros y observación directa estructurada.

De acuerdo al planteamiento que hicimos y después de analizar los datos obtenidos en el cuestionario aplicado a los alumnos, el cuestionario aplicado a los maestros y la observación directa que realizamos en las escuelas de las zonas escolares 7 – 7 y 18 – 1 detectamos lo siguiente:

Según expreso el 67 % de los maestros el juego es un recurso didáctico, (ver gráfica # 6 y 7), de gran ayuda para su práctica docente y según lo expuesto por los alumnos un 46 % no juega con su maestro, (ver gráfica # 4), y de los que si juegan, lo hacen solos, no hay participación de los maestros con ellos en un 45 %, (ver gráfica # 5), y en la observación directa que realizamos un 17 % lo utiliza como recurso didáctico, (ver gráfica # 12), utilizando el material comercial en un 83 %, (ver gráfica # 13).

En la pregunta que hicimos a los alumnos en lo referente al juego en el salón, el 60 % contesto que sí, (ver gráfica # 1), cuando es conveniente para su maestro en un 44 %, (ver gráfica # 9), ya que para el 50 % de los maestros según lo que pudimos observar utiliza el juego como entretenimiento, en una actitud de indiferencia, (ver gráfica # 15), y lo pudimos constatar al preguntarle a los alumnos a qué juegan, (ver gráfica # 3).

Al analizar la observación directa que hicimos en las aulas, vimos la realidad de que los alumnos sólo juegan de una forma desorganizada en ocasiones, y en

otras en una total rigidez, ya que cuando realizan las actividades marcadas en los libros de texto, y donde se marca la utilización de los materiales didácticos que nos proporciona el sistema educativo, o se les deja en un abandono o se les exige demasiado en no romper el orden, no tirar basura y no desplazarse de su lugar, (ver gráfica # 17), se concretaban a mirar sin involucrarse de manera activa en el desarrollo del trabajo, la mayoría no manifestaba cordialidad en este tipo de actividades, ya que para los profesores con estas actividades se da entretenimiento o descanso a los alumnos pero sin ningún objetivo específico.

Del resultado de nuestra observación nos percatamos que los materiales más empleados en español son recortes en un 40 % para matemáticas 10 % y para conocimiento del medio dibujos en un 20 %, (ver gráfica # 14). Los maestros se concretan a dar instrucciones, repartir material y señalar la forma como realizar la actividad, mostrándoles el ejemplo, o las páginas a utilizar de los libros de texto. Así es como utilizan los materiales proporcionados por La S.E.P.

Los maestros no consideran que cuando los niños experimentan cosas nuevas, juegan con ellas para encontrar los distintos caminos que los lleven al nuevo aprendizaje, como mencionamos ampliamente en el capítulo II. En el cuestionario aplicado a los alumnos, el 57 % manifestó que sólo juegan con sus compañeros, (ver gráfica # 2), para ellos el resultado que les ha dado el juego en el aprendizaje es correcto, por haber obtenido resultados satisfactorio en un 61 %, (ver gráfica # 11).

Por medio del juego, el niño representa la vida, y cuyo interés por el juego es evidente, refleja su naturaleza interna, pudiendo utilizar este, hacia algo productivo,

tanto para emplearlo en la disciplina como en el aprendizaje, y de esta forma el niño vaya adaptándose a las necesidades de su medio.

Y con todo esto comprobamos la confusión que se da en el alumno de primer grado al no tener un seguimiento de la forma de cómo aprendía en el jardín de niños a la forma de aprender en su primer curso en la primaria, lo obligan a manifestarse con una responsabilidad forzada, dejando el juego a un lado.

Si el juego es una actividad necesaria para el desarrollo del niño tanto en aspecto físico, psíquico, intelectual, afectivo y social, el docente de primer grado de primaria está en la obligación de asumir el papel de orientador en las actividades lúdicas propuestas por el programa, ya que para un 75 % de los maestros que pudimos observar directamente no se logran los objetivos marcados al iniciar su clase a pesar de utilizar actividades con juegos didácticos (ver gráfica # 18).

El aprendizaje depende del desarrollo evolutivo del niño así como de sus experiencias físicas y de interacción social que favorece su proceso de maduración. Por tal motivo es relevante que el maestro de primer grado de educación primaria desarrolle el aprendizaje y la integración de sus alumnos por medio del juego como una continuación del jardín de niños.

Los maestros en un 56 % manifiestan que utilizan el juego de acuerdo a la signatura que imparten (ver gráfica # 8), manifestando los alumnos una actitud activa en un 100 % (ver gráfica # 10) y lo que nosotras pudimos observar directamente fue una actitud indiferente del 47 % de los alumnos (ver gráfica # 16).

Al analizar esta situación del papel que asumen los docentes y de la responsabilidad que tienen en la forma de trabajar con alumnos en cada ciclo

escolar, creemos necesario vincular el nivel preescolar y el primer grado de primaria a través del juego como un recurso didáctico. Con esto podemos decir que el juego puede ser un auxiliar didáctico que facilite al niño la transición de preescolar a primer grado de primaria.

Por medio del juego el niño representa la vida y por ese mismo medio puede introducirse en el mundo real, dándole sentido de confianza en sí mismo, de ayuda mutua, ofreciéndole motivos para desarrollarse.

Según los datos que obtuvimos en las gráficas el maestro de primer grado sabe que el juego puede servirle como un recurso didáctico, sabe de la importancia que tiene para el desarrollo del alumno el jugar, pero en los datos observamos que la mayoría no juega con sus educandos.

Existen muchas razones que el maestro argumenta para no jugar con sus alumnos, pero la más común es la falta de tiempo y la carga de trabajo con la que tiene que cumplir en la escuela.

Los que llegan a practicar algún juego con sus alumnos lo hacen en la asignatura de español utilizando materiales proporcionados por la S.E.P., los cuales con el tiempo, y la repetición, se vuelven aburridos y sin importancia para los educandos, ya que se utilizan durante todo el ciclo escolar.

Los maestros que juegan a la pelota, normalmente lo hacen sólo en la clase de educación física, y regularmente son los niños los que juegan entre ellos.

Por nuestra parte hemos observado que, algunos, compañeros maestros se cierran al cambio, limitándose a utilizar siempre los mismos recursos y además

otros profesores piensan que el juego es una pérdida de tiempo y que provoca la indisciplina y por esas razones no lo utilizan frecuentemente

Ante la necesidad de los alumnos por jugar, algunos maestros buscan materiales diversos que motiven constantemente al niño, sin embargo ante la falta de tiempo e iniciativa, terminan por utilizar materiales de tipo comercial, los cuales inhiben la creatividad del alumno.

Los educandos de primer grado de educación primaria, se ubican en las edades de 6 a 8 años y por sus características propias de su edad necesitan el juego como complemento a su desarrollo cognitivo.

Los alumnos de primer grado de educación primaria se ven obligados a memorizar, repetir ejercicios hasta que logran aprender, situándose en un ambiente de autoritarismo y condicionamientos, por tal motivo es relevante que los maestros de este grado desarrollen el aprendizaje y la integración de sus alumnos por medio del juego, como continuación del jardín de niños.

Durante el juego el niño se manifiesta tal cual es en completa despreocupación, pierde toda postura obligada y artificial, tiene mayor libertad para disfrutar de un esparcimiento espontáneo. Así el juego es el elemento de la naturaleza individual que pone al educador, en contacto con ésta y le ofrece la oportunidad de conocer las cosas, las necesidades, las reacciones más íntimas de esta etapa de la vida humana. Durante esta etapa podemos observar procesos conscientes e inconscientes del pensamiento. Además no solo refleja facetas diversas de la personalidad, sino también aspectos variados de la formación integral del niño.

CONCLUSIONES

A través del desarrollo del presente trabajo, fueron analizados los programas correspondientes al nivel de preescolar y el primer grado de primero de primaria, pudimos observar con respecto al programa de preescolar, al desarrollar las diferentes actividades, estas tienen como finalidad llegar al juego simbólico, y con el nuevo programa de 1992, el cual es el resultado de la modernización educativa, se nota aun más la importancia que da el juego en los proyectos de trabajo que se realizan.

Uno de los aspectos que propician el desarrollo del juego en el nivel preescolar es sin duda la participación de los niños en la planeación de las actividades, porque desde ese mismo instante el niño busca realizar aquellas que van de acuerdo a sus intereses y esta situación propicia que no se caiga en el tedio, como es el caso del nivel primario, otro punto que introdujo la modernización educativa, es que hasta en la evaluación, el niño toma parte y no únicamente la educadora que por medio de la observación evalúa al niño, sino ahora además de ella, es el niño que también toma parte en la evaluación, y ve si se desarrollaron los juegos y las actividades como se planearon o si algo falló.

Por lo tanto el centro de toda educación es el niño, mediante una educación activa basada en el juego.

Con respecto a los objetivos de la primaria se considera que la educación debe ser formativa más que informativa. Pero se cae en lo segundo, ya que el docente se limita a transmitir los conocimientos y no ayudar al alumno a construirlos, dándole más importancia al área cognoscitiva que a las otras áreas del desarrollo, palpándose a través de esto que no se da una información integral, y al no llevarse a efecto de forma correcta, quiere decir que el educando no logra su desarrollo armonioso al no integrarse completamente. El primer grado no es la excepción de lo mencionado anteriormente.

Analizando el programa de primer grado pudimos observar que dentro de las actividades que se sugieren, hay muchas referidas al juego, puestas como

sugerencias a seguir y que se pueden ampliar de acuerdo a los contenidos, además de las sugeridas contenidas en los ficheros de actividades didácticas de español y matemáticas, pero si embargo la situación real, es el que la mayoría de los docentes, no las desarrollan argumentando un sin número de motivos.

El programa de primer grado está sólidamente fundamentado en la globalización del niño y en la etapa preoperatoria que le corresponde, pero no se ha dado la continuidad que debe haber con el nivel preescolar, palpándose una ruptura entre los dos niveles. Mientras que el preescolar se fomenta el juego simbólico, la expresión oral, se involucra al niño en el proceso de evaluación, al alumno de primer grado se le deja quieto en su mesabanco, haciendo trabajos (planas) que muchas veces no comprenden, por que no salieron de sus intereses, coartándoles su libertad de expresión y participación, amen de que no se les involucra en los procesos anteriormente mencionados. Esta situación puede ser el resultado de la carencia de una mala preparación de parte del profesor en cuanto al conocimiento de su alumno, limitándose a pasar los contenidos y actividades que le propone su programa a su registro de avance programático, mal desarrollado al no tomar en cuenta las características del grupo y sobre todo al no hacer del alumno el centro de su practica docente.

La mala formación que se les da a los alumnos deriva de la mala formación del docente, la cual se manifiesta en una carestía de técnicas, estrategias didácticas y sobre todo, se insiste en el desconocimiento del niño, su desarrollo evolutivo, sus intereses e inquietudes, lo cual repercute en la aplicación de una practica docente rutinaria, en donde los alumnos caen en el aburrimiento, al realizar actividades fuera de sus intereses, donde el juego, como instrumento de aprendizaje no se utilizado, y si tomamos en cuenta que el alumno de primer grado por características propios de desarrollo, necesita mas actividades basadas en el juego para que puede tener éxito el proceso enseñanza-aprendizaje.

Con algunas modificaciones que se efectuaron al programa actual de primer grado, a partir del programa emergente de la modernización educativa, se plantearon nuevos contenidos y se crearon algunas propuestas como Palem y

después Pronalees y se elaboraron ficheros de actividades didácticas, las cuales hacen énfasis en la utilización del juego, esto vislumbra una mayor vinculación entre el nivel preescolar y el primer grado de primaria. En cuanto a la forma del desarrollo de las actividades.

Ojalá y la mayoría de los maestros encargados del primer grado de primarias reflexionarán sobre esto pudieran hacer del juego una experiencia divertida de aprender para que el alumno de primer grado, no sienta que rompió con el jardín de niños tan bruscamente y logre con éxito obtener su aprendizaje.

Además de ayudarlos socialmente a establecer relaciones afectuosas y estables con otros niños y con los adultos, fomenta la responsabilidad, la consideración por los demás, ayuda al niño a construir la confianza en sí mismo. E intelectualmente estimula el uso

de sus capacidades para aprender.

BIBLIOGRAFIA

AUTORES VARIOS

"Enciclopedia Practica de la Pedagogía Tomo II"

Editorial Planeta 480 p.

CHATEU Jean

"Psicología de los juegos infantiles"

Kapelusz 98 p.

Enciclopedia, Práctica de la Pedagogía

"Fundamentos y desarrollo" Vol. I, Barcelona España 250 p.

Enciclopedia Ultima Moda No.12

"Juegos didácticos" México, 1996 190 p.

MENDIETA a la Torre

"Tesis Profesionales"

México, D.F. 191 p.

NEUMAN y Neuman

"Psicología Infantil Vol. I, II"

Ciencias y Técnica Mex. D.F. 450 p.

PAPALIA Diane E. Sally Wendskosolds

"Desarrollo Humano"

Mc. Graw Hill 770 p.

PAPALIA Diane E.

"El Mundo del Niño Tomos I y II Ed. Mc. Graw Hill"

México, D.F. 530 p.

PIAGET Jean

"Psicología y Pedagogía"

Ed. Ariel México, D.F. 244 p.

PIAGET Jean y B. Inhelder

"Psicología del niño"

Ed. Morota, Madrid 1981 174 p.

PIAGET Jean

"La formación del Símbolo en el Niño"

Ed. Fondo de Cultura Económica. Mex. D.F. 1991 96 p.

Secretaría de Educación Pública
"Área de trabajo"
México, D.F. 47 p.

Secretaría de Educación Pública
"Apuntes Sobre el Desarrollo Infantil Proyecto Estratégico No.5"
México, D.F. 1985 50 p.

Secretaría de Educación Pública
"Contenidos Básicos de Educación Primaria"
México, 1992. 103 p.

Secretaría de Educación Pública
"Guía para Madres y Padres Educación Preescolar"
México, 1996. 30 p.

Secretaría de Educación Pública
"Guía para la Educadora Educación preescolar"
México, 1996. 32 p.

Secretaría de Educación Pública
"Metodología y Didáctica" 823 p.
Ed. Oasis México, D.F. 1993

Secretaría de Educación Pública
"Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños"
México, D.F. 1993 125 p.

Secretaría de Educación Pública
"Programa para el Maestro Primer Grado de Educación Primaria"
México 1993. 186 p.

Secretaría de Educación Pública
"Plan y Programa de Estudios de Educación Básica a Nivel Primaria"
México 1993. 156 p.

Secretaría de Educación Pública
"Programa de Educación Preescolar"
México 1992. 154 p.

SDNERW Bijou
"Psicología del Desarrollo Infantil Vol. III"
Ed. Trillas 230 p.

STELLA S. Gillb
"Juego para Escolares"
Ed. Pax México, D.F. 120 p.

Universidad Pedagógica Nacional
"Desarrollo Cognoscitivo del Niño"
U.P.N. plan 94 152 p.

Universidad Pedagógica Nacional
"Desarrollo del Niño y Aprendizaje Escolar"
LEPEP 85 254 p.

Universidad Pedagógica Nacional
"El Aprendizaje de la Lengua en la Escuela"
U.P.N. plan 94 210 p.

Universidad Pedagógica Nacional
"Planificación de las Actividades Docentes Manual"
LEPEP 79 Méx. 1980. 322 p.

Universidad Pedagógica Nacional
"Sociedad y Trabajo de los Sujetos en el Proceso de la Enseñanza-Aprendizaje"
Plan 85 233 p.

Universidad Pedagógica Nacional
"Técnicas y Recursos de Investigación Documental Tomo I, IV"
Plan 85 Méx. 1980. 556 p.

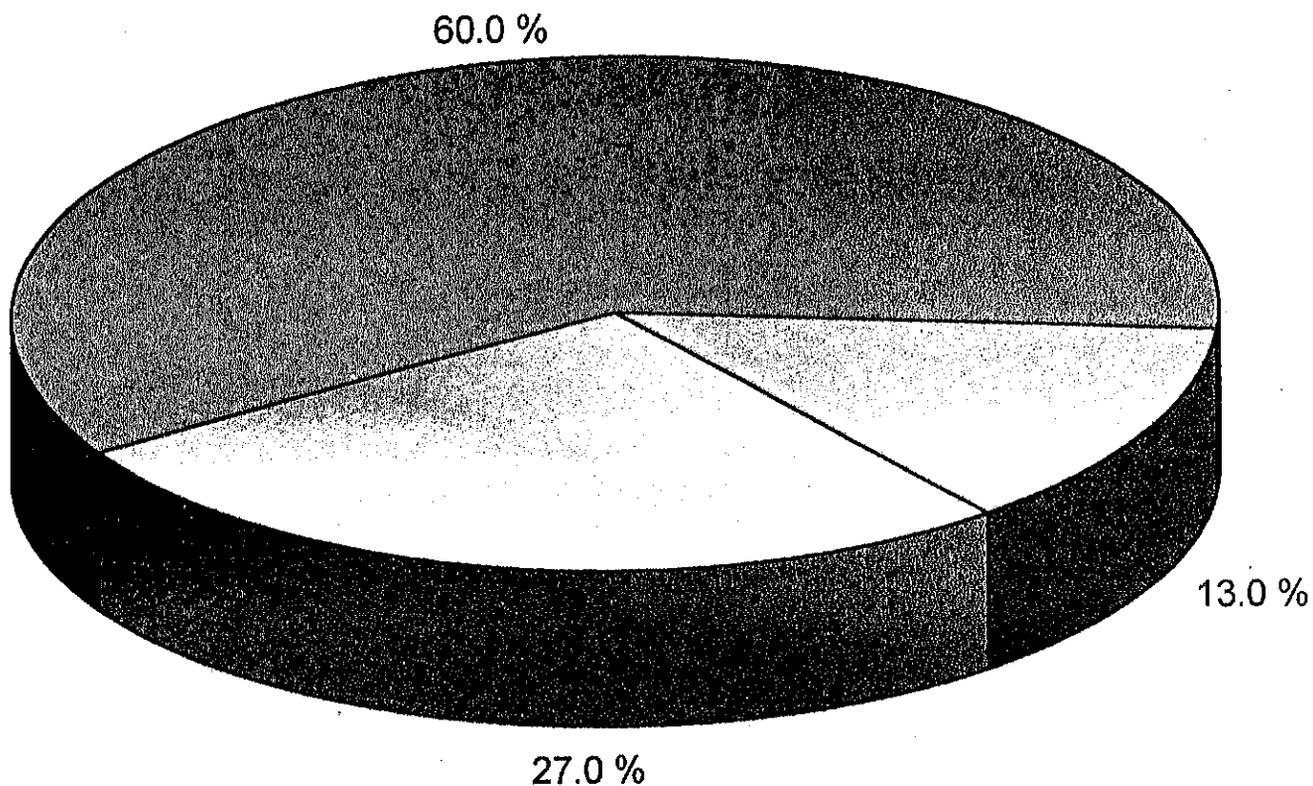
VERNON J. Nordbr y Calvin S. Hall
"Vida y Conceptos de los Psicólogos más Importantes"
Trillas México 180 p.

ZAPATA Oscar
"El Aprendizaje por el Juego"
Méx D.F.- 235 p.

Apéndices

CUESTIONARIO APLICADO A LOS ALUMNOS**GRÁFICA No. 1**

1.-¿JUEGAS EN TU SALÓN?

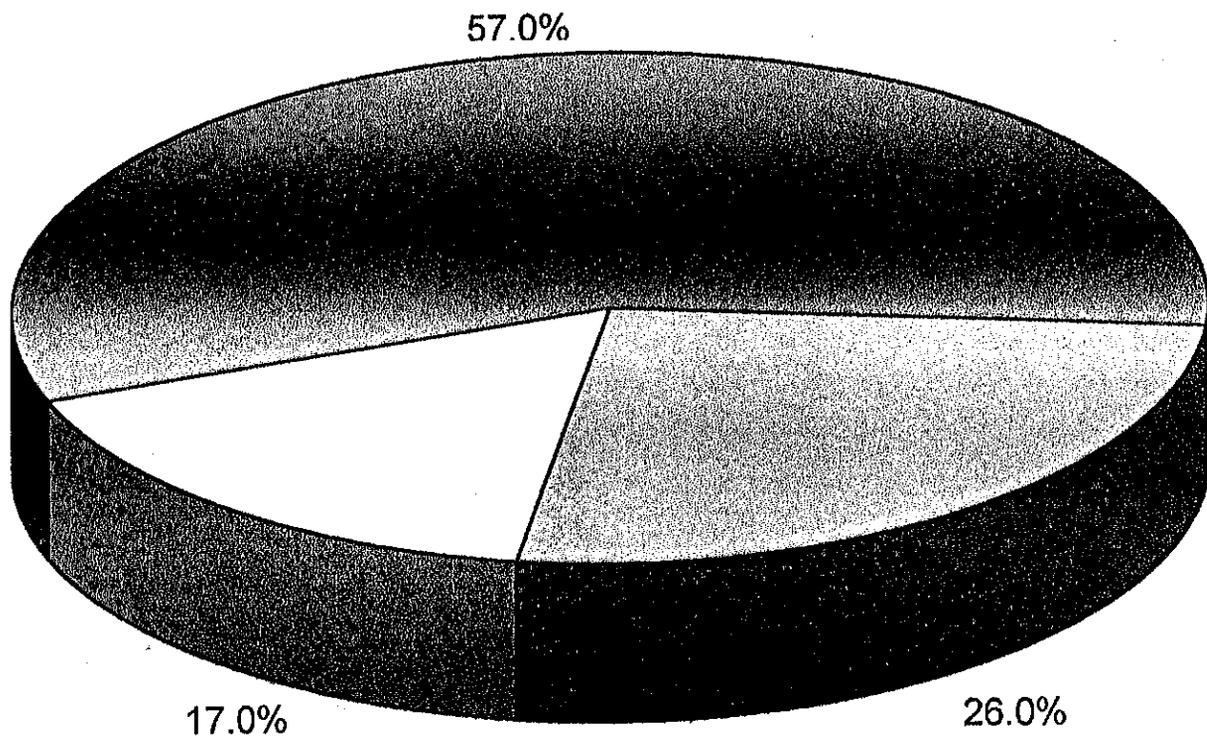
SI 60% NO 27% ALGUNAS VECES 13%

Cuando se analizaron cada una de las respuestas del cuestionario aplicado a los alumnos de primer grado de educación primaria en las zonas escolares 7-7 y 18-1 se encontró que un 60% de los alumnos sí juegan en su salón de clases, un 27% no juega dentro del salón y un 13% algunas veces, la gráfica muestra los resultados en porcentaje de cada una de las respuestas.

CUESTIONARIO APLICADO A LOS ALUMNOS

GRÁFICA No. 2

2.-¿QUIÉN JUEGA CONTIGO EN EL SALÓN?

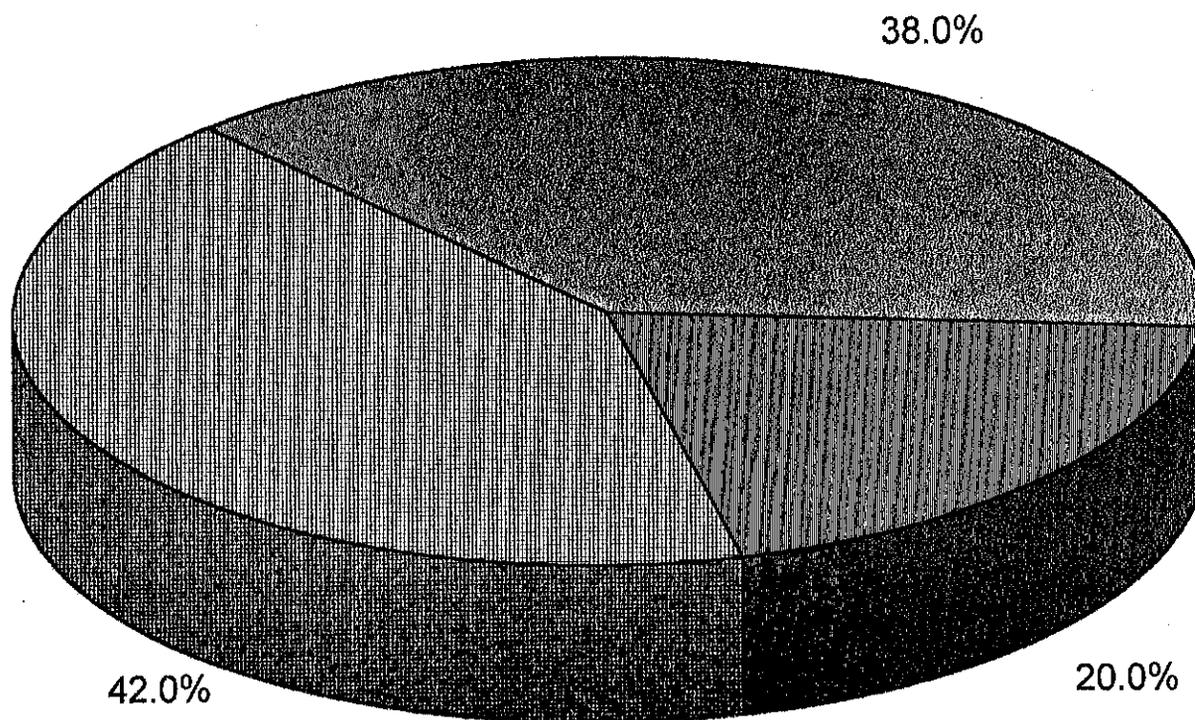
COMPAÑEROS 57% MAESTROS 17% TODOS 26%

Las divisiones muestran de manera gráfica el porcentaje de respuestas emitidas por los alumnos de primer grado de primaria que fueron entrevistados y demuestran que los niños juegan entre sí.

CUESTIONARIO APLICADO A LOS ALUMNOS

GRÁFICA No. 3

3.-¿A QUÉ JUEGAS?

CANICAS 38% CORRETEADAS 42% LOTERÍA 20%

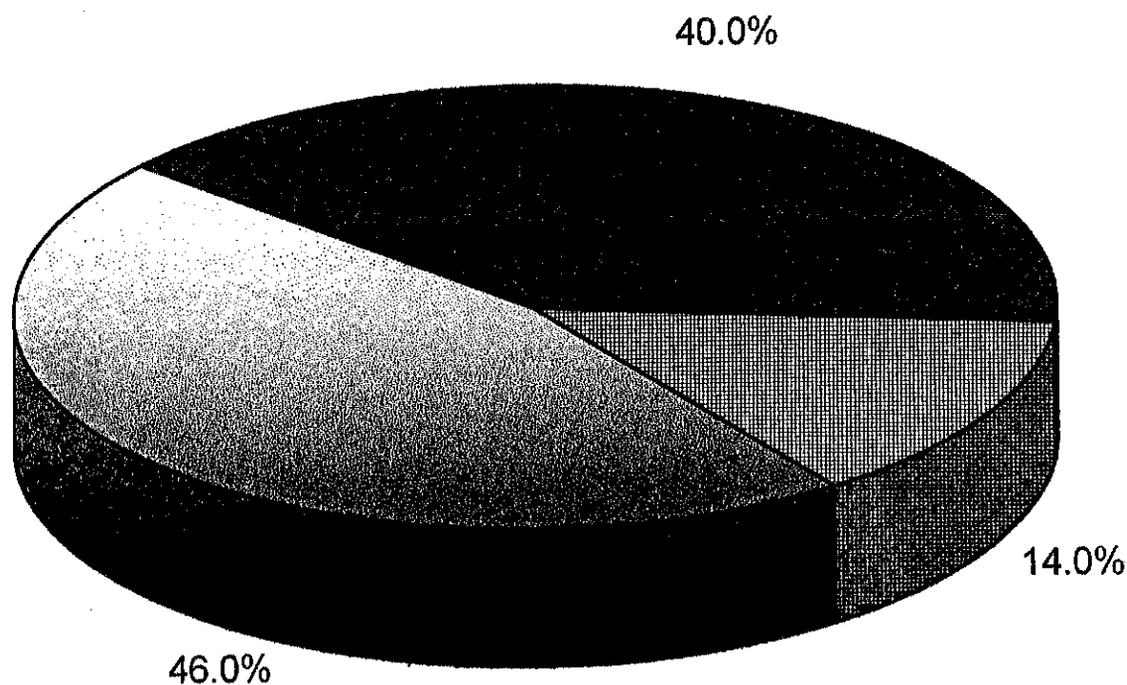
Los niños entre 6 y 7 años de edad que cursan el primer grado de primaria tienen preferencia por jugar juegos en donde aprovechan al máximo su energía, como podemos ver en la gráfica la mayoría juega a corretear dentro del salón o en el patio de la escuela.

El 38% prefiere juegos que no requieren de ejercicio físico y un 20% prefiere juegos que requieren de su atención.

CUESTIONARIO APLICADO A LOS ALUMNOS

GRÁFICA No. 4

4.-¿JUEGAS CON TU MAESTRA?

SI 40% NO 46% ALGUNAS VECES 14%

El maestro de primer grado de primaria sabe que el juego puede servirle como un recurso didáctico, sabe también lo importante que es para el niño jugar y la alegría que esto le ocasiona, pero los datos arrojados demuestran que la mayoría no juega con sus alumnos.

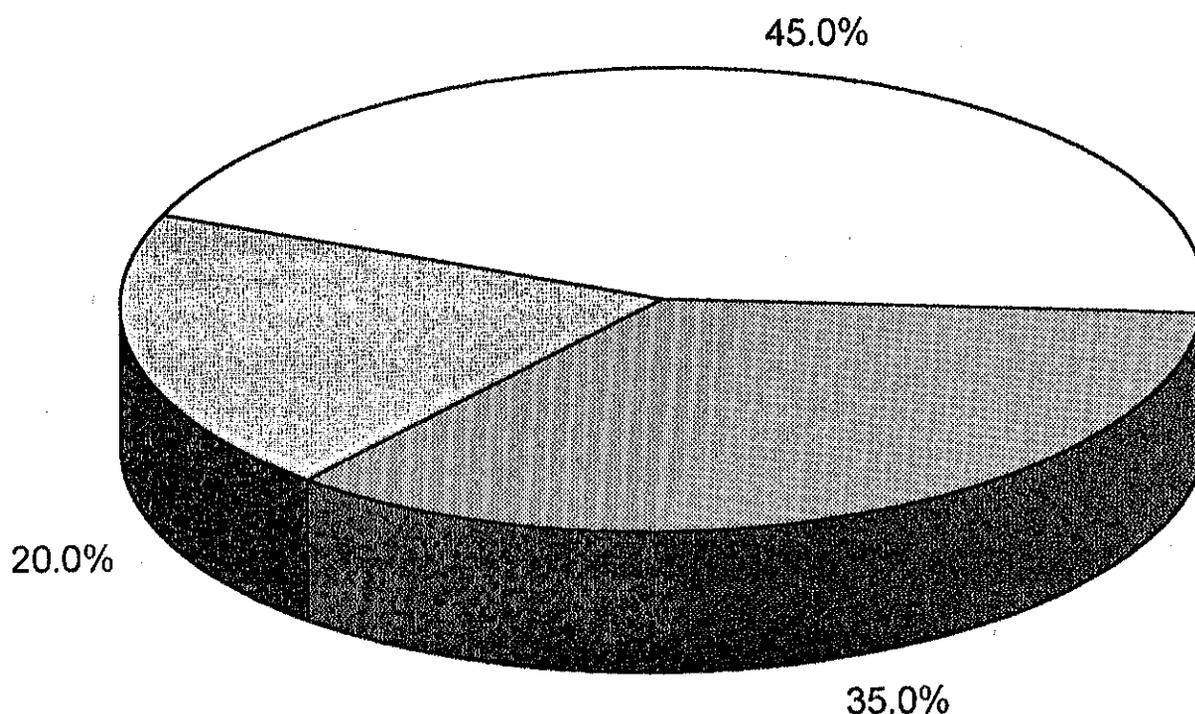
Existen una y mil razones que el maestro argumenta para no jugar con sus alumnos pero la más común es la falta de tiempo y la carga de trabajo con la que tiene que cumplir.

CUESTIONARIO APLICADO A LOS ALUMNOS

GRÁFICA No. 5

5.-¿QUE JUEGOS REALIZAS CON LA MAESTRA?

NINGUNO 45% PELOTA 20% MEMORAMA 35%



La falta de tiempo y la carga de trabajo son los argumentos que el maestro utiliza para justificar que no realiza ningún juego con sus alumnos, y los maestros que llegan a practicar algún juego lo hacen para trabajar con la asignatura de español utilizando los memoramas, los cuales con el paso del tiempo se tornan aburridos y sin chiste para los alumnos, ya que se siguen utilizando los mismos materiales durante todo el ciclo escolar.

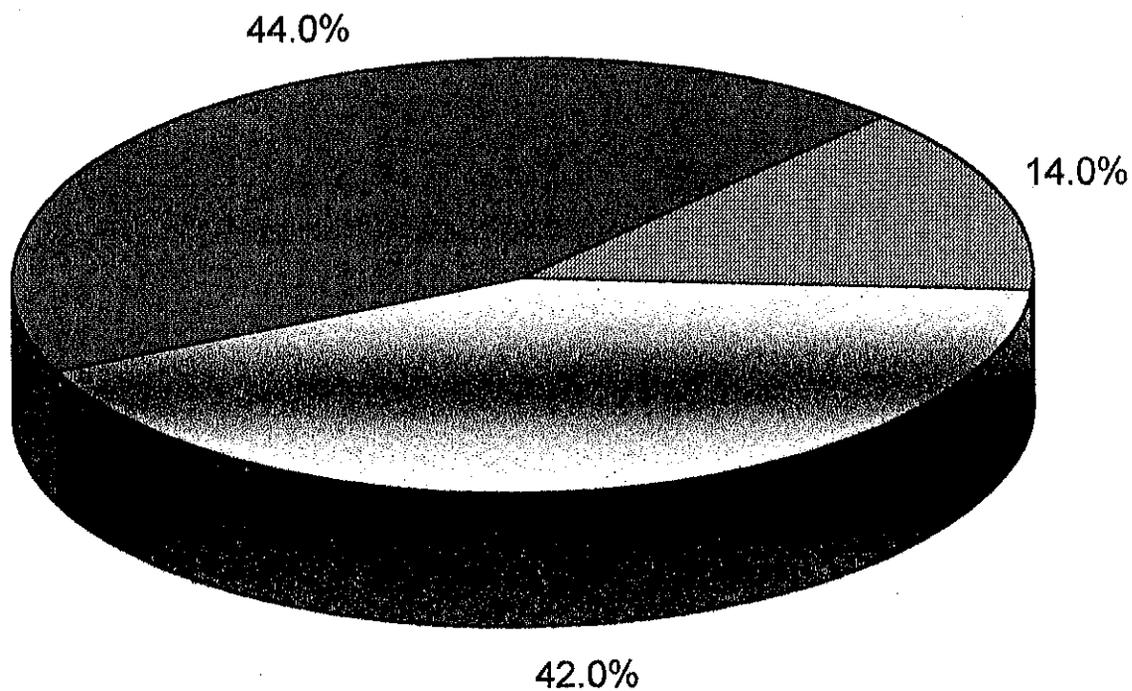
Los maestros que juegan con sus alumnos a la pelota, normalmente lo hacen sólo en la clase de educación física y regularmente son los niños los que juegan entre ellos.

CUESTIONARIO APLICADO A MAESTROS

GRÁFICA No. 6

1.-¿COMO DEFINE AL JUEGO EN EL AMBITO ESCOLAR DE SU PRÁCTICA DOCENTE?

MOTIVADOR 14% REC.DIDAC. 44% REC.PARA EL P.E.A.M. 35%

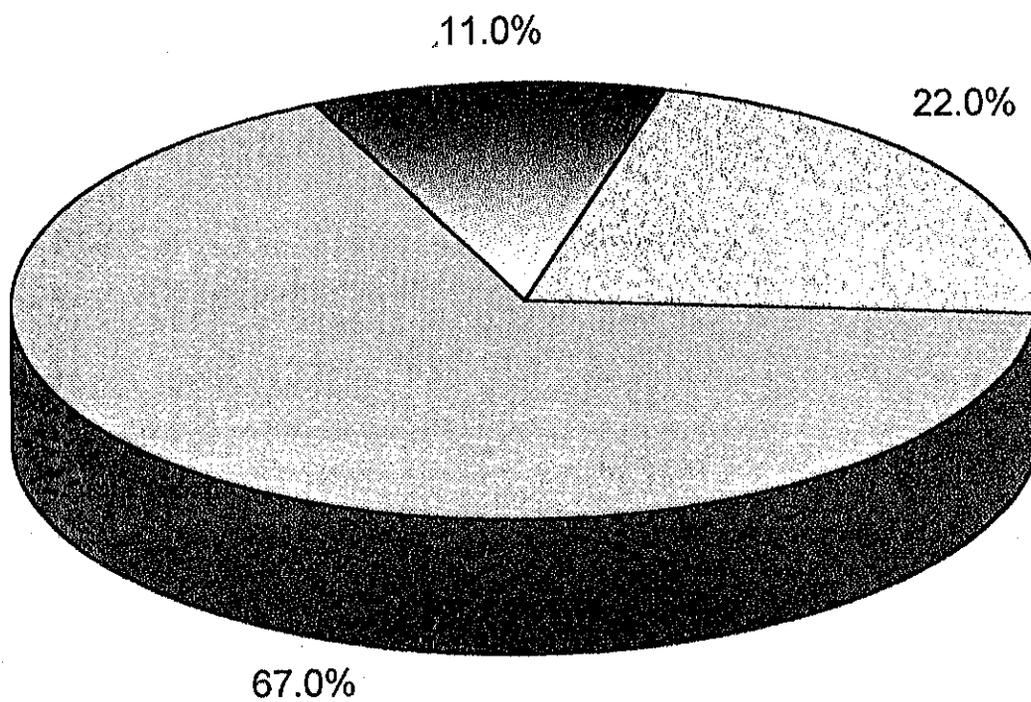


De la siguiente gráfica se desprende que el 44% de los profesores entrevistados define el juego como un recurso didáctico en el ámbito escolar, aunque no utilice en la aplicación de su práctica docente.

CUESTIONARIO APLICADO A MAESTROS

GRÁFICA No. 7

2.-¿CÓMO CONSIDERA USTED AL JUEGO?

TÉCNICA 22% MÉTODO 11% RECURSO DIDAC. 67%

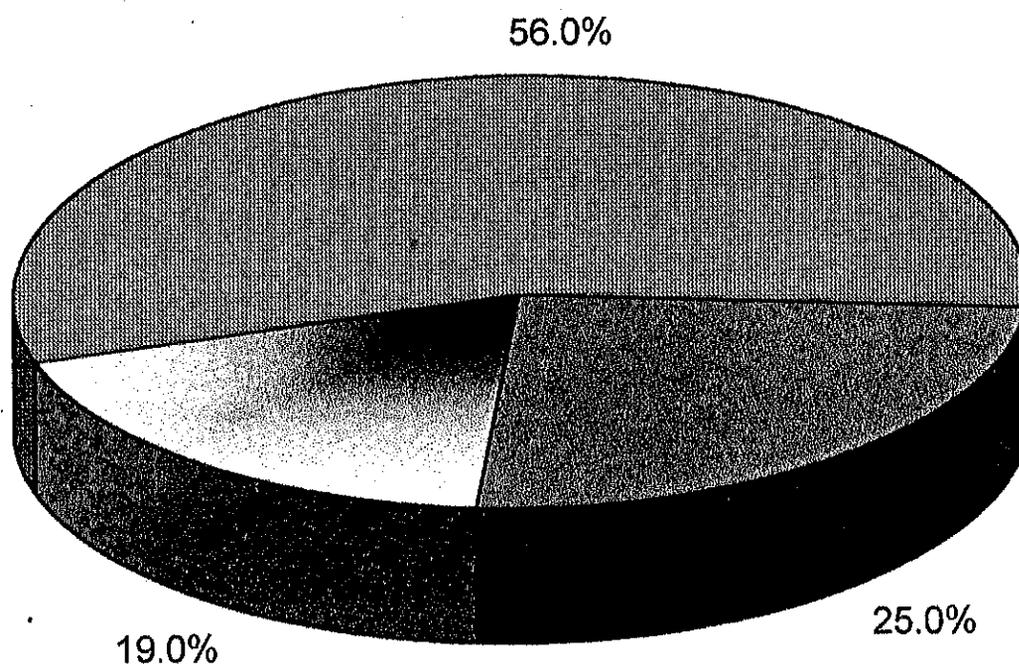
Como lo demuestra la evidencia en la presente gráfica, el grado de aceptación del juego como un recurso didáctico fue de 67%.

CUESTIONARIO APLICADO A MAESTROS

GRÁFICA No. 8

3.-¿DE QUE MANERA APLICAS EL JUEGO EN TU GRUPO?

DE ACUERDO A LA MATERIA 56% COMO RECREACIÓN 19% PARA MOTIVAR 25%



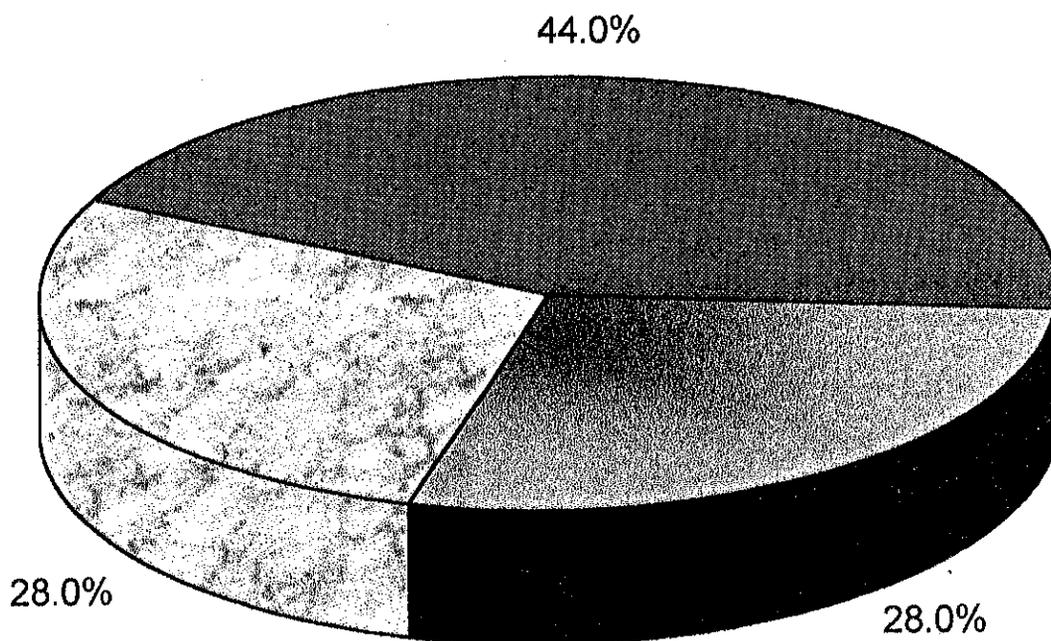
En la siguiente gráfica podemos apreciar que el maestro de primer grado se inclina por aplicar el juego como respaldo a la asignatura con la que esté trabajando.

CUESTIONARIO APLICADO A MAESTROS

GRÁFICA No. 9

4.-¿CUANDO UTILIZAS EL JUEGO?

CUANDO ES 44% PERIÓDICAMENTE 28% PERMANENTEMENTE 25%
CONVENIENTE

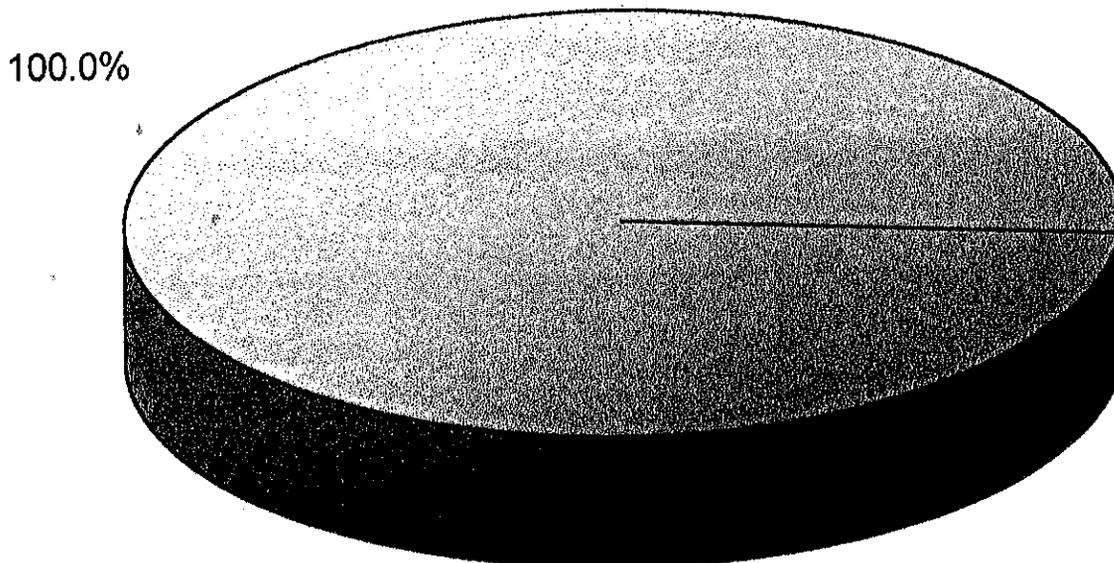


Es evidente según muestra la gráfica que el profesor es quien decide cuando es conveniente utilizar el juego.

CUESTIONARIO APLICADO A MAESTROS

GRÁFICA No. 10

4.-¿CUANDO JUEGAN, CUAL ES LA ACTITUD DE LOS ALUMNOS?

INDIFERENTE _____ ACTIVO 100% PERMANENTEMENTE _____

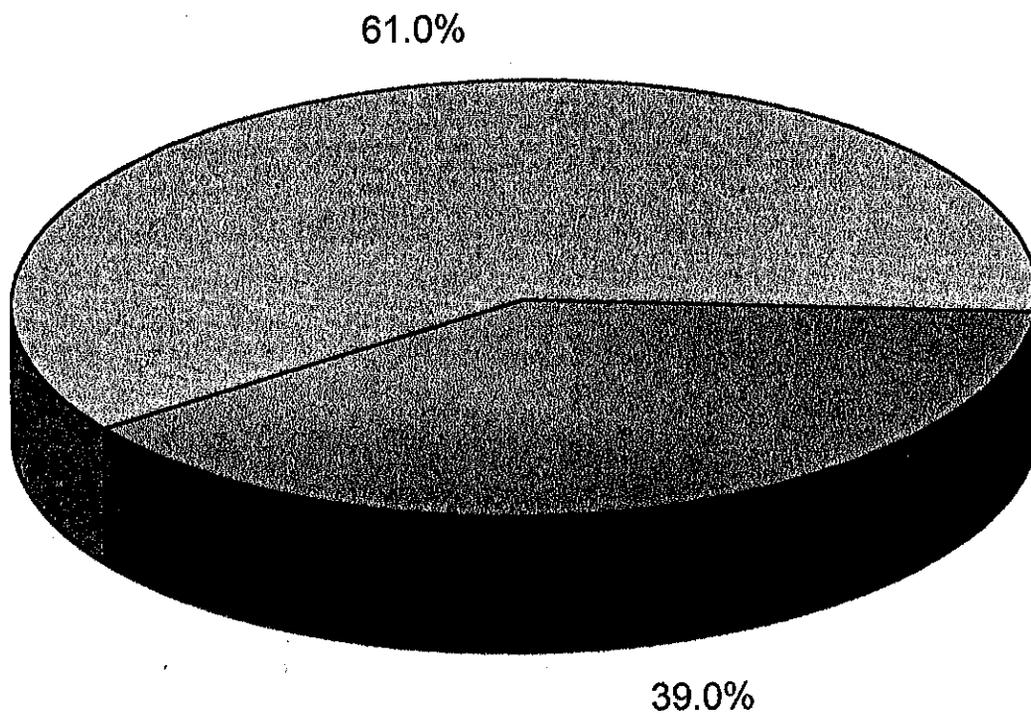
En la presente gráfica podemos comprobar la importancia que tiene para los niños el juego, ya que la actitud que mantienen mientras juegan, es activa, lo cual demuestra que el hecho de realizar actividades diferentes a las acostumbradas cotidianamente, nos pueden servir para obtener un mejor aprovechamiento en el proceso de enseñanza aprendizaje.

CUESTIONARIO APLICADO A MAESTROS

GRÁFICA No. 11

4.-¿QUE RESULTADOS LE HA DADO EL JUEGO EN LA ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE?

ADECUADOS 61% REGULARES 39% INADECUADOS _____

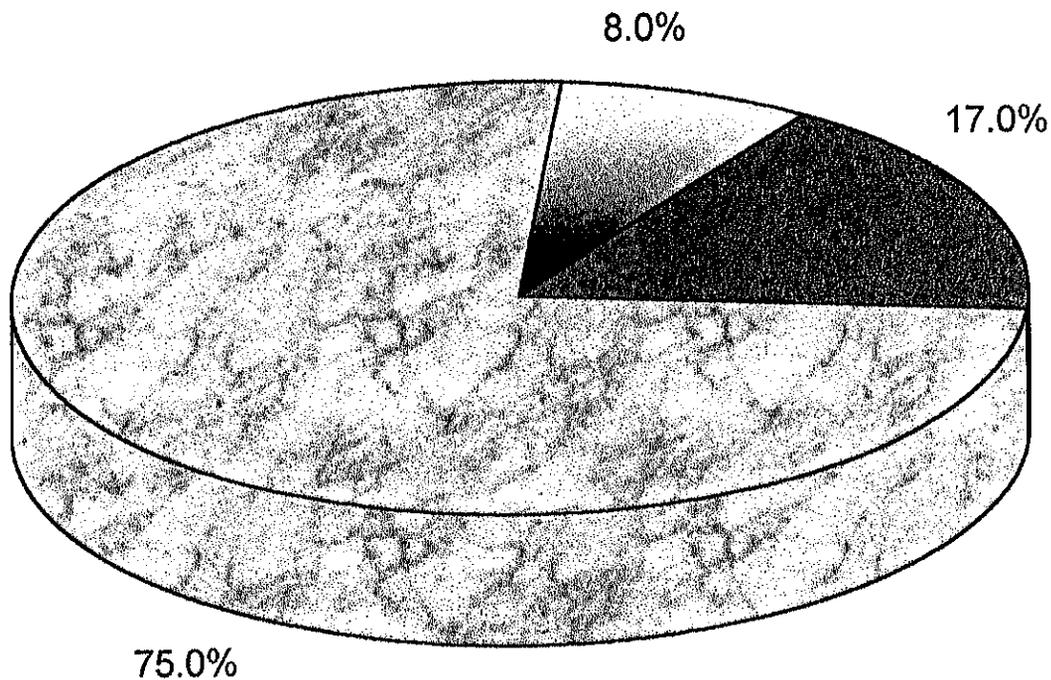


Los intereses del niño de primer grado son lúdicos, por lo tanto los resultados de la aplicación del juego en el proceso enseñanza aprendizaje son adecuados como se puede observar en la gráfica.

OBSERVACIÓN DIRECTA ESTRUCTURADA

GRÁFICA No. 12

4.-¿QUE TIPO DE JUEGO EMPLEAN?

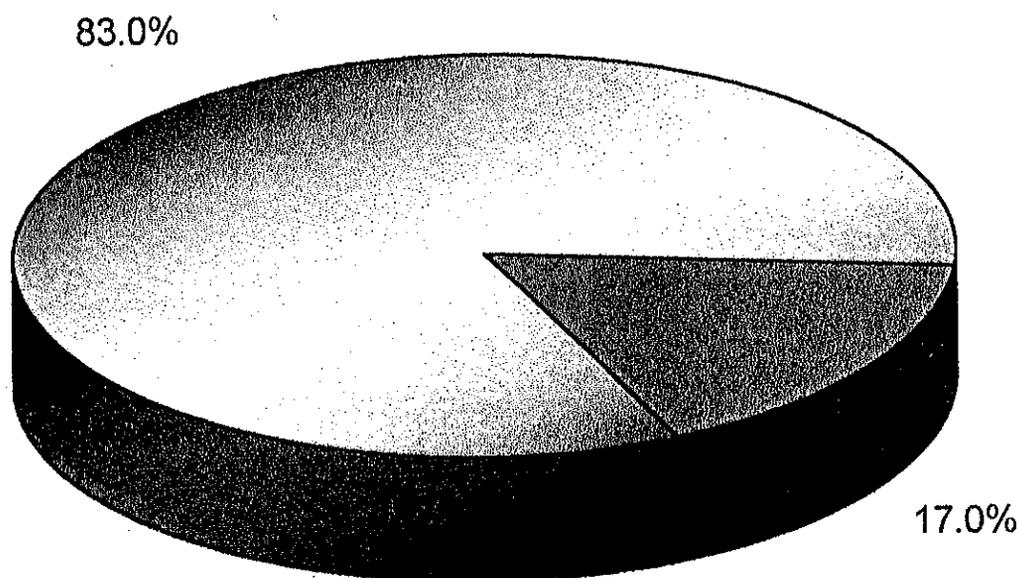
DIDÁCTICO 17% CONSTRUCCION 8% ENTRETENIMIENTO 75%

La interpretación de la gráfica anterior indica cómo el juego con el objetivo de construir es utilizando tan solo un 8% en contraste a los juegos de índole didáctica los cuales son utilizados en un 17% y es en el juego de entretenimiento en donde existe un mayor porcentaje de su utilización.

OBSERVACIÓN DIRECTA ESTRUCTURADA

GRÁFICA No. 13

4.-¿QUE TIPO DE MATERIAL ES EL MÁS EMPLEADO?

COMERCIAL 17%ELABORADO 75%

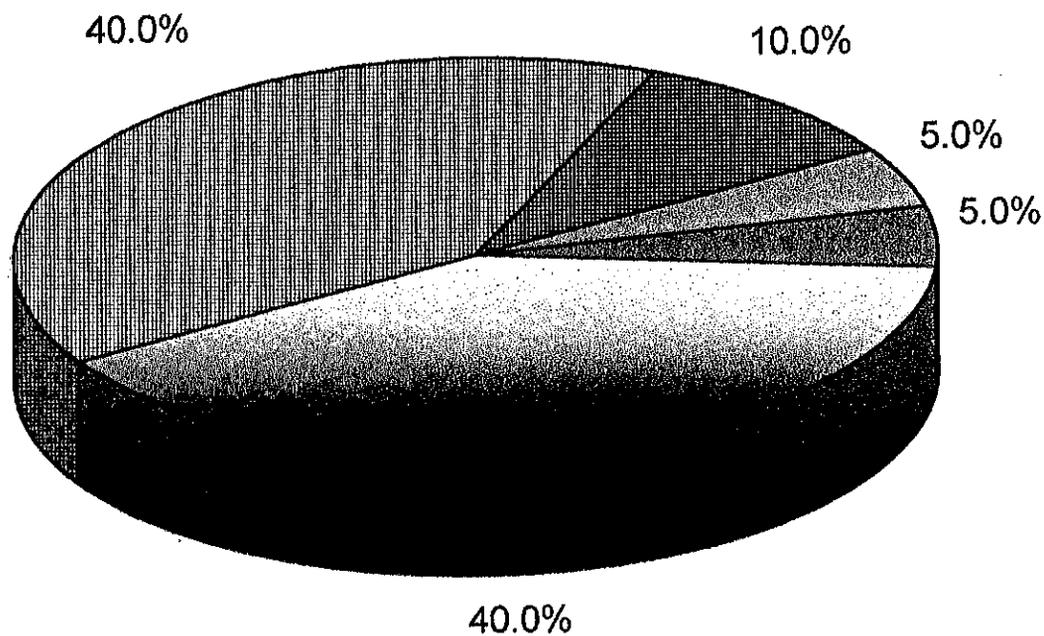
Con el juego surge con frecuencia la necesidad de utilizar materiales que sirvan de ayuda para su realización, sin embargo la falta de tiempo para su elaboración provoca que la mayoría de los materiales empleados para jugar, sean de tipo comercial, esto facilita el trabajo para el maestro, pero inhibe la creatividad del alumno. Como pudimos observar correctamente, pocas veces encontramos material elaborado por los alumnos.

OBSERVACIÓN DIRECTA ESTRUCTURADA

GRÁFICA No. 14

4.-¿QUE MATERIAL EMPLEAN EN ACTIVIDADES DEL JUEGO EN LAS ASIGNATURAS DE:

MATEMÁTICAS	PALOS	5%	FICHAS	10%
	PIEDRAS	5%	DIBUJOS	20%
	RECORTES	40%	DIBUJOS	20%



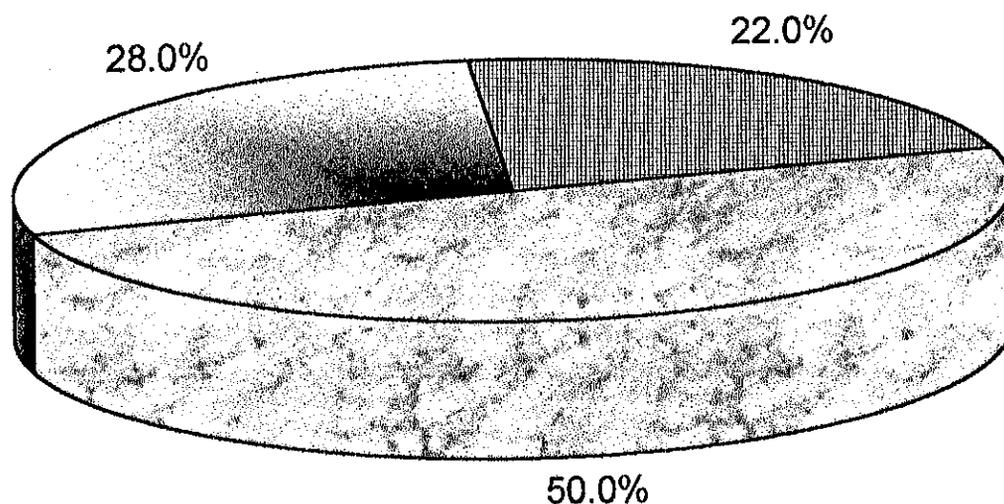
Los recortes predominan como materiales principales en actividades de juego en la asignatura de matemáticas y los recortes y los dibujos también son utilizados como material.

OBSERVACIÓN DIRECTA ESTRUCTURADA

GRÁFICA No. 15

4.-¿QUE ACTITUD MOSTRO EL MAESTRO EN LAS ACTIVIDADES EN DONDE EL EMPLEO JUEGO?

PROPICIADOR 22% NO PROPICIADOR 28% INDIFERENTE 50%



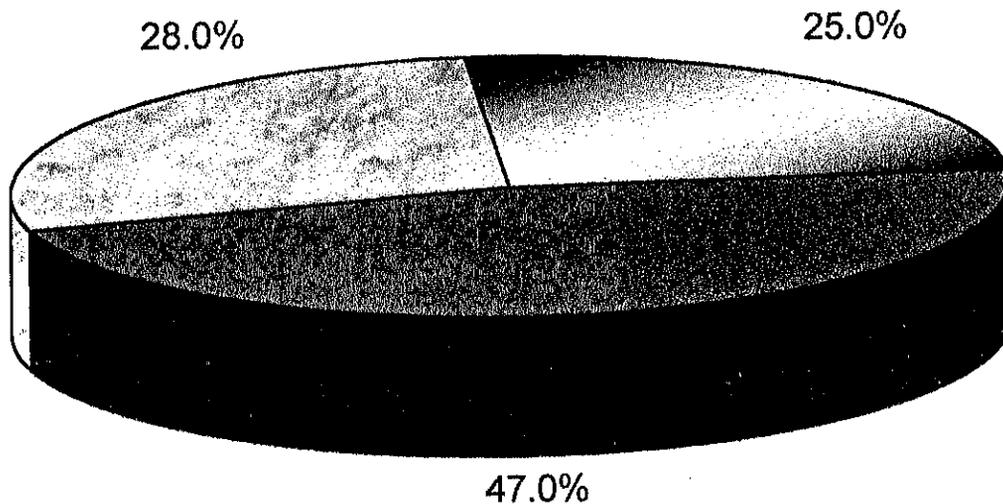
El 50% de los maestros de primer grado mostró una actitud indiferente en las actividades donde empleo el juego, pues para los maestros jugar significa perder el tiempo, por lo mismo, no muestra interés alguno.

OBSERVACIÓN DIRECTA ESTRUCTURADA

GRÁFICA No. 16

5.-¿QUE ACTITUDES PRESENTO EL ALUMNO EN RELACION DIFERENTES JUEGO, EN LAS DIVERSAS ASIGNATURAS?

ACTIVOS 25% PASIVOS 28% INDIFERENTE 47%

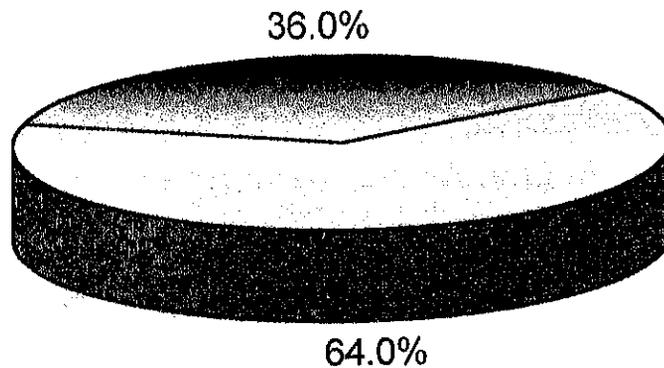


El 47% de los alumnos observados, presentaron una actitud indiferente ante los juegos propuestos por el maestro, en las diferentes asignaturas, pues así fueron los mismos juegos, y esto para el niño de primer grado no representa ninguna novedad, porque ya los conoce y se torna aburrido repetirlos.

GRÁFICA No. 17

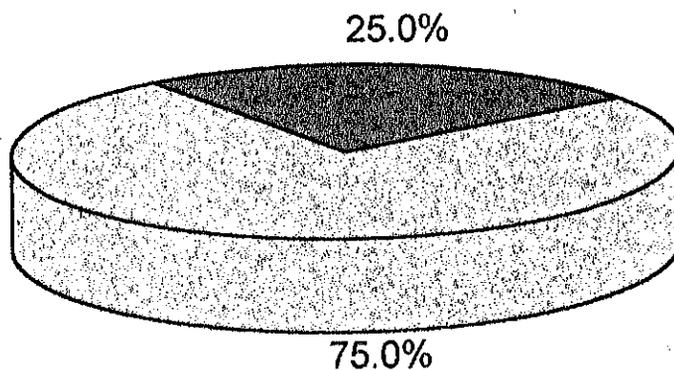
6.-¿EN QUE TIPO DE AMBIENTE SE DESENVUELVE EL JUEGO POR PARTE DE LOS ALUMNOS?

AGRADABLE 64% TENSION _____ INDIFERENTCIA 36%



POR PARTE DEL MAESTRO

AGRADABLE 25% TENSION _____ INDIFERENTCIA 75%

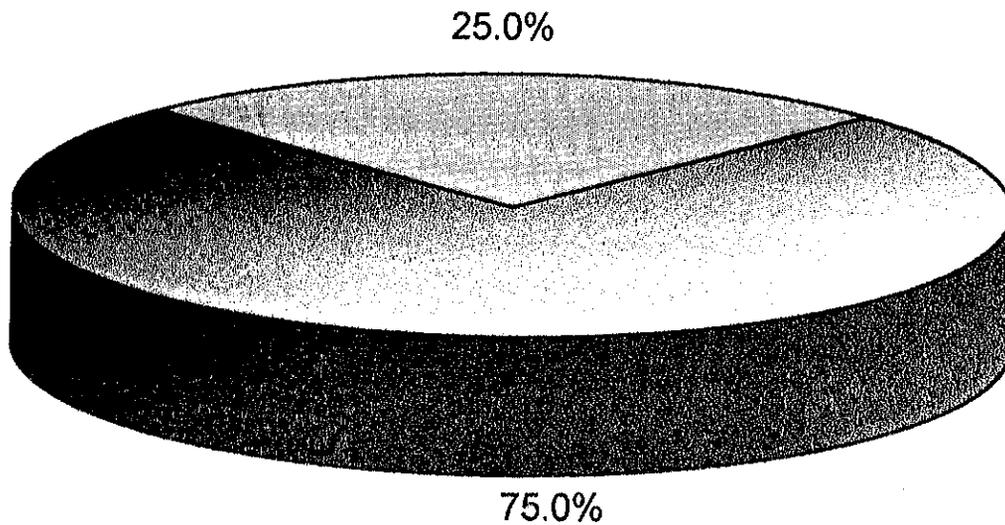


Como se puede observar en la comparación de estas dos gráficas los alumnos se desenvuelven en un ambiente agradable mientras juegan, por ser el juego uno de sus principales intereses a diferencia del maestro, que es indiferente

OBSERVACIÓN DIRECTA ESTRUCTURADA

GRÁFICA No. 18

5.-¿SE LOGRARON LOS OBJETIVOS MARCADOS AL INICIO DE LA CLASE?

SI 25% NO 75%

Como se observa la gráfica en un 75% no se lograron los objetivos marcados al inicio de la clase por los maestros de primer año. Esto es debido a que las clases no son de interés para los alumnos, pues carecen de lo más importante para el niño.