



SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 25 - B



"LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA ENSEÑANZA
DE LAS CIENCIAS NATURALES EN EL PRIMER
GRADO DE EDUCACION PRIMARIA".

TESINA PRESENTADA PARA OBTENER
EL TITULO DE LICENCIADO EN
EDUCACION PRIMARIA.

ENCARNACION / LIZARRAGA LUCAS

MAZATLAN, SINALOA.

JULIO DE 1997

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Mazatlán, Sinaloa, 8 de JULIO de 1997.

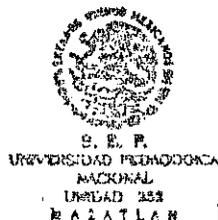
C. PROFR (A): LIZARRAGA LUCAS ENCARNACION

Presente.-

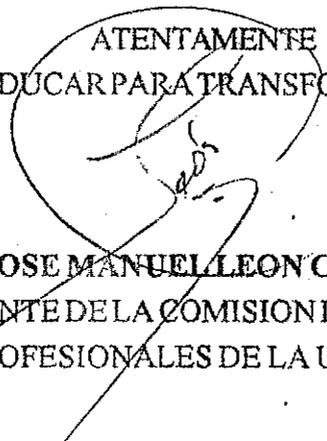
En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales de esta Unidad, y como resultado del análisis realizado a su trabajo, titulado: "LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS NATURALES EN EL PRIMER GRADO DE EDUCACION PRIMARIA".

Opción: TESINA, Asesorado por el C.
Profr(a): MARCO ANTONIO ALDUENDA RINCONES
, A propuesta del asesor Pedagógico, C. Profr(a): YOLANDA ARAMBURO LIZARRAGA,
manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentarlo ante el H. jurado que se le asignará al solicitar su examen profesional.



ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"


LIC. JOSE MANUEL LEON CRISTERNA
PRESIDENTE DE LA COMISION DE EXAMENES
PROFESIONALES DE LA UPN 25-B

C. c. p. Archivo de la unidad 25-B de la UPN.

INDICE

INTRODUCCIÓN	1
I. LAS CIENCIAS NATURALES SU METODOLOGÍA	5
A. Las ciencias naturales como contenido de enseñanza-aprendizaje	5
B. Las ciencias naturales y su metodología en la educación preescolar	6
C. Las ciencias naturales y su metodología en la escuela primaria	10
D. El enfoque de las ciencias naturales en el primer grado de la educación primaria	11
II. LA EVOLUCIÓN EN LAS FORMAS DE ENSEÑANZA	16
A. La escuela tradicional	16
B. La tecnología educativa	17
C. La pedagogía operatoria	19
D. Escuela nueva, Escuela activa ó Didáctica constructivista	21
III. TRES ENFOQUES DIFERENTES DEL JUEGO COMO ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	23
A. El juego según la teoría psicogenética de J.Piaget	23
B. El juego según la teoría sociocultural de Vigotsky	35
C. El juego de acuerdo al pensamiento de Jerome Bruner	37
IV. SUGERENCIAS DE ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS BASADAS EN EL JUEGO PARA LA ENSEÑANZA DEL MEDIO AMBIENTE Y SALUD EN EL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA	42
A. Juego aplicable para la enseñanza de las partes del cuerpo	42
B. Juego aplicable para la enseñanza de las partes del cuerpo	44
C. Actividad propia para la enseñanza de una alimentación sana	45
D. Juego aplicable para la enseñanza de animales ovíparos y vivíparos	47
E. Juego aplicable en diferentes áreas y propósitos	48

F. Actividad aplicable para la enseñanza de los productos del campo y productos de la ciudad	50
CONCLUSIONES	53
SUGERENCIAS	56
BIBLIOGRAFIA	58
ANEXOS	61

INTRODUCCIÓN

El origen del presente trabajo de investigación documental titulado "La importancia del juego en la enseñanza de las ciencias naturales en el primer grado de educación primaria", comprende una observación de las estrategias de enseñanza utilizadas por algunos docentes al momento de abordar esta área al interior del aula.

Mucho se habla hoy en nuestros días acerca de la modernización educativa, donde se trata de que el docente fije sus prioridades de enseñanza en los intereses que presenta el alumno, sin embargo, no obstante los grandes avances que distan mucho de las formas tradicionales de enseñanza; es muy común observar maestros cuya práctica docente se limita a una enseñanza de contenidos en forma verbal apoyados con algunas láminas cuyo propósito es hacer más fácil en proceso de aprendizaje por parte del educando.

Existen muchas y muy diversas actividades que resultan amenas para la enseñanza del Español y las Matemáticas, sin embargo no se puede decir lo mismo acerca de las Ciencias Naturales, cuyos contenidos son muy objetivos y precisos.

No por este hecho las ciencias naturales deben presentarse al pequeño como algo inanimado y sin atractivo para él mismo, sino todo lo contrario, por ello el presente trabajo trata de manifestar la importancia que tienen las ciencias naturales como área de enseñanza en la educación primaria así como los objetivos y propósitos de la misma.

Aunado a esto, se hace un análisis detenido acerca de las posibles ventajas que pueda ofrecer la práctica del juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de esta asignatura.

Este trabajo presenta un enfoque psicopedagógico ya que trata de analizar objetivamente la estructura de esta área en el primer grado de educación primaria y al mismo tiempo analiza las bases teóricas que algunos investigadores tienen acerca del juego como estrategia pedagógica.

Con el presente trabajo se pretende lograr los siguientes objetivos:

- Señalar la importancia de las ciencias naturales como objeto de estudio en el primer grado de educación primaria
- Analizar algunos conceptos teóricos que fundamentan el valor del juego como actividad pedagógica.
- Promover entre los docentes el interés por usar nuevas técnicas pedagógicas que de algún modo contribuyan a romper con esquemas educativos que resultan obsoletos.
- Concientizar al maestro de grupo de que el proceso enseñanza-aprendizaje debe darse en función de los intereses del niño; y que por ello debe aprovechar la naturaleza lúdica del mismo

Para el logro de de los anteriores planteamientos el trabajo quedó estructurado de la siguiente manera:

En el capítulo primero se habla de las ciencias naturales y su metodología, abordandose su importancia como objeto de estudio no sólo en la educación primaria sino también en la educación preescolar.

El capítulo segundo está referido a las formas de evolución de la enseñanza y nos menciona la escuela tradicional, la tecnología educativa, la pedagogía operatoria y por último la escuela nueva o escuela activa.

El capítulo tercero menciona los fundamentos teóricos que algunos investigadores tienen acerca del juego como actividad pedagógica, así como la importancia y el beneficio del mismo para un desarrollo sano del niño.

Por último, el capítulo cuarto nos sugiere algunas estrategias pedagógicas basadas en el juego para la enseñanza de las ciencias naturales en el primer ciclo de educación primaria.

En el apartado de las conclusiones se presentan los resultados a que se han llegado al término de la investigación documental.

En el apartado de las sugerencias, como su significado lo indica, se recomiendan algunos consejos que pudieran resultar prácticos para el docente frente a grupo.

En los anexos se describe una dinámica de ambientación que resulta útil para la introducción de una de las actividades que en el capítulo cuarto se sugieren.

En general, se puede decir que en este trabajo se podrán encontrar algunas ideas y estrategias que pudieran resultar amenas y de gran utilidad en el momento de abordar el área de las ciencias naturales en el interior del grupo.

CAPÍTULO I

LAS CIENCIAS NATURALES Y SU METODOLOGÍA

A. Las ciencias naturales como contenido de enseñanza - aprendizaje

Las ciencias naturales son una de las asignaturas que conforman el curriculum escolar que el estado propone para su desarrollo dentro de las instituciones educativas del nivel preescolar y el primer grado de la escuela primaria.

La gran amplitud de conocimientos que implican las ciencias naturales como objeto de estudio exige la delimitación de los contenidos a desarrollar dentro de las aulas escolares, el propósito general que se enmarca dentro de los programas oficiales 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 conocimiento y las transformaciones del organismo humano y en el desarrollo de hábitos adecuados a la preservación de la salud y el bienestar"(1).

El grado de complejidad de los propósitos de las ciencias naturales aumenta de acuerdo al nivel de maduración y capacidad de los propios educandos, de tal modo que en el jardín de niños el

(1) SEP. Planes y programas de estudio 1993. p 73.

alumno percibe un acercamiento de los objetos que lo rodean, jugando, manipulándolos y ordenándolos.

Este acercamiento se da a través de proyectos que hacen que el niño de preescolar perciba un todo integrado en relación a ciertos temas.

Una vez que el educando ingresa a la educación básica y su maduración le permita establecer una diferencia entre su persona y su relación con el medio, tendrá inicio la enseñanza de contenidos científicos a través de nociones graduales y aproximativas.

Se debe mencionar que en ambos niveles las tendencias actuales para su desarrollo dentro del aula pretenden vincular al individuo con su medio natural.

A partir de la interacción que se establezca, propiciar las actividades que generen conocimientos ya establecidos por la ciencia, pero, que son una nueva apropiación de conocimiento por parte del alumno.

B. Las ciencias naturales y su metodología en la educación preescolar

El desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje en el nivel preescolar se realiza a través de programas de trabajo por proyectos.

"El método por proyectos es una estrategia de enseñanza que se caracteriza por la realización de un proyecto de trabajo cuyo objetivo es una mejor adaptación individual y social" (2), por parte del escolar.

La aplicación de esta forma de actividad como estrategia de enseñanza gira siempre en torno a temas que son de interés para el alumno de esta edad.

La mayoría de éstos coinciden en su relación con el medio ambiente, algunos de los proyectos que se trabajan en preescolar son los siguientes; "el campo", "la ciudad", "la granja", etcétera.

Esta estrategia de enseñanza consiste en una actividad previamente determinada cuya intención dominante es una realidad final. Es un plan de trabajo emprendido voluntariamente por el alumno, su función es hacer activo el aprendizaje de los conocimientos y habilidades necesarios en el alumno, englobándolos en un plan de trabajo con cierta especialidad que al mismo tiempo responda a los aspectos del desarrollo afectivo, intelectual, físico y social del niño.

Para ello se requiere de la organización de actividades, ambientación del aula, dar lugar al juego y a la creatividad del niño, respetar sus derechos y evaluar los resultados finales de la actividad.

Los objetivos generales del programa por proyectos, marcan entre sus finalidades que, el niño desarrolle:

(2) SEP. Programa de educación preescolar. septiembre 1992. p. 16

"Su autonomía e identidad personal, requisitos indispensables para que progresivamente se reconozca en su identidad cultural y nacional.

-Formas sensibles de relación con la naturaleza que lo preparen para el cuidado de la misma en sus diversas manifestaciones.

-Su socialización a través del trabajo grupal y la cooperación con otros niños y adultos.

-Formas de expresión creativas a través del lenguaje, de su pensamiento y de su cuerpo lo cual le permitirá adquirir aprendizajes formales.

- Un conocimiento sensible a los distintos campos del arte y la cultura expresado por medio de diversos materiales y técnicas"(3)

I. Características del niño en edad preescolar

Entre algunas de las características del infante en edad preescolar más importantes se pueden señalar las siguientes:

"El niño preescolar es una persona que expresa a través de distintas formas una intensa búsqueda personal de satisfacciones corporales e intelectuales.

(3)Ídem p. 16

-A no ser que esté enfermo, es alegre y manifiesta siempre un profundo interés y curiosidad por saber, conocer, indagar y explorar tanto con las formas de su cuerpo como con el lenguaje que utiliza.

-Toda actividad que el niño realiza implica pensamientos y afectos, siendo particularmente notable su necesidad de desplazamientos físicos.

-Sus relaciones más significativas se dan con las personas que lo rodean, de quienes demanda un constante reconocimiento, apoyo y cariño.

-El niño no sólo es gracioso y tierno, también tiene impulsos agresivos y violentos. Se enfrenta, reta, necesita pelear y medir su fuerza.

- Desde su nacimiento tiene impulsos sexuales los cuales han de entenderse con los parámetros de sexualidad que corresponden a la infancia"(4)

Éstos y otros muchos rasgos son los que se manifiestan en el pequeño a través del juego, y la creatividad.

Es así como el alumno expresa, plena y sensiblemente, sus ideas, planteamientos, impulsos y emociones.

El juego es una de las actividades más importantes que experimenta el individuo desde su temprana vida, en él se experimenta,

(4) Ibid. p11

se une la realidad interna del sujeto con la realidad que comparten todos, es el espacio simbólico donde se recrean conflictos, sufrimientos, miedos y placeres.

C. Las ciencias naturales y su metodología en la escuela primaria

La orientación actual en la enseñanza de las ciencias naturales en la educación primaria gira en torno a la realidad del individuo con el medio ambiente, fomentando una actividad científica en el sujeto que le permita entender la ciencia como un proceso evolutivo.

A través de la observación y de la experimentación se pretende poner en contacto al alumno con la propia naturaleza y sus fenómenos, los observa, los compare, los registre y exprese sus ideas al respecto.

Los nuevos planes de estudio de las ciencias naturales permiten la iniciación del individuo en la práctica y reflexión de los fenómenos naturales de su entorno, es decir; pretende desarrollar en el niño capacidades y conocimientos que le permitan comprender cada vez mejor el medio e interactuar con él.

Estos contenidos se encuentran organizados en forma gradual, partiendo de los conocimientos y experiencias que el niño previamente posee.

"Los principios orientadores de las ciencias naturales están organizados en cinco ejes temáticos que se desarrollan

simultáneamente a lo largo de los seis grados de educación primaria constituyéndose de la misma manera"(5)

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

A través de la observación de los propósitos y las situaciones comunicativas que se recomiendan en el programa escolar se hace obvio que existe una interrelación de los ejes temáticos con las materias restantes del programa escolar.

El enfoque de las ciencias naturales y sus contenidos permiten que los niños adquieran un carácter formativo, quienes a través de la identificación, reflexión, el análisis y la práctica logran la adquisición, modificación y reafirmación de hábitos, conductas y actitudes favorables en el aspecto individual y colectivo.

D. El enfoque de las ciencias naturales en el primer grado de la educación primaria

Los fenómenos naturales llaman la atención del niño y despiertan su curiosidad. Esto se traduce en constantes preguntas que en su mayoría encuentra respuesta en el estudio de las ciencias naturales.

(5) SEP. Planes y programas de estudio 1993. p.75

En su estudio se pretende que por medio de la observación, el análisis, la experimentación, el registro y las conclusiones, el alumno adopte una actitud crítica ante su propio trabajo y el de los demás, buscando que llegue a entender la ciencia como un proceso evolutivo, un que hacer, una indagación y una búsqueda inteligente, es decir, una exploración de la que no se sabe en base a lo que se sabe.

El plan oficial de estudios en educación primaria establece que en el primer ciclo de la enseñanza, esto es en el primero y segundo grado de educación primaria, el estudio de las ciencias naturales debe integrarse a la historia, la geografía y la educación cívica.

En ambos grados el elemento que relaciona las cuatro asignaturas es el entorno natural y social del alumno, de ahí que se denomine conocimiento del medio al trabajo integrado de contenidos.

Los propósitos que persigue el estudio de los contenidos del conocimiento del medio en el primer grado de educación primaria son los siguientes:

"Conozcan algunas características de los seres vivos, en especial el ser humano, y desarrolle hábitos adecuados de alimentación e higiene, indispensables para la preservación de la vida.

Desarrolle su capacidad para observar, describir, comparar y registrar algunos fenómenos y procesos de su entorno, así como elaborar explicaciones sencillas sobre ellos. Desarrollen nociones de tiempo,

espacio y causalidad en relación con los fenómenos y procesos de su entorno inmediato.

- Se familiarice con conocimientos y personajes que formen parte de la historia de México y con las costumbres y tradiciones que nos identifican como mexicanos.

-Conozcan los derechos de la niñez, así como algunos derechos y deberes de los mexicanos y desarrollen actitudes de participación, colaboración, tolerancia y respeto".

-Identifiquen la importancia de la acción de los seres humanos y en la transformación de la naturaleza y en la preservación del equilibrio ecológico"(6)

"La estructura del programa escolar en cuanto al conocimiento del medio en el primer grado de educación primaria está organizado en ocho bloques de trabajo cuyos temas son los siguientes"(7)

1. Los niños
2. La familia y la casa
3. La escuela
4. La localidad
5. Las plantas y los animales
6. El campo y la ciudad
7. Medimos el tiempo

(6) SEP. Libro para el maestro. Conocimiento del medio ambiente 1995. p. 10

(7) SEP. Plan y programas de estudio 1993. p. 94

8. México, nuestro país

Cada uno de los bloques permiten la vinculación personal del alumno con los temas a desarrollar, al mismo tiempo que lo hace reflexionar respecto a su individualidad y a la estrecha relación que hay entre el medio ambiente del mismo, es decir, comienza a verse como a un sujeto con personalidad propia, que está influido pero que también puede cambiar en los planes

1. Consideraciones acerca del niño de primer grado

La educación del individuo no empieza en el momento en que ingresa a la escuela, por el contrario la labor de la escuela primaria consiste en aportarle los elementos básicos para enriquecer los aprendizajes previamente adquiridos en el ambiente del que provienen.

Los primeros años de vida del niño son muy significativos para su desarrollo, de ahí que la labor del maestro de primer grado sea determinante en relación con la vida escolarizada del niño, ya que es en esta etapa inicial cuando éste habrá de integrarse a las nuevas situaciones que se derivan de pertenecer a un grupo escolar.

Por ello es importante señalar que una de las tareas primordiales del maestro es conocer en forma teórica los procesos de maduración que experimenta el niño en esta edad escolar.

2. La integración a través del afecto

La relación afectiva entre el educando y el maestro es fundamental en el primer grado de educación primaria; uno de los principales temores que presenta el niño que no asistió previamente el jardín de niños es la angustia a la separación del núcleo familiar y el ingreso a un ambiente nuevo y diferente en el cual tendrá que definir su propio papel, en caso de que el pequeño haya cursado el preescolar, uno de los primeros cambios que notará el infante es la rigidez de los horarios y la exigencia en el cumplimiento de las labores escolares.

Creemos aquí que el ingreso a la escuela de forma oficial no debe significar una ruptura en el proceso de desarrollo y sustituir el ambiente lúdico del niño por otro de tipo formal, sino que éste debe entenderse como una etapa de transición y tratar de respetar las características infantiles de los educandos, es por ello que se considera necesario que el educador comprenda la importancia de los nuevos esquemas de interrelación a los que se enfrentará el alumno y ofrezca al apoyo necesario para que éste exprese sus emociones.

CAPITULO II

LA EVOLUCIÓN EN LAS FORMAS DE ENSEÑANZA

La educación es dinámica, sus técnicas de enseñanza, sus métodos y sus teorías están constantemente cambiando. Algunos cambios se sujetan a intereses políticos, otros más se refieren a cambios puramente formales sin llegar a una transformación profunda de las formas de enseñanza, algunos otros intentos por reformar en forma positiva el aspecto educativo abanderan teorías de investigadores cuyos estudios han profundizado en el conocimiento y el desarrollo del niño.

A continuación se describirán las evolución que han experimentado las formas de enseñanza en el aspecto educativo.

A. La escuela tradicional

"El término escuela tradicional es aplicado en sentido crítico a una forma de enseñanza definida por una serie de aspectos que debido a los avances teóricos, técnicos y por ende metodológicos de la enseñanza, hoy resultan en sumo grado negativos".(8)

De la escuela tradicional se observa que el curriculum de enseñanza estaba centrado en las materias que se impartían, sin

prestar atención a los intereses y a la evolución psicológica del alumno.

Se utilizaba una forma de pedagogía colectiva dirigida al alumno medio, no personalizada, verbal y memorística, poniendo énfasis en los contenidos en lugar del análisis del planteamiento de las situaciones.

La evaluación es concebida solo como un examen, no es continua, además estaba centrada en las respuestas y en los conocimientos memorizados.

En este tipo de enseñanza el maestro es quién posee el conocimiento y el alumno es quién lo recibe, el rol del alumno es pasivo, es un receptor del conocimiento, se describe sin voluntad propia y sujeto a normas en cuya elaboración de tipo dogmático, una enseñanza unidireccional donde el maestro impone el contenido, el ritmo y la secuencia del trabajo.

B. La tecnología educativa

La tecnología educativa nace como consecuencia de una tecnología desarrollada. En México esta corriente llegó en los años 70' como sistematizando el proceso de enseñanza aprendizaje desde una perspectiva conductista.

La tecnología educativa brinda una amplia gama de recursos técnicos para controlar, orientar y manipular el aprendizaje mediante la especificación sistemática de objetivos de aprendizaje.

También se le conoce con el nombre de la pedagogía del condicionamiento ya que los objetivos del aprendizaje se definen como enunciados técnicos que orientan las acciones.

En este tipo de pedagogía no existe la improvisación, ya que todas las actividades docentes están programadas con anticipación, encasillando tanto al maestro como a los alumnos, dejando a un lado la imaginación y la iniciativa.

La evaluación se basa en los objetivos y el aprendizaje es considerado como una modificación de la conducta, además se hace un uso indiscriminado de las pruebas objetivas.

En términos generales, ésta, se debe entender como la aplicación de técnicas y conocimientos científicos para la solución de problemas educativos, basa sus principios fundamentales en la psicología del aprendizaje, los propósitos de esta corriente educativa es abordar los problemas educativos con criterios científicos para que toda innovación en este campo sea resultado de la investigación o intuición de los administradores de la educación.

Aprovecha la información, las técnicas y procedimientos para planear la utilización de los diversos medios educacionales de acuerdo a los recursos disponibles de tal suerte que el sistema educativo alcance la eficiencia deseada.

El rol del maestro con respecto al alumno en la tecnología educativa cambia de naturaleza, su autoridad ya no reside en el manejo de los contenidos sino en el dominio de las técnicas permitiendo con esto el control de la situación educativa, en cuanto al alumno, se forma un sujeto que aunque activo es conformista y sin capacidad crítica.

C. La pedagogía operatoria

La pedagogía operatoria es "una corriente pedagógica que empezó a desarrollarse a partir de los aportes que ha realizado la psicología genética respecto al proceso de construcción del conocimiento"(9)

Esta corriente de la enseñanza tiene como propósito elaborar consecuencias didácticas, con base en dicha teoría psicológica, que puedan ser aplicadas en el marco escolar. También nos muestra que para llegar a la adquisición de un concepto es necesario pasar por estadios intermedios que marcan el camino de su construcción y que permiten posteriormente generalizarlo.

Antes de tratar de propiciar el aprendizaje es necesario saber cuáles son los conocimientos que el niño posee sobre el tema, para conocer el punto por el que se debe partir.

En la programación operatoria de un tema es necesario integrar

(9) MORENO Monserrat "La pedagogía operatoria" en UPN. Teorías del aprendizaje p. 388

los aspectos de interés, construcción genética de los conceptos, nivel de conocimientos previos y objetivos de los contenidos que se proponen alcanzar dentro del grupo.

Para lo anteriormente descrito es necesario seguir en todo momento la evolución del pensamiento infantil que se manifiesta a través de preguntas e hipótesis.

El papel del maestro en esta forma educativa será el de crear situaciones que le ayuden al alumno a ordenar los conocimientos que posee y avanzar en este proceso de la construcción del conocimiento.

La pedagogía operatoria propone según la psicología de la génesis que el niño se involucre en situaciones en donde él mismo manipule una situación de aprendizaje para fijar esquemas mentales más sólidos y de larga duración.

Deja a un lado la enseñanza a nivel de información para dar lugar a una enseñanza con carácter formativo, que tome en cuenta las experiencias de los niños, sus capacidades, sus conocimientos para que sea él mismo quien los reelabore sobre los conceptos que ya posee, y que al interactuar con otros se de cuenta de que éstos puedan ser modificados o reinventados cuando ya no le son útiles.

Respecto a nuestro tema ubicado en el medio ambiente la pedagogía operatoria nos dice que "Las formas de construcción del

conocimiento serán diferentes según el campo del conocimiento de que se esté tratando".(10)

En el marco de la pedagogía operatoria el papel del maestro es el de promover aprendizajes significativos que lleven al niño a la construcción del objeto de conocimiento.

D. Escuela nueva, escuela activa ó didáctica constructivista

En 1989 surge un nuevo modelo educativo basado en la necesidad de configurar en los perfiles de desempeño que respondan a las necesidades básicas de aprendizaje, para posteriormente traducirlos en contenidos de planes y programas de estudio de educación primaria.

Este modelo consiste en la organización dinámica de la educabilidad del individuo y la sociedad en función de sus relaciones, considerando para ello componentes filosóficos, teóricos, políticos así como el proceso de práctica educativa.

Este nuevo modelo educativo reconoce al niño como única realidad en torno a la cual deberá efectuarse la programación escolar y la actividad profesional del maestro.

Los rasgos más sobresaliente de esta educación innovadora son:

(10) MORENO Monserrat. "La pedagogía operatoria". en UPN. El lenguaje en la escuela. p 138

actividad, vitalidad, libertad individualidad y colectividad, conceptos que se hayan estrechamente relacionados entre si; de entre ellos destaca como idea esencial la actividad y la creatividad.

Está basada en la teoría psicogenética tomando en cuenta la pedagogía operatoria, que percibe la construcción de conocimientos significativos a partir de los intereses del niño, de sus características propias y de las relaciones que establece con su entorno inmediato para contribuir a su desarrollo.

La construcción del conocimiento se obtendrá a partir de la acción dinámica que se dé al actuar el niño con el objeto de conocimiento, en este caso el medio ambiente, mediante estrategias programadas por el docente, las cuales deben estar sustentadas teóricamente y entender los conocimientos previos del alumno para comprobar su eficacia.

En la didáctica constructivista el educando es quién juega el papel principal en el aula, pues él, por si mismo construirá su propio conocimiento dejando de ser alguien que solo percibe un conjunto de nociones pasivamente.

La función del maestro también es fundamental puesto que es el encargado de propiciar situaciones de aprendizaje que generen el conocimiento en el alumno.

CAPITULO III

TRES ENFOQUES DIFERENTES DEL JUEGO COMO ACTIVIDAD PEDAGÓGICA

A. El juego según la teoría psicogenética de Jean Piaget

Uno de los hombres de mayor trascendencia dentro del campo de la investigación ha sido sin duda Jean Piaget. Sus primeros estudios y su práctica fueron dirigidos principalmente al campo de las ciencias naturales, sin embargo su preparación abarcó también la filosofía, la psiquiatría y la psicología.

Los problemas que más le inquietaban a Jean Piaget eran los que se referían a la naturaleza del conocimiento humano y a la manera en que el individuo se adapta, por medio de la inteligencia, al medio en que se desenvuelve.

Para dar respuesta a esos problemas tomó en cuenta los aspectos biológicos y psicológicos del individuo. De esta manera, a través de varios años de continua labor llegó a construir lo que hoy se conoce como la teoría psicogenética.

En cierto sentido se puede decir que su interés estaba puesto en descubrir los procesos básicos del conocimiento que se dan en todos los seres humanos, sin importar el contexto social en el que se desenvuelven.

Piaget divide el desarrollo de la inteligencia en etapas o períodos, y estos a su vez los divide en estadios.

Denomina estadio a un lapso de tiempo más o menos largo que abarca la formación de ciertas estructuras que luego caracterizan esa etapa.

El término estadio lo aplica a cada una de las partes en que suele dividir alguna etapa. Nos dice que éstos forman una secuencia necesaria del que le antecede y su vez es causa del que le sigue.

-Descripción del juego por la teoría psicogenética

La pedagogía, la psicología, la filosofía, etcétera son disciplinas dentro de las que se han agrupado ideas y conceptos de conocimientos que nos ayudan a explicar y entender lo que es el juego.

La teoría psicogenética de Jean Piaget es una de las teorías que ocupa un espacio amplio para tratar de explicarlo . Habla de la forma en que el individuo construye su conocimiento a través de la interacción sujeto - objeto, o sea, la relación que se establece entre el que aprende como una dinámica bidireccional.

La presente teoría nos dice que con la actividad lúdica, el niño podrá aprender a dar solución a problemas o situaciones elementales, al mismo tiempo formará estructuras para resolver otras situaciones problemáticas más complejas. de la misma manera por medio de dicha

actividad se adapta al medio y se apodera de las experiencias que surgen de su contacto con el mismo: tomando en cuenta la manera en que el infante se acerca al objeto, su edad cronológica y la etapa de desarrollo en que se encuentra.

También menciona que en el juego no se sistematizan las experiencias, sino que las conductas se suscitan en forma espontánea.

A partir de una amalgama de situaciones lúdicas el educador tiene la oportunidad de efectuar las más distintas observaciones, a tal grado que se podría decir que la práctica libre del juego constituye la oportunidad de rastrear el desarrollo de la inteligencia infantil apoyando con esto la concepción que tiene del juego donde nos dice que "el juego es una conducta donde la asimilación aventaja a la adaptación".(11)

-El juego en las diferentes etapas del desarrollo

De acuerdo con la teoría psicogenética que nos presenta Jean Piaget, el juego se manifiesta indistintamente en cada una de las diferentes etapas del desarrollo. En este apartado mencionamos cada una de las etapas, señalando que las edades límites para cada una son aproximadas ya que cada individuo tiene una forma diferente de desarrollarse y además, como más adelante nos los dice Vigotsky, es producto de su interacción con los distintos medios.

1.-El juego en la etapa sensoriomotriz.(18-24 meses).

(11) PIAGET Jean. Psicología del niño. p. 173

Para Piaget una modalidad que adopta el juego a lo largo del desarrollo evolutivo es el juego sensoriomotriz, el cual se manifiesta desde el nacimiento a los dieciocho meses de vida, precisamente durante la etapa que lleva su nombre.

La manipulación sensoriomotriz es la primera manifestación del juego, ya que en el momento en que las actividades de movimiento penetran en el entorno del niño, este empieza a utilizarlas y a verlas como formas de juego.

Las características del niño sensoriomotriz durante los primeros seis meses son: chuparse el dedo, poner una mano primero luego la otra frente a sus ojos, patear con fuerza etc., ciertos juegos como el "pom pom" desempeñan un papel bien definido en el juego, son juegos de tipo ritual que tienen una forma específica.

Los niños se anticipan al ritual y comienzan a gorgorear o a sonreír a la vez que están ejecutando este movimiento rítmico. A través de toda la infancia y de toda la vida, la actividad sensoriomotriz sigue siendo juego.

Otra característica que presenta el niño en esta etapa es la capacidad de exploración, ya que el bebé una vez experimentando el movimiento de alguna parte de su cuerpo hace lo posible por utilizarla para alcanzar a mover un objeto o un juguete, enfrentándose a los obstáculos que se le presentan; después el esfuerzo por mover el

objeto se hace más voluntario. Los anteriores son juegos de un niño de tres meses.

De los ocho a los once meses a los bebés les llama mucho la atención los juguetes que son elásticos, que hacen ruido o que se pueden aplastar: el ruido de un juguete es una manera de respuesta que el infante sabe que su movimiento va a ocasionar.

El juego sensorio motriz, no solo es influido por las características de los juguetes, sino que también tiene mucho que ver la comunidad que el niño perciba de la situación en la que se encuentre.

El ámbito familiar en el que el niño se siente respaldado por la presencia de objetos y personas que conoce, practica más juegos sensoriomotrices que en otros lugares.

Por lo regular el infante se atreve a manipular juguetes y explorar un mundo no conocido solo cuando quién lo cuida está presente.

Al término de la última sub-etapa de los juegos de ejercicio simple hay una transición en el desarrollo del juego presimbólico al simbólico, en donde el bebé va dejando a un lado los anteriores estadios por haber alcanzado ya a saturar todas sus satisfacciones y así, poder asimilar nuevas percepciones objetables a las que también buscará adaptarse, ya que en la posterior etapa habrá una presencia más acentuada del "yo", en donde él representará sus acciones a través de diferentes objetos.

2. El juego en la etapa preoperatoria

El juego que caracteriza a la etapa preoperatoria es el de tipo simbólico o de imaginación, de ficción o de imitación. Este tipo de esparcimiento, desde el punto de vista emocional significa para el niño un espacio propio en donde los hechos de la vida real que aún no puede entender y que en ocasiones son sometidos a una adaptación obligada, son transformados en función de sus necesidades afectivas, de sus deseos y de todo aquello que integra su equilibrio emocional e intelectual.

A través de los juegos simbólicos o de ficción los niños simbolizan sus ideas sobre las personas u objetos que representan y expresan gran parte del conocimiento social o de cualquier otra índole que tienen acerca de la realidad en que viven.

Además, adquiere gran valor afectivo desde el momento en que pasa a ser un medio a través del cual el pequeño puede elaborar aquellas experiencias que han tenido en él un impacto emocional, ya sean de tipo placentero o que les hayan ocasionado algún trauma dentro de su medio social o natural.

Piaget considera que "el juego simbólico no es un esfuerzo de sumisión del sujeto a lo real, sino por el contrario, una asimilación deformadora de lo real al yo".(12)

(12) PIAGET, Jean. Seis estudios de psicología. p. 227

Con esto queremos entender que los juegos del niño se nutren con las experiencias de la vida real y desde su mundo infantil las representa a través del juego.

El de tipo simbólico es el que se da como respuesta a las necesidades internas del educando y se realiza generalmente en forma individual o en pequeños grupos. Lo comienza a practicar, sin un verdadero intercambio entre ellos, después avanza progresivamente hacia una forma grupal al lado de otros pequeños de su edad, en el cual se establece una mejor comunicación e intercambio verbal.

Entran en este grupo todos los juegos dramáticos representativos del personaje. Tienen su apogeo en la edad preescolar y son muy importantes para el enriquecimiento afectivo, lingüístico, social e intelectual.

Todo el material que tiene el niño a su alcance lo transforma a su capricho según el uso que quiera darle: representando personajes fantasiosos, acciones que le interesan, objetos deseados, etcétera. Lo anterior explica el porqué para él un palo puede ser un caballo, una prenda de vestir puede ser una muñeca, etcétera. Los juegos ficticios o de ficción consisten en la imitación que realiza al observar las actividades que se desarrollan a su alrededor, tanto domésticas como recreativas.

Este tipo de juego es más complejo que los que se desarrollan en la etapa anterior, ya que el escolar tiene que hacer uso de la atención,

de la percepción y de la memoria para poder recordar o imaginar las cosas para después imitarlas.

Se imagina que un pedazo de madera es un carrito, un lápiz es un avión, un bulto de tela es un niño etcétera, etcétera.

Posteriormente se da el juego constructivo o juego de elaboración, donde se complace en reunir, hacer configuraciones con los objetos, modificarlos, transformarlos y crear otros nuevos; esta es una actividad que el niño toma como juego, pero en realidad es un trabajo; sin embargo, cuando lo realiza bajo ciertas órdenes se pierde el interés y la creatividad.

Los juegos configurativos son muy comunes en la edad preescolar; dentro de ellos cabe mencionar los juegos de modelado, garabateo y hasta algunas modalidades del juego lingüístico en estos juegos el pequeño puede hacer sus construcciones con material moldeable como la masa, el lodo, la arena, la plastilina etcétera, etcétera.

Por la tendencia configurativa el niño mediante sus juegos da forma a sus construcciones y va adquiriendo experiencias que le proporcionan nuevas formas de acción según va desarrollándose el juego. De este trabajo suele surgir primero la aplicación formal luego la invención.

Por último mencionaremos los juegos con reglas: los este tipo se presentan en jardines de niños, aunque con menor frecuencia que en

los niveles posteriores, ya que son sólo una breve introducción al mundo social del que forma parte, y además al niño de preescolar le gusta de una manera informal establecer sus propias reglas.

Dentro de los juegos con reglas cabe mencionar los de ordenes verbales como el de "Simón dice" "la botella", así como también los de competencia, como el de carrera de carretillas, de costales, etcétera.

3. El juego en la etapa de las operaciones concretas

Los juegos reglados se constituyen en el segundo período (de los 4 a los 7 años), pero es hasta la tercera etapa (comprendida de entre los 7 a los 12 años) donde se manifiesta de manera más organizada dicha etapa lúdica.

Este período se caracteriza por prevalecer toda la vida en el individuo, ya que es aquí donde el niño va a comprender que para llevar a cabo un juego determinado tendrá que acatar las reglas que los mayores del grupo participante ya respetan de antemano.

El tipo de reglas que practican los niños son comúnmente conocidas como transmitidas o espontáneas. Las transmitidas son mejor conocidas como las reglas tradicionales y se identifican por traer consigo una herencia lúdica en sus juegos, por ejemplo: Doña Blanca, Milano, Matarile etc., de tal modo, dichos eventos son impuestos de mayores a menores por imitación de cada uno de los ejecutores, y así van trascendiendo dentro de una sociedad determinada.

La regla espontánea también denominada regla por naturaleza. Como lo dice su nombre, este tipo de regla se da en el preciso momento en que se va a llevar a cabo:

Trae consigo la socialización del infante, ya que implica en ella tanto a menores como a mayores y da lugar a que se tengan relaciones entre miembros iguales o contemporáneos.

Los juegos reglados comprenden combinaciones sensomotoras como las carreras, los saltos etc.; así también, pueden ser de tipo intelectual tales como el ajedrez, las damas chinas, el dominó etc., éstos se caracterizan por ser de competencia, ya que sin reglas dichos juegos no tendrían ningún sentido.

El de competencia llega a provocar, en un momento dado, un desequilibrio emocional y de ansiedad en el niño, provocado por el interés de ganar.

Existen algunos entretenimientos que se van transmitiendo de generación en generación y están regidos por un cierto código o simplemente por acuerdos que se dan en el momento en que se ejecutan.

De esta manera, así como los juegos de reglas pueden tener su nacimiento en las costumbres adultas de antaño y que pueden ser de origen mágico-religioso; con el diablo y la monja, de igual forma los juegos de ejercicio sensomotor se transforman en colectivos o los

como únicos en la adultéz, también los simbólicos tienen participación en esta etapa, pero de una manera dispersa.

Durante el paso por la edad escolar, como bien es sabido aparecen los primeros juegos de reglas; pero en el infante se presentan ciertas irregularidades o arbitrariedades por la falta de reciprocidad en las reglas o porque no ha alcanzado la generalización suficiente de ellas.

En el adolescente se ausentan esas arbitrariedades para convertirse poco a poco en convencionales, en donde se codifican de manera sistemática ciertas leyes y reglamentos del juego, además, quién comete una falta o viola las reglas, recibe una penalidad o sanción para que así las reglas del juego sean respetadas.

Refiriéndose a la adolescencia y a posteriores etapas, el juego se da de manera compleja o abstracta debido a la diversidad de reglas que constantemente se van adhiriendo al juego ya de por sí reglado, adquiriendo así un carácter más universal.

Al considerarse el de tipo reglado de manera convencional, también se consolida en el individuo la socialización y se define su personalidad; además podrá planear y organizar sus tareas que habrá de realizar dentro y fuera de esta actividad; así mismo será un ser disciplinado al desprendimiento de los juegos infantiles como el del ejercicio y simbólico, disciplina que practicará en las diferentes acciones que realizará en el transcurso de su vida.

Un niño que juega puede desarrollarse sano tanto física como mentalmente. Con ello el hombre tiene facultad para un pensamiento dialéctico, crítico y creativo, logrando el avance de la humanidad tanto en lo ideológico como en lo material.

Por último se mencionará que el juego de reglas se caracteriza por ser una actividad donde existen la disciplina, la colectividad y la cooperación mutua.

B. El juego según la teoría sociocultural de Vigotsky

Levc Semynivich Vigotsky fue un psicólogo y pedagogo soviético. En sus teorías se conjuga la psicología y el marxismo trabajó fundamentalmente en los problemas prácticos de la educación, a partir de los cuales desarrolló sus teorías psicológicas en las que hace especial énfasis en los aspectos cognitivos y lingüísticos.

Fue el fundador de la teoría sociocultural desarrollando uno de los más grandes esquemas teóricos en donde intentó con acierto articular los procesos psicológicos y socioculturales.

Vigotsky concibe al hombre como un ente de procesos culturales y psicológicos. El juego fue uno de los temas al que el investigador le otorgó gran importancia.

Una de sus afirmaciones en cuanto al juego es que "el autocontrol del que es capaz un niño se produce en el juego"(13)

(13 VIGOTSKY, L.S. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. U.P.N. El juego. Antología p. 64

También le otorga una importancia vital al lenguaje del infante ya que por medio de este puede definir los objetos y establecer de manera posterior los conceptos. Con esta afirmación de Vigotsky nos lleva a pensar que no obstante del placer que determinado juego le puede proporcionar al niño, este debe de dominarse a si mismo, dominando los impulsos que sintiera a través de esta acción, para no violar las reglas ya establecida por los compañeros o impuestas por el mismo.

Vigotsky y Piaget concuerdan en cuanto a la existencia y sucesión de estadios de maduración en el niño y nos señala que para llegar a entender esta sucesión de estadio, es necesario no ignorar las necesidades del niño, así como los incentivos que lo mueven a actuar ya que todo avance está relacionado con un profundo cambio respecto a los estímulos, inclinaciones e incentivos que éste recibe.

La sucesiva maduración de las necesidades del niño son de gran importancia para elegir particularmente algún juego; ya que para comprender su singularidad como forma de actividad, es necesario comprender el carácter especial de las necesidades del niño de acuerdo a su edad. Con lo anterior queremos entender que las circunstancias familiares o sociales que le rodean influyen de manera determinante en las conductas del mismo, es decir, influye ante las actitudes que el infante va a tomar frente a determinado juego.

Vigotsky nos asegura que: "el juego no es un rasgo predominante de la infancia sino un factor básico en el desarrollo"(14).

(14) Ídem p. 68

Para la anterior aseveración el autor nos relata que la práctica del juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño, es decir, durante el juego siempre actúa por encima de su edad promedio y por encima de su conducta diaria. Nos dice que el juego contiene todas las tendencias evolutivas condensadas siendo en si mismo una considerable fuente de desarrollo.

Para terminar el presente inciso aclararemos que de acuerdo a las tendencias marxistas de Vigotsky, nos dice que el juego influye en el desarrollo infantil y las formas que del se adoptan por el infante se manifiestan influenciadas por el medio social y familiar del cual éste forma parte, esto es su contorno sociocultural.

C. El juego de acuerdo al pensamiento de Jerome Bruner

Jerome Bruner es un psicólogo estadounidense que posteriormente se estableció en Inglaterra. Inicialmente se ocupó de problemas de psicología social y su relación con la percepción el aprendizaje y el lenguaje. Señaló la necesidad de entender el proceso educativo como una totalidad coherente en los procesos psicológicos de aprendizaje del niño; así como de comprender "el funcionamiento mental del niño a la hora de enseñarle los conceptos"(15)

Para este investigador lo más importante es el desarrollo integral del individuo y señala que ello solo puede realizarse mediante las relación que se establece entre juego, pensamiento y lenguaje.

(15) SANTILLANA, Ciencias de la Educación. p. 202

Jugar le permite al individuo reducir errores, además de perder el vínculo entre el medio y los fines; además de ser relevante para la vida futura, constituye un medio para mejorar la propia inteligencia, asegura además que, el que contenga una estructura e inhiba la espontaneidad no es en realidad un juego.

Bruner nos presenta un esquema donde se "considera las funciones fundamentales del juego infantil"(16)

a. Reducción de consecuencias por errores

En primer lugar el juego supone una reducción de las consecuencias que pueden derivarse de los errores que se cometen; en un sentido más amplio, es una actividad que no tiene consecuencias frustrantes para el niño, aunque se trate de una actividad seria.

b. Existe una pérdida de vínculos entre los medios y los fines

En segundo lugar, la actividad lúdica se caracteriza por una pérdida de vínculos entre los medios y los fines. No es que los niños no perciban los fines, ni que dejen de utilizar los medios, sino que muy a menudo se cambian éstos para que encajen con los medios que el niño acaba de descubrir. Estas modificaciones las realizan porque son una consecuencia directa de la misma satisfacción que el juego produce en los niños. De esta manera se encuentra que éste no solo es un medio para la exploración sino también para la invención.

(16) BRUNER, Jerome. Juego, pensamiento y lenguaje. U.P.N. El juego, Antología 1995 p.70

Una de las características del juego para Bruner es que no está excesivamente vinculado a sus resultados, es decir, los niños modifican aquello que están tratando de lograr, y permiten a sus fantasías que substituyan esos objetivos. Si él no pudiera modificar las situaciones se aburriría inmediatamente con la actividad.

c. El juego no sucede al azar

En el tercer lugar y a pesar de su riqueza, Bruner nos dice que el juego no sucede al azar o por casualidad, al contrario, se desarrolla más bien en función de lo que se le ha llamado escenario, es decir el niño para jugar monta una especie de coreografía de donde se desarrollará el juego.

d Es una proyección del mundo interior

En cuarto lugar nos dice que el juego es una proyección del mundo interior y se contrapone al aprendizaje en el que se interioriza el mundo externo hasta llegar a hacerlo parte de uno mismo, para ello nos dice que esta acción lúdica se transforma el mundo exterior de acuerdo a los deseos propios, mientras que en el aprendizaje "nos transformamos nosotros para conformarnos a la estructura del mundo exterior".(17)

Bruner considera el juego como una actividad extremadamente importante para el desarrollo, además de proporcionar un gran placer.

(17) Ibid. p. 72

Incluso los obstáculos proporcionan placer al lograr superarlos por lo que nos dice que "los obstáculos parecen necesarios pues sin ellos el niño se aburriría inmediatamente".(18)

Con esta aseveración se dice que el juego tiene una cualidad que comparte con otras actividades como la resolución de problemas pero de una forma mucho más interesante.

e. La importancia del lenguaje en el juego

Gran parte de su vida Bruner la dedicó a estudiar como logran los niños la adquisición del uso del lenguaje y llegó a la conclusión de que la lengua materna se domina más rápidamente cuando su adquisición tiene lugar en medio de una actividad lúdica.

El juego proporciona la práctica de formas gramaticales complejas y propicia una actividad combinatoria, incluyendo la combinatoria intrínseca de la gramática que subyace en expresiones complejas de la lengua.

Hay un aspecto de la adquisición del lenguaje en sus primeras etapas que es verdaderamente importante. La importancia de este lenguaje infantil consiste en que le permite intentar combinar, de formas distintas los elementos del lenguaje que ya conoce para producir emisiones mas complejas y para conseguir con el idioma cosas distintas de las que ya ha logrado.

(18) Id. p. 72

El niño no solo está aprendiendo lenguaje sino que está aprendiendo a utilizarlo como un instrumento del pensamiento y de la acción de un modo combinatorio.

Para llegar a ser capaz de hablar sobre el mundo de esta forma combinatoria, el niño necesita haber sido capaz de jugar con el mundo y con las palabras de un modo flexible, es decir del modo que solo la actitud lúdica lo permite ya que; "el desarrollo del pensamiento puede que esté en buena medida determinado por la oportunidad de diálogo, de modo que dicho diálogo pueda llegar a interiorizarse y a continuar por si mismo en la cabeza de cada individuo".(19)

El juego más elaborado, más rico y más prolongado da lugar a que crezcan seres humanos más completos que los que se desarrollan en medio de un juego empobrecido y aburrido.

Ya para finalizar asevera la importancia del juego al decirnos que no es una forma de utilizar la mente sino una actitud para utilizarla.

(19) Ibid p. 77

CAPITULO IV

SUGERENCIAS DE ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS BASADAS EN EL JUEGO PARA LA ENSEÑANZA DEL MEDIO AMBIENTE Y SALUD EN EL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Muy conocido es del docente de la existencia de limitantes para la actividad lúdica dentro del aula. El espacio, la organización del mobiliario, la escasez de materiales, la formación de nuestros compañeros de trabajo o del propio director escolar así como la de los padres de familia, determinarán en gran manera el éxito o el fracaso de aquellos docentes que tratan de experimentar con nuevas formas de trabajo al interior del grupo.

El presente capítulo enumera una serie de actividades pedagógicas que teniendo como directriz el juego, pueden ser aplicables dentro del salón de clases.

A. Juego aplicable para la enseñanza de las partes del cuerpo

"Caliente caliente, frío "(20)

Materiales:

-Varios letreros de cartulina blanca con las siguientes palabras escritas: ojos, nariz, boca, orejas, cabellos y cejas.

- La cara de un niño o niña dibujada en cartulina y pintada a todo color pegada al pizarrón con líneas señalando cada una de las partes de la cara. (ver anexo número 1)
- Un paliacate.
- Cinta adhesiva.

El maestro explica a todo el grupo el juego que van a realizar, se trata de esconder uno a uno los letreros dentro del salón de clases, para que un niño señalado por el grupo lo encuentre.

Antes de esconder el primer cartel se escoge al niño que deberá encontrarlo, como se dijo antes, el grupo puede determinar que niño lo va a encontrar ó en su defecto el niño puede ser escogido al azar.

Con el paliacate se le vendarán los ojos al niño, luego el maestro o un alumno proceda a esconder el escrito dentro del salón de clases, todo el grupo debe guardar silencio mientras se trata de esconder el letrero, este debe quedar fuera de la vista del niño, se le quita el paliacate y se le indica que busque el letrero, a medida que el alumno se acerca o se aleja del mismo el grupo lo puede orientar diciéndole "caliente caliente o frío".

Una vez que el niño encuentra la palabra escrita se procede a la lectura de la misma y enseguida se pega con cinta en la raya correspondiente.

(Nota) Con este juego se trabajan las ciencias naturales, el español y la ubicación espacial.

B. Juego aplicable para la enseñanza de las partes del cuerpo

¿"Dónde va"?(21)

Materiales:

- Cartulina.
- Plumones.
- Crayolas.
- Tijeras.
- Cinta adhesiva.
- Reloj
- Dos cajas de cartón.

Previo a esta actividad el maestro elaborará en cartulina diferentes partes del cuerpo para que dos equipos puedan armar una figura cada uno: tronco, cabeza con cuello, brazos, pies, piernas, etcétera.

Una vez que el maestro tiene el material disponible puede poner el ejemplo del juego pegando una a una las partes del cuerpo a medida que todos cantan la siguiente ronda:

Dos ojitos tengo
que saben mirar
una naricita para

(21) Cfr. S.E.P. Español 1º Recortable p. 4

respirar una boquita
que sabe cantar
y dos manecitas
que así aplaudirán
dos orejitas que
saben oír y dos
piececitos que
bailan así.

Posteriormente el maestro despegar la figura y la introduce en una de las cajas, haciendo lo mismo con el otro dibujo luego las coloca a una misma distancia del pizarrón además de tener disponible pedazos de cinta adhesiva para los participantes de los equipos.

(nota) Con este juego se trabajan las ciencias naturales y motricidad.
(Ver anexo número 2).

C. Actividad propia para la enseñanza de una alimentación sana

¿"Qué es y dónde va"?

Materiales:

- 20 cuadros de cartulina de 20x20 cm.
- Crayolas.
- Gis.
- Cinta adhesiva.

Previo al inicio de la actividad el maestro dibujará en los cuadros de cartulina los siguientes alimentos: pollo, pescado, arroz, sopa, lechuga, leche, pan, jamón, huevo, y procederá con gis el pizarrón en dos partes iguales colocando en una de las partes los trozos de cartulina con el dibujo volteando al pizarrón.

Al mismo tiempo dividirá la parte restante en dos columnas escribiendo en cada una de ellas respectivamente: alimentos chatarra y alimentos nutritivos. (Ver anexo número 3).

Se sugiere la formación de equipos y el juego-actividad consistirá en pasar uno a uno los integrantes para escoger un dibujo, sin enseñar el dibujo el niño tratará de describir con otras palabras menos el nombre el alimento que está dibujado en la cartulina.

Si el equipo al que pertenece el alumno no adivina entonces se le dará la oportunidad a otro equipo.

Una vez que encuentran el nombre del alimento se decidirá si es un alimento sano o un alimento chatarra, en caso de equivocación el maestro intervendrá con una explicación clara y sencilla.

Los dibujos quedarán pegados en la columna correspondiente.

(nota) Con esta actividad se trabajan naturales y español.

D. Juego aplicable para la enseñanza de animales ovíparos vivíparos

"Dilo con mímica"(22)

Materiales:

-Pizarrón.

-Gis.

Para el desarrollo de esta actividad es necesario que el grupo se organice en equipos, el maestro lo puede llevar a cabo poniendo una dinámica de ambientación que al mismo tiempo conlleve la formación de equipos.

Una vez formado los equipos el maestro hace un rayado en el pizarrón que contenga el nombre o número del equipo, otra columna donde diga aciertos y una más donde diga la palabra errores como lo indica el anexo número 4.

Cada equipo nombra su primer representante para la primera ronda de adivinanzas.

El juego consiste en que el maestro susurre en el oído del niño que está participando el nombre de un animal y este trata de decírselos a sus compañeros por medio de señas o de mímicas solo los del

(22) Cfr. S.E.P. Libro Integrado 1º p. 113

equipo tratarán de adivinar el nombre del animal, el resto del grupo permanece al margen hasta que a ellos les llegue su turno. La única pista que se es puede dar a los niños es que se trata de un animal ovíparo o vivíparo. Ver anexo número 4.

Gana el equipo que más aciertos logre al identificar el animal del que se trata.

E. Juego aplicable en diferentes áreas y propósitos. Adaptado en este caso para la enseñanza de los integrantes de la familia en Medio ambiente y salud

"El ahorcado"(23)

Materiales:

-Pizarrón.

-Gis.

Se recomienda la aplicación de una dinámica de ambientación que ayude al mismo tiempo a la formación de equipos para facilitar la participación de todos los alumnos.

Se traza en el pizarrón un rayado similar al indicado en el anexo número 4.

(23) Cfr. S.E.P., Fichero Español p. 72

En esta actividad participan tanto maestros como alumnos. Se les explica a los niños que cada equipo debe escoger a un compañero que será el presunto ahorcado y que su deber es tratar de salvarlo adivinando la palabra de que se trata.

El maestro piensa en el nombre de un integrante de la familia por ejemplo "primo" y traza tantas líneas como letras tenga la palabra ejemplo:

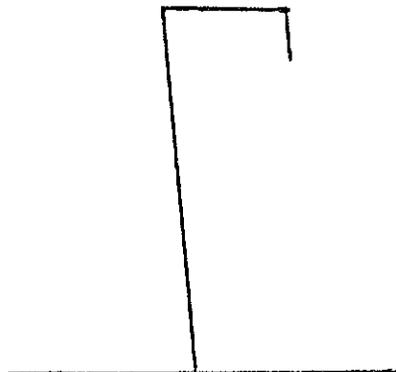
— — — — —

Cada equipo tratará de salvar a sus representantes y su participación consistirá en decir los nombres de las posibles letras que cree que puedan formar parte de la palabra.

Por ejemplo: si un alumno dice la letra "i", el maestro procede a escribirla en la línea destinada para ello:

— — — — —

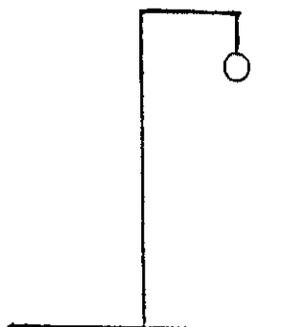
Cuando un niño menciona una letra que no va dentro de la palabra el maestro procede a trazar la "horca" ejemplo:



Supongamos que otro alumno dice la letra "p", entonces el maestro procede a la colocación de la misma en la línea correspondiente ejemplo:

P — I — —

Cada vez que un alumno dice una línea que no corresponde el maestro traza una parte del cuerpo en la "horca" empezando por la cabeza. Por ejemplo si un niño dice la letra "T" el maestro procederá a dibujar la cabeza:



De esta manera se continúa con el juego hasta adivinar la palabra o "ahorcar" al representante del equipo.

(nota) Si se observa que a los alumnos se les dificulta adivinar tal o cual palabra, se recomienda al maestro ir dibujando de manera más minuciosa las partes del cuerpo es decir, puede ir dibujando uno por uno los dedos de la mano, los del pie las pestañas de los ojos etcétera.

F. Actividad aplicable para la enseñanza de los productos del campo y productos de la ciudad

"La cocina"

Materiales:

- Tabla para picar.
- Cuchillo.
- Rayador.
- Cebolla.
- Sal.
- Zanahoria
- Limón.
- Atún enlatado.
- Tostadas.
- Pepino.

Un día antes de planteada la actividad el maestro le indica a cada alumno el ingrediente que le corresponda traer.

El inicio de la actividad se recomienda que sea siempre con una dinámica de ambientación y que ésta tenga cierta referencia con la actividad, en este caso se sugiere la aplicación de una dinámica titulada "La frutería"

(Ver anexo número 5)

Una vez terminada la dinámica el maestro procede a comenzar la clase con la palabra que encanta a los niños en esta edad escolar "jugar".

Vamos a jugar a que somos cocineros y estamos en la cocina; el día de hoy vamos a preparar un sabroso cebiche.

El maestro le puede hacer preguntas referente a esta comida, puede comentar si es una comida nutritiva o una comida chatarra al tiempo que empieza a mostrar uno a uno los productos que tiene en la

mesa mostrándoles a los niños y preguntándoles: (muestra una zanahoria).

-¿Cómo se llama el producto que tengo en mano?

-¿De dónde creen que viene el producto que tengo en la mano, del campo o de la ciudad? ¿Por qué?

De esta manera va nombrando cada uno de los productos y los va cuestionando, cuando los alumnos se confunden y no pueden contestar el maestro puede intervenir con una explicación clara y sencilla y hablar acerca de la procedencia del producto, luego reparte las actividades permitiendo que todos los alumnos participen ya sea en la limpieza de la verdura o quitándole la cáscara de la misma así como en el rayado. Todos deben colaborar en la elaboración del cebiche y por supuesto al final todos deben saborearlo. Por último el maestro pide a los alumnos que escriban la receta para la elaboración del cebiche.

(nota) El maestro no debe olvidar mencionar la regla de higiene número uno: lavarse las manos antes de comer y ponerla en práctica.

CONCLUSIONES

Una vez desarrollado el presente trabajo de investigación titulado "La importancia del juego en la enseñanza de las ciencias naturales en el primer grado de educación primaria" y de haber analizado la estructura que presenta el programa en el primer grado de educación básica, así como las bases teóricas que fundamentan algunos investigadores respecto a la gran influencia que tiene el juego para un desarrollo integral del individuo, se ha llegado a las siguientes conclusiones:

La importancia de las ciencias naturales radican en su pretensión de vincular al individuo con su medio ambiente natural, para que a través de la interacción con el mismo aprenda a valorar su entorno y sea capaz de ejercer medidas adecuadas para preservarlo.

El área de las ciencias naturales es una asignatura que no debe resultar aburrida para el educando, sino que ésta debe aprovecharse para la enseñanza del español y las matemáticas aprovechando el contexto de la naturaleza, para que tal como lo recomienda el programa de educación básica estas tres se trabajen de una manera integrada.

Si se quiere hacer de las ciencias naturales una materia dinámica y atractiva para el educando, es necesario que éstas se le presenten al niño a través de actividades lúdicas que le permitan ejercer un acercamiento con el objeto de estudio para de esta manera propiciar la socialización del conocimiento.

Es importante que el docente conozca los fundamentos teóricos del desarrollo del niño para que basado en ello, programe y propicie actividades que realmente despierten el interés del educando y de esta manera se haga más dinámico el proceso de enseñanza aprendizaje.

Considerando que el juego es un factor primordial para el desarrollo armónico e integral del individuo, es necesario que el docente fundamente su práctica docente en actividades pedagógicas cuya directriz sea el juego.

Las formas tradicionales de enseñanza han cedido paso al surgimiento de nuevas teorías acerca del proceso de enseñanza aprendizaje.

Por ello se considera de gran relevancia que tanto inspectores como directores y maestros de grupo se estén superando de una manera constante, para poder comprender las bases teóricas de los nuevos enfoques que presentan los programas de educación primaria.

Ya para terminar, si se considera que los nuevos enfoques del proceso enseñanza aprendizaje toman en cuenta los intereses del infante.

Es necesario que para ello se utilice todo el potencial que el alumno posee induciéndolo constantemente a la apropiación del conocimiento a través de actividades lúdicas que le permitan al alumno actuar sobre el objeto de estudio en base a su capacidad y experiencia.

Cuando los niños tengan la oportunidad de interactuar dentro del grupo, de conversar, de preguntar y de jugar, cosas muy interesantes podrían ocurrir dentro del salón de clases.

SUGERENCIAS

Al final de la elaboración del presente trabajo y una vez presentadas las conclusiones a las que se llegaron, me permito escribir las siguientes sugerencias dirigidas a los docentes para que esta experiencia sea en algún momento retomada por ellos en su práctica docente.

-Que el maestro analice críticamente los contenidos de ciencias naturales correspondientes al primer ciclo de educación primaria, y con ello planifique y programe sus actividades de aprendizaje en forma integral.

-Que el educador sea un autocrítico de su propia práctica y en consecuencia sea capaz de observar el interés activo del alumno o el aburrimiento e indiferencia del mismo hacia el aprendizaje y pueda reestructurar sus estrategias pedagógicas.

-Que el docente, que en su momento labore en el primer ciclo de educación primaria, tome en cuenta los intereses lúdicos del alumno e introduzca el juego como una estrategia pedagógica.

-Que la falta o escases de material didáctico no sea un obstáculo para dejar de lado estas actividades de tipo lúdico, debe aprovechar la imaginación del niño que puede resultar asombrosa y además es muy versátil.

-Que el docente al, pretender desarrollar su práctica educativa, otorgue prioridad a las actividades lúdicas; realice una junta al inicio del ciclo escolar con padres de familia y director, proporcionándoles un escrito que les explique el beneficio de la práctica de esta actividad y que de manera convincente les hable acerca de cómo, a través del juego se logra realizar actividades en las cuales se puedan trabajar todas las asignaturas del programa escolar.

En fin, se desea y se quiere asegurar que cuando la práctica docente tome este rumbo de actividades, caritas más vivaces, brillantes y participativas se podrán encontrar dentro de una institución educativa.

BIBLIOGRAFIA

BRUNER, Jerome. Acción pensamiento y lenguaje. México Ed. Alianza 1986. p.p. 232

CHATEAU, Jean. Psicología de los juegos. Buenos Aires Argentina. Ed. Capeluz. 1987..p.p. 260.

DELVAL, Juan. El desarrollo humano. Madrid. Ed. siglo XXI, 1994.p.p. 187.

FREINET, Celestine. La enseñanza de las ciencias. Barcelona. Ed. Porrúa 1984. p.p. 187.

MENDEZ, Moreno et al. Guía Práctica I Libro del maestro. México Ed. Fernández 1996. p.p. 64.

PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño. México .Ed. Fondo de cultura económica. 1985 p.p. 397

PIAGET, Jean. Psicología del niño. Madrid, Ed. Morata 1984 p.p. 158

PIAGET, Jean. Seis estudios de Psicología. México . Ed. Ariel. 1989 p.p. 225.

SANTILLANA, Diccionario Ciencias de la educación. México Ed. Santillana. 8va. edición 1985 p.p. 1431.

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. El juego preescolar. México 1993. Ed. S.E.P. p.p. 45

_____. Fichero de actividades didácticas Español 1er Grado. México 1995. Ed. S.E.P. p.p. 80.

_____. Libro para el maestro. Conocimiento del medio México Ed, S.E.P.1995. p.p. 62

_____. Plan y programas de estudio 1993. México Ed. S.E.P.1993 p. p.164.

_____. Programa de Educación Preescolar. México. S.E.P. 1992. p.p. 90.

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. Ciencias naturales y evolución y enseñanza. Antología. México. S.E.P. 1987. p.p. 248.

_____. Los Contenidos de aprendizaje. Antología. México. S.E.P. 1983. p.p 448.

_____. El juego. Antología. México. Edit. SEP. 1995.p.p. 370.

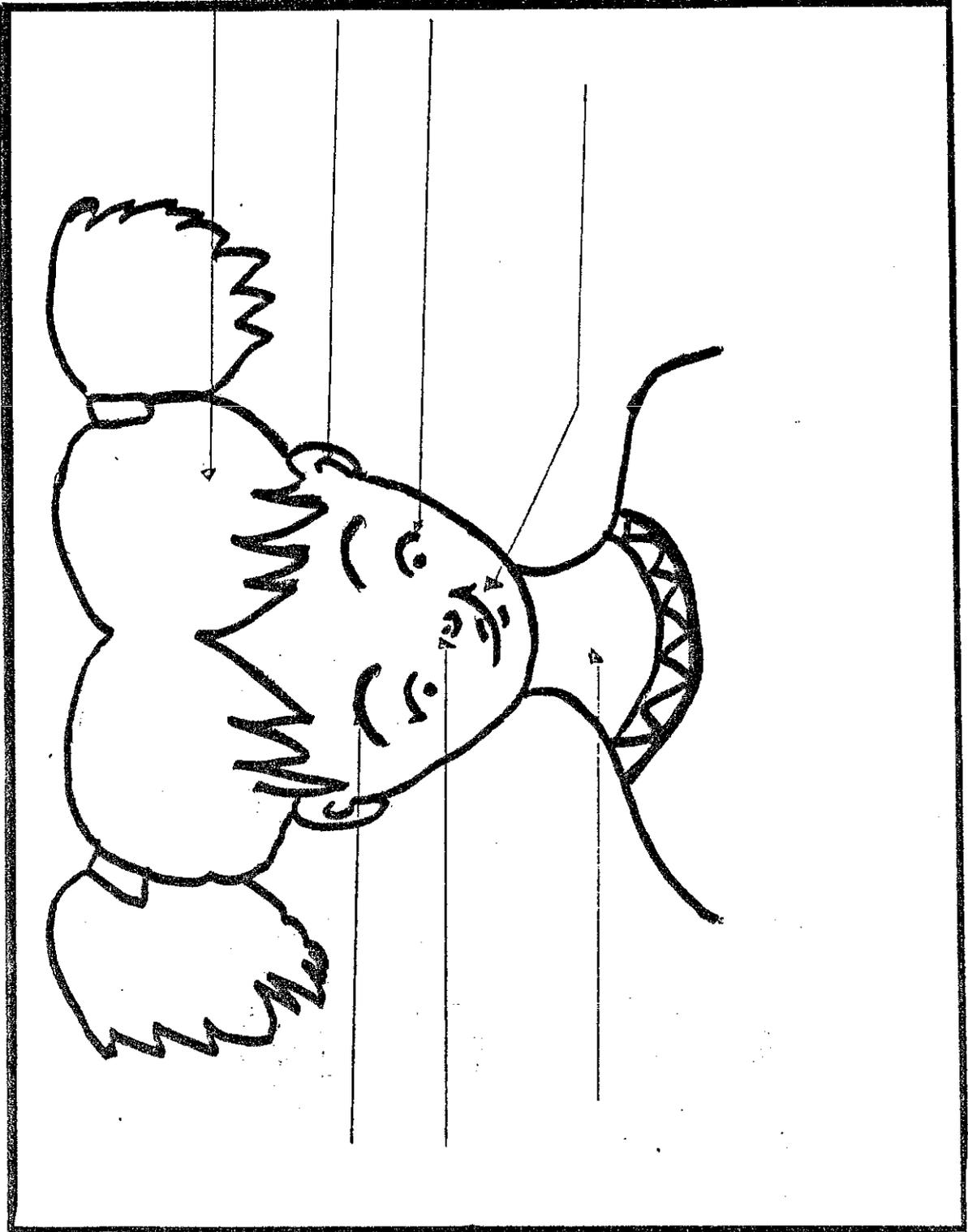
_____. Una propuesta pedagógica para la enseñanza de las ciencias naturales. Antología México S.E.P. 1988. p.p. 398.

VYGOTSKY L.S. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.
México. Ed. Grijalvo 1988.p.p. 223.

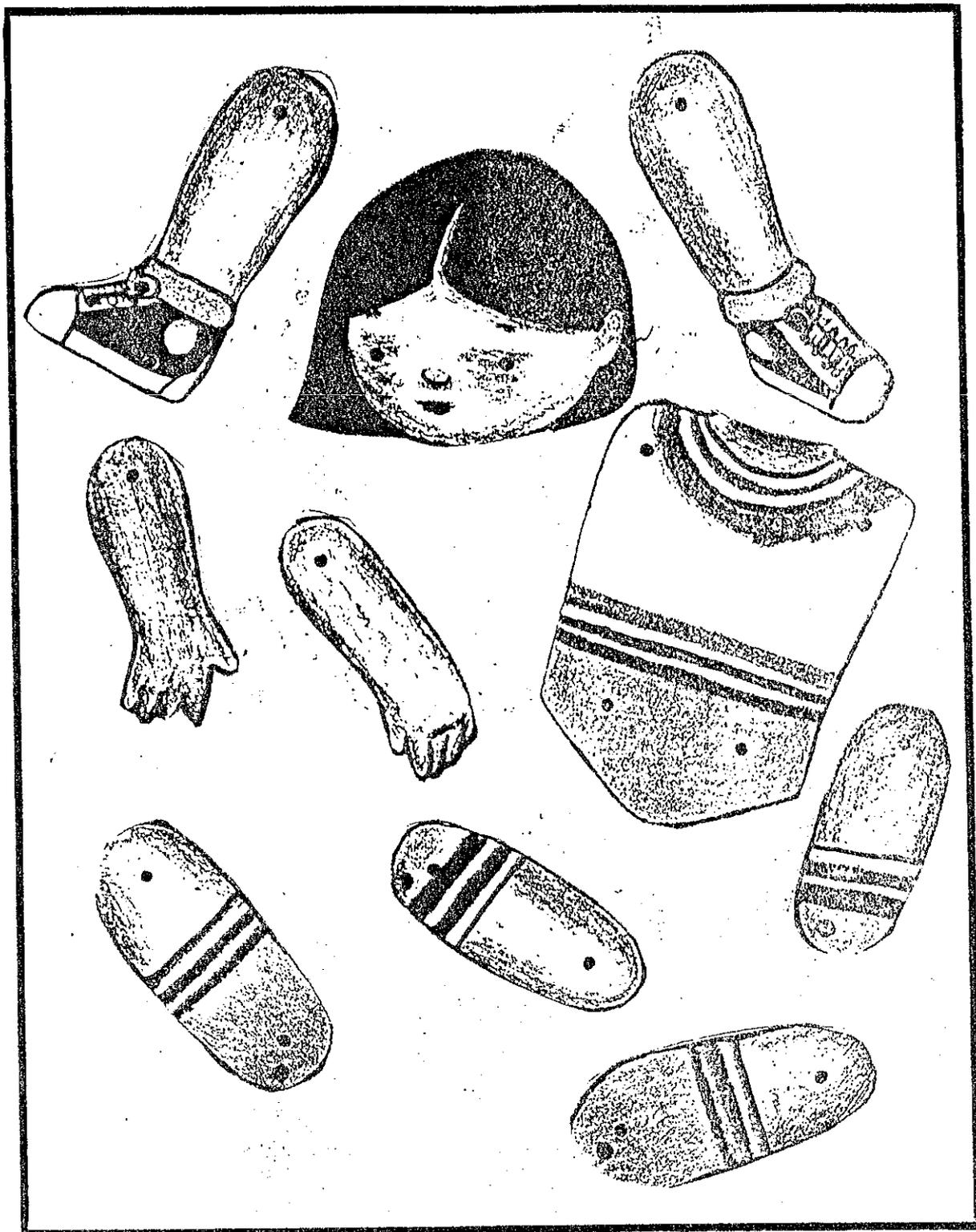
ZAPATA, Oscar. El aprendizaje por el juego en la escuela. México
Editorial Pax. 1989.p.p. 199.

ANEXOS

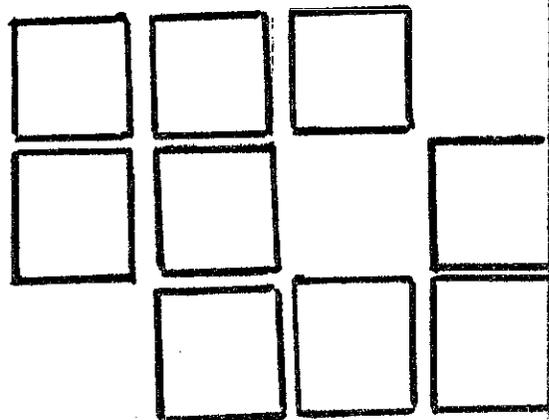
ANEXO 1



ANEXO 2



ANEXO 3

Alimentos chatarra		Alimentos nutritivos	
 sabritas		 Tortillas	
		 frijol	
			

ANEXO 5



ANEXO 6

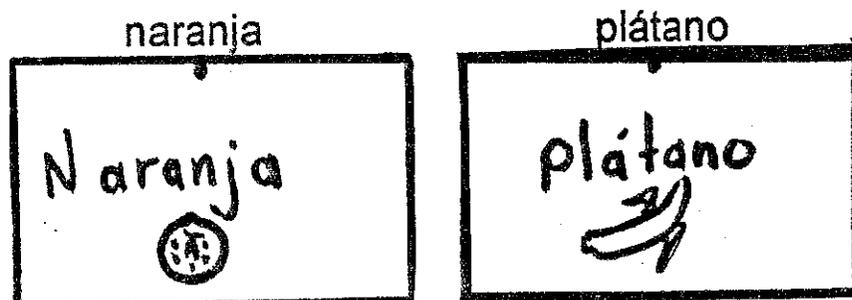
a. Dinámica de ambientación "la frutería"

La dinámica de ambientación denominada "frutería", sirve al aplicarse dentro del grupo para romper el hielo entre los alumnos y para integrar a aquellos niños que se muestran un poco reservados al participar.

Materiales:

Gafetes
plumones
alfilerillo
sillas

Previo a la implementación de la dinámica el maestro procede a anotar diferentes nombres de frutas en los gafetes. Si es posible debe plasmar un dibujo pequeño referente a la fruta que corresponda. ejemplo.



El docente debe hacer bloques de gafetes que se refieran a una misma fruta como por ejemplo; cuatro de sandía, cuatro de plátano, cuatro de naranja, etc., según corresponda al número de integrantes del grupo.

Procede el maestro a organizar un círculo con sillas, deberá haber tantas sillas como alumnos en el grupo; una vez organizado el círculo el maestro les explica el juego que tratará de los siguiente.

Todos los niños van a estar sentados en su respectiva silla, luego el profesor entregará los gafetes correspondientes a cada uno de ellos, les explicará que todos juntos forman "la frutería", y que cuando el diga "manzanas" todas las manzanas deberán de cambiar de lugar, y que ninguna se puede quedar sentada.

Enseguida el profesor podrá decirles cualquier otra fruta y procedera a hacer lo mismo, sin olvidar que ningún niño debe quedarse en el mismo lugar.

El juego cambia de rumbo al pronunciar la palabra "frutería", entonces todos los niños se cambiarán de lugar, en ese momento el maestro procede a retirar una de las sillas de tal manera que uno de los alumnos al quedarse sin silla deberá salir del juego. El conductor del juego puede decir "frutería" o nombrar a algunas frutas hasta que los niños

decidan terminar el juego ó cuando el docente lo considere conveniente.

