

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

IZTAPALAPA

LOS METODOS LUDICOS
EN EL PRIMER AÑO
DE EDUCACION PRIMARIA

TESINA

PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN:

PSICOLOGIA SOCIAL

PRESENTE:

VIANNEY SANCHEZ CARRERA

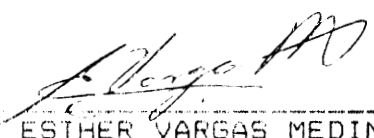
ASESORA: LIC. MARCELA GARCÍA GARCÍA

COASESORA: LIC. ELIZABETH GARCÍA GARCÍA

LIC. BA. ROSA MARÍA GARCÍA



A S E S O R: LIC. JAIME PEÑA SANCHEZ



L E C T O R: LIC. ESTHER VARGAS MEDINA



L E C T O R: LIC. SALVADOR ARCIGA BERNAL

DEJAD A LOS NIÑOS VENIR A MI,
Y NO SE LO IMPIDAIS;
PORQUE DE LOS TALES
ES EL REINO DE DIOS.

DE CIERTO OS DIGO,
QUE EL QUE NO RECIBA
EL REINO DE DIOS
COMO UN NIÑO,
NO ENTRARA EN EL".

San Mateo c. 10:14 Mt. 18:3.

AGRADECIMIENTOS

Doy gracias a Dios
por darme la oportunidad
de vivir y de haber llegado
hasta aquí.

Gracias a mi padre, por ser
el hombre más maravilloso
del mundo, por su eterna
confianza y comprensión;
porque todo este trabajo
se lo debo a él; pero
sobre todo, por el infinito
amor que siempre me ha brindado.

Gracias a mi tío
Jose Luis, porque
siempre me ha estado
ayudando a seguir adelante, me
ha enseñado a valorar
la vida, por conocerme
con todo el amor
como amigo y como jefe,
por estar conmigo
en los momentos difíciles.

Agradezco a mi hermano Efraim,
por ser mi aliado y
mi apoyo para ver la vida
con alegría y ternura.

A mi hermana Angelica,
por estar conmigo siempre,
por su apoyo y cariño.

Gratitud a mi madre por
estar pendiente de mí.

Finalmente, también dedico
este trabajo a toda mi
familia eterna de Orizaba,
Veracruz: a mis tíos, primos,
sobrinos y a mi acuelita con
todo cariño y respeto.

I N D I C E

INTRODUCCION	1
1. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA CULTURA DEL NIÑO.	3
2. TEORIAS PSICOSOCIALES DEL JUEGO.	5
3. EL METODO LUDICO.	17
3.1. QUE SE ENTIENDE POR METODO LUDICO.	17
3.2. EL PROFESOR, EL PROGRAMA Y LOS METODOS LUDICOS DENTRO DEL PRIMER AÑO DE EDUCACION PRIMARIA.	20
4. EL PROGRAMA ACTUAL DE PRIMER AÑO DE EDUCACION PRIMARIA.	23
4.1. LA UTILIDAD QUE TIENEN LOS METODOS LUDICOS DENTRO DEL PROGRAMA DE PRIMER AÑO DE EDUCACION PRIMARIA.	27
4.2. LA PARTICIPACION DE METODOS LUDICOS EN EL PROGRAMA DE PRIMER AÑO DE EDUCACION PRIMARIA.	31
5. LA PROPESION DEL ENSEÑANTE Y LOS METODOS LUDICOS DENTRO DEL PRIMER AÑO DE EDUCACION PRIMARIA.	40
5.1. LA UTILIDAD QUE POSEE EL PA. EN EL PRIMER AÑO DE EDUCACION PRIMARIA PARA CREAR UN AMBIENTE ESCOLAR.	45
5.2. LA UTILIDAD QUE OTORGAN AL PROFESOR LOS METODOS LUDICOS PARA LA ENSEÑANZA DENTRO DEL PRIMER AÑO DE EDUCACION PRIMARIA.	50

6. EL USO DEL JUEGO Y SUS CARACTERISTICAS EN EL SALON DE CLASES (INFORMACION DE CAMPO).	55
CONCLUSIONES	90
APENDICES	93
BIBLIOGRAFIA	188

INTRODUCCION

En la Republica Mexicana la educacion privada juega un papel importante en la sociedad y aun mas en la actualidad, con todo se tiene que aprender "rapido y facil", se ve la importancia que tiene el juego en los niños para adquirir conocimientos, aunque para la mayoria de las personas la palabra y el concepto juego no combina con la palabra y el concepto escuela, ya que se considera que la enseñanza debe ser perteneciente solo al profesor; o sea, el que enseña, hace y ordena a los niños cada tarea y accion que hacer, realizar en clase, no permitiendo que cualquier alumno, al no el aprendizaje es superfluo. Este punto donde se puede llegar a pensar que el juego causa desorden y confusio y al caso es el caso, es en donde hace una importancia social para abordar el tema; porque hay que detenernos a considerar que los niños pueden aprender jugando.

La educacion en Mexico es necesaria para todos, y para que esta tenga un buen final debe tener unos buenos principios; con esto se refiere a que dentro de la educacion privada se debe considerar el mejor metodo que se adapte a las inquietudes y energias inherentes al niño, para poder aprovecharlas y canalizarlas en formas faciles de aprendizaje; es aqui en donde la presente investigacion tiene un objetivo de señalar la importancia que puede tener el juego en la instruccion del niño.

En la actividad docente se ve como el alumno se debe de una educacion de investigacion documental, que en el juego muchas veces se puede tener un concepto "entrar en las actividades de leer, sea escrito, sea se le de un concepto de comparacion, se aprende y se enseña, se aprende y se enseña que los niños lo hacen con las actividades escolares; por ejemplo, se utilizan frases como "el que realiza bien el trabajo elige un juego o lo reserva para cuando sea necesario jugar", tambien se realizan otras actividades que estan encaminadas a cumplir con las necesidades del alumno de la escuela, que de las otras escuelas.

Por otra parte, la Secretaria de Educacion Publica se ha en los programas las actividades ludicas que se deben realizar a cada alumno por desgracia y en todas las etapas, estas estas actividades a los intereses de los niños de manera sencilla y accesible para que logren alcanzar mejor los objetivos.

Afortunadamente el juego se le reconoce un papel central en las actividades de los niños en general, y especialmente en el caso de los niños que asisten a centros de preescolar y de

enseñanza primaria" (1).

Es ilógico que pueda existir algún pretexto para que los profesores no utilicen métodos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que son objetivos del programa de primer año, y no pueden dejarse a un lado. Por ejemplo, los objetivos más vinculados a partir de la concepción que se está manejando en esta investigación acerca del juego:

- Conocerse y tener confianza en sí mismo, para aprovechar adecuadamente sus capacidades como ser humano.
- Lograr un desarrollo físico, integral y afectivo sano.
- Tener el criterio personal para poder participar activa y racionalmente en la toma de decisiones individuales y sociales.
- Participar en forma organizada y cooperativa en grupos de trabajo.
- Integrarse a la familia, a la escuela y a la sociedad.
- Considerar igualmente valioso el trabajo físico e intelectual" (2).

Esto muestra que el programa considera la actividad lúdica para el aprendizaje, aunque no lo menciona de una manera literal se deduce que el juego está presente.

En los programas de estudio para educación primaria existe una clara tendencia a no dar solo aprendizajes cognoscitivos, sino a proporcionar que se deriven de las experiencias de las relaciones sociales como parte primordial de la vida de todo individuo, es por ello que se enfatiza la formación del alumno, más que la información de contenidos.

Por otro lado, cabe recordar que el juego no es un proceso simple ni singular. El niño construye gradualmente los aspectos del juego, pero estas nociones de las acciones en que participa y de si el colectivo interpersonal del juego se centra en el profesor o en los compañeros (3).

Por lo tanto, los objetivos que se establecieron de los cuales se estandar los resultados en la presente investigación, tanto como las hipótesis planteadas, fueron los siguientes:

1 Roger, Colin y Peter Putnick (comp.). "Psicología social de la escuela primaria". Paidós, Barcelona, 1992, p. 161.

2 "Educación básica primaria. Plan y programas de estudio 1993". SEP, México, 1993, p. 4.

3 Roger, Colin. Loc. cit.

- **Objetivo general:** • La relevancia que tienen los métodos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del primer año de educación primaria.

- Objetivos específicos:**
- La introducción de métodos lúdicos en los actuales programas de primer año de educación primaria de la S.E.
 - Observación de aula de grupos de primer grado en donde se utilicen métodos lúdicos para el proceso de enseñanza-aprendizaje, para ver, saber, si existe una utilidad en la enseñanza.
 - La iniciativa que tiene el profesor para utilizar métodos lúdicos integrados en el programa de la SEP en el proceso de enseñanza-aprendizaje; o bien, para crearlos, o acudir a otros métodos no integrados en el programa.

Justificación: • Los maestros le dan poca importancia a la utilización de los métodos lúdicos en el primer año de educación primaria.

- La disposición del profesor para emplear métodos lúdicos en el aula para la enseñanza.
- La importancia que tiene el juego en el aprendizaje escolar del niño.
- La tendencia de libertad del profesor para utilizar métodos lúdicos integrados en el programa de la Secretaría o algún otro no integrado.

Por lo tanto, la investigación se le aplica el tema a tratar: la utilidad de los métodos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del primer año de educación primaria, se aplica en la observación natural para poder conocer las actitudes que el trabajo exige.

La finalidad de dicho instrumento de medición es la de encontrar y demostrar la utilidad que otorga al juego en el aula durante la enseñanza, por tanto del programa se le dará importancia con la creatividad y espontaneidad de cada profesor para utilizarlos.

El trabajo de campo se realizó en los primeros años de una escuela primaria pública previamente elegida al azar, de la Col. La Purísima, Del. Iztapalapa. Cabe mencionar que las observaciones categoriales se llevaron a cabo dentro del aula, en una clase impartida por el profesor por medio del juego. El maestro fue quien eligió la hora y el tema a enseñar; todo esto para que no se viera en la necesidad de arreglar una clase, en donde usualmente no utiliza el juego y, por lo tanto, no sería espontánea y demasiado preparada; lo cual afectaría en la confiabilidad y la validez de la observación (para un mayor entendimiento y explicación metodológica, ver apéndice 13).

Así, el presente trabajo comienza con la panorámica general de la historia del juego, retomando sobre todo el libro: "Homo ludens" de Johan Huizinga, entre otros autores.

En este apartado, se da una explicación del origen del juego y de la importancia que ha tenido a través de la historia.

Después aparecen los antecedentes teóricos, los cuales, refieren a los autores Jean Piaget y Maria Montessori, como las personas que aportaron elementos de tipo técnico como técnicas didácticas acerca del juego en la educación infantil.

El tercer apartado, comienza con la explicación para esto del juego, el concepto de juegos lúdicos, comienza con un conocimiento acerca de los niveles de desarrollo, el profesor, el programa de la secretaria y los niveles lúdicos en el primer año de educación primaria.

Dentro del cuarto apartado se refiere con la explicación, que se da de manera general de una justificación de la utilidad que tienen los juegos lúdicos, dentro del programa de primer grado de primaria. Empieza con la investigación de las teorías de primer año para conocer la introducción de diversos juegos en ellas.

El quinto apartado, se dedica a la profesión de enseñante, sobre todo al saber que tiene el profesor para crear un determinado clima en el salón de clases; el cual, puede ser beneficioso o no para los niños. Termina con la explicación acerca de lo más importante y lo útil que puede ser para el profesor utilizar juegos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del primer año de educación primaria.

En el sexto apartado se muestra un panorama general de los resultados obtenidos, tanto de la investigación de campo como de la documental; para así, llegar a conclusiones satisfactorias en un sentido educativo, obviamente.

Finalmente, se presentan las conclusiones de todo el trabajo que se llevo a cabo en la investigación.

1. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA CULTURA DEL HOMBRE

Dado que el tema central de este trabajo versa sobre el juego, es importante procurar un breve acercamiento al origen de este.

Así, comenzare por mencionar a Johan Huizinga (1938), quien nos dice que "no es la ciencia, sino el lenguaje creador el que ha dado origen, a la vez, a la palabra y al concepto: el lenguaje, es decir, los infinitos lenguajes del mundo. Nadie supondría que todos ellos han designado un mismo concepto idéntico de juego con una sola palabra, así como cada idioma tiene una palabra para la mano o el pie".

Con dicho planteamiento, entendemos al juego como una cuestión que va ligada necesariamente con la cultura y con el lenguaje que emana de ella. La cultura brota y se desarrolla apartir del juego como tal.

A raíz de un estudio sobre el origen de esta palabra, que abarca todas las lenguas que se tienen ociosas tales como el griego, el hindu, el sanscrito, lenguas africanas, semíticas, japones y finalmente las lenguas derivadas del latín. Huizinga llega a la conclusión de que "en todas las idiomas abarcan el concepto juego como una sola palabra, de manera tan firme y al mismo tiempo tan amplia como los modernos idiomas europeos. ... Es posible que un idioma haya abarcado en una sola palabra, mejor que otras, las diferentes formas de recrearse el concepto. ... La abstracción del concepto general de juego se ha llevado a cabo en unas culturas antes y de manera más completa que en otras, y esto ha tenido como consecuencias que lenguajes muy desarrollados hayan conservado, para las diversas formas del juego, palabras muy diferentes, y que esta multiplicidad de designaciones conceptuales haya impedido la subsumción de todas las formas de juego en un solo término conceptual"⁽²⁾.

A lo largo de la historia se percibe una tendencia muy generalizada a comparar el juego del hombre con el de los animales, reduciendo así a una función meramente instintiva. Algunos autores, aunque mantienen dicha similitud, marcan una diferencia cuando hacen énfasis en la complejidad que posee el juego humano.

1. Huizinga, Johan. "Homo ludens". Alianza, Madrid, 1990, p. 43.

2. Ibid, p. 44.

Así, la psicología ha tratado de explicar el juego de los animales, de los niños, de los adultos, considerando siempre que este posee una gran importancia; tal vez para algunos no necesaria, pero por lo menos útil. Se ha definido el origen y la base del juego como la descarga de energía acumulada que todo ser humano posee, o como la acción de imitación, o la satisfacción de una necesidad de relajamiento, o como ese entrenamiento para aquellas actividades serias que se le darán al hombre en la vida, etc.; llegando a la conclusión de que estas actividades lúdicas constituyen un fundamento o un factor de la vida total del hombre; porque el juego existió antes que la cultura, y los animales no han esperado a que el hombre les enseñara a jugar, los animales juegan, lo mismo que los hombres. Todos los rasgos fundamentales del juego se hallan presentes en el de los animales.³

Por otra parte, es importante tener presente a Platon (371 A.C.), quien fue uno de los primeros filósofos que escribió sobre el juego; en su diálogo "Leyes" con este fin, relaciona la política y el arte, así como los conceptos de hombre y virtud por lo lúdico, mas aun, enfatiza el papel del juego en la educación y formación del hombre. En este diálogo, confronta las visiones opuestas entre un estado guerrero (Leyes) y otro que no lo es (Atenas), haciendo una crítica a las leyes de las naciones cuyo objetivo principal es el placer y que excluyen todo lo referente al gozo placentero, mas olvidan todo lo que a deseo y placer se refieren⁴, ya que en este tipo de sociedades el individuo no está preparado para combatir. Para Platon, el juego es "aquel placer que puede disfrutarse sin perder el dominio de uno mismo"⁵, y constituye un factor primario en el proceso educativo.

Legislando sobre el placer a través del juego, un estado pues que sus niños alcanzan el gobierno total de su cuerpo, lo que les permite deleitarse con lo que adquieren y lo que hacen, por el juego se aprovecha la producción del niño a bailar, cantar y volar, para educarlo placenteramente en la disciplina.

3 Ibid, p. 11.

4 Priami Basso, Ernesto. Este juego es infinito: una investigación imaginaria, tesis. UNAM, México, 1988, p. 49.

5 Ibid, p. 50.

6 Ibid, pp. 51-52.

De esta manera, el niño aprende a dominar sus pasiones y deseos, mas no los suprime. Así mismo, para Platon debe existir un equilibrio entre el dolor y el placer, ya que "el dominio del dolor permite el dominio del placer, ya que el dolor al dolor, (...) Con el juego Platon afirma el dolor y el placer, la moral y el arte, la guerra y la paz, la educación y el deleite como manifestaciones todas de un mismo origen: la existencia" (8).

Regresando a Huizinga, él analiza la cultura a partir del juego intentando abarcar las características fundamentales de este, mencionando que "el juego es un aspecto normal, es una acción libre ejecutable 'como si' y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorberse por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se ostenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas, y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a aislarse para destacarse del mundo habitual" (9).

Con esta definición, el autor trata aspectos tan fundamentales como la libertad, la cultura como lo cotidiano, la entrega del jugador, ya que el juego es "el ser una actividad que no requiere sino realizarse".

Así, en multitud de juegos como el de guerra que se daban en el mundo griego, el espíritu de competencia estaba siempre presente, la cual implicaba una calificación a los contendientes y; por lo tanto, cierto tipo de referencias, colaboratorias, de normas y de reglas a las que los jugadores debían adherirse. Así pues, tan válido es para el juego la plena libertad, como la reglamentación del mismo, lo que se comprueba por las características colaboratorias de las funciones de información que el juego da de las observaciones categoriales realizadas por los jugadores de información en histograma de frecuencias general, es decir,

El juego es una necesidad constitutiva, cuya función es la de observar la vida, hacerla más placentera, transitoria y continua. El juego, bajo esta perspectiva, transmite de generación en generación las prácticas lúdicas que se remontan a los orígenes de la humanidad sin modificaciones en el espacio y en el tiempo.

El juego a través del tiempo deja su huella y demuestra a

8 Ibid, p. 55.

9 Huizinga, Johan. Op. cit., p. 26.

importancia, por ejemplo, cuando el niño, al igual que sus antepasados, construye una "casa" con instinto de construcción: o sea, una casa que le da seguridad. Después que ha construido un lugar para resguardarse, necesita defenderse de las agresiones de los demás, debido a esto, el pequeño juega a la guerra como un instinto de defensa que es una verdadera parodia de las luchas reales en el curso de las cuales se han enfrentado y se enfrentan tribus, provincias, regiones y pueblos.

De esta forma, del niño en sus juegos saldrán sus necesidades imperativas de trabajar de las tareas, posteriormente, se derivará el sentimiento de la utilidad social del trabajo, que eleva al individuo a la dignidad de su ambiente condicional(9).

En conclusión, esto lleva hacia el desarrollo de un conocimiento nuevo: el aprendizaje sin las ataduras de la formalidad y la rigidez.

Por lo tanto, la creatividad, la imaginación y el placer juegan el papel principal en la educación.

9 Freinet, Celestin. "La educación por el trabajo". -CE. México, 1980, p. 169.

2. TEORIAS PSICOSOCIALES DEL JUEGO

Existen muchas y variadas teorías psicosociales sobre el juego infantil. Estas en general, pretenden establecer causas, motivos y características propias de la actividad lúdica en el desarrollo infantil. Casi todas ellas plantean pues, la importancia del desarrollo, ya sea desde una perspectiva psicogenética, psicopedagógica o afectiva, proponiendo sus respectivos modelos en torno a diversas etapas, a través de las que el niño va progresando en su actividad lúdica.

Por consiguiente, se revisaron los principales enfoques psicosociales relacionados con el juego infantil, cuyo énfasis se centra en los aspectos cognoscitivo y educacional del mismo. Para esto se acudió en su momento a dos autores, los cuales, se consideraron los más representativos tomando en cuenta la relevancia y profundidad de sus modelos. Ellos fueron: Jean Piaget y su teoría sobre el "desarrollo cognoscitivo", y Maria Montessori con su "método educativo".

Jean Piaget (Neuchâtel, 1896 - Ginebra, 1980) es sin lugar a dudas uno de los teóricos que más ha aportado al conocimiento de la psicología infantil. Gran parte de su vida se dedicó a la investigación de la génesis de la inteligencia, enfatizando el modo en que el hombre conoce el mundo. Piaget aspira encontrar respuestas a las interrogantes acerca del vínculo que establece el niño con la realidad, a través de algunas observaciones para determinar el entendimiento que tiene el niño del mundo físico, así como, en las etapas de desarrollo.

Ante los primeros siete años de vida se puede decir que el niño tiene ya capacidades motoras y cierto grado de desarrollo mental que permanecen básicamente invariables. Dichas capacidades le permiten lograr lo que Piaget denomina "la adaptación actual", cuyo desarrollo es el que finalmente logra alcanzar un estado de equilibrio, que se reafirma plenamente en la edad adulta.

Asimismo, descubre que "el tránsito de la adaptación a la asimilación del manejo simbólico se logra principalmente a través de la imitación y el juego. Son precisamente estas dos actividades las que cumplen la función de "acomodar el yo al mundo, así como de "reajustar el mundo al yo". Dicho de otra manera, "a través del

1. Piaget, Jean. "Seis estudios de psicología". Ariel, México, 1974, p. 18.

juego el niño logra finalmente actuar sobre el mundo al tiempo que adquiere la capacidad de representar la realidad de forma simbólica, lo cual permite que se controle el pensamiento subjetivo².

Para Piaget existe una continuidad en el desarrollo evolutivo que parte del momento del nacimiento y concluye en la edad adulta. Dicho desarrollo se va a dar tanto en lo orgánico como en lo psíquico, teniendo como meta alcanzar el equilibrio entre la asimilación y la acomodación, logrando así la adaptación del individuo a la realidad.

La asimilación y la acomodación son dos procesos que actúan conjuntamente, aunque durante los primeros años de vida predomina la asimilación.

El desarrollo evolutivo del ser humano se divide en cuatro periodos, según Piaget obviamente, los cuales son los siguientes:

- 1.- Periodo sensoriomotor. (0-2 años).
"Consiste nada menos que en una conquista, a través de las percepciones y los movimientos, de todo el universo concreto que rodea al niño pequeño"³. En este periodo el niño adquiere control sobre sus movimientos y aprende a coordinar sus gestos y la percepción de sus efectos. El niño recibe placer al controlar los objetos inanimados y obtiene placer al controlar los seres vivos, estar en el mundo que está a su alcance.
- 2.- Inteligencia representativa preoperacional. (La primera infancia, de 2 a 7 años. Pensamiento lento, intuitivo).
En esta etapa el niño puede representar cosas, pero no todo, ya que puede transcribir el pensamiento al lenguaje. Así pues, la representación es por medio de la palabra, de la imagen de reemplazar en el pensamiento un objeto por un símbolo. El niño se enfrenta al mundo social así como al mundo de las representaciones internas.

- 3.- Operaciones concretas. (La infancia, de 7 a 11 años).
Esta etapa de conciencia por los años escolares, se caracteriza por el surgimiento de ideas nuevas de organización en

2 Piaget, Jean. "La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño: imagen y representación". *Rev. de psic.*, 1954, p. 120-124.

3 Piaget, Jean. "Seis estudios de epistemología", *op. cit.*, p. 19.

todos los aspectos (inteligencia, vida afectiva, relaciones sociales, etc.). El niño piensa antes de actuar, es decir, reflexiona. Son los comienzos de la construcción lógica, de la autonomía y de la socialización con lo que esta implica. El niño comienza a comprender los conceptos sociales de cooperación y competencia; comienza a desarrollar la capacidad para trabajar y pensar más objetivamente. Sus juegos reflejan estos cambios y se convierten en juegos reglamentados en grupo o en equipo.

4.- Operaciones formales. (La adolescencia, de los 12 años en adelante).

El individuo es capaz ya de elaborar teorías abstractas, ya no necesita de la presencia de los objetos para poder razonar, sino que puede hacerlo ya no sólo sobre lo concreto sino también sobre lo posible, sobre las hipótesis⁴.

Los diversos papeles del juego son planteados a través de estas cuatro etapas del desarrollo del ser humano. Durante la etapa sensoriomotriz, el juego consiste en jugar con aquellos actos realizados por un mero placer funcional. Aquí las actividades son sin ninguna finalidad o intención concreta. El placer de la actividad es la única motivación real que se puede considerar.

El niño aprende esquemas de acción que se van ensayando, sentando así las bases para operaciones y pensamientos más complejas que también se desarrollan a través de los juegos.

Es este el caso de la siguiente etapa, la preoperatoria, en la que el niño ha logrado interiorizar sus esquemas de acción que siguen siendo independientes de un fin o motivación alguna, pero que adquieren un carácter de pre-intencionalidad. Los esquemas de acción pueden convertirse en representaciones, adquiriendo un grado de simbolización, mismo que el juego permite, gracias al cual logra por fin asimilar el mundo exterior al propio.

Se podría decir que en este momento el niño es realmente dueño del mundo, cualquier circunstancia es transformada a su gusto, siendo esto una de las características esenciales del juego. El grado del manejo simbólico que le ofrece lo anterior, permite de este modo la mera utilización de esquemas abstractos y de una complejidad que requiere el juego y, posteriormente el lenguaje.

4 Ibid.

5 Ibid. p. 84.

Finalmente, para Piaget, el papel del juego se modifica a partir de la adolescencia ya que considera que en este momento el individuo busca más que nada una adaptación, que a su vez implica una búsqueda de verdades a partir de la cual surge su vida: "la verdadera adaptación a la realidad requiere de hacerse al fin automáticamente cuando, de ser necesario, el adolescente pasará a realizarlo" (6).

Por otra parte, Piaget también realiza una división del juego en tres clases, las cuales son:

1.- Los juegos de ejercicio.

El autor menciona que este tipo de juego tiene que ver con la ejercitación de todas las habilidades motoras, las cuales se van consolidando gracias al juego. Estas son características de los primeros años y surgen durante toda la infancia cada vez que una nueva facultad motriz se adquiere (7).

Los juegos de ejercicio se dividen a su vez en:

a) Juegos de simple ejercicio.

Corresponden al período sensoriomotor, e implican un ejercicio puramente funcional y efectuado con mera costumbre.

b) Combinaciones sin objeto.

Este tipo de juego corresponde al estadio de pensamiento preconceptual (2-4-5 años), que abarca el período de la inteligencia representativa y preoperatoria.

Aquí, el niño no se limita a ejercer actividades ya adquiridas, sino que construye nuevas combinaciones que son nuevas desde el comienzo y no tienen un fin en sí.

c) Combinaciones con una finalidad.

Abarca aproximadamente entre los cinco y los siete años de edad, que corresponde al estadio del pensamiento intuitivo.

Aquí, las actividades desde el inicio tienen una finalidad lúdica.

Por lo tanto, el juego de ejercicio puede o también se transforma de la siguiente manera: primero, se acompaña de imaginación

6 Ibid, p. 105.

7 Piaget, Jean. "La psicología del niño", Morata, Madrid, 1970, p. 64.

representativa derivando hacia un juego simbólico; segundo, se socializa orientándose en dirección de un juego de reglas; y tercero, conduce a adaptaciones reales saliendo del dominio del juego para entrar en la inteligencia práctica, en los dominios intermedios entre los dos extremos (8).

2.- Los juegos simbólicos.

Aparecen en el segundo año de vida y encuentran su apogeo entre los 2 y 3 años, y los 5 y 6 años de edad, en donde se manifiesta un interés real por el contenido del pensamiento. Su interés radica en las realidades simbolizadas y el símbolo se utiliza para evocarlas. Asimismo, el símbolo implica una comparación entre un elemento dado y un elemento imaginado, lo mismo que una representación ficticia, debido a que esta comparación consiste en una asimilación deformante" (9).

La característica principal de este tipo de juego radica en que el niño reproduce y proporciona toda la realidad vivida. En la medida en que el niño imita la conducta de otras personas tiene que acomodar o reorganizar sus estructuras para las actividades vividas. A su vez, forma su imagen mental del acto que le sirve ahora como estructura y: a través de la cual, puede asimilar objetos en el juego simbólico.

De esta forma, el objeto se convierte en el símbolo de algo ya existente en la mente del niño.

3.- Los juegos de reglas.

Aparecen entre los 4 y los 6 años, y se consolidan entre los 8 y los 11 años de edad. En este tipo de juego existen por lo menos dos personas y se realiza por medio de un conjunto sistemático de leyes que aseguran la mayor reciprocidad en los medios empleados" (10). La regla es impuesta por el grupo y violarla representa una falta. El objetivo de este juego reglado es el de la socialización.

8 Cubero Cruzado, Isabel. "Aspectos teóricos del juego y su importancia para la psicología educativa". tesis, UNAM, México, 1987, p. 47.

9 Piaget, Jean. "La psicología del niño", art. cit., p. cit.

10 Ibid, p. 74.

Las reglas se dividen también en:

a) Reglas transmitidas.

Llamadas así, porque se transmiten de generación en generación y se convierten en institucionales.

b) Reglas espontáneas.

Se consideran como momentáneas y proceden de la socialización que implica la relación entre mayores y menores; lo que a menudo se limita a una relación entre iguales y contemporáneos.

Los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio-motoras (las carreras, por ejemplo) o intelectuales (como los juegos de mesa), con competencia y regulados por un código transmitido de generación en generación, o por acuerdos improvisados.

"Piaget considera que los juegos de reglas nacen de costumbres adultas caídas en desuso, de origen mágico y religioso, o de juegos de ejercicios sensorio-motores que se vuelven colectivos, pero que se despojan totalmente o en parte de su contenido imaginativo, o sea de su simbolismo mismo" (11).

Por otro lado, dicho autor propone, con respecto a la educación, que se empleen actividades ricas como: la exploración de nuevos materiales, la mayor interacción con los compañeros, el desarrollo de la participación, el entusiasmo y el cuestionamiento. Lo que permitiría mantener formas libres, explorativas e imaginativas, con el fin de entenderse con el mundo y tener el manejo de este como un intento de aprendizaje.

Piensa Piaget que "a los niños se les debe dar una amplia oportunidad de jugar y trabajar con una diversidad de materiales en actividades que estimulen el desarrollo del proceso del pensamiento" (12).

También considera importante el juego con actividades de orden y clasificación, los juegos con arena (no solo entre los niños de 4 y 5 años, sino también se recomienda a los niños de 7

11. Labirnowicz, E. "Introducción a Piaget". Fondo Educativo Interamericano, México, 1972, p. 160.

12. Piaget, Jean. "A donde va la educación?", Teide, Barcelona, 1981, p. 60.

años), los juegos con agua y otros materiales (lo que facilita la comprensión del mundo físico y la experimentación y comparación de volúmenes); así como juegos de construcción, de cooperación, de observación y de experimentación y no pasar por alto el juego libre, ya que proporciona excelentes oportunidades para desarrollar el conocimiento del mundo físico y lógico, además de las habilidades perceptuales en el niño¹³.

Ahora pasaremos a los trabajos de la Doctora Maria Montessori, Pedagoga italiana nacida en Chiaravalle (Ancona) en 1870, Doctora en Ciencias Naturales y Medicina, muerta en Noordwijk, en 1952; quien en su convivencia con los niños conoció las motivaciones propias con las que hacen y que ella llamó "periodos sensitivos", en los cuales los niños tienen cierta disponibilidad para aprender: con énfasis en idioma, a ser ordenados, disciplinados y la sensibilidad para ser espirituales, morales y artísticos.

Trabajando con los niños, Montessori notes que el niño libre de vida buscaba satisfacer su curiosidad por conocer cada cosa de manera espontánea y que durante mucho tiempo lo que hacían los maestros y los padres era limitar a los niños en sus actividades al prohibirles preguntar, observar, tocar, etc.¹⁴; lo cual, se puede observar en las categorías de las funciones de afectividad negativa, en donde surge un porcentaje bastante elevado, pero existente (ver histograma de frecuencias general, pp. 82-83).

Así, el niño necesita ser educado con libertad para seleccionar lo que le atraiga y llegar al descubrimiento de las soluciones por el mismo.

Este método pretende, que los niños adquieren disciplina, espontaneidad, responsabilidad; que aprendan a ser respetados de los demás tomando sus propias decisiones con iniciativa y autocontrol.

La Doctora Maria Montessori piensa que el futuro es el hombre del mañana, por lo tanto, no sólo debemos ocuparnos del ambiente del niño sino de lo que es el hombre el día del mañana; lo cual exige un ambiente de trabajo, sino considerándolo como la parte más importante del hombre que está en plena formación.

13 Florin, M. y M. Wachs. "La técnica de Piaget en la práctica". Kapelusz, Buenos Aires, 1976, p. 16.

14 Montessori, Maria. "Formación del hombre". Diana, Mexico, 1986, p. 9.

El niño necesita para su desarrollo un ambiente e interés acertado, calido y amoroso: por lo tanto, el adulto tiene una gran responsabilidad, pues vera al niño como un ser en proceso de formación, que necesita comenzar a "interiorizar" el mundo y su conciencia al esforzarse para asimilar el ambiente que orbita a su personalidad.

La educación Montessori propone una pedagogia que se basa en lo científico, es decir, que se inspira en la naturaleza y las leyes del desarrollo del niño.

El impulso quizas sea contrarío a lo que se ha concebido pedagógicamente europea lo dio la que revela la gran pedagogia constructiva; porque en vez de fondearse en las tendencias filosóficas o visiones del mundo quizas apoyarse esencialmente en los breves conocimientos sobre el hombre y el niño, que brinda sobre los conocimientos nuevos y desconocidos como la psicología de la "relatividad" (19).

Así, la educación de los niños debe esperar desde que se padezcan; porque es la edad en la que tienen capacidad que les permiten adquirir ciertos conocimientos con una facilidad, es decir, junto con el niño nace una construcción psíquica primitiva que va evolucionando, se hace creciente, pero nace con una predisposición a construir; por ejemplo: el lenguaje.

El niño en su desarrollo a lo largo de una serie de etapas que son lapsos de tiempo determinados, en los cuales, tiene una especial sensibilidad para adquirir algunas características.

Esta sensibilidad permite al niño conocer en contacto con el mundo exterior de un modo e incorporar los estímulos, todo se realiza con entusiasmo y vitalidad.

Cuando en un periodo sensitivo se ha adquirido una característica este se agota pero otras se desarrollan, así la infancia se vive una constante evolución el niño pasa de una serie de desenvolvimientos.

En el niño, cuando atraviesa estas de todas características

19 Montessori, M. y A. Montessori. "Historia de la pedagogía", FCE, México, 1975, p. 664.

20 Montessori, Maria. "El niño, el secreto de la infancia", Diana, México, 1964, p. 79.

limitaciones puede sufrir trastornos, deformaciones y un martirio espiritual que aun se desconoce y que todos llevamos en el inconsciente, y se pueden manifestar con reacciones violentas con desesperaciones que se consideran a veces por el adulto caprichosas; o sea, "por esas expresiones de perturbación interna de una necesidad no satisfecha, que crea un estado de tensión que representa un intento del alma por reclamar para defenderse" (17).

La doctora considera que es en este momento cuando "el niño puede empezar a enfermarse del alma, y para evitarlo es necesario no tratar al niño como un ser de esta vida psíquica, sino como a alguien que está en proceso de autoconstrucción: en donde el adulto cuida más le proporcionará los medios necesarios para procurarse por sí solo.

Hay que cuidar al niño para evitar en él deformaciones morales como la soberbia, el ansia de poder, la avaricia y la ira que hacen a el hombre infeliz".

En lo que respecta al desarrollo de su inteligencia el niño no debe permanecer pasivo en el aprendizaje, tal que este tiene una vida psíquica activa.

Hasta aproximadamente los cinco años, el niño tiene una gran curiosidad por ver todo, tocar todo, es esa ansia que tiene de conocer todo que le motiva.

Para que el niño logre un desarrollo natural debe ser impulsado hacia una constante actividad y esfuerzo, creándole un medio ambiente para que se logre ese estado, además de un medio ambiente de belleza, orden y realidad.

En este método hay que resaltar los tres tales: el ambiente que incluye los materiales, los ejercicios pedagógicos y el profesor, quien es la guía en el salón de clases.

El medio ambiente cumple con el objetivo de satisfacer las necesidades de autoconstrucción del niño.

17 Zapata Aguilar, Laura Susana. "La escuela nueva: Celestin Freinet, Maria Montessori y la escuela tradicional: aportes, semejanzas y diferencias. Análisis técnico-práctico", tesis, ENCP Acetlan, México, 1989, p. 84.

18 Ibid, p. 71.

"El ambiente debe estar lleno de vida para motivar al niño a que satisfaga su curiosidad. Además debe ser un lugar en donde el niño no dependa totalmente de la maestra, sino que tenga libertad para elegir, manejar sus inquietudes y llegar a sus propias conclusiones" (19).

La escuela Montessori realiza así condiciones de armonía y de equilibrio entre el niño y su medio escolar y estas son favorables para la actividad del alumno en la medida en que la facilitan y la estimulan por las iniciativas que permiten.

El profesor juega un papel importante, porque guía al alumno a manejar sus materiales y además tiene la inteligencia para proporcionar las condiciones ideales para que se logre el objetivo que es el aprendizaje del alumno. En la labor del profesor, es la de observar a los niños para evaluar el proceso de cada uno y activarlos a nuevos conocimientos y nuevos orientamientos; lo que fue realizado, talves con un porcentaje un tanto bajo, pero que al fin y al cabo siempre estuvo presente en las actividades obtenidas del trabajo de campo (ver funciones de observación y funciones de afectividad positiva en histograma de frecuencias general, pp. 25-26).

Para que el maestro pueda desempeñar este papel clave en el medio ambiente del niño, deberá abrirse plenamente a la vida y al proceso de convertirse en ella misma, si es que debería rigida de la cual la vida se ha vuelto estricta mas que crecer, no será capaz de preparar un medio ambiente vivo para los niños (20).

En el salón de clases el maestro enseña la posible organización y utilización del material, lo impone, acilamente por es y esta pendiente de lo que cada niño pueda necesitar.

El pequeño se le enseñara a dirigir su voluntad para que realice acciones hacia fines determinadas, además de que aprende a disciplinarse con base a la realización de trabajos constructivos y aprende que actos son antisociales y destructivos, para evitar que dañen o dañen a los demás.

En el salón los niños pueden trasladarse de un lugar a otro para elegir su material, y se supone que el profesor no evita los movimientos espontáneos y que no impone tareas arbitrarias.

19. Pol. Lillard, Marie. "El ambiente preparado al método Montessori", Diana, Mexico, 1985, p. 174.

20. Ibid, p. 29.

El método Montessori provoca en el niño el autoconocimiento, que es producto de la libertad que se le proporciona para manejar el material y hacer uso del espacio, conforme a sus inquietudes.

"El sabe a donde acudir para encontrar los materiales que ha elegido.

Para ayudarlo en su elección, los maestros están agrupados de acuerdo con el interés al que apelan, y arreglados en secuencia en cuanto a la dificultad o grado de complicación que presentan" (21).

Finalmente, los materiales Montessori, son un conjunto de medios para educar los sentidos y las actividades motrices y manuales.

"El material fue diligentemente y minuciosamente seleccionado y predispuesto para cada sentido y para las más diversas formas de la actividad motriz: para los colores, para el sentido visual de las formas y de las dimensiones, para los sonidos y su altura, intensidad, timbre, para las cualidades táctiles, para las sensaciones musculares y el movimiento, etc." (22).

Este material está adaptado para la experimentación continua, para la acción, la cooperación, la combinación y la construcción. En fin, no se sólo conocer, enseñar, sino adquirir el dominio del propio cuerpo, de las cosas, incluso facilitar que el niño cree su propio cuerpo.

Montessori trata de acercar al niño a la realidad mediante la utilización de materiales adaptados al tamaño de los niños.

Las cosas en ese medio ambiente no sólo construidas de tal manera que correspondan a la estructura física, mental, social y espiritual de los niños, sino de los sentidos (23).

Es así como se junta una serie de factores integrantes de un ambiente Montessori, dentro de un salón de clases, el cual permite al educador del niño a partir de estímulos ejercidos por los objetos de su medio.

21 Ibid, p. 65.

22 Standing, E.M. "La revolución Montessori en la educación", Siglo XXI, México, 1985, p. 194.

23 Ibid, p. 196.

La doctora apoyo su trabajo basado en la idea de que el niño atraviesa por diferentes periodos sensibles, durante los cuales puede aprender el orden, el lenguaje, etc.; por lo tanto, los materiales tienen como objeto principal facilitar el trabajo del infante en esos periodos.

No es solamente el metodo Montessori un metodo didactico que sirve para instruir o capacitar a los niños, es toda una manera de organizar el trabajo para el logro del desarrollo integral del niño, que por ultimo tendria como meta que este se forme como un ser util y feliz y que se integre a la sociedad en la que viva.

3. EL METODO LUDICO

3.1. QUE SE ENTIENDE POR METODO LUDICO .

Es importante comenzar por definir primeramente que se entiende por metodo. La palabra deriva del griego *methodos*, de *meta*, a lo largo y *odos*, camino y: significa literalmente "camino que se recorre". Por consiguiente, toda accion que se realiza con metodo no debe de entrar en el desorden. "El metodo es uno de los elementos necesarios de la estructura del trabajo educativo. Sin un metodo no se realiza eficazmente el trabajo educativo" (1).

Esto me da la pauta a mencionar el metodo de enseñanza, mejor conocido como metodo didactico; el cual, "se centra en organizar y descubrir las actividades convenientes para guiar a un sujeto en el aprendizaje de cualesquiera estados de cosas, acontecimientos y acciones" (2); o sea, el metodo y especificamente el metodo didactico crea las actividades necesarias y precisas para poder alcanzar los objetivos que se deben de cubrir en la enseñanza educativa.

Tambien, es el criterio pedagogico que tiene que proporcionar la tematica y las tecnicas bajo condiciones concretas; es decir, estructurando y motivando la enseñanza, dirigiendo la integracion y aplicacion de tecnicas" (3).

En lo personal, la importancia que tiene el metodo didactico es el de motivar el aprendizaje para que se integre en habitos de trabajo, participacion activa, socializacion, razonamiento critico, transferencias, descubrimiento y creacion personal.

Despues de la anterior definicion continuare con la que corresponde a la palabra "ludico". Luego de una revision en diccionarios y enciclopedias especializadas, se encontro que se considera a la palabra juego como sinonimo de ludico; o sea, el

1 "Diccionario de las ciencias de la educación", vol. II, Santillana, Mexico, 1987, p. 951.

2 Ib.

3 Ibid, p. 952.

juego es una "actividad lúdica que comparte un fin en sí misma, con independencia de que en ocasiones se realice por un motivo extrínseco, sin más finalidad que el placer que de ella se deriva" (4).

El niño que juega traduce en su rostro un sin número de sensaciones de alegría, de seriedad, de compromiso, de ingeniosidad, de paciencia, de una gran conciencia, pero sobre todo de responsabilidad.

Los adultos creemos que el jugar no conduce a nada productivo, que es una mera distracción que en ocasiones desarrolla en el niño su espíritu creativo, pero nada más.

En que gran error estamos realmente, porque esta actividad lúdica en el niño marcará el desarrollo en la vida futura del adulto, es tal vez difícil de creer, pero si nos ponemos a reflexionar de cuantas acciones realizamos ahora en una vida de adultos, que en ocasiones ya las habíamos representado jugando de niños con nuestros amiguitos, es verdaderamente asombroso.

El niño cuando dice "voy a jugar", centra en esta acción lúdica todo su interés y se encuentra total y enteramente absorto por el juego: así, como cuando nosotros decimos "voy a trabajar" y trabajamos bien, con responsabilidad y gusto.

Estudiar, por ejemplo, en el niño solo el crecimiento y el desarrollo de las funciones, sin tener en cuenta el juego, sería desviar ese impulso por el cual el niño modela el mismo su propia persona.

"Gran parte del trabajo de la infancia se hace por medio del juego: esta es una actividad que realiza el niño porque la necesita y desea, porque constituye una preparación necesaria para su futura vida adulta" (5).

Así, el juego presenta amplias posibilidades educativas para todos los niños, sea cual sea su grado de normalidad. Favorece el desarrollo de la motricidad y de la percepción sensorial, el

4 "Diccionario de Pedagogía", Alhambra Mexicana, México, 1981, p. 265.

5 Maya Rojas, Margarita y Alba María Zavala Gil, "El juego como medio de socialización en un grupo de niños de edad escolar", tesis, UNAM, México, 1981, pp. 42-43.

desarrollo de las facultades intelectuales, la adquisición de hábitos y normas de comportamiento y la adquisición de habilidades" (6). Permite que el niño se exprese en sus sentimientos: agresividad, angustia, amor, temor.

En conclusión, de todo lo anterior, el método lúdico es el conjunto de ejercicios que contribuyen al desarrollo educativo del niño en la clase, a través de una motivación que le permite entregarse en la tarea a realizar como si se entregase a un juego.

A pesar de que la educación actual sigue encontrándose en el punto en que dirige, restringe y controla al niño a aprender por caminos solo autorizados; lo cual, conlleva a no proporcionarle las mejores condiciones de vida recreativa convenientes a su grado de madurez; existe el método lúdico en las escuelas, proporcionando así los juegos educativos necesarios para el buen aprendizaje del niño en clase.

La actividad lúdica proporciona estos juegos educativos que no limitan su ámbito a la enseñanza. Los ejercicios corporales son importantes de ellos. Sus efectos sobre el carácter son bien conocidos, ya se trate de juegos individuales que ejercitan la vista, la agilidad, el valor, la tenacidad, o de los juegos de equipo que desarrollan, además, la cooperación, la solidaridad, el respeto de las reglas aceptadas, etc.

El niño moderno tiene demasiadas tareas dirigidas y poco tiempo libre y de actividad no organizada, lo que se demuestra y está indicado en las funciones de información; las cuales obtuvieron el mayor porcentaje en la muestra de secuencias general, pp. 85-86), pero también en el análisis de los datos obtenidos se explicó el por qué de la dirección del profesor en el aula.

Así que la aplicación del método lúdico en la escuela es de suma importancia para que el niño se entregue a la clase y a su aprendizaje a través de una bonita y buena motivación.

6 "Diccionario enciclopédico de educación especial", Vol. III, Diagonal/Santillana, México, 1986, p. 124.

7 "Diccionario de Pedagogía", loc. cit.

3.2. EL PROFESOR, EL PROGRAMA Y LOS METODOS LUDICOS DENTRO DEL PRIMER AÑO DE EDUCACION PRIMARIA

El desarrollo psicologico del niño coincide con la entrada a la escuela, comienza a dejar de ser independiente de la madre, hace amigos y aprende a convivir y explorar el lugar donde vive y algo muy importante, adquiere sentido de responsabilidad.

"Durante esta fase, el niño va desarrollando su pensamiento practico y teorico. Construye e investiga las cosas: comprende el tiempo y el espacio; distingue lo comico, lo grotesco".

El aprendizaje de la escritura y la lectura le permite ampliar su conocimiento del mundo que le rodea, y si esto tiene una motivacion apropiada el niño adoptara ese "querer leer" por llamarlo de alguna manera que cada profesor siempre busca pero que en ocasiones no logra al maximo: tal como se muestra en las categorias de las funciones de desarrollo (ver histograma de frecuencias general, pp. 85-86).

El profesor debe elegir el mejor camino para preparar a sus pequeños alumnos, a traves de seguir por el de una "educacion tradicional", en donde, predomine evidentemente lo organizativo, desde la estructura misma del sistema, pasando por el modo de llevar a cabo todo el regimen de trabajo, por la disciplina hasta llegar a las relaciones humanas; lo cual, se ve condicionado, inicialmente por la rigida organizacion de cada curso, todo esto para alcanzar un nivel de conocimientos previamente señalado por los niveles superiores; o seguir por el de una "educacion nueva", en donde, prescindiendo de factores administrativos, muy concretos, surgen modos y sistemas de trabajo que configuran la organizacion. Esta organizacion ofrece los metodos dependiendo de las características existentes en ese momento. Para esto el educador debe pensar si debe continuar utilizando los metodos y tecnicas educativas actuales por alcanzar los objetivos que corresponden a un futuro; o bien estimar que para alcanzar estos nuevos objetivos debe modificar los metodos y las tecnicas educativas que permitan alcanzarlos.

Para que los niños tengan el mejor logro en su educacion se debe considerar que el desarrollo individual no tiene una forma absoluta sino que se relaciona con el entorno social. "Si se

B Maya Pozos, Margarita. Op cit., p. 5.

entorno presenta una riqueza de estimulaciones psíquicas, sensoriales y sociales, el niño se verá impulsado a reaccionar ante estas y, en consecuencia, se desarrollará; si su entorno es psicológicamente pobre, las reacciones provocadas no serán favorables a un gran desarrollo de las posibilidades psicológicas⁽⁹⁾. Así, mientras más estimulante sea su entorno (entorno escolar), mayor será su aprovechamiento y desarrollo.

El niño vive en un mundo que no es el que conocieron ni sus padres ni los actuales profesores. Su mundo es más rápido y ameno; él quisiera hallar en la escuela las mismas formas de conocimiento que maneja, que le agradan y que le abren las ventanas de la vida. La escuela actual no puede seguir con la staticidad de las blancas paredes, la del recogimiento y la meditación. Si se quiere que la escuela se convierta cada vez más en un elemento dinámico de progreso y de transformación de la sociedad, es preciso que no se encierre en un recinto separado de esta sociedad⁽¹⁰⁾. Esta es la razón por la cual se justifica la utilización de los métodos lúdicos en la enseñanza, porque es necesario en el plano de la motivación del niño por una parte y ayuda en el plano de la eficacia educativa por otra.

Así, como la situación de la escuela debe transformarse; también debe surgir una nueva concepción del papel y de la formación de los profesores. El aprendizaje de conocimientos debe ser reemplazado por el estímulo de los grupos⁽¹¹⁾ para que el aprendizaje escolar sea el juego y para lograrlo, hay que aplicar métodos que sean del agrado de los niños para que no se vean forzados, a la vez conocidos e ilimitados a cada uno, así, poder obtener conocimientos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la edad escolar el juego se le vincula con los juegos de equipo, se maneja una gran cooperación, lo cual ayuda al niño a sentirse seguro y apoyado para realizar la actividad que se han propuesto o que les ha otorgado. Tiene la necesidad de crear las reglas y llevar a cabo una disciplina controlada por todos.

El juego cooperativo se le considera como un factor de desarrollo social del niño, porque le ayuda a aprender las

⁹ Enciclopedia técnica de la educación, vol. 1, Santillana, México, 1967, p. 27.

¹⁰ Ibid. p. 31.

¹¹ Ib.

reglas del grupo en el que convive" (12).

Dentro de la parte de la motivación educativa, esta juega un papel importante porque es la que estimulará la voluntad por aprender.

Así, cuando se dice que el profesor "motiva a sus alumnos" se habla en sentido figurado, pues lo que puede hacer es estimular al educando presentándole una actividad de tal modo que advierta la relación existente entre ella y sus propios motivos. Cuanto más definida es esta relación, más firme será el aprendizaje y la conducta" (13).

El interés no reduce la cantidad de tiempo que es necesaria para realizar una tarea determinada, pero hace el esfuerzo agradable, acelerando así el aprendizaje. Por lo tanto, la presentación de la materia que se hace en el maestro utilizando métodos adecuados para poder lograrlo.

En el primer año de educación primaria, específicamente, de los seis a los siete años de edad, el niño que se a los juegos de imitación ficticia, imita a los animales, a las máquinas, etc. Esta imitación generalmente va ligada con la lectura y los dibujos de mapas, de exploradores, de aviones o de indios. Aunque tiene muy poca edad la capacidad para realizar tareas individualmente, necesitan de apoyo y que continúe con parte del maestro.

Los niños de esta edad, que se van relacionando mejor con el mundo más amplio de la escuela y de la comunidad. Algunos pedagogos educativos, que consideran la "arritmia" como un rasgo de la resistencia física del niño en estas edades, los juegos deben ser bien prolongados y llegar rápidamente a su fin: o sea, que es conveniente ofrecerles juegos en que todos desarrollen su actividad al mismo tiempo, para que no se impacienten esperando su turno, y puedan evitar que el interés se pierda. Por lo tanto, los juegos no deben exigir mucha organización, más de tener reglas simples y pocas numerosas.

Por otra parte, se debe considerar las características de los

12 Maya Pozos, Margarita. Op. cit., p. 45.

13 Enciclopedia técnica de la educación, Vol. I, op. cit., p. 290.

14 Maya Pozos, Margarita. Op. cit., p. 40.

niños en esa edad para poder especificar el tipo de juego que se puede aplicar a un grupo de infantes de entre seis y siete años que cursan el primer año de educación primaria.

Así tenemos que a lo largo del desarrollo evolutivo, el "juego" adopta diferentes modalidades de acuerdo con sus distintas características e intereses. Piaget distingue lo siguiente:

"1) Juego sensomotor (aproximadamente 0-2 años): el niño obtiene placer al realizar ejercicios en los que interviene la coordinación sensomotriz. El juego consiste en la repetición de movimientos (que constituyen las llamadas "relaciones circulares"¹⁵), en el aprendizaje de otros nuevos.

2) Juego simbólico (aproximadamente 2-6 años): su función principal es la asimilación del "real" al "yo". En esta etapa aparece la capacidad de evocación de un objeto o fenómeno ausente y con ello las circunstancias propias para que se manifiesten en él los conflictos afectivos latentes. Durante este periodo los aprendizajes más significativos tienen lugar a través del juego.

3) Juegos reglados (a partir de los 6 años): combina la espontaneidad del juego con el cumplimiento de las normas que comporta. (Ejemplos de juegos reglados son las canicas, chapas, balas, etc.). Tiene una función esencialmente socializadora y suelen ser juegos organizados, que con frecuencia se realizan en equipo, que extrañan algún tipo de competitividad"¹⁵.

Los juegos se han clasificado también por el tipo de intereses, los cuales pueden ser de:

Intereses sensomotores:

- Ordenar pesos, tamaños, formas, colores, adivinar por el tacto, ensartar cuentas, distinguir sonidos, colores, sabores, imitar ruidos, etc.

- Como se mueven los distintos animales, movimientos en los diferentes orificios, lenguaje mimico (para hambre, sueño, cansancio, tristeza, etc.).

Intereses clásicos:

- Trabalingüas, con pistas para el reconocimiento de objetos, palabras que empiezan por una sílaba o letra, adivinanzas, buscar consonante a una palabra, homónimas, antónimos, etc.

Intereses abstractos:

- Adivinanzas, problemas de habilidad numérica, adivinar la ley que

¹⁵ "Diccionario de las ciencias de la educación", vol.II, col. cit., p. 842.

rige a una serie de letras, de números o gráficas, crucigramas, colecciones, significado de refranes, juegos de fantasía e imaginación, rompecabezas.

Intereses sociales:

- Competiciones deportivas, de instrucción, representaciones y dramatizaciones, organizar los actos de una fiesta, juego de prendas, etc.

El juego es en definitiva, una actividad total; por ello el hacer en la escuela una distinción entre juego y trabajo, entendiendo por este una actividad seria y por aquel una actividad informal o un puro pasatiempo, está fuera de lugar; es que nada ha, más serio para el niño que el juego. - el deba, en buena parte, el desarrollo de sus facultades: con juego o un material de juego es tanto más valioso cuanto más raras y elevadas son las energías que pone en actividad, y tanto más estimable cuanto más espacio concede al ingenio y a la destreza. El juego es un recurso creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motorico, muscular, coordinación, periconductiva), como en el mental; porque el niño pone a contribucion durante su desarrollo todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación; tiene, además, un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación, ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales, por tanto, es un conocimiento más realista del mundo; por otra parte, es un medio de expresión afectiva, lo que hace de él una técnica proyectiva de gran utilidad al psicólogo educador, sobre todo a la hora de conocer los problemas que afectan al niño a la vez que sirven a este para liberarse de las tensiones que pudieran perturbar sus relaciones familiares y el rendimiento escolar.

Por otra parte, pasando a lo que es el programa, este es el eje de la actividad escolar. En él operan los múltiples factores que se entrecruzan en el aprendizaje: alumnos, cuestionarios, horarios, medios y técnicas.

El programa es una meditada anticipación de lo que en su día será trabajo y realidad escolar, que permite al maestro organizar secuencial y coherentemente las materias y actividades, las adquisiciones, en función del tiempo y de los factores¹⁶.

16 "Enciclopedia técnica de la educación", vol. II, Santillana, México, 1987, p. 137.

17 Ibid, p. 41.

El programa escolar tiene un caracter normativo. Este hecho ha llevado con frecuencia a muchos maestros a considerar los programas como algo que les impide moverse con fluidez y libertad. Sin embargo, esa normatividad tiene un valor relativo, puesto que el maestro puede programar otras soluciones distintas y adoptar el programa que le fuere dado por las autoridades educacionales a las exigencias de su aula concreta. Tal como se comprobó en el trabajo de campo a través de las observaciones categoriales realizadas (ver apendices 10, 11 y 12), en donde las profesoras conjuntaron el programa de la Secretaria de Educación Pública con el "metodo integral Minjares"; un metodo ludico que les permitia obtener el entusiasmo y la participacion de los niños en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Así, la normatividad es la obligación de cumplir unas tareas específicas, de aplicar unos metodos y de alcanzar un estadio en el trabajo escolar que, sin embargo, admite cada caso las variaciones que aconseje la clase, y que solo el maestro puede captar" (18).

Los programas del primer año de educación primaria, deben considerar las inquietudes personales de los niños y, no solo realizarlos a partir de un formalismo estricto considerando unicamente los objetivos de una materia, sino ver los objetivos del alumno.

El material ludico se debe enfocar en relacion muy directa con las practicas que se piensan realizar. Esto impulsara al alumno a participar activamente en la construcción de su propio saber.

"Se ha de preveer, por otro lado, todo aquello que en la vida y escuela se pueda fabricar, cuando así contenido real a las materializaciones, que de esta manera se ponen al servicio directo de la educación" (19).

En suma, los niños aprenden en situaciones en las cuales no existe presión externa para mejorar o cambiar, ni una guía evidente ni una orientación que no sea la de su propia satisfacción.

Algunas de las mejores pruebas del aprendizaje automatizado y autodirigido proceden de situaciones en las que los niños operan de forma espontánea, sin que sientan algun tipo de presión.

18 Ibid, p. 42.

19 Ibid, p. 54.

En conclusión, ambos pensadores comprobaban la importancia que tiene el juego en la enseñanza. Por una parte, Piaget se fundamenta en la imitación; la cual conlleva al manejo simbólico llegando a la reglamentación del juego para así, poder lograr su validez. Por la otra parte, Montessori comienza con bases partiendo de la curiosidad que cada niño posee, pasando por la espontaneidad, para terminar con la firme idea de que al pequeño se le debe de dar toda la libertad para poder expresarse.

Así, dentro del programa actual de la Secretaría de Educación Pública de primer grado, se espera que los conceptos de espontaneidad, libertad, imitación y reglas del juego sean esenciales para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

4. EL PROGRAMA ACTUAL DE PRIMER AÑO DE EDUCACION PRIMARIA

4.1. LA UTILIDAD QUE TIENEN LOS METODOS LUDICOS DENTRO DEL PROGRAMA DE PRIMER AÑO DE EDUCACION PRIMARIA

Los nuevos programas de estudio para el primer año de primaria realizados en 1993 y actualmente en vigencia, tienen como propósito organizar la enseñanza y el aprendizaje de contenidos básicos para asegurar que los niños adquieran y desarrollen habilidades intelectuales que les permitan aprender permanentemente en la lectura, en la escritura, en la expresión oral, en la búsqueda y selección de información o en el buen entendimiento por las matemáticas; todo esto para que proyecten en su forma de actuar una eficacia e iniciativa en las cuestiones prácticas de la vida cotidiana.

Los conocimientos fundamentales para comprender los fenómenos naturales, deberán ser los que se relacionen con la preservación de la salud, con la protección del ambiente y con el uso racional de los recursos naturales. Así, como aquellos que proporcionen una visión organizada de la historia y la geografía de México.

El conocimiento de sus derechos y deberes y la práctica de valores en su vida personal y en sus relaciones con los demás deben formarlos éticamente.

El ejercicio físico y recreativo, así como el disfrute de las artes desarrollarán las actitudes propias de cada niño.

Uno de los propósitos centrales del programa de estudio es el de estimular las habilidades que son necesarias para el buen aprendizaje. Por esta razón se procura que en todo momento la adquisición de conocimientos este asociada con el ejercicio intelectual y la reflexión. Con ello se pretende superar la antigua disyuntiva entre enseñanza informativa o enseñanza formativa, bajo la tesis de que no puede existir una sólida adquisición de conocimientos sin la reflexión de su sentido, como tampoco es posible el desarrollo de habilidades intelectuales si estas no se ejercen en relación con conocimientos

fundamentales"(1). En resumen, que el aprendizaje no sea de memorización y sin análisis como lo es en un sin número de ocasiones en donde, el profesor expone su clase y el alumno se convierte solo en una máquina, repitiendo todo sin entender; sino que para evitar esto, se considere que el niño necesita estar lo suficientemente motivado por aprender lo que se le está enseñando.

En el nuevo calendario se observa un incremento de 650 a 800 horas de tiempo de trabajo escolar (ver apéndice 9), lo que quiere decir, que se puede bien, ocupar tiempo para la enseñanza del niño a través del juego, ya que se considera que el aprender por medio de una actividad lúdica se lleva tiempo y material; lo cual, no se necesitaría si fuese de una manera ortodoxa.

Los programas de educación primaria de primer grado, después de la exhaustiva revisión que se llevó a cabo, realmente, consideran que se tiene que dar un enfoque lúdico, a pesar de que no lo toman como algo cien por ciento esencial, si mencionan que las diversas actividades de tipo lúdico deben estar presentes a lo largo de toda la primaria.

Retomando los objetivos que marca el programa, por ejemplo, y basándome en argumentos piagetianos, mencionare que el "se preocupa porque los niños sean maduros para enfrentar los desafíos del futuro. Teme que sean demasiado pasivos en su aprendizaje, que repitan de memoria las respuestas aprendidas en la escuela, acepten la propaganda de la televisión sin evaluarla críticamente"(2); lo cual, como se ha venido mencionando, es la meta principal de la educación; o sea, la de formar hombres capaces de hacer cosas nuevas, con mentes críticas para poder verificar y no aceptar todo lo que se les ofrece.

El gran peligro actual proviene de los estereos, las opiniones colectivas, las tendencias de pensamiento confeccionadas. Por ello se deben preparar a los niños a criticar, a distinguir; en consecuencia, se necesitan alumnos activos que aprendan pronto a describir por sí mismos y; esa actividad es innata en los niños cuando juegan, por eso "entre más aprenden jugando, más capacidad crítica tendrán (entre otras muchas cosas)".

1. Educación básica primaria. Plan y programas de estudio 1993. SEP, México, 1993, p. 13.

2. Piasshi, Mary Ann S. "El desarrollo de la mente infantil según Piaget", Paídos, Barcelona, 1978, p. 206.

El juego también crea en el niño el concepto de amistad, en el que entran las características organizativas del ambiente escolar; o sea, de integración, de consolidar la solidaridad, la confianza. "El tener relaciones de amistad con personas que comparten un nivel semejante de familiaridad recíproca, de madurez y de experiencia, además de una serie análoga de rasgos físicos y de capacidades, es la base para un desarrollo social óptimo porque permite la experimentación directa de comportamientos funcionales sobre competencia social" (3); lo cual, es otro objetivo del programa escolar.

Por otra parte, el Consejo Nacional Técnico de la Educación junto con la Secretaría de Educación Pública desarrollaron una Reunión de Información y Consulta, con el objeto de realizar el estudio y análisis del programa integrado para el primer grado de educación primaria, lo que es un ejemplo, que nos muestra la preocupación existente de llevar a cabo siempre una mejora escolar.

Así, y después de haberse analizado la presentación y los objetivos del nuevo programa se concluyó, en lo que yo entiendo como el aspecto lúdico, que:

La SEP elabore y provea a los maestros de materiales auxiliares adecuados para la enseñanza-aprendizaje en el primer año" (4).

A la finalidad del programa se fundamenta en que:

- Exista más acción formativa que informativa.
- Hacer que el niño desarrolle más su capacidad afectiva.
- Considerar igualmente valioso el trabajo físico que el intelectual.
- Propiciar el aprendizaje del niño por sí mismo.
- Lograr un desarrollo armónico en lo físico, intelectual y afectivo.
- Es importante que se permita al niño expresarse libremente, sin inhibiciones" (5).

3 Emiliani, Francesca y Felipe Carugati. "El mundo social de los niños". Grigalbo, México, 1991, p. 22b.

4 "Reunión de información y consulta sobre el programa integrado para el primer grado de educación primaria", SEP y Consejo Nacional Técnico de la Educación, Cocoyoc, Mor., 1980, p. 29.

5 Ibid, p. 30.

Por ejemplo, en el área de Educación Artística se busca desarrollar la creatividad a partir de la percepción, la curiosidad y la imaginación por medio de la recreación. O en Educación Física se busca que el niño adquiera actitudes de relación interindividual que le permitan integrarse a su grupo social, partiendo de juegos y deportes donde se sujeta a una reglamentación previa.

Dentro de dicha reunión se cuestionaron varios puntos:

- Libertad del maestro para enseñar a leer y escribir con el método que desee.
- Distribución del material para los alumnos.
- Secuencia del "grado de preescolar con el primero de primaria" (6).

Por lo tanto, el grupo concluyó en:

- Redactar nuevamente el párrafo que menciona la libertad del maestro para trabajar con métodos particulares.
- La SEP elabore paquetes de material didáctico, auxiliares y de apoyo a la aplicación del proceso de enseñanza-aprendizaje, para cada profesor de primer grado de educación primaria" (7).

Lo anterior muestra que en el actual programa se continúa con los puntos establecidos, se reconsidera el proceso de enseñanza-aprendizaje a partir de la libertad del niño y del maestro, de esa creatividad que ambos poseen.

A pesar de que aun ahora el juego no se observa en todas las materias, se ha logrado que se lleve a cabo en más áreas y no sólo en español, educación artística o educación física, como lo era anteriormente. Además de que en el primer año el programa se basa en la cotidianidad de la comunidad, en donde el niño refleja la socialización que posee y la traslada a la enseñanza escolar, se basa en su familia, en sus tradiciones y costumbres, pero sobre todo, en sus juegos, los cuales le enseñaron a desahogarse expresarse tal cual es" (8).

El aprendizaje que se inicia en un juego o aprendizaje escolar, lo hace siempre desde los conceptos, estrategias, destrezas,

6 Ibid, p. 30.

7 Ibid, pp. 37-38.

8 Klausmeier, Herbert J. y Katharine Dresden. "La enseñanza en la escuela primaria", El Ateneo, Buenos Aires, 1968, p. 70.

representaciones y conocimientos adquiridos en el transcurso de sus experiencias educativas previas, hayan sido estas escolares o no.

Es aquí donde se aprecia la relevancia del juego, proque las experiencias de aprendizaje escolares influirán sobre el niño de diferente manera, dependiendo en gran parte de la actitud o del nivel de motivación que este tenga con respecto a ese ambiente escolar. Si existe una actitud favorable al relacionar las nuevas tareas de aprendizaje con lo que ya sabe (en lugar de aprenderlas de memoria) existe una mayor probabilidad de que se de un aprendizaje significativo: cuestión que está íntimamente ligada con la percepción que tenga el alumno de la utilidad inmediata o posterior de los aprendizajes.

El nuevo programa de educación se interesa por encontrar soluciones prácticas a problemas, a partir del desarrollo de la creatividad en el uso de los recursos disponibles. Se aprecia una preocupación por vincular la teoría con la práctica y con inducir contenidos, desde temprana edad, que tienden a incorporar al individuo a la vida productiva, y de que mejor manera se puede lograr fácilmente y con resultados, que aplicando el juego a dicha enseñanza⁽⁹⁾. A pesar de que la actividad lúdica no está tan presente en la realidad del campo como se esperaba, en las observaciones categoriales realizadas (ver apéndice 10, 11 y 12), se descubre el interés que sí tienen las maestras por introducir el juego en la enseñanza.

Pasando a otra cosa, existen ciertos aspectos que también se desarrollan dentro del actual programa de educación primaria de primer año, de los cuales se retomaron los contenidos (entre líneas) vinculados con la actividad lúdica.

Un primer aspecto es el psicomotor, en donde las actividades básicas se realizan con base al conocimiento de las partes del cuerpo: mantenerse parados sobre un sólo pie, caminatas sobre espacios pequeños sin perder el equilibrio, carrera libre, carrera a diferente intensidad, carrera en diferentes direcciones, salto sobre un sólo pie, bajar escaleras sin ayuda, gatear, trepar y rodar comportiendo el espacio con sus compañeros y maestras, etc.

Así como tener autonomía en el vestirse y desvestirse, autonomía en el manejo de utensilios para comer, tapado y destapado de envases, abrochado y desabrochado de botones, cierres, broches,

⁹ Caja Avalos, Leonardo. "La educación tecnológica en los planes y programas de estudio de educación primaria", tesis, UPN, México, 1992, p. 77.

ganchos, ensartado y desensartado de diferentes objetos, doblado y desdoblado de telas y papeles, etc.

En el aspecto cognoscitivo se trabaja a un nivel de mayor abstracción para aprender a comparar, clasificar formas, tamaños, texturas y posiciones, ordenamientos de series de objetos de mayor a menor y de menor a mayor, ejercicios de seriación reproduciendo secuencias dadas; en estas actividades según Piaget el pensamiento prelógico del niño se va transformando paulatinamente en pensamiento lógico, analizara características de los objetos derivando semejanzas y diferencias en cuanto a función, género, timbre, altura e intensidad de los sonidos, percibirá a través de los órganos de los sentidos y discriminara sensaciones, etc.

Para el desarrollo del lenguaje completara frases y cuentos cortos, reconocera rimas, manejará palabras sueltas con su significado, describirá la ubicación de los objetos, de láminas, se expresará a través de gestos, mímica, etc.

Finalmente, en el aspecto socio-afectivo el niño evoluciona del egocentrismo a la socialización, esto a través de las rondas, trabajos en equipos organizados por el profesor, se integra a juegos colectivos escuchando a los demás, así como a la elección de amigos para formar sus grupos de juego, de trabajo, etc. El programa oficial considera que este aspecto debe contribuir a que el niño salga de tal forma del egocentrismo y se incorpore a la sociedad, como ya se había mencionado.

Lo anterior muestra que el programa busca un mayor número de actividades de interacción con el ambiente físico y humano, con el objetivo fundamental de la estimulación para el desarrollo del niño en su propio ambiente.

La estimulación en temprana edad favorece la adquisición del lenguaje, desarrollo social, la atención, y otros aspectos que facilitan el rendimiento del niño en la escuela. El alumno responde a medios educativos que lo estimulan, cuando los niños no han participado en programas pre-escolares y entran al primer grado de primaria estos responden poco en crecimiento cognoscitivo y físico.

En conclusión, la actividad lúdica no queda de lado en el programa escolar de primer grado de primaria, y en él se veitara el pensamiento Piagetano fundamentalmente.

10 Rivero Jimenez, Guadalupe del Carmen del y Clemencia del Carmen Cordova Peregrino. "La vinculación del programa de educación preescolar con el primer grado de educación primaria", tesis, UNM, Villahermosa, Tab., 1993, pp. 69-70.

4.2. LA PARTICIPACION DE METODOS LUDICOS EN LAS MATERIAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACION PRIMARIA

ESPAÑOL

El propósito central del programa de español en la educación primaria es el de propiciar el desarrollo de la comunicación de los niños a través del lenguaje y la escritura.

Los objetivos son que los niños:

- Logren un aprendizaje inicial de la lectura y la escritura.
- Aprendan a expresarse oralmente con claridad, coherencia y sencillez.
- Tener habilidades para la redacción de textos con diversos propósitos.
- Distinguir diferentes tipos de textos así como la de crear habilidades para su lectura.
- Adquieran el hábito de la lectura gracias a una motivación en la manera de enseñanza, para que puedan criticarla y valorarla con gusto y disfrute.
- Desarrollen habilidades para comprender diversos textos.
- Logren claridad en su comunicación a través de que aprendan a respetar las reglas y normas gramaticales.
- Sepan buscar información, aplicarla y emplearla como instrumento de aprendizaje.

El enfoque del nuevo plan se divide a una gran integración entre contenidos y actividades, la que a través de prácticas individuales y grupales desarrolla esa reflexión y la que despertará el espíritu competitivo de los niños.

El trabajo de campo que se llevó a cabo con docentes 10, 11 y 12¹¹, confirmó que se le otorga libertad a los maestros para que elijan los métodos de trabajo más convenientes para la enseñanza de la lectura y la escritura. Los maestros utilizan técnicas muy diversas para enseñar a leer y escribir, que corresponden a diferentes orientaciones técnicas y a prácticas arraigadas en la tradición de la escuela mexicana. Con mucha frecuencia, los maestros usan combinaciones eclécticas de distintos métodos, que han adaptado a sus necesidades y preferencias¹¹.

¹¹ "Educación básica primaria. Plan y programas de estudio 1993", op. cit., p. 24.

Los profesores deben considerar que estos nuevos métodos de enseñanza pueden facilitar las cosas, por lo tanto, no deben hacerlos a un lado.

Los programas de los primeros dos grados consisten en que, cualquiera que sea el método que el maestro emplee para la enseñanza inicial de la lectura y la escritura, esta no se reduce al establecimiento de relaciones entre signos y sonidos, sino que se insiste desde el principio en la comprensión del significado de los textos. Este es un elemento insustituible para lograr la alfabetización en el aula, en donde deben existir múltiples estímulos para la adquisición de la capacidad real para leer y escribir.

El utilizar con mayor frecuencia las actividades grupales para el buen desarrollo de la escritura, la lectura y la expresión oral da mejores resultados, que si se trabaja en forma individual; lo cual dificulta dichas actividades. El intercambio de ideas entre los alumnos, la confrontación, los diferentes puntos de vista de cada niño son formas naturales de practicar la comunicación.

En los primeros grados las actividades se apoyan en el lenguaje espontáneo y en las vivencias que cada niño tiene, y mediante prácticas sencillas de diálogo, narración y descripción se trata de reforzar su seguridad y confianza, así como de mejorar su dicción.

El programa de español de primer grado menciona, particularmente, que se deben utilizar las adivinanzas y los juegos de palabras, los crucigramas, los juegos que implican el uso del diccionario, etc. Con esto se conoce que si se toma en cuenta el aspecto lúdico en la enseñanza. A pesar de que no lo consideran estrictamente imprescindible, por lo menos se reconoce su importancia (ver apéndice I).

MATEMATICAS

Los alumnos de la escuela primaria de primer grado deben interesarse y encontrar significado en el conocimiento de las matemáticas, para que así, alienten y usen de él un instrumento que les ayude a reconocer, plantear, y resolver problemas diversos.

Contar con las habilidades, conocimientos y formas de expresión que la escuela proporciona, permite la comunicación y comprensión de la información matemática presentada a través de medios de distinta índole (1).

La función de la escuela primaria dentro del área de las matemáticas, es la de brindar situaciones en las que los niños utilicen los conocimientos que ya tienen para resolver ciertos problemas a partir de sus soluciones iniciales, para así llegar poco a poco a los procedimientos y las conceptualizaciones propias de las matemáticas.

En esta área, las actividades lúdicas no se manifiestan como se manifiestan en el área de español, solo en algún momento se menciona la utilización de materiales didácticos cuando se requiere de la construcción de cuerpos mediante plantillas, pappets, etc. Se le atribuye un valor más limitado a hasta tal punto que el juego sea el instrumento que facilite el desarrollo de competencias, habilidades, etc.: a través del uso de fichas, tarjetas, tarjetas y muchos otros. Por lo tanto, como se muestra la utilización del juego en esta área, en el presente no se presenta aquí una lista: también existe la gran posibilidad de utilizar el juego.

CIENCIAS NATURALES

Los programas de Ciencias Naturales tienen como propósito que los alumnos adquieran conocimientos que se manifiesten con el medio natural, con el funcionamiento del cuerpo humano y la preservación de la salud.

Los contenidos son abordados a partir de estimular su capacidad de observar y preguntar, y darle explicaciones sencillas partiendo de situaciones familiares de los niños.

Los objetivos de dicho programa son el de impulsar al niño a observar y hacer preguntas sobre lo que le rodea, lo cual, no es difícil ya que el niño siempre está preguntando para saciar su curiosidad y; a proporcionar información que ayude a los niños a responder sus preguntas y amplie sus marcos de explicación.

Se persigue estimular la curiosidad del niño para que indague acerca de como funcionan los artefactos que el hombre a inventado a través del tiempo y con los que tiene un contacto cotidiano.

Los temas relacionados con la preservación del medio ambiente y de la salud son estudiados durante los seis grados, para ir retroalimentando al alumno de la relevancia que tiene el tema durante toda la vida.

Todo lo anterior nos indica que en esta área el aspecto lúdico no es considerado; pero las actividades que requiere el programa son relacionadas con la vida cotidiana del alumno y, por consiguiente, el hecho de aprender a través de la propia experiencia, no causa en el niño cierto fastidio por la clase, si despliega su curiosidad, interés y responsabilidad, que son algunas características o cualidades del grado (ver anexo III).

HISTORIA

Con el plan actual se reintegrará a la educación primaria el programa de historia, el cual, en los pasados veinte años la historia, junto con otras disciplinas, había sido enseñada dentro del área de Ciencias Sociales.

En los primeros dos grados, el propósito es que el niño adquiera la noción del cambio a través del tiempo, basándose en las propias experiencias de la familia, y mediante narraciones, explicaciones y actividades sencillas, según la secuencia de las conexiones lógicas que se establecen en la escuela, para que de esta forma reflexione sobre el pasado de los mexicanos.

La estimulación de la curiosidad, que a su vez, en esta área, ya que a través de ella se puede conocer con la rigidez del presente que tienen los niños a esa edad, que se base en su entorno inmediato.

La función del estudio de la historia en la formación cívica es importante, ya que se trata de estimular la importancia que tienen las figuras patrióticas en el desarrollo del México independiente; es decir, crear el sentido de identidad nacional.

El programa como se puede observar, no incluye el aspecto lúdico para su enseñanza (ver apéndice 4); lo cual, debería considerarse; porque la materia de la historia que se trata el niño, ya que se enseña a través de las experiencias cotidianas de los niños.

GEOGRAFIA

Los dos primeros grados están dedicados al aprendizaje de las nociones sencillas en que se funda el conocimiento geográfico, tomando como base la localidad en la que los niños radican. Con la descripción de lugares y paisajes, y con la representación simbólica de los espacios físicos más familiares, avoca para que el niño introduzca los términos geográficos y logre la descripción del medio ambiente.

El programa de geografía, como el de historia no introduce algún método lúdico para su aplicación (ver apéndice 5), y realmente se debiera considerar. Por ejemplo, los juegos de representación (como la minidrama teatral) ayudarían a estimular el interés por la clase de geografía; así, como por la de historia puesto que los niños son sumamente inquietos a esa edad: la clase de explicación sin actividades se les vuelve aburrida, sin mencionar si sin número de lugares, fechas y nombres que deben aprender; ya que en este grado se tienen que ir familiarizando con el contorno de la representación geográfica de México y con los límites y ubicación de nuestro país en el continente americano.

EDUCACION CIVICA

En la educacion civica se da a conocer la formacion de valores que los alumnos deben tener, a partir de sus acciones, de sus relaciones con los demas, los valores que se han creado como producto de la historia: respeto, libertad, justicia, igualdad, solidaridad, tolerancia, honestidad.

El estudio del significado de los valores, de sus valores entra en juego de los elementos que constituyen a la educacion civica. Sin embargo, ese estudio solo tiene sentido si en cada una de las acciones y procesos que lleva a cabo en el aula en la escuela se muestran con el ejemplo y se experimentan diversas formas de solidaridad, honestidad, respeto al derecho de la dignidad humana, solidaridad, la tolerancia y el cumplimiento de los acuerdos entre individuos e instituciones.

En la vida escolar, los valores se reflejan en el trabajo en equipo, en las asambleas del grupo escolar, en la eleccion de representantes, etc.

La relacion entre valores de, entre el individuo, entre el individuo y el grupo, el modo de resolver las dificultades del grupo, la forma de actuar que se le da a la vida escolar de los alumnos en la escuela, el juego, etc. son, entre las actividades escolares, la que se realiza en la escuela en las actividades para la formacion de valores.

Las competencias que se desarrollan en esta escuela son las de comprender y de comprender las relaciones de los derechos sociales.

Los valores que se relacionan con valores que constituyen la vida, la dignidad, la igualdad ante la ley, la solidaridad, justicia de cada uno de los otros: aceptar las normas sociales de convivencia, de comportamiento, de creencias, de comportamiento, de respeto, etc. es decir, los valores que se relacionan con la vida y la Constitucion, con los valores de valores individuales, los valores que constituyen la vida social, tanto en la vida individual como en la vida social. En este sentido los valores se refieren a los derechos humanos y a los derechos del grupo.

Los derechos sociales son los que se refieren a la

educación, a la salud, a un salario suficiente, a la vivienda, etc., y se establecen en diversos artículos constitucionales" (14).

Los contenidos de Educación Cívica para el primer y segundo grado fortalecen el proceso de socialización del niño, al estimular actitudes de participación, colaboración, tolerancia y respeto en todas las actividades que realice. En ambos grados se introducen, las nociones de diversidad, derechos y deberes asociadas en los que participan los alumnos y sus intereses: en particular, se introduce el estudio de los derechos de la niñez.

Aquí, se puede apreciar que el juego se presenta en varios puntos del programa (ver apéndice en la parte que se manejan los derechos de los niños, en donde el juego toma parte de ellos, se maneja el trabajo en equipo que avoca a la socialización del niño y; por lo tanto, es una situación que propicia la convivencia y la recreación para el aprendizaje. Nuevamente, a pesar de que no se considera al cien por ciento esencial, como en materias anteriores, por lo menos, si se toma en cuenta.

14 *ibid*, p. 127.

EDUCACION ARTISTICA

El proposito de la educacion artistica en la escuela primaria es la de crear en el niño el gusto por las manifestaciones artisticas, como lo son la musica, el canto, la plástica, la danza y el teatro. Asi, como la búsqueda de la expresion del niño a través de ello.

El programa de educacion artistica tiene diferentes características (ver apéndice 7): incluye actividades muy diversas de expresion, para que el maestro las seleccione y adapte, sin ajustarse a contenidos obligados o preestablecidos.

La educacion artistica da la oportunidad a los niños para participar con espontaneidad en situaciones que estimulan su sensibilidad, su curiosidad y creatividad, ya que lo que el niño es fundamental en esta área, ya que los niños a esa edad no ven que se están expresando a través del arte, sino que para ellos es una manera mas de jugar, divertirse y aprender; lo cual, no está lejos de la realidad.

Por ejemplo, la expresion sonora es la que introduce al niño en el universo del sonido y de la música de manera sistemática: mediante la exploración de las posibilidades en el uso del cuerpo, de su lenguaje y de los objetos del mundo en el que vive. La expresion plástica implica una observación cuidadosa y una destreza manual para que el niño diferencie las diversas características de los seres, fenómenos y objetos, tales como el color, volumen, color, textura, consistencia, etc., cualidades que el profesor expresa y relaciona a través del dibujo, la pintura, el modelado, el grabado. La expresion corporal es la manifestación de nuestras vivencias a través del cuerpo, gestos y actitudes, sea el comportamiento o lenguaje verbal de la comunicación, en el cual se utilizan las cualidades e impresiones del movimiento. En la expresion teatral, se conduce al niño a experimentar procesos de comportamiento para que logre representaciones que los seres se crean, datos se enriquecen al desarrollar sus trajes, vestuario, diálogos, describir personajes, idear el escenario, el escenario y la utilería; así también con el trabajo de la creación de títeres.

Dentro de los objetivos de la educacion artistica se encuentra que busca "estimular la sensibilidad y la percepción del niño, mediante actividades en las que manipula, se mueva 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 artísticas¹⁵.

Para lograr lo anterior, el profesor debe buscar el material educativo más adecuado para las inquietudes de los niños; el cual, entre otras cosas, el que está más en contacto con el niño es la radio y la televisión, en donde el profesor puede informarse oportunamente para que los niños aprovechen ciertas emisiones que les sean de ayuda.

Al buscar las actividades, el profesor debe tomar en cuenta las relaciones que guardan con el programa de estudios; así, como buscar la asociación de la música, la danza y la expresión corporal con los contenidos de Educación Física, la expresión teatral con los de Español, como ya se había mencionado.

15 Ibid, pp. 143-144.

EDUCACION FISICA

La Educacion Fisica es el medio para fomentar en el niño la confianza y la seguridad en si mismo, la solidaridad con los compañeros y; a través de la practica de juegos, deportes escolares, fortalecer la integracion del alumno a los grupos en los que participa.

El programa de Educacion Fisica, tal como el anterior, tambien sugiere actividades que el maestro debe seleccionar, organizar, sin sujetarse a contenidos teoréticos, lo unico que debe considerar para seleccionar las actividades es que estas correspondan al momento de desarrollo de los niños, tomen en cuenta las diferencias que existen entre ellos.

Centro de los propósitos generales de la Educacion Fisica se encuentra el estimular oportunamente el desarrollo de habilidades motrices y fisicas para favorecer el desarrollo integral del organismo.

Fomentar la practica adecuada de la ejercitacion fisica habitual, como uno de los medios para la conservación de la salud.

Fomentar la participacion en juegos y deportes, tanto modernos como tradicionales, como medios de convivencia recreativa que fortalezcan la autoestima al respecto a normas compartidas.

Durante el primer grado se utiliza el juego como medio natural y se continúa con actividades recreativas que involucran, poco a poco, mayor grado de actividad motriz y de relacion interpersonal (ver apéndice B).

Con la Educacion Fisica se pretende que el niño desarrolle sus destrezas motrices de manera sistemática y gradual, que ejecute las basicas como: caminar, correr, saltar, etc., que al ir las practicando vayan dando lugar a la escuela; en la mayoría de los casos deberan ser ejercicios a imitacion, con base en ellas el niño estara en posibilidad de desarrollar las destrezas motrices complejas o manipuladas que se caracterizan por el manejo de objetos al lanzar, botar, recibir, desviar, trayectoria, etc., debido a que el desarrollo de la facultad de movimiento depende de

la capacidad sensorio-motriz del niño; es decir, de los mecanismos de regulación mediante los cuales dispone libremente de sus movimientos, entre más diversificadas sean sus posibilidades de percibir, distinguir y disponer, más podrá perfeccionar sus facultades motrices y desarrollar su capacidad de aprendizaje.

La práctica del deporte escolar tiene fines recreativos, lo que nos deja ver con claridad que el área de Educación Física es la que utiliza el juego como la forma esencial para que el niño se desenvuelva socialmente, entre otras muchas cosas; pero por desgracia solo una parte menor del tiempo dedicado al juego físico lo ocupa la escuela. Con una buena organización del tiempo, pero sobretodo con la aceptación de la enseñanza a través del juego, el profesor tendría más atención por parte de los alumnos y sería más divertida la exposición de la clase cada día en cualquier área del primer año de primaria.

5. LA PROFESION DE ENSEÑANTE Y LOS METODOS LUDICOS DENTRO DEL PRIMER AÑO DE EDUCACION PRIMARIA

5.1. LA FACULTAD QUE POSEE EL PROFESOR DE PRIMER AÑO DE EDUCACION PRIMARIA PARA CREAR UN AMBIENTE ESCOLAR

La relacion maestra-alumno es el punto focal de toda educacion. El objeto de la escuela es preparar a los alumnos para ocupar su lugar social y profesionalmente en el mundo del adulto. Asi, el logro de este proposito depende en gran parte de la calidad de las interacciones maestros y alumnos; porque la enseñanza y el aprendizaje tienen lugar en la escuela, y es ahí donde las relaciones son mas decisivas en cuanto a crear un clima adecuado para el aprendizaje.

Aunque la relacion del profesor con el alumno esta prescrita y restringida, no debemos olvidar que el maestro tiene libertad para trabajar con el alumno en el aula. La clase es la mas poderosa unidad de interaccion social en toda la escuela. Así, el maestro nunca esta subordinado a la jerarquia social de la escuela fuera del aula. Dentro de esta es la autoridad máxima. Mientras viva la tradicion de la escuela, es libre de enseñar como quiera, para tratar con los alumnos a su modo, según sus propios terminos, sean cuales fueren las ordenes del director. La funcion docente no reposa en el aula sino en el maestro que directamente trata con los alumnos y es a través de él, del contacto continuo con la realidad del campo, en donde las observaciones, descripciones, que efectivamente la libertad de los profesores se utiliza; el metodo de enseñanza que deseen es así: se encontró que no se esta resolviendo alguna por parte de la secretaria de educacion pública, para imponer su programa o para no permitir la introduccion de algun otro en adelante (1, 11, 12).

Es esta relacion la que presenta al maestro uno de sus grandes problemas: el de crear un ambiente de aprendizaje en el que haya libertad, autodeterminacion, pero al mismo tiempo control. Así, el profesor muy bien puede ser consciente que los pequeñitos de educacion primaria tienden a atribuir autoridad y sabiduría a

1. Brenbeck, Cole Speicher. "El maestro y la escuela. Roles sociales y profesionales del educador". Harbo, Buenos Aires, 1964, p. 61.

maestro, para crear un clima escolar de diversión y enseñanza sin ningún tipo de "desorden".

Algo sumamente interesante, es que los profesores que "no tienen éxito" en el aula, o sea, que no impulsan a los niños a una superación educativa o que talves lo hacen pero jamás vuelven a tener a sus mismos alumnos gracias a sus métodos tan rígidos, utilizan métodos, procedimientos de enseñanza que "sí tienen éxito", excepto que lo hacen como ya se mencionaba, de una manera sumamente rígida: esto se sabe porque existe poca variación entre una situación del aula y la siguiente. Estos profesores aparentemente carecen de la actitud de expandir o restringir la libertad de acción de los alumnos mediante el control verbal.

En contraste con los maestros "con éxito", los cuales, espontáneamente varían su rol desde la supervisión autoritaria, de un lado, hasta el apoyo a la iniciativa del alumno, del otro. Tienen la capacidad de asegurar a la vez la sumisión y la iniciativa del alumno, según lo permita la situación. Estos maestros pasan a voluntad de un rol a otro. No siguen ciegamente un criterio único de enseñanza-aprendizaje con exclusión de todas las otras posibilidades. Pueden pasar con facilidad de su diagnóstico de un problema o situación del aula a una serie de medidas para resolverlo. Estos maestros critican a sus alumnos y a la vez son sensibles a sus necesidades de fama. Como zelantes observadores del aula, saben determinar si la situación se critica o si se necesita esa comprensión cuando es ese caso. De ahora, los profesores "con éxito" son flexibles en sus estilos de enseñanza y pueden pasar fácilmente de lo directo a lo indirecto, del observador crítico al que aconseja con empatía, según lo exija la situación. En conclusión de lo anterior, existen dos tipos de profesores y su enseñanza, los de la escuela tradicional y los de la escuela nueva.

Así, las creencias de los docentes acerca del proceso de enseñanza y aprendizaje giran en torno de la idea de que el tema es lo central, que los maestros deben interesarse en el ajuste personal del alumno, pero sin participar de un modo emocional, que la autonomía debe reposar en los alumnos o los maestros y que deben tomar en cuenta los puntos de vista de los alumnos, y que el aprendizaje tiene lugar cuando impara el orden en la clase y cuando se centran en el tema para integrarse en la experiencia y el conocimiento del alumno.

Los maestros suelen ver de modo diferente la profesión en distintas etapas de su carrera. La estrecha identificación con los alumnos en el periodo inicial de la docencia es reemplazada en la

edad madura una sensación de pérdida de contacto. Un sentido de seguridad, deriva de asumir un rol de tipo paterno con respecto a los alumnos, lo que puede ayudar a compensar esa situación. Los maestros más viejos pueden rendirse bajo la carga de la docencia, a menos que sepan crear para sí roles seguros, tales como el del "personaje venerable" o la "madre consuegra"².

Por otra parte, las relaciones que los maestros desarrollan entre sí determinan el clima organizativo de la escuela y el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ejemplo, Andrew W. Halpin y Gordon W. Croft describen seis clases de fuentes de interacción humana escolar con las siguientes designaciones: abierto, autónomo, controlado, familiar, paternal, y de castigo.³

El clima abierto, describe una situación en la que los miembros poseen un espíritu e ímpetu altamente elevados. Los maestros trabajan bien, sin altercados ni fricciones. No están agobiados por un rarrago de tareas ni informes de rutina: las políticas del director facilitan el cumplimiento de las tareas de los maestros.⁴ Esto ayuda a que los miembros de un grupo mantengan mejor sus relaciones amistosas entre sí. Los maestros sienten una considerable satisfacción con su trabajo, están altamente motivados como para superar las dificultades que se les presentan. Poseen el incentivo para realizar las tareas que requiere la organización del aula en marcha. Por otra parte, los maestros se sienten orgullosos de estar relacionados con el sistema.⁵

El clima autónomo se distingue, porque la libertad que tienen los maestros es casi completa para que puedan crear sus propias estructuras para la interacción, como así mismo para hallar maneras dentro del grupo, que satisficgan las necesidades del mismo (6). Como se puede suponer la balanza se inclina más hacia la satisfacción de las necesidades de los miembros que se encuentran dentro del aula que hacia el cumplimiento de la tarea, por llamar de alguna manera el seguir al pie de la letra el programa en sí, así como a la libertad que posee el profesor para desarrollar su propio programa.

2 Ibid, p. 112.

3 Ibid, p. 50.

4 Ibid, p. 51.

5 Ibid, p. 57.

El clima controlado se distingue sobre todo por "una exigencia de rendimiento a expensas de la satisfacción de las necesidades sociales de la escuela. Cada alumno trabaja duramente y queda poco tiempo para desahogarse de los controles y directivas establecidas. Este clima está inclinado hacia el cumplimiento de la tarea y prescinde de la satisfacción de las necesidades de cada niño" (6).

El profesor aparece descrito como una persona dominadora, la cual se impone, permitiendo poca flexibilidad de la organización e insistiendo en que todo se haga a su manera. Generalmente piensa algo así como: "mi modo de obrar es el mejor y al diablo con lo que piensa la gente". Se preocupa poco por lo que sienten sus alumnos, lo que le importa es que las cosas se hagan a su manera.

En el clima familiar el profesor es evidentemente reacio a no ser considerado en cualquier circunstancia. Quiere que todos sus alumnos sepan que él también es miembro del grupo, y que no es en modo alguno diferente de todos ellos (7). Por lo tanto, dicho profesor se considera un "buen tipo", la que se interesa por el bienestar de sus pequeños y se preocupa por ellos.

El clima paternalista se caracteriza por "los esfuerzos ineficaces del profesor por controlar a sus alumnos, en donde no existe motivación alguna" (8).

Aquí, el profesor quiere realizarlo todo y no permite que sus alumnos tomen iniciativa, lo que también conlleva a que sus niños se aprovechen de su exagerada cuidado y tienda control del grupo en el aula.

Por otro lado, en el clima de rinde se da una situación en la que "los alumnos del grupo obtienen pocas satisfacciones, ya sea con respecto al cumplimiento de la tarea como a la de sus propias necesidades. En pocas palabras, el profesor es ineficaz en cuanto a dirigir las actividades de los alumnos, y al mismo tiempo no se inclina a preocuparse por su bienestar personal" (9).

Los alumnos están desahogados y no trabajan eficientemente, en

6 ib.

7 ibid, p. 55.

8 ibid, p. 56.

9 ibid, p. 57.

consecuencia, el rendimiento del grupo es mínimo. El profesor no facilita a sus pequeños el cumplimiento de las tareas. El ánimo está por el suelo reflejando la escasa satisfacción tanto con respecto al estudio como a las necesidades propias de cada niño.

En conclusión, los seis climas se pueden percibir en cualquier escuela; así, estos autores vivieron las separaciones en seis partes, pero otros la pudieron realizar en más o en menos. Lo importante es que las características de los profesores para desenvolverse y enseñar a sus niños en el aula son análogas a las antes expuestas.

Debe quedar en claro que de estos seis climas el que mejor conduce hacia el aprendizaje es el abierto y que el menos favorable es el cerrado; o sea, el clima abierto inspira un aprendizaje más completo y de un tipo diferente del cerrado. El clima cerrado está en el aprendizaje que se realiza con desdén y mecanicismo, porque los niños realizan sus actividades con este espíritu. Por el contrario, el clima abierto sugiere una enseñanza, un aprendizaje creadores, desarrollados con un espíritu de mutuo respeto y participación, donde precisamente se encuentran en acción los métodos lúdicos.

En las observaciones categoriales llevadas a cabo, se encontró una cierta tendencia al clima autónomo, puesto que las maestras tuvieron la preocupación e iniciativa de proporcionar el programa de la Secretaría de Educación Pública, con el método "Letras y Figuras" para obtener el máximo aprovechamiento escolar en los niños; pero a pesar de todo, es triste darse cuenta que aun existen profesores que utilizan como recursos para la enseñanza el gipso, el pizarrón, el papel, el lápiz, etc. Aunque estos medios son bastante difíciles y monótonos, se piensa que los utilizan debido a que así fue su educación y la mayoría de los docentes se quedan estancados en esa educación tradicionalista, la cual por lo tanto no tiene el carácter de espíritu de superación para adelantarse al nivel actual, mismo que les proporcionaría un mejor y mayor rendimiento en su enseñanza.

5.2. LA UTILIDAD QUE OTORGAN AL PROFESOR LOS METODOS LUDICOS PARA LA ENSEÑANZA DENTRO DEL PRIMER AÑO DE EDUCACION PRIMARIA

En la actualidad, una gran parte de los profesores de escuela primaria, se encuentran impregnados por la ideología de la escuela tradicional, en donde, "los padres y los maestros son los que regulan las actividades del niño sin tomar en cuenta sus intereses y necesidades de tal forma que se restringe el juego a unas cuantas horas, bajo el supuesto de que la escuela tiene como finalidad el que el niño aprenda 'conocimientos'" (10). Siendo, talves que dichos conocimientos se pueden resumir en que el niño sepa leer, escribir y contar, así como el que tenga mucho mayor acceso a herramientas, arcilla, deportes, teatro, pinturas y libertad.

El deseo de aprender debe surgir espontáneamente, para lo cual, el profesor no debe presionar para que esto ocurra, ya que no todos los pequeños tienen ese interés. El maestro debe recapacitar en que la mayor parte del trabajo escolar roba a los niños del derecho de jugar.

"Esta idea de que si el niño no aprende algo, está perdiendo el tiempo, no es ni más ni menos que una maldición, una maldición que ciega a miles de maestros y a la mayor parte de los inspectores escolares. Hace cincuenta años la consigna era 'aprender haciendo'. Hoy la consigna es 'aprender jugando'" (11).

El profesor debe pensar más en el método lúdico para el proceso de enseñanza-aprendizaje, debe proporcionar al niño los elementos que le permitan desarrollar su personalidad, así como sus intereses intelectuales, artísticos y sociales, de acuerdo al ritmo de su propia naturaleza; o sea, tratar de sustituir al maestro tradicional y autoritario por un maestro cuya función sea la de preparar y ofrecer a los niños un medio ambiente de libertad, buscando suprimir esa autoridad adulta en el ámbito escolar.

Una parte primordial del papel del maestro en la enseñanza es la motivación, porque de ella depende el éxito de la misma, conviene que el motivo surja de las necesidades del niño, de las

10. Michel Concha, Olga Paulina. "Nociones y teorías acerca del juego" tesis, UNAM, Mexico, 1990, p. 51.

11. Ibid. p. 53.

situaciones que se le presenten en la vida escolar, familiar o de la comunidad.

Si el motivo no se presenta espontáneamente, el maestro debe crearlo por medio del ambiente apropiado: objetos, láminas, libros y excursiones; así, poco a poco surge el interés del niño y los estímulos surgen por sí solos; estos también contribuyen a cambiar sustancialmente el papel que desempeña el maestro, para que pase de ser un simple transmisor de información al papel de un diseñador analítico de experiencias de aprendizaje. Esto es importante mencionarlo, puesto que en el trabajo de campo dentro de las observaciones, se encontró que en las maestras que combinaban las funciones de desarrollo y las funciones de efectividad positiva se dio el porcentaje presentado en el cuestionario de Freuder (ver general, pp. 35-36); el cual, dependió de la maestra ya que indica que ella no lo consideró al máximo, al grado de la escala a mejorar la motivación escolar, así que solo es cuestión de una propia iniciativa.

En el primer grado el maestro debe tomar en cuenta que el su labor es primordial considerar que la naturaleza del niño debe decidir en su enseñanza esas actividades y cosas: cuentos, dibujos, canciones, modelado, el contacto directo con las cosas, etc." (12).

La importancia del juego en la vida del niño es vital para la actividad, el trabajo, el empleo para el adulto. La actuación del niño en sus diferentes actividades depende mucho de cómo se comportaron en los juegos durante su infancia. De ahí, que la mejor educación del futuro hombre se basa y se desarrolla ante todo en el juego. Desde la más tierna edad, la actividad fundamental del niño consiste en jugar: aprende a caminar, a escribir, a leer, etc., pero todo esto lo hace jugando.

En la edad escolar el trabajo cobra un lugar importante y de más responsabilidad; se trata de un trabajo que se aproxima a una actividad social que va vinculada con la vida misma del niño. La etapa del juego lo apasiona mucho todavía y sufre serios conflictos cuando siente la tentación de abandonar el trabajo por jugar, y esto ocurre cuando en su educación familiar y educativa se le ha mencionado una gran diferencia entre el juego y el trabajo.

Para educar al futuro hombre de acción, no debemos eliminar

12. Rivera Jimenez, Guadalupe del Carmen del y Clemencia del Carmen Lardova Peregrino. "La vinculación del currículo de educación preescolar con el primer grado de educación primaria", tesis, 1996, Villahermosa, Tab., 1997, p. 91.

el juego, sino organizarlo en tal forma que sin desvirtuar su carácter contribuya su proceso a educar las cualidades del futuro ciudadano.

La diferencia entre juego y trabajo, no es tan grande como se piensa. Veamos al juego desprovisto de esfuerzo y de actividad creadora, produce efectos negativos, en este sentido se parece al trabajo.

El juego proporciona alegría, la alegría de la creación del triunfo, del placer estético, de la calidad; una alegría analoga brinda un buen trabajo, aquí está la similitud entre ambos" (13).

Algunos profesores piensan que la diferencia de estas dos actividades consiste en la responsabilidad que implica el trabajo y el juego no. Pero esto es un error, en ambos existe la responsabilidad.

La principal diferencia entre el juego y el trabajo estriba en que mientras el segundo traduce la participación del hombre en la producción social, en la creación de valores materiales o culturales; el primero no persigue fines de esta clase, no tiene relación directa con objetivos sociales, pero se vincula, con ellos en forma indirecta al habituar al hombre a los esfuerzos físicos y psíquicos necesarios para el trabajo.

Afortunadamente el actual programa de educación primaria de primer año, ha analizado la importancia que tiene el juego en el aula, partiendo de los juegos educativos, utilizando juguetes, como por ejemplo:

Los juguetes terminados, como caballitos, carros, automoviles, etc.; en una palabra todos los mecánicos.

Los juguetes no terminados, como rompecabezas, cubitos, estampas con preguntas, loterías, etc.

y el juguete material, que es la arcilla, la plastilina, la arena, el cartón, la mica, la recova, el papel, las plantas, el alambre, el cordón, etc.

De los cuales, este último es considerado el más barato y

13 Dueñas Negrete, Laura Elena. "La disciplina escolar en la escuela primaria". tesis, UPN. Aguascalientes, Ags., 1981, p. 33.

util, porque con ello se facilita esa semejanza con la actividad humana: ya que el niño crea valores culturales, y si este valiese de ellos revelará poseer ya una capacidad de juego elevada y se engendrará en él una gran facilidad para el trabajo, además de que brinda un amplio campo para la imaginación creadora.

A partir de la investigación documental, que se llevó a cabo, se encontró que la gran mayoría de maestros de nivel primaria consideran que "la educación del juego introduce a los niños a la aspiración de un placer más integral, que la de la simple contemplación e infunde el coraje necesario para superar dificultades, educar la imaginación y el reposo intelectual"¹⁴.

Así, el juego se vuelve fundamental en la manera de enseñanza del profesor, ya que al niño se le tiene que educar de modo que descubra sus propias facultades, el papel del maestro es ayudarlo señalándole simplemente con el dedo, en silencio sus errores corrigiéndolos, indicándole las formas correctas mediante dibujos como debe de ser un boceto o únicamente mostrárselas, por ejemplo.

La meta fundamental de educar es la de fortalecer en los alumnos la confianza propia, el sentimiento de seguridad, el de pertenencia, el respeto mutuo, la camaradería, la cooperación, etc.: solo así lograrán que los niños comprendan que ellos deben ver las cosas en todos sus aspectos, o como ellas que impone el maestro: esto como una oportunidad de aprender, con esto se promueve la personalidad de cada niño (15).

Por lo tanto, el profesor tiene, no sólo que dejar sentir libre al niño, sino que debe de participar activamente con él, para poder, a través del placer, educar la actividad del juego que repercute en la formación de hábitos de trabajo; porque "toda verdadera educación ha de implicar las que sea a través, y el niño no crea, sino cuando juega. El juego es la única esfera de sus relaciones, por ello se quiere que pase en el juego toda la educación de la primera infancia"¹⁶.

Es importante mencionar que en el momento que el niño llega

14. *Ibid.*, p. 36.

15. *Ibid.*, p. 46.

16. Ossorio, Manuel B. "El maestro, la escuela y el material de enseñanza", ediciones de la rectoría, Ciencia y educación, Madrid, 1983, p. 31.

inseguro, puesto que todo lo que va encontrando es para él desconocido, luego es natural que ignore como debe conducirse, es entonces que el papel del maestro debe brindarle la mayor confianza, la mayor comprensión y afecto, que le ayude a entender; por un lado, que no tiene nada que temer, que es grata la proximidad y cercanía de sus maestros y compañeros, que el ambiente que va a rodearle de ahí en adelante le será placentero; y por el otro, que los métodos de enseñanza que va a recibir le serán útiles todo el resto de su existencia. Así, "el maestro recurre al juego, estimulando, además, los sentimientos afectivos, tales como el amor al prójimo, el respeto entre los compañeros y otros valores morales como la justicia, la lealtad, la honestidad, etc." (17).

Cuando esto se lleva a cabo se justifica, que a través de la importancia que el maestro le otorga al juego educativo, logra la socialización del niño, porque obtiene ese rendimiento escolar y ese aprovechamiento académico que exige el programa escolar.

"El maestro que siga creyendo que el mejor clima escolar, es aquel en donde existe una quietud desesperante entre los niños y en donde solamente se escucha la voz del profesor, está actuando fuera de la realidad educativa y de las nuevas técnicas de trabajo" (18), específicamente en el primer año de enseñanza al nivel primaria de los maestros por querer incrementar sus actividades lúdicas, tal como se demostró en el trabajo de campo, en donde las observaciones categorizadas indicaron la introducción de un método diferente al habitual: el cual, fue el "Método Integral (Jingales)" como tal se le puede mencionar, lo que es solo un ejemplo de todos los que pueden existir para la educación y de la gran libertad que tienen los docentes para mejorar su enseñanza, solo falta su preocupación y un gran deseo de supervisión académica por medio del juego.

17 Cortes Lopez, Rosa. "La disciplina en el primer año en la escuela primaria", tesis, UPN, Mexico, 1981, p. 49.

18 Oliva Yañez, Margarita. "Importancia de la disciplina en la escuela primaria", tesis, UPN, Monterrey, N.L., 1991, p. 20.

6. EL USO DEL JUEGO Y SUS CARACTERISTICAS EN EL SALON DE CLASES (INFORMACION DE CAMPO)

La OBSERVACION CATEGORICA realizada el día 15 DE NOVIEMBRE DE 1974 (ver graficas correspondientes), muestra lo siguiente:

Dentro de las FUNCIONES DE OBSERVACION, se cuenta con un porcentaje minimo del 0.60% en la CATEGORIA de: "establecer material de trabajo", la cual, fue indicada por la profesora, ya que para los alumnos, no se les pide su opinion para proponer alguna actividad ludica.

En la CATEGORIA de: "indicar a los alumnos la ejecucion de la actividad a realizar", se obtuvo el 2.64%, el cual, estuvo a cargo de la profesora, la espontaneidad de los alumnos a realizar una tarea no era considerada.

La CATEGORIA que indica: "la explicacion del juego con la comprension de la tarea", fue la mas alta de todas, obtuvo el 11% y pertenecio nuevamente a la profesora, puesto que era ella quien enseñaba y guiaba la actividad ludica que se llevaria a cabo con los niños.

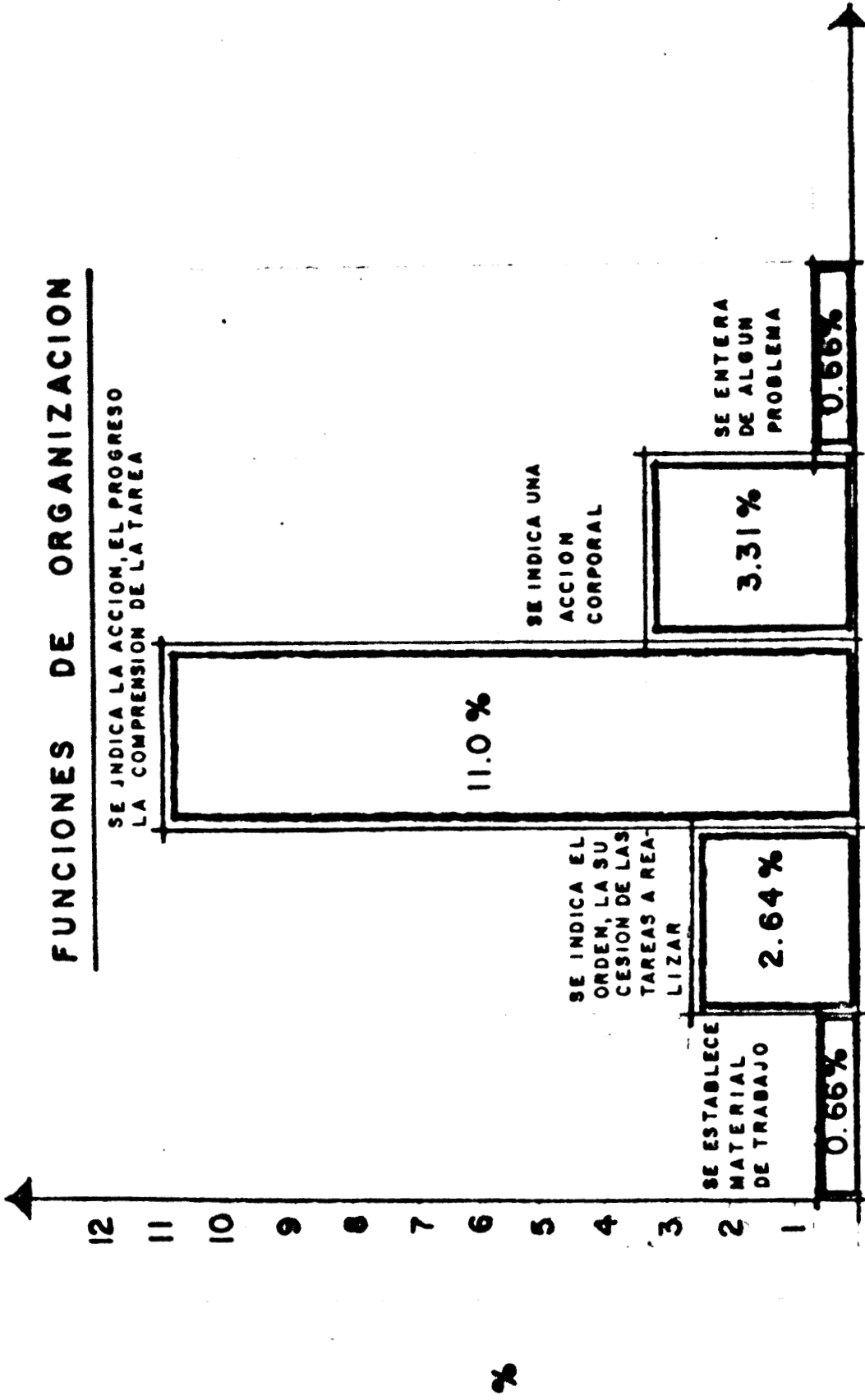
La CATEGORIA que indica: "la explicacion de los objetivos", obtuvo el 1.11%, se utilizo para explicar el juego en la clase, siendo porcentaje minimo que el juego no se practicaba para el momento.

La ultima CATEGORIA dirigida al estudiante de "no jugar que se da: se entera de algun problema que se presenta en el juego, que indica o se resuelve fue el 0.60%, ya que tanto la profesora como el alumno cuando se utiliza el juego, se es consciente de lo que se debe hacer por ello.

Las CATEGORIAS que no se aplicaron fue de: "se establecen normas de trabajo", "se resuelve el conflicto", "se discute la manera de actuar dentro del conflicto lo real", "se discuten las soluciones".

Como se puede observar, el conflicto y el juego en la enseñanza no coinciden. A pesar de que la organizacion depende solo de la profesora, el juego no deja de ser ludico para el mejor aprovechamiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

FUNCIONES DE ORGANIZACION



Dentro de las FUNCIONES DE INFORMACION, la CATEGORIA de: "se responde a las cuestiones planteadas" con el 19.54%, lo que indica que las dudas acerca del contenido y procedimiento del juego son esclarecidas, favoreciendo la comprension de este.

En la CATEGORIA de: "se clarifican las cuestiones que se formulan los problemas" se obtuvo un 9.11%, abarcando tanto las preguntas de los alumnos como las de la profesora, mostrando un porcentaje regular de confianza para realizar las.

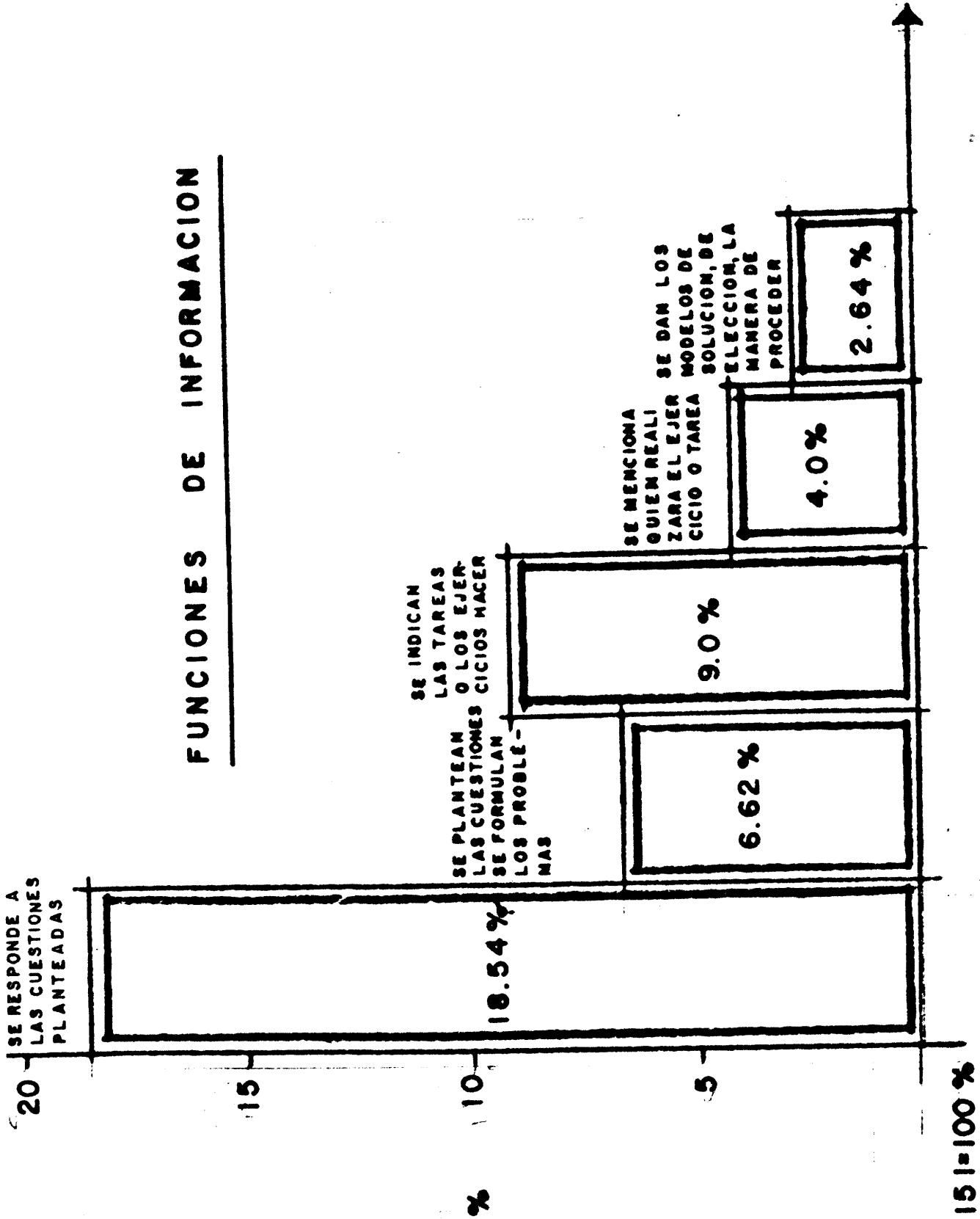
En la CATEGORIA de: "se indica que se debe utilizar el material" se obtuvo un 9%, lo cual, que parte activa de la profesora, es ella quien determina la actividad y el tiempo que se realizara, la espontaneidad del niño no fue considerada.

La CATEGORIA de: "se realizan otros recursos a el estudiante" con el 8%, no fue muy alto considerando los otros recursos utilizados, esto se debe a la falta de claridad de la profesora, esto se debe a la falta de claridad a adquirir para lograr la participacion de los alumnos: esto pudo ser debido cuando muestra materiales de los participantes, que se lo hace evidente.

La CATEGORIA presentada fue la de: "se da oportunidad de elegir, de eleccion, la manera de proceder" con el 7.11%, esto indica, estar interesado en la profesora, con el fin de que sea ella quien desarrolle la actividad y el tiempo.

CONCLUSIONES: Las CATEGORIAS de: "se elige la categoria", "se responde a propias cuestiones", "se da oportunidad de elegir", esto fue porque el contenido es limitado y se realiza a la vez de otros desarrollando la actividad; en el tiempo de esta actividad se elige la forma de proceder a esta actividad. En consecuencia, la actividad realizada se relaciona con el desarrollo del estudiante.

FUNCIONES DE INFORMACION



Dentro de las FUNCIONES DE LOS PROFESORES, la CATEGORÍA de: se crea una situación estimulante, dentro del aula, que invite a la participación considerando que estas funciones son esenciales en el desarrollo del juego y dicha categoría es: la que se crea una situación de juego, puesto que era ella quien creaba la situación.

La CATEGORÍA: se propone que se eleccione con el 25%, el cual poca frecuencia acerca de la participación tanto de los niños como de la profesora, la espontaneidad era retardada y la actividad lúdica se creaba con libertad.

La CATEGORÍA: se invita al docente con el 4.6%, determinado previamente por la profesora, se invita al docente un porcentaje que a veces se da, se invita al docente a participar, que el juego ayude a que el niño desarrolle la confianza de su propia opinión.

En la CATEGORÍA de: se invita al docente a preparar, completar o sintetizar su actividad estableciendo con el 25%, una categoría a las características de la enseñanza: una categoría de preparación para que los niños de recibir y participar, se crea una situación que sea tan bajo el porcentaje de juego que el juego ayude a la espontaneidad del niño.

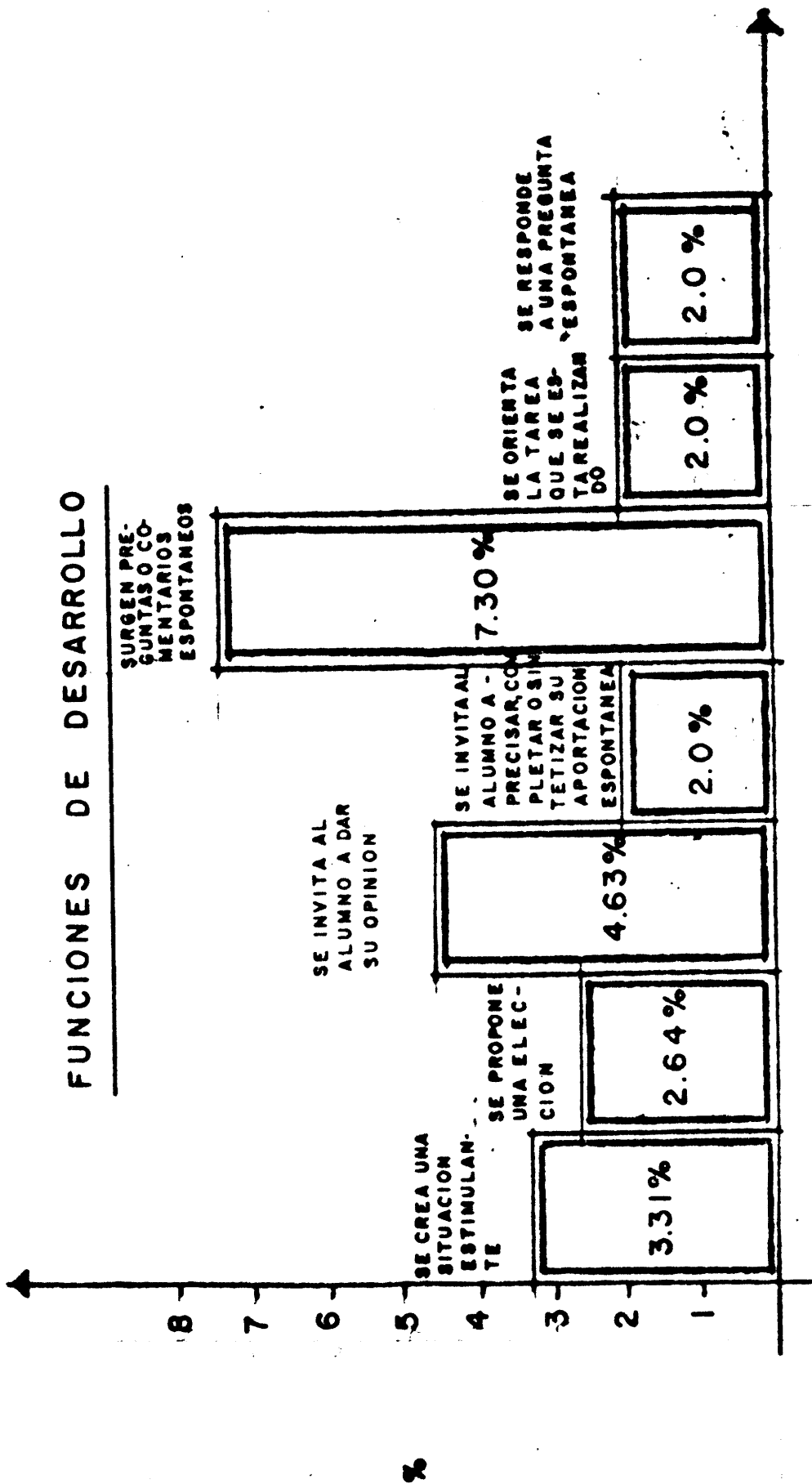
La CATEGORÍA: se invita al docente a preparar la espontaneidad con el 25%, es el que tiene el 25% de juego, se invita al docente a preparar la espontaneidad de juego, se invita al docente a preparar la libertad de expresión de los niños, se invita al docente a preparar el desarrollo de la materia.

La CATEGORÍA: se invita al docente a preparar la enseñanza con el 25%, incluye tanto a los niños como a la profesora, se invita al docente a preparar la enseñanza de la materia con el 25%, el porcentaje es mínimo pero el juego ayuda a que los niños participen con libertad.

La CATEGORÍA: se invita al docente a preparar la enseñanza con el 25%, incluye tanto a los niños como a la profesora, se invita al docente a preparar la enseñanza de la materia con el 25%, el porcentaje es mínimo pero el juego ayuda a que los niños participen con libertad, se invita al docente a preparar la enseñanza de la materia con el 25%, el porcentaje es mínimo pero el juego ayuda a que los niños participen con libertad.

En las CATEGORÍAS de: se invita al docente a preparar la enseñanza con el 25%, incluye tanto a los niños como a la profesora, se invita al docente a preparar la enseñanza de la materia con el 25%, el porcentaje es mínimo pero el juego ayuda a que los niños participen con libertad, se invita al docente a preparar la enseñanza de la materia con el 25%, el porcentaje es mínimo pero el juego ayuda a que los niños participen con libertad.

FUNCIONES DE DESARROLLO



151 = 100%

Dentro de las FUNCIONES DE ACCIONES VISIVAS, la CATEGORIA de: "se alaba, se recompensa al niño, se cita como ejemplo" indica un 0.66%, realmente mínimo y sobre todo perteneciente a la profesora, era ella quien durante el juego quien daba la aprobación de alabar.

En la CATEGORIA: "se alienta a jugar" el 1.10%, indica la preocupación que tuvo la profesora por estimular a los niños, se observó que el juego de la pauta a veces era agente de estimulación escolar; a pesar de que el porcentaje fue bajo, esto es tanto.

En la CATEGORIA: "se concreta una acción en la clase" el 1.66%, perteneciente a la profesora, se observó que mediante la estimulación hacia los niños a través de actividades.

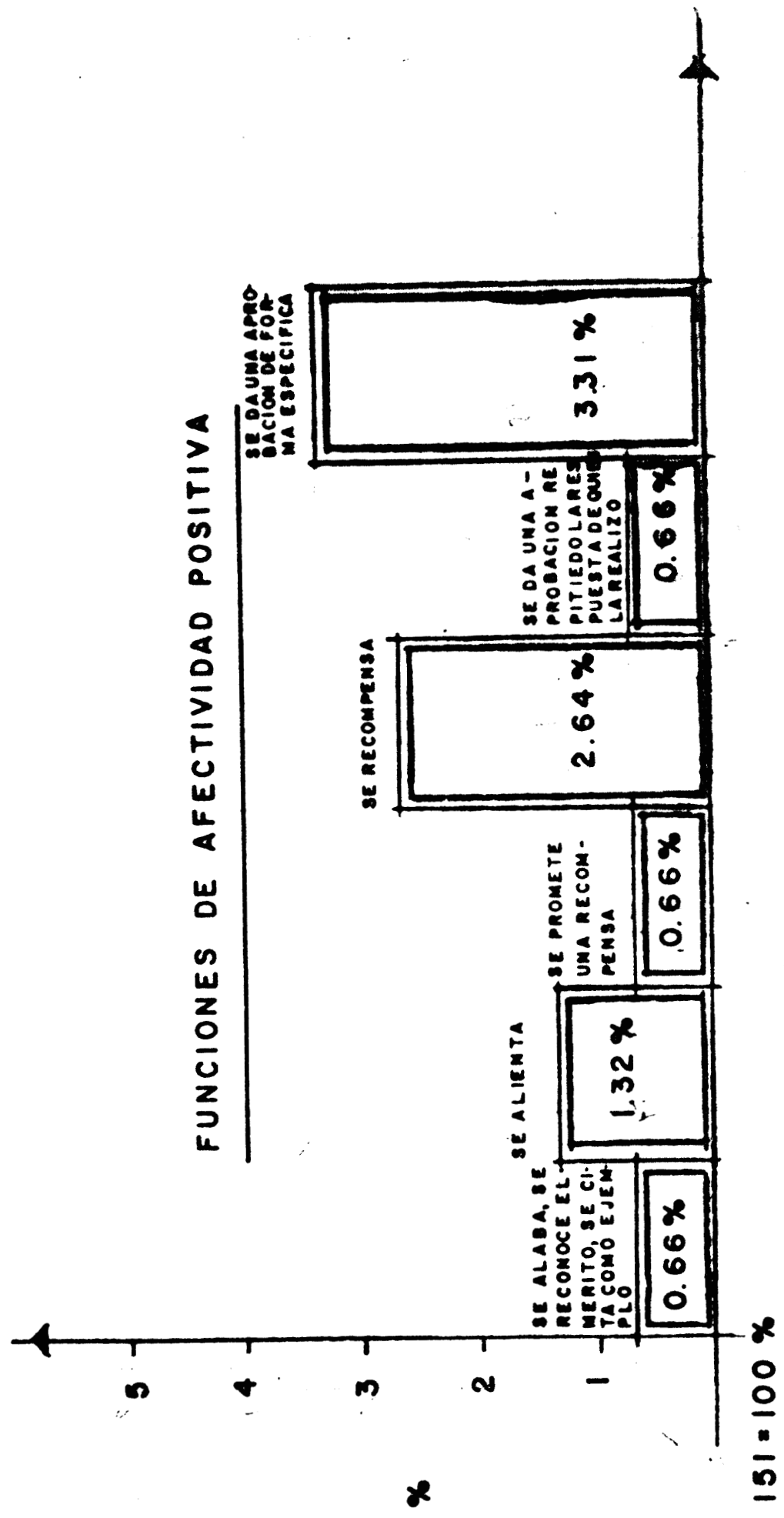
La CATEGORIA de: "se recordaba" con el 2.66%, es la tercera igual a la profesora, con el porcentaje bajo; así, se estimuló al niño a través de palabras cortas sobre las actividades realizadas, se observó que esto fue muy importante para ellos, los cuales se interesaron más por la clase.

En la CATEGORIA: "se da una adaptación específica" la cual está de quien la realiza" se obtuvo también un porcentaje bajo del 1.66%, así, se otorgó esa clase de adaptación a las actividades realizadas, la espontaneidad que da el juego es exacta, tanto por los niños como por la profesora en la clase.

La última CATEGORIA: "se da una adaptación de tipo específica con el porcentaje bajo, el 1.10%, perteneciente sobre todo a la profesora que indica, al igual que la anterior, la adaptación de la acción, la adaptación de las actividades realizadas; lo que permite a los niños tener un aprendizaje de esta introducido a través del juego.

Las CATEGORIAS QUE NO SE REGISTRARON FUERON: "se alienta, se alienta al niño", "se hace señas del cuerpo", "se citan palabras específicas: las palabras, son las palabras que se utilizan en la clase", "se concreta a través del juego el aprendizaje de estas funciones de actividades específicas", "se indica que la utilización del juego provoca un aprendizaje de la actividad específica para que en la clase se vaya un agente de estímulo como mayor.

FUNCIONES DE AFECTIVIDAD POSITIVA



Dentro de las FUNCIONES DE AFECTIVIDAD NEGATIVA, la CATEGORIA de mayor porcentaje fue la de: se advierte con el 4%, que para ser la mas alta resulta ser muy baja, lo que demuestra que el juego no permite un ambiente de libertad y castigos para con los niños, obviamente, porque dicha categoría es indicada por la profesora.

La CATEGORIA: se reprende con el 1.04%, indica que la profesora llama la atención a sus alumnos con frecuencia ya que ellos son muy inquietos. Aunque el juego no le colma el deseo, la misma naturaleza de los pequeños no les permite estar quietos al cien por ciento.

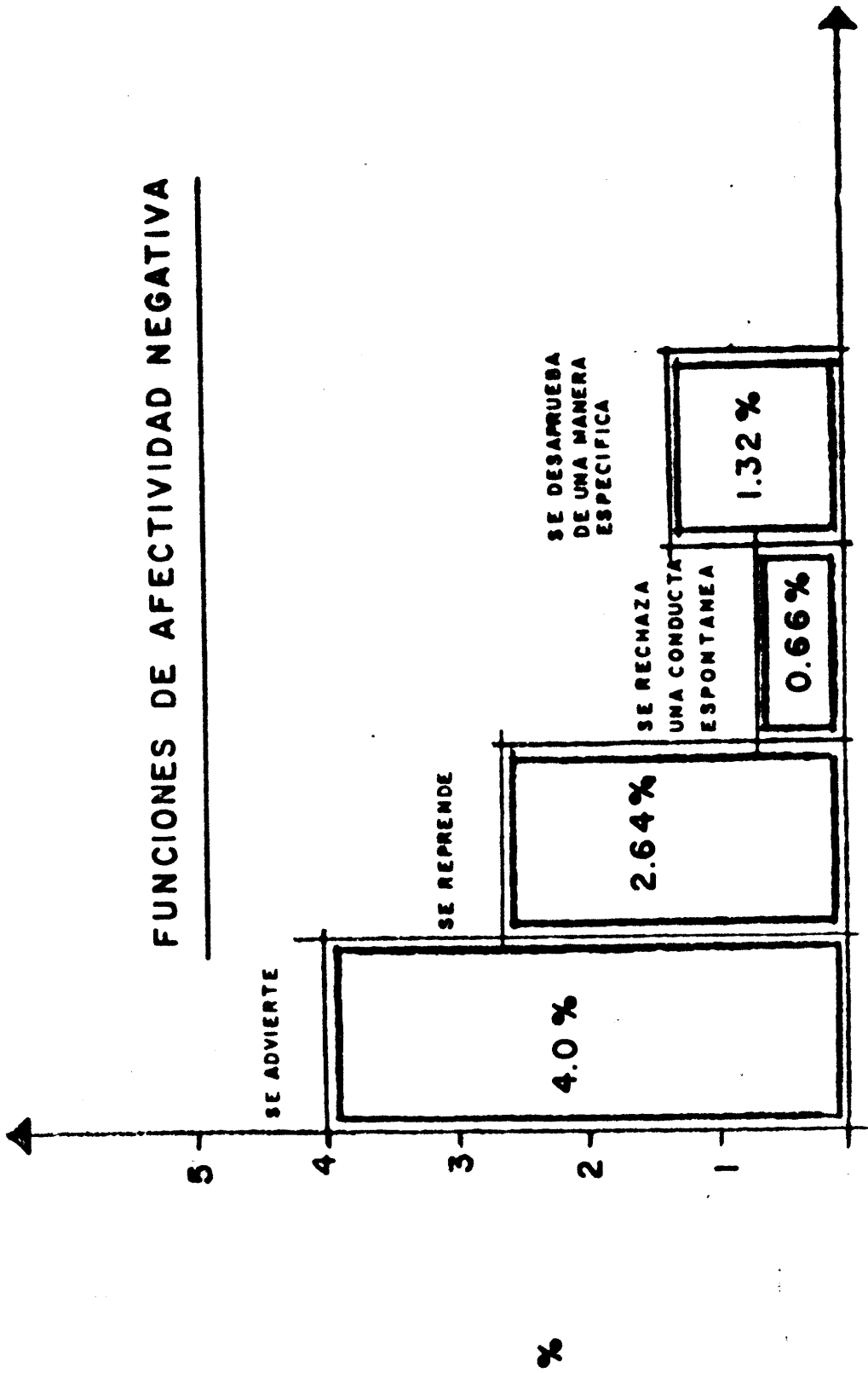
La CATEGORIA: se rechaza la libertad por razones de la que sea baja con un 0.00%, lo que indica que la libertad en el salón de clases para con los niños fue bastante, ya que se les restringió verdaderamente.

La ultima CATEGORIA de: se desahoga de una manera especifica obtoviendole el 1.31%, lo que indica que el recurso a una actividad o actitud fue poca, lo que indica que la libertad de expresion para con los niños no fue limitada.

Las CATEGORIAS QUE NO SE RECONOCIERON FUE: se critica, se acusa, se ironiza, se amenaza, se castiga, se aplica una sancion, se desahoga mediante un juego, se desahoga de una manera no adecuada.

Las categorías no presentadas, como se puede observar, fueron mas de la mitad de ellas, lo que demuestra que el juego no permite que la profesora cuide al alumno, tenga que estar pendiente a llamados de atención constantes. En resumen para con la profesora no se altera una vez que se le da libertad de castigo, reprendas, rechazos, etc. y en sus actitudes de indiferencia.

FUNCIONES DE AFECTIVIDAD NEGATIVA



151.00%

La OBSERVACION CATEGORIAL realizada el DIA 22 DE NOVIEMBRE DE 1994 (ver graficas correspondientes), es la siguiente:

Dentro de las FUNCIONES de OBSERVACION, tenemos la CATEGORIA de: se establece meta de trabajo con un porcentaje menor del 11, perteneciente a la profesora, era ella quien establecía el material de trabajo de las actividades a realizar y realizar. Así, la imposición del material fue mayor que el índice el porcentaje.

En la CATEGORIA de: se indica la acción, el progreso, la comprensión de la materia tratada en el aula, el cual, fue el mayor porcentaje. Aquí, la categoría es a cargo de la profesora, era ella quien indicaba la actividad que se llevaría a cabo.

La última CATEGORIA que aparece en el histograma de frecuencias fue: se indica una acción especial, con el 11, también estuvo a cargo de la profesora, se utilizaba a manera de experiencia; como se puede observar, el porcentaje fue bajo por, de la inquietud de los niños de las actividades.

Las CATEGORIAS QUE NO SE PRESENTARON, fueron las de: se establecen normas de trabajo, se indica el modo de ejecución de las tareas a realizar, se establece el objetivo, se limita a un área basada en el conocimiento, se establece un tema, se plantea de algún problema, se dan soluciones.

Las funciones que aparecen en el histograma, como el control organizacional y orden en el aula, las categorías que no se presentaron indican que la actividad realizada no requiere de condiciones para lograr el efecto deseado, que son las actividades de desorden, aunque la indicación de toda actividad sigue a cargo de la profesora, aunque, a los niños se les permite su espontaneidad.

FUNCIONES DE ORGANIZACION

SE INDICA LA ACCION,
EL PROGRESO, LA COM-
PRENSION DE LA TAREA

SE INDICA UNA
ACCION
CORPORAL

4.95 %

SE ESTABLECE MATE-
RIAL DE TRABAJO

1.00 %

2.00 %

5
4
3
2
1

%

101 = 100 %

Dentro de las funciones de INFORMACION se obtuvieron porcentajes bastante altos. Comenzando con el de la CATEGORIA: se responde a cuestiones planteadas acerca de la materia con el 21.84%, lo cual, indica que se tiene una amplia participacion y preocupacion por ambas partes para resolver dudas. Se observo que la actividad ludica permite la suficiente confianza para que los niños y, porque no, tambien para que la profesora se exprese con libertad.

La CATEGORIA: "se plantean las cuestiones, se resuelven los problemas" con el 6.91%, indica al igual que en la anterior que existio un buen ambiente escolar, en el cual se dio libertad a los niños de la suficiente libertad de expresarse y plantear dudas acerca de la actividad ludica que se venia a hacer.

En la CATEGORIA: se indican las tareas y los ejercicios a realizar se indica tambien al igual que en la anterior que se dio libertad a los niños de expresar y plantear dudas acerca de la actividad a realizar.

La CATEGORIA de: se se critica o se resalta el desarrollo de tareas obtuvo un 3.96%. La decision de esta categoria fue tomada tanto por los niños como por la profesora, el porcentaje que fue bajo, indica que nunca se llevo a cabo una imposicion absoluta y la expresion fue plena en el aula.

La CATEGORIA de: se se critica de acciones, de elecciones, de procedimientos, de actividades, de actividades de los niños, y que siempre fue ella quien inicio la actividad en el aula; con el 1.98% que indica la existencia de libertad.

La ultima CATEGORIA que se se critica fue la de: se se critica de las actividades, con el 1.98%, que indica la existencia de libertad. Se indica que la libertad de expresion a traves del juego es un juego de libertad que la necesidad de jugar crea a traves de actividades que el niño necesita orientacion para, cuando que el juego libre permite que la necesidad de jugar se satisfaga.

Las CATEGORIAS que se se critica de: se se critica de la materia, se se critica de la actividad ludica, se se critica de la informacion, se se critica de la informacion de la profesora, se se critica de la materia, se se critica de la actividad ludica, se se critica de la informacion y en ningun tipo de restricciones.

FUNCIONES DE INFORMACION

TEADAS ACERCA
DE LA MATERIA

21
20
18
16
14
12
10
8
6
4
2
0

20.80%

SE PLANTEAN SE INDICAN LAS
LAS CUESTIO- TAREAS O LOS
MES, SE FORMU-
LAN LOS PRO- EJERCICIOS
BLEMAS.
A HACER

8.91%

8.91%

SE MENCIONA
QUIEN REALIZA
RA EL EJERCI-
CIO O TAREA

3.96%

SE DAN LOS
MODELOS DE
SOLUCION, DE
ELECCION, LA
MANERA DE PROCEDER

6.93%

SE DA UNA
AYUDA NO
SOLICITADA

1.00%

%

101=100%

Dentro de las FUNCIONES DE DESARROLLO, la CATEGORIA de: se crea una situacion estimulante" indico en 2%, estando a cargo de la profesora, pues era ella quien creaba el ambiente en el aula. Se observo un porcentaje bajo, pero se entiende porque el ambiente escolar que se forma fue de gran libertad, no se necesitaba crear excesivas situaciones estimulantes: a que son referentes al juego.

La CATEGORIA de: "se propone una eleccion" con el 4.98%, indico que a traves del juego no se dan elecciones. El porcentaje muestra que las elecciones de participacion en el aula fueron poco obligadas y al espontaneas.

La CATEGORIA: "se invita al alumno a ser el jugador", fue baja ya que se obtuvo en 2%: pero se entiende porque la situacion en general que se desarrollo en el aula fue de gran libertad espontanea y no se tuvo la necesidad de buscar participaciones.

La CATEGORIA: "se invita al alumno a expresar, completar, generalizar o sintetizar su aportacion espontanea" con el 4.98%, indico que a traves del juego el niño se siente libre de participar y la profesora solo pide una amplificacion de dicha participacion.

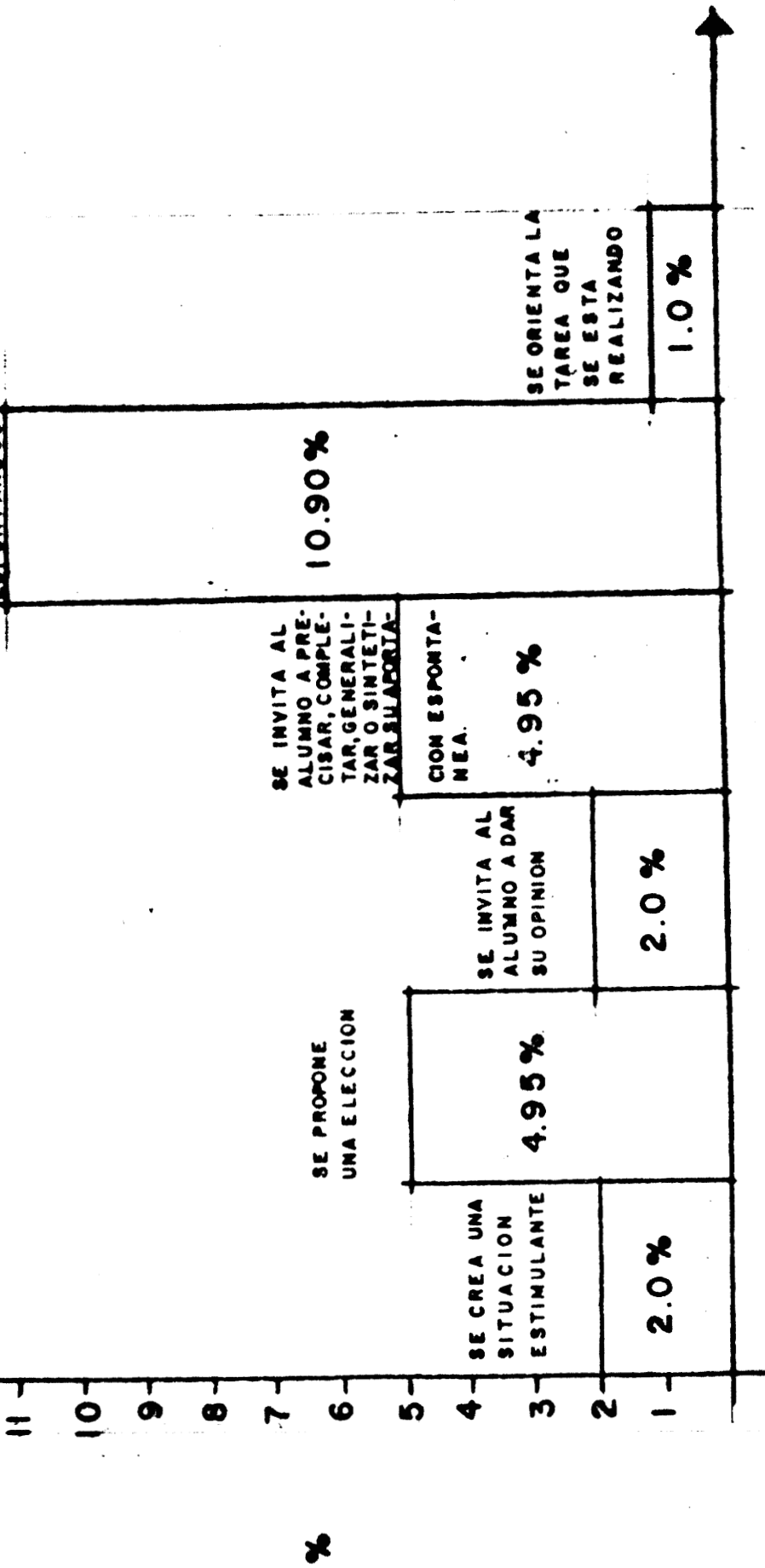
En la CATEGORIA de: "el ser creadoras o inventar ideas espontaneas" se obtuvo el mayor porcentaje, que fue del 11.91%, lo que indica que gracias al juego en la enseñanza se crea un ambiente de confianza, de los aspectos de cada juego y la libertad de participacion en los roles, a pesar de que se da una cierta restriccion alguna, con la seguridad de no ser castigados por realizar acciones que se les haya prohibido.

La ultima CATEGORIA que se desarrollo fue: "se crea la idea que se esta realizando" con el 11.91%: esto indica que el niño se siente libre de expresar sus ideas y de que el juego de roles es un medio de libertad de expresion a partir de la atribucion del juego se alcanza la libertad que la profesora no tiene la necesidad de dar un gran apoyo para participar con la tarea que se realiza, puesto que son los propios roles o roles creados a las etapas para enseñar a los niños.

Las CATEGORIAS que no se desarrollaron fueron: "se crea una investigacion de cosas", se desarrolla una actividad", se responde a una pregunta espontanea".

Como se puede observar, las categorias que no aparecen son pocas, lo que indica que las aportaciones de los alumnos en el aula es que ellos tienen la iniciativa con libertad, es que ese ambiente idoneo a crees del juego para que la creatividad y la participacion de los niños se exprese en el juego, sin tener a no ser ayudados o a ser castigados.

**FUNCIONES DE DESARROLLO SURGEN PREGUNTAS
COMENTARIOS
RESPUESTAS**



101=100%

Dentro de las condiciones de AFECTIVIDAD POSITIVA, solo aparecieron dos categorías. La primera CATEGORÍA fue la de: "se promete una recompensa" con un porcentaje bajo del 2%; aquí la utilización de golines, por ejemplo para recompensar, fue de gran estímulo para los niños.

La recompensa, así como los refuerzos positivos, son importantes para la estimulación que siempre se necesita en el salón de clases.

La segunda categoría: se da una aprobación de forma específica obteniendo un porcentaje alto del 6.9%, estando sobre todo a los 40 de la actividad. Este era la que daba las aprobaciones de las actividades que realizaban los niños, lo que indica que el juego ayuda al rápido entendimiento de la referencia, logra acuerdos en su mayoría.

Las CATEGORÍAS que no se presentaron fueron: se ayuda, se ayuda, se reconoce el merito, se cita como ejemplo, "se muestra solicitud", se alienta, se recompensa, se tiene sentido del humor, "se dirigen palabras directas" y "se da una aprobación repitiendo la expresión de quien la realizó".

Como se puede observar, las categorías que no se presentaron fueron casi la mayoría, lo que es muy interesante, ya que el juego de la pata le crea un gran número de estímulos tanto para los niños como para los maestros: de que se ayude, de que se aliente al niño analizando, el ambiente que se crea se espantará y se sentirá, lo que se necesita de un estímulo adecuado para crear dicha situación.

FUNCIONES DE AFECTIVIDAD POSITIVA

SE DA UNA APROBACION
DE FORMA ESPECIFICA

6.93 %

SE PROMETE
UNA RECOMPENSA

2.00 %

7
6
5
4
3
2
1

%

101 = 100 %

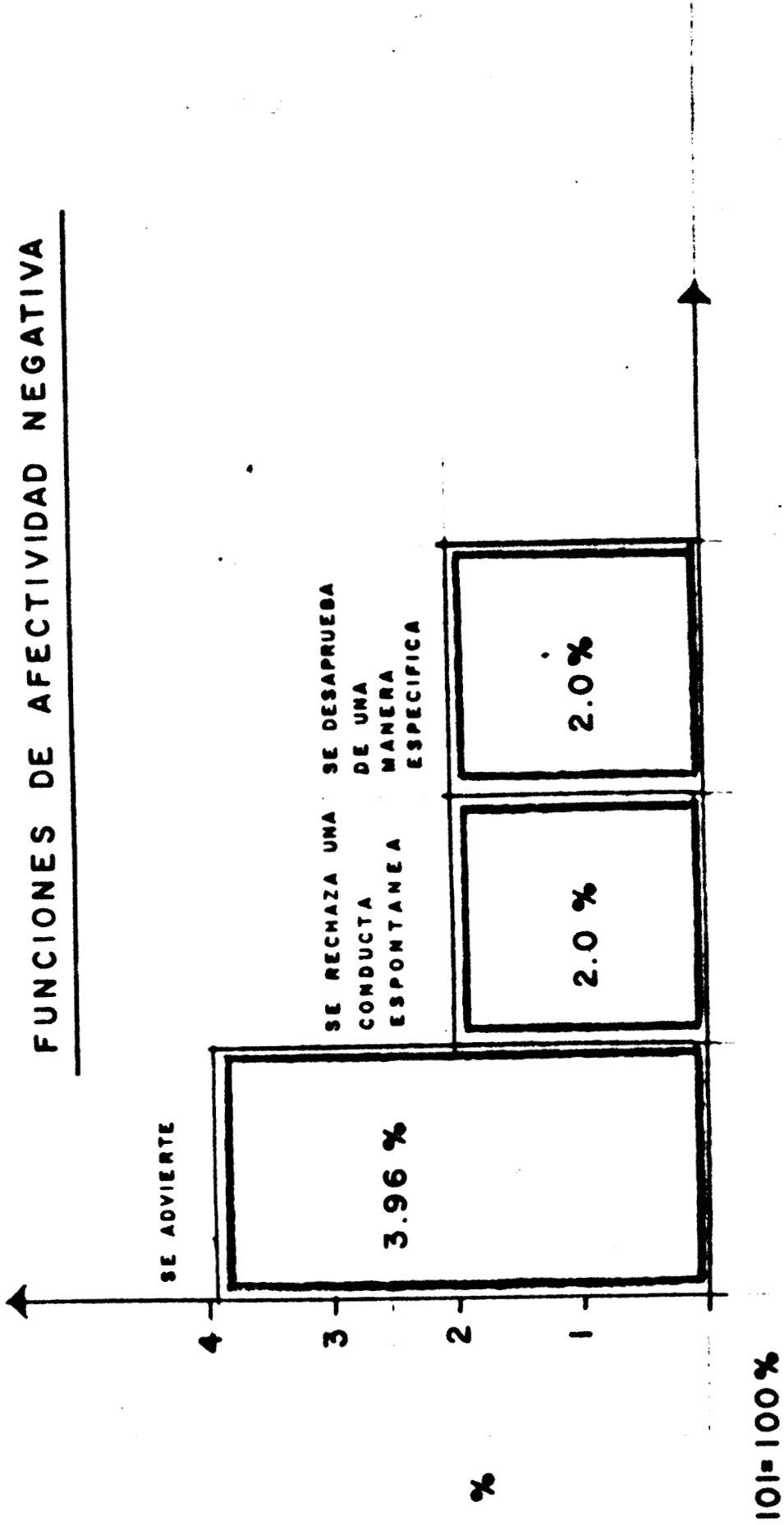
Dentro de las FUNCIONES DE AFECTIVIDAD NEGATIVA, la CATEGORIA de mayor porcentaje fue la de: "se advierte" con el 3.96%, la cual, fue realmente baja y perteneciente a la profesora, ella era quien reprendía las actitudes de los niños en el aula; pero como se puede observar, se demuestra, que a partir del juego esto es mínimo.

La CATEGORIA: "Se rechaza una conducta espontánea" con el 2%, perteneciente igual a la profesora, indica que la libertad que tienen los niños para expresarse en el aula no se restringe verdaderamente.

La última CATEGORIA: "Se desahoga de una manera específica" con el 2%, y perteneciente también a la profesora, es igualmente bajo, muestra que el juego no es un desorden o algo parecido como para que la maestra tenga la necesidad de reprimir o llamar la atención de ellos realmente.

Las CATEGORIAS QUE NO SE PRESENTARON fueron: "se critica, se acusa, se ironiza", "se amenaza", "se reprende", "se castiga", "se adopta una actitud crítica", "se desaprobación repitiendo la respuesta de manera irónica o acusadora". Esto demuestra que la utilización de métodos lógicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje evitan en su mayoría el reprender, castigar, etc., a los niños; que no se pierde el control de ellos o la autoridad del profesor, si se gana una gran satisfacción al usar a una enseñanza creativa, rápida y divertida.

FUNCIONES DE AFECTIVIDAD NEGATIVA



La OBSERVACION CATEGORIAL realizada el DIA 14 DE NOVIEMBRE DE 1944 (ver graficas correspondientes) mostro lo siguiente:

Dentro de las FUNCIONES DE ORGANIZACION, la CATEGORIA de: "se indica el orden, la sucesion de las tareas a realizar" con el 3.00%, estuvo a cargo de la profesora, e indico, con un porcentaje bueno, que la direccion de la clase no tiende a la impetacion, pero tambien que los niños no tienen el mando de ella.

La CATEGORIA: "Se indica la accion, el progreso, la comprension de la tarea" con el 1.00%, perteneciente a la profesora; ya que era ella quien e dirige la clase, lo consiguientemente, ya que indicaba el progreso de la misma, lo observo que el porcentaje fue bajo, así que despiere el juego, el desarrollo de la clase se fue dando solo.

La CATEGORIA de: "se resuelve el conflicto", que obtuvo el menor porcentaje del 0.70%, indico que la actividad ludica no despiere el desorden y/o conflictos en el aula, y los problemas que aparecen se resuelven rápidamente.

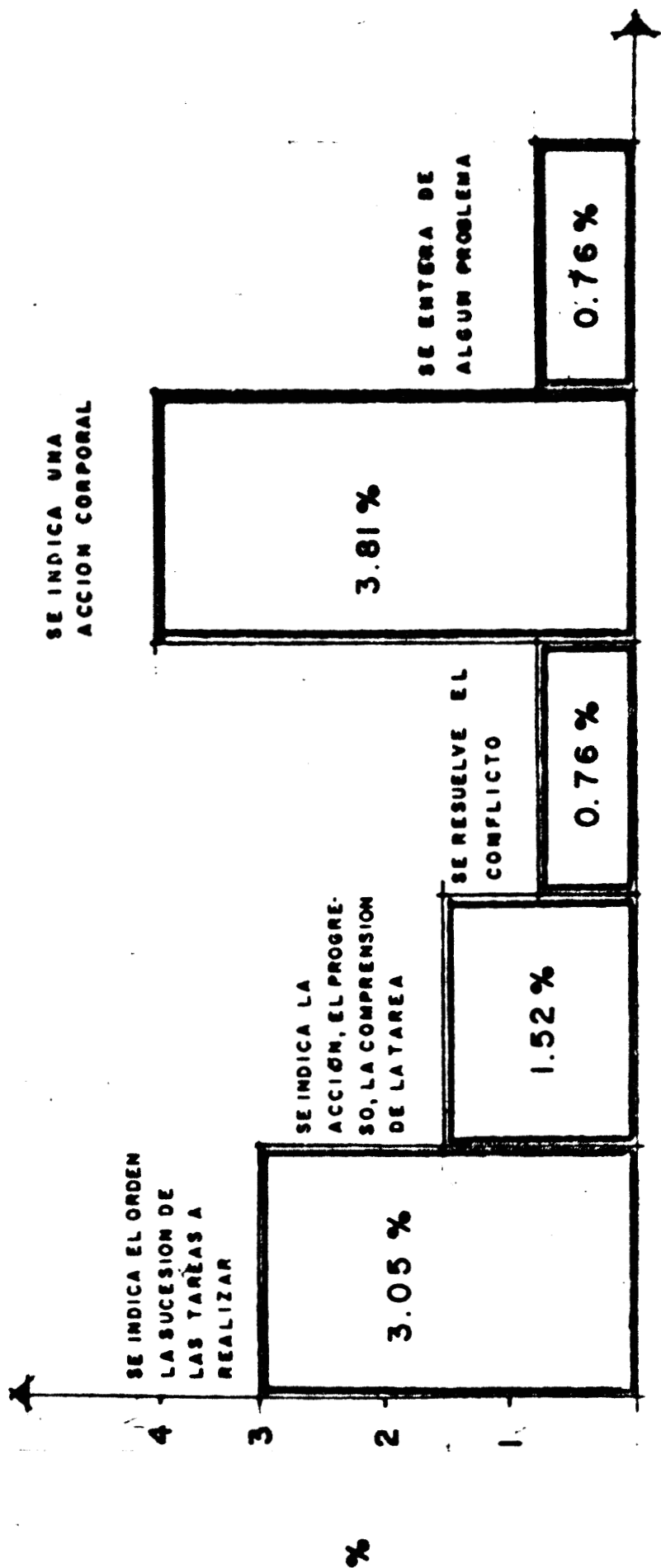
En la CATEGORIA: "se indica una accion corporal", se obtuvo el mayor porcentaje, que fue del 3.00%, determinado por la profesora e indicando limitaciones para con las libertades corporales de los niños; pero considerando que se tienen a cabo para atraer una mayor atencion con respecto a lo que se esta e haciendo.

La ultima CATEGORIA: "se entera de algun problema" obtuvieron el 1.00%, muestra que la actividad ludica de tres indicativas en el salon de clases, verdaderamente el porcentaje es tan bajo que las dificultades que surgen se pueden considerar a ser de normal.

Las CATEGORIAS QUE NO SE PRESENTARON fueron las de: "se establecen normas de trabajo", "se establece material de trabajo", "se invita a quienes no,an hecho el conflicto lo resuelvan ellos mismos", "se dan explicaciones".

Como se puede observar, las categorias que no aparecen son aquellas que causan conflicto o que impiden algo, lo que demuestra que el juego en el aula e de vital importancia para una buena organizacion para trabajar en el salon de clases.

FUNCIONES DE ORGANIZACION



131 = 100 %

Dentro de las FUNCIONES DE INFORMACIÓN, la CATEGORÍA de: "se e pone la materia" con el 2.31%, corresponde a la profesora a que es ella quien explica la clase, se indica según el porcentaje: el cual, es bajo, que el juego se le utilizase conforme se va avanzando y no se tiene que ser una vez en la explicación al inicio; la que es de fácil entendimiento para los niños.

La CATEGORÍA de: "se responde a propias cuestiones" obteniendo el porcentaje mínimo del 0.1%, indica que a través del juego las dudas se esclarecen con ayuda de otros niños o como en la mayoría de las veces, por medio de la profesora y no a través de una autorespuesta.

La CATEGORÍA con el mayor porcentaje que la de: "se responde a cuestiones planteadas acerca de la materia" con el 11.04%, y corresponde tanto a la profesora como a los alumnos, la que indica una alta participación a responder y no bajar la duda; se demuestra que el juego logra una ambiente de confianza de los estudiantes.

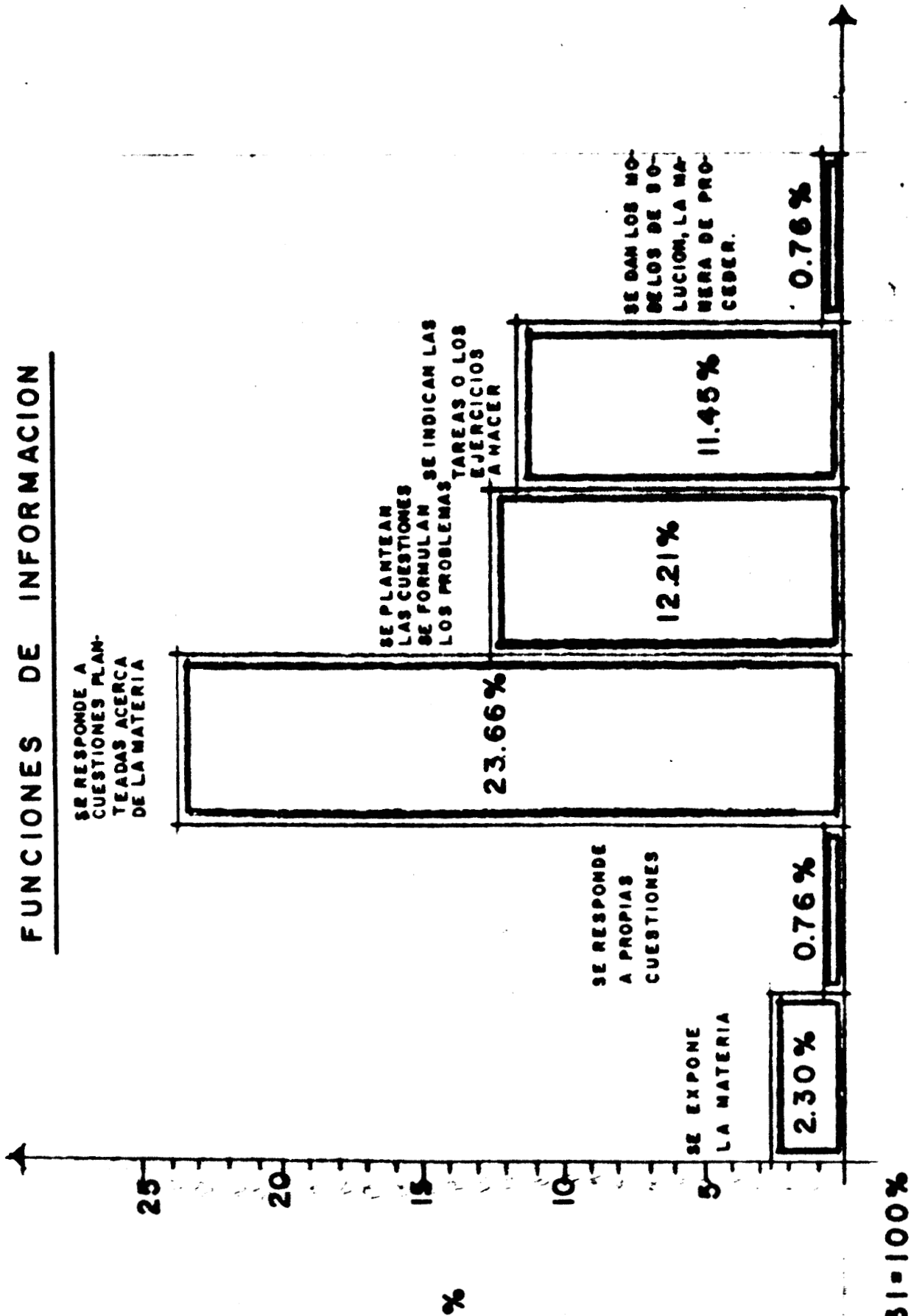
En la CATEGORÍA: "se plantean las cuestiones, de forma que los estudiantes" obteniendo el 10.11%, se muestra que a través del juego se logra un ambiente de libertad para preguntar sin restricción alguna, se involucra tanto a los niños como a la profesora en un alto porcentaje de confianza para expresarse.

La CATEGORÍA de: "se realizan las tareas o los ejercicios" con el 11.45%, se refiere a que por la profesora se un alto porcentaje, cuando que se le da una tarea o ejercicio que se realizara, muestra que los niños no temían la participación de ellos, gracias al aula.

La última CATEGORÍA que se da: "se dan las respuestas de solución, de elección, de manera de responder" con el 10.11%, corresponde a los niños del 0.1%, se refiere a que a través del juego que no existe un control para por los niños que responden a sus dudas la ayuda de los otros niños o profesora; como, la participación de ellos se da.

Las CATEGORÍAS que no se dan: "se dan las respuestas de solución, de elección, de manera de responder" con el 0.1%, se refiere a que a través del juego que no existe un control para por los niños que responden a sus dudas la ayuda de los otros niños o profesora; como, la participación de ellos se da.

FUNCIONES DE INFORMACION



Dentro de las FUNCIONES de DESARROLLO, la CATEGORIA: se crea una situación estimulante con el 1.2%, baja por un bajo porcentaje, que el ambiente por medio del juego logra el interés deseado por la profesora para que los niños se anime a hacer un buen gesto.

En la CATEGORIA de: se produce una elección con el 1.5%, incluso un porcentaje bajo; o sea, que la iniciativa de los niños no fue lo suficientemente amplia.

La CATEGORIA de: se refiere al nivel de participación observado el 2.30%, lo que significa que el ambiente fue participativo de manera espontánea y que la profesora pudo observar una participación de estar pidiendo opiniones.

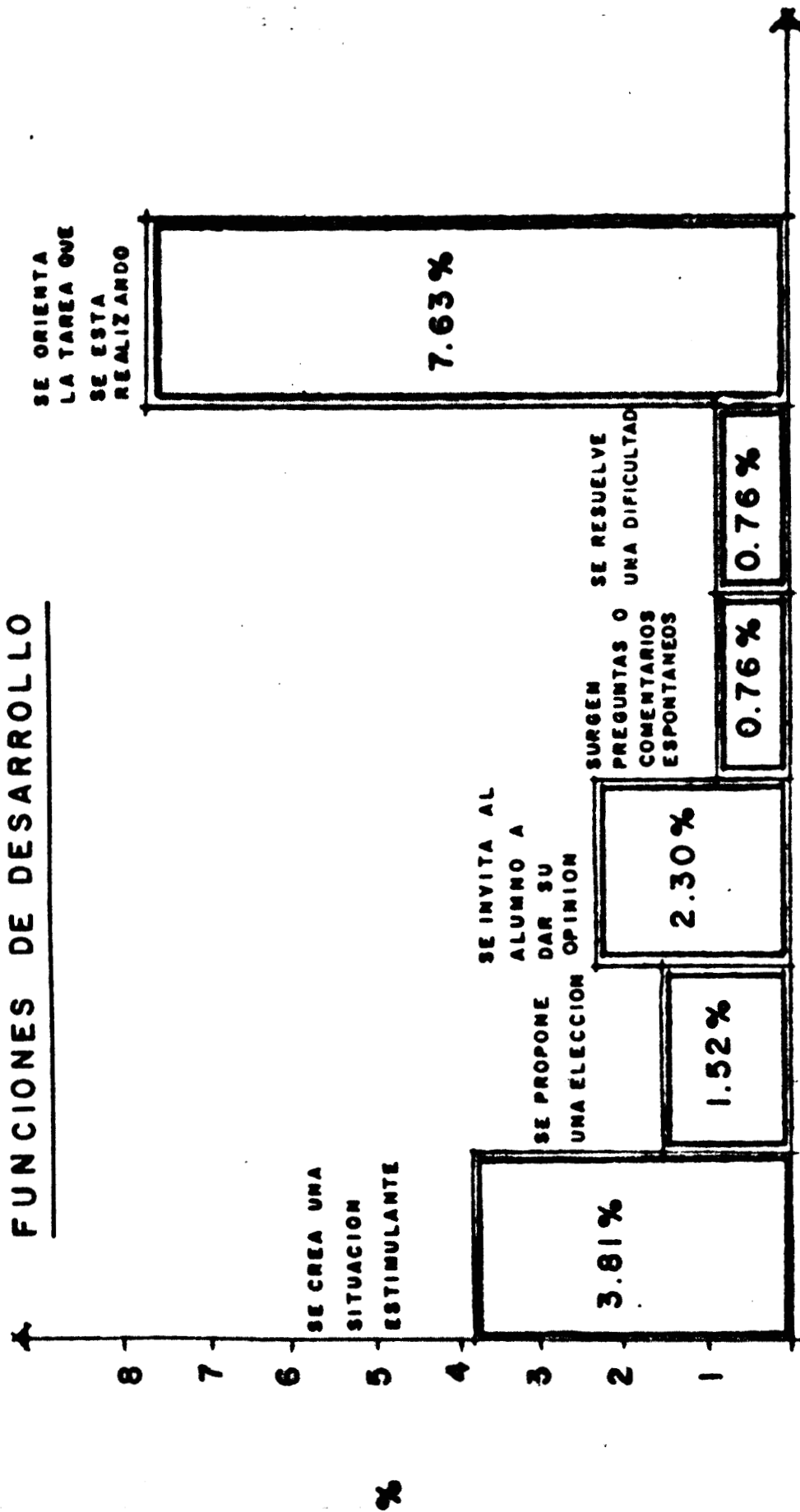
La CATEGORIA: se refiere a que las actividades de los estudiantes estuvo el 0.76%, realmente un porcentaje bajo, pero esta actividad de la actividad ludica, donde se ve al niño participando activamente en la materia y no crea grandes dudas o inquietudes.

En la CATEGORIA de: se refiere a que las actividades se realizaron un mínimo porcentaje de 1.1%, esto demuestra que la actividad ludica no crea dificultades o problemas alguno, sino lo normal.

La última CATEGORIA: se refiere a que la categoría de "no está evaluando" con el 7.2%, fue un porcentaje alto en el caso particular, lo que muestra que la profesora siempre se esfuerza en la participación de los estudiantes y ayudar a los niños a la hora de participar de la materia; tanto de que es ella quien quiere que se lleve a cabo.

Las CATEGORIAS de: se refiere a que las categorías de: se dice que la investigación de nivel, se refiere a que el niño se crea una, completa, generalizada o sintética, el ambiente de participación, las actividades de los estudiantes, se crea una actividad de la materia de las categorías en el nivel de de las actividades, lo que demuestra que la espontaneidad de la participación de los niños en el aula se refiere a que se lleve a cabo.

FUNCIONES DE DESARROLLO



131=100%

Dentro de las FUNCIONES DE AFECTIVIDAD POSITIVA se obtuvieron porcentajes muy bajos, espasmos, con la CATEGORIA de: "se alienta" con el 0.76%, que pertenece a la profesora e indica que la estimulación fue mínima para con los niños.

La CATEGORIA de: "se promete 'una recompensa'" con un porcentaje mayor del 1.05%, al cual, pertenece también de la profesora quien demuestra la recompensa a través de dulces; lo que fue siempre un incentivo muy grande para los niños, esto conjuntamente con la actividad lúdica, dio como resultado un buen aprovechamiento escolar.

En la CATEGORIA de: "se recompensa" se obtuvo un porcentaje mínimo del 0.76%, lo que indica que fuera de los dulces los niños no sintieron y obtuvieron mayor interés, como una estimulación verbal, por ejemplo.

La CATEGORIA de: "se tiene sentido del humor" obtuvo el 1.76%, también fue concerniente de la profesora, lo que indica que esta área no se permitió solo estar al frente, los beneficios que otorga la actividad lúdica, se limitó a hacer la clase sin crearse un ambiente grato.

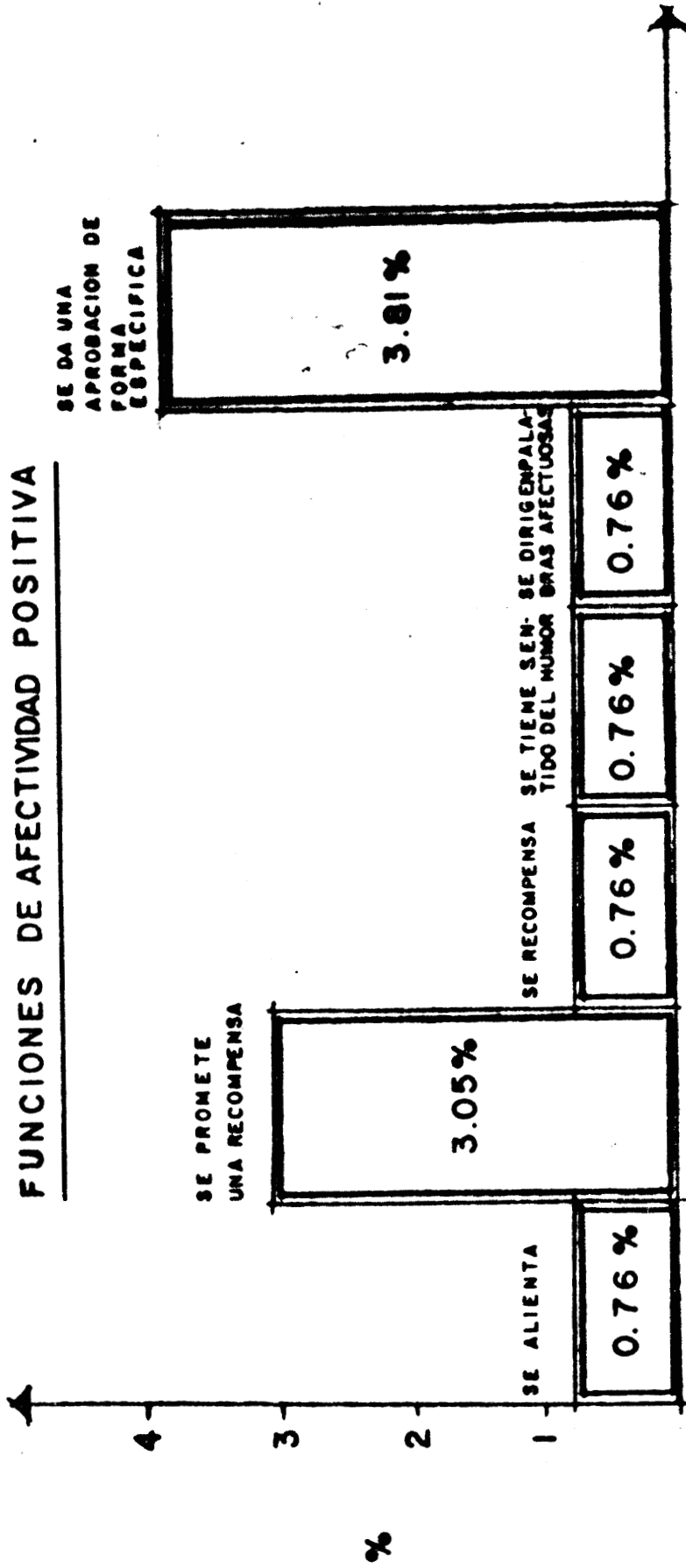
La CATEGORIA de: "se dirigen palabras 'alentadoras'" también obtuvo un mínimo porcentaje del 0.76%, las alienta la profesora a no estar en situación de apuro, se trata de ser la motivadora de los niños.

La última CATEGORIA que aparece fue: "se da una apreciación de 'buena ejecución'", la cual, según el menor porcentaje de 0.76%, perteneciente la mayoría de las veces a la profesora, se indica que la dirección correcta que se da se tiene en la clase se justificaba, según el porcentaje, en varias veces.

Las CATEGORIAS QUE SE APRECIARON MENOS: "se alienta", "se alaga", "se recompensa", "el merito", "se cita por ejemplo", "se muestra solicitud", "se da una apreciación destacando la necesidad de hacer la actividad".

Como se puede observar, las categorías que no se lograron apreciar casi: la citas de ellas, y las que se mencionaron no tuvieron un porcentaje alto; lo que indica que el clima dentro que se da un ambiente de afectividad positiva; pero esto no se logra del todo, así que la participación de la profesora cuenta mucho más, puesto que es ella quien dirige la acción de la clase y si no lo estimula al máximo, la actividad lúdica no sirve al cien por ciento.

FUNCIONES DE AFECTIVIDAD POSITIVA



131=100 %

Dentro de las FUNCIONES de REACTIVIDAD NEGATIVA, en la CATEGORIA de: se critica, se alaba, se ironiza con el nivel, perteneciente tanto a los niños como a la profesora, indice poca frecuencia en la forma que se tiene de reactivar la atención aligen.

La CATEGORIA de: se alaba con el nivel, muestra un porcentaje bajo, cabe mencionar que el grupo fue bastante inactivo y la profesora paciente e insistente, lo que se entiende que surge dicha categoria.

En la CATEGORIA de: se alaba se se alaba al nivel, perteneciente a la profesora, lo que indice que se llama la atención a los niños con el nivel.

La CATEGORIA de: se reprende con el mayor porcentaje que fue del nivel, indice que se reprende a los niños que no obedecen a ella, con tanta insistencia por la inactividad de parte de los niños.

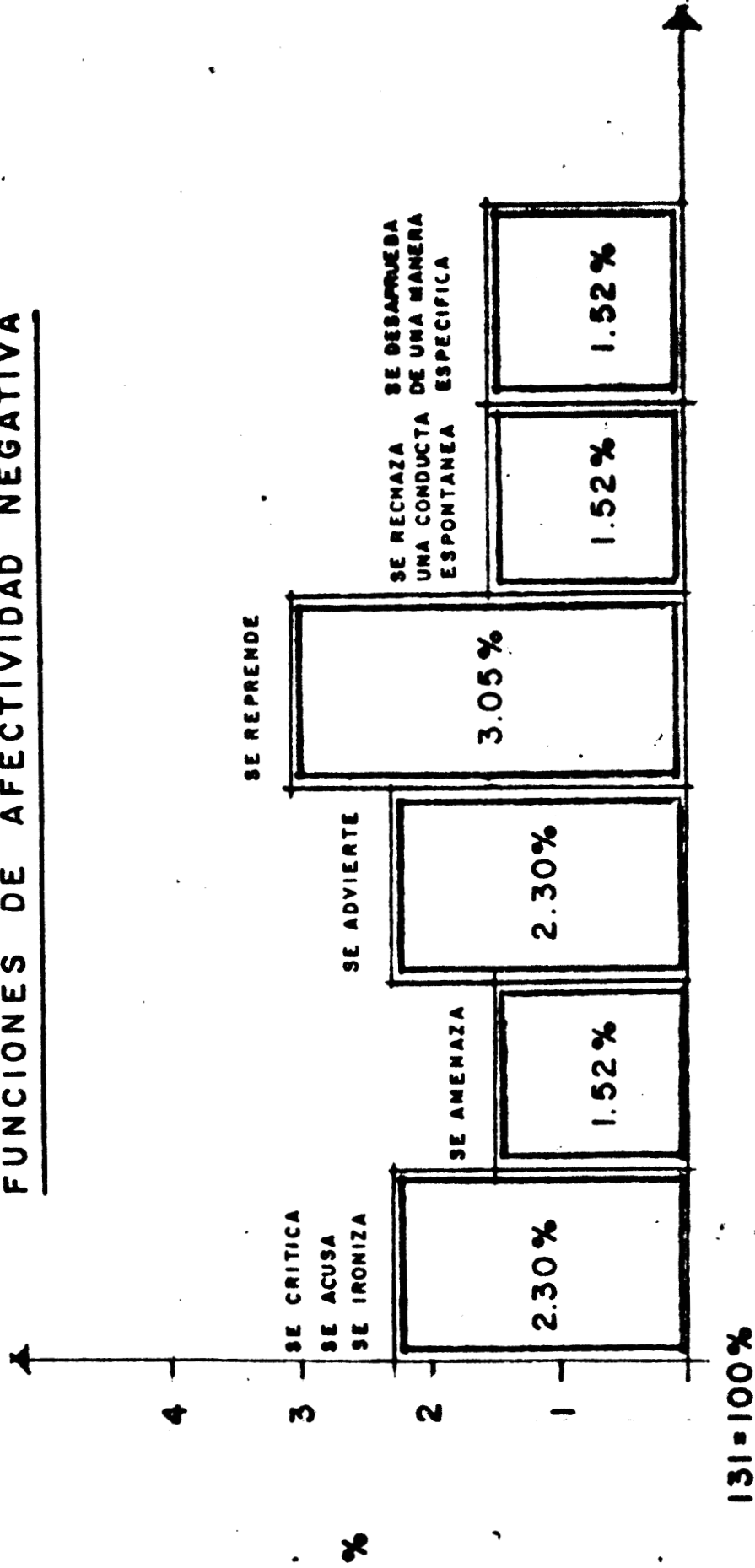
La CATEGORIA de: se reprende a la profesora se reduce en el nivel, y muestra que se limitación de acción para con los niños de parte de la profesora por la inactividad de los niños.

La CATEGORIA de: se reprende a la profesora se reduce en el nivel, y muestra que se limitación de acción para con los niños de parte de la profesora por la inactividad de los niños.

Las CATEGORIAS de: se reprende a la profesora se reduce en el nivel, y muestra que se limitación de acción para con los niños de parte de la profesora por la inactividad de los niños.

La CATEGORIA de: se reprende a la profesora se reduce en el nivel, y muestra que se limitación de acción para con los niños de parte de la profesora por la inactividad de los niños.

FUNCIONES DE AFECTIVIDAD NEGATIVA



Finalmente se analizo el HISTOGRAMA DE FRECUENCIAS GENERALES, en grafica correspondiente, el cual, mostro la siguiente informacion:

Las FUNCIONES DE ORGANIZACION incidieron un 5,12%, lo que comprobó que las actividades ludicas logran una poca organizacion espontanea en el aula, que los actos de los maestros son los que verdaderamente indican las condiciones necesarias del proceso de enseñanza-aprendizaje, son ellos los que determinan la atencion y el control del juego, los alumnos se quedan al margen de sus indicaciones.

Las FUNCIONES DE REGULACION actuaron en el menor porcentaje, el cual fue del 21%, dichas funciones dependen de los profesores, ya que siempre son ellos los que elaboran la materia, seleccionan el desarrollo y los ejercicios que conformaran la actividad ludica. El porcentaje alto tambien indica que a los niños no se les permite dirigir, por si mismo de alguna manera, la clase.

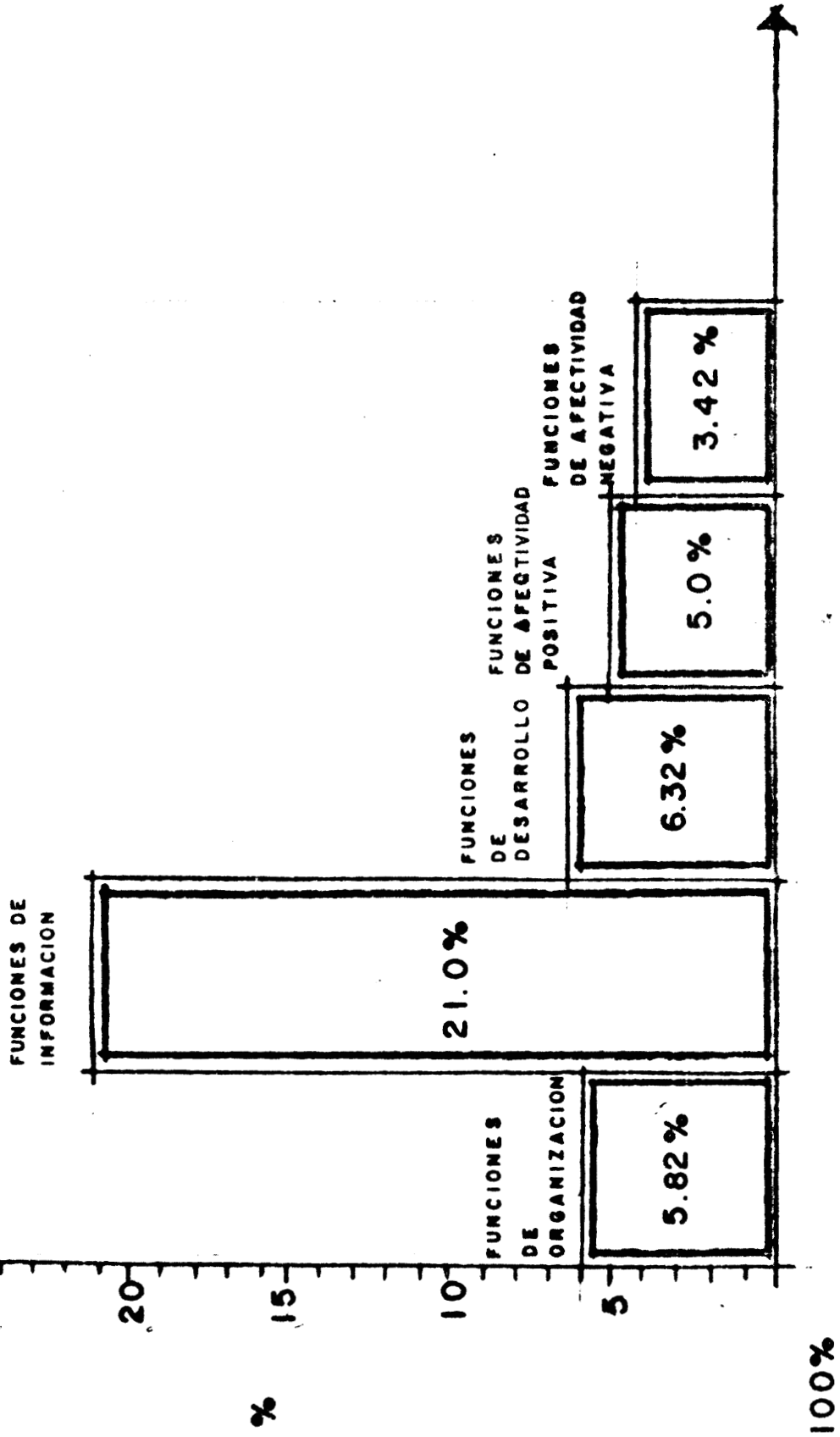
Las FUNCIONES DE DESARROLLO actuaron con el rate del 21%, lo que se esperaba que fuera el porcentaje mayor, pero no sucedio asi: es verdad que el juego es de suma importancia para el buen aprendizaje escolar, pero esto comprobamos que no se utiliza al maximo, que por lo tanto los profesores lo tienen en el cuenta, pero no lo aprovechan a su plenitud.

Una vez mas se debe tener en cuenta la iniciativa de los niños, en la libertad que el juego les permite para expresarse, se debe tener en cuenta de toda la investigacion documental que se hizo, para poder estar clara que en la realidad del juego esta no es una cosa que al niño.

Las FUNCIONES DE REGULACION actuaron, al igual que las anteriores, actuaron un porcentaje del 21%, lo que indica que las actividades ludicas en escuelas en donde se da las clases se da a un nivel bastante aceptable, tanto es que los niños se quedan en las clases.

Por ultimo, las FUNCIONES DE REGULACION actuaron en las clases, de a decirlo, pero comprobamos la utilidad de crear las redes ludicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el correspondiente los anteriores resultados, comprobamos el porcentaje fue del 21%, esto comprobamos que el juego no se da en un ambiente de libertad, de falta de autoridad o de autoritarismo; por ejemplo, como una de las actividades, gracias a ellas obtiene la creatividad, el interes, el entusiasmo, la libertad de la clase, etc., etc., que la educacion necesita para ser en la escuela.

HISTOGRAMA DE FRECUENCIAS GENERALES



Por, y despues de haber presentado el analisis descriptivo de los histogramas de frecuencias con los datos obtenidos a traves del trabajo de campo; se continuara por mencionar que las observaciones llevadas a cabo tienen tres componentes, esto es: el tiempo para realizarias, categorizarlas, clasificar las cosas de acuerdo a los histogramas de frecuencias; para lo cual se debe al analisis de los resultados obtenidos fue bastante y; puesto que este trabajo de tesis tiene un limite de tiempo para presentarse, no hubo oportunidad de profundizar en el trabajo de campo, por lo tanto, estos resultados no permiten dar un pron. exacto, pero si cubren los objetivos planteados; los cuales como se menciono, fueron bastante especificos. Mas como se menciono las hipótesis igualmente planteadas, es relevante tambien indicar, que las categorías que conformaron esta parte de la investigación se elaboraron con la finalidad; primero, de visitar la investigación de campo y lo requerido unicamente; y segundo, de relacionar la teoría con la práctica al tener el apoyo para la interpretación de las observaciones; las cuales, fueron las que en forma de una interpretación primaria y esencial, a través de la observación en el campo, se realiza en cada una de ellas, lo que se fue demostrando conforme la lectura del trabajo, el cual se apoyo a lo largo de los datos obtenidos de los reportes de las observaciones que en los datos cuantitativos.

Las observaciones realizadas se realizaron a la actividad de la lectura escritora, reconociendo que las categorías de tiempo y espacio; pero a pesar de ello, al haberse limitado de una observación que documente la responsabilidad de juego en los comportamientos de los niños durante el juego, existe una limitación de espacio, de tiempo y ejercicio recreativo durante el desarrollo de las actividades de la actividad de observación de los niños durante el juego, mostrando tambien así, que los comportamientos de los niños durante el juego son limitados por el espacio y el tiempo, lo que a su vez, limita la observación de los comportamientos de los niños durante el juego, ya que cuando el observador se encuentra con los niños durante el juego, estos se encuentran en un espacio limitado y un tiempo limitado, lo que a su vez, limita la observación de los comportamientos de los niños durante el juego. En consecuencia, el observador debe estar preparado para observar los comportamientos de los niños durante el juego, ya que cuando el observador se encuentra con los niños durante el juego, estos se encuentran en un espacio limitado y un tiempo limitado, lo que a su vez, limita la observación de los comportamientos de los niños durante el juego. En consecuencia, el observador debe estar preparado para observar los comportamientos de los niños durante el juego, ya que cuando el observador se encuentra con los niños durante el juego, estos se encuentran en un espacio limitado y un tiempo limitado, lo que a su vez, limita la observación de los comportamientos de los niños durante el juego.

pero a pesar de que es mínimo dicho porcentaje, este existe. Así como también la doctora Montessori nota, acerca de que el niño busca satisfacer su curiosidad espontáneamente y que desde siempre su actividad es limitada en sus actividades, al prohibirles primero la familia y luego los maestros, el preguntar, el tocar, etc. También, la doctora menciona lo importante que es al profesor en la enseñanza; ya que es el que lleva al pequeñito a manejar los materiales de trabajo, a seguir las reglas del juego, a motivarlos para que conozcan, descubran.

El juego se traduce en ocasiones como algo que no conduce a nada productiva, que es una pérdida de tiempo, que tal vez desarrolla la creatividad en los niños, pero nada más; lo cual, es erróneo, se comprueba en la información recabada de cada una de las observaciones.

Al jugar y en la lectura, el aprendizaje de lecto-escritura le permite al niño ampliar su conocimiento del mundo que lo rodea, aprendiendo muy pronto la utilización adecuada para lograr el interés del pequeño por que él aprende.

La aplicación de métodos lúdicos ayuda a los niños a que no se vean forzados, aborrecidos a realizar las actividades escolares.

En el juego, el aprendizaje requiere, que dentro del programa de la UNB, se permita la libertad que el profesor posee para utilizar los métodos lúdicos adecuados en este tipo de aulas, como se indica, por la naturaleza de estos que se aplican, no en todas las áreas de enseñanza; o sea, se utilizará o no, cualquier otro método no incluido en el programa de la secretaría; como lo fue en otro caso, que las profesoras se dedicaron por aprender al método integral, la parte fundamentada en el juego. Desafortunadamente, se teme que los maestros se enfrenten a un gran problema al intentar introducir juegos en el aula, al tanto que el profesor veiente se acostumbró en su día a esta libertad y al intentar aplicarlos se enfrentan al desorden o la indisciplina no es tan fácil.

Los juegos se deben considerar, que en la edad escolar el trabajo escolar, lo introduce a los niños a una actividad social, que requiere que él se relacione con la vida adulta de ellos. Por lo tanto, el recordar que el juego es su vida, su pasión, debería permitirle al profesor relacionarse con que el niño tiene la tentación de dejar el "trabajo" por ir a jugar. Y en el maestro logra entenderlo, sobre demás cierta de lo importante que es el aprender jugando en la educación; así por ejemplo, las funciones de atención negativa no tendrían ningún porcentaje y las funciones de desarrollo y atención positiva estarían con un

porcentaje realmente elevado. Con esto no se trata de decir que se entienda que las graficas muestran una gran apatía con respecto a introducir metodos ludicos en la escuela; sino todo lo contrario, el saber que existe la preocupacion e iniciativa por parte de los maestros para considerar el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de la duda a querer promoverlo y crear condiciones de la importancia que tiene todo esto para la educación.

Finalmente, el analisis de las condiciones categoriales demuestran que los maestros si utilizan metodos ludicos en su enseñanza, así como existe la preocupacion por no dejarlos abandonados, caer en una educación tradicionalista; es decir, en esta educación tradicionalista encerrada en el aula y el aula con los niños, por donde solo el profesor habla e interactúa en clase y los niños evolucionan con tendencias en las aulas que existe toda la vida de cada.

El analisis de toda la investigación, la información, el tiempo que se llevo a cabo, permitio esclarecer la realidad de este trabajo: la cual, como se ha visto, demuestra, que se ha comprobado la importancia que tiene el juego en la enseñanza, por tanto esto de una manera le aporta tanto cualitativa como cuantitativa, logrando crear así una nueva teoría acerca del juego en la que se puede apreciar que en aquella actividad espontanea, creativa, que se la ha de fundamentar en reglas y normas y así lograr la ayuda del juego, que el profesor debe dirigir la dirección del profesor, lo que ayuda a obtener una mejoría mayor por parte de los niños, que les permite un mejoramiento mejor de la actividad ludica a realizar dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, así como la necesidad de una dirección que se necesita; por ejemplo, en el juego libre o en el juego dirigido.

Todo lo trabajado en este trabajo se hace a sea de un modo para la futura educación.

CONCLUSIONES

El juego infantil es una forma de expresion, elemento de socializacion, mecanismo de conocimiento que ajusta y equilibra la afectividad: un positivo instrumento que es util para favorecer el desenvolvimiento del pensamiento, en una palabra resulta un medio esencial de organizacion que desarrolla y afirma la personalidad.

El niño juega antes de tener cierta necesidad de movimiento y este ayuda al desarrollo intelectual y mental. Por tanto, en la enseñanza debe integrarse el juego y el aprendizaje, así el alumno aprende mejor a través de las actividades lúdicas, ya que esta le proporciona placer, se le motiva para lograr nuevos aprendizajes.

El juego es uno de los primeros pasos de la evolucion personal y social, es un modo de entrar en contacto con un mundo de infinitas posibilidades y de adaptarse a el.

El juego es el precursor del trabajo y de la creatividad. Es un medio por el cual el niño llega a aprender sus relaciones con el pasado, con el presente, con sus compañeros y con sus padres.

Facilitando que un niño juegue se le da la oportunidad de experimentar, elegir y aprender.

Aun, a pesar de que el juego es un recurso didactico en el primer año de la escuela primaria, el programa de la SEP no indica la utilizacion de recursos lúdicos para la enseñanza en todas las materias, esto hace que la educacion no sea integral como lo quiere de la secretaria; pero si es lo bastante accesible como para que por propia iniciativa del profesor, este pueda crear e introducir juegos a metodos lúdicos para llevarlos a cabo: puesto que el trabajo escolar es un juego, solo es necesario darle un ambiente agradable y divertido al tema.

Mucho el juego esta al margen de todos los maestros, en discusiones de la escuela; quizas la enseñanza de los planes y los criterios tradicionales de la enseñanza han hecho que el maestro le preste poca importancia al juego que es un factor necesario para que el niño obtenga condiciones apropiadas para el aprendizaje integral.

si consideramos, que para que el uso del juego sea factible en el ámbito escolar, habría que reestructurar todas las prioridades del quehacer docente y crear nuevas condiciones que faciliten y favorezcan el espacio lúdico en donde pueda darse la actividad, seguramente habría un avance en los métodos escolares.

Por último, las observaciones metodológicas que se hicieron a lo largo del estudio, demostraron que la utilización del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje es verdaderamente importante a pesar de que solo se limita a la reestructuración, lo que implica una cierta tendencia evolucionista, ya que alude al desarrollo motor, psicológico, social y cognoscitivo del niño.

Lo anterior se demostró con la teoría pedagógica, realizada, en donde, dentro de las funciones de organización como en las funciones de información se encuentran: de un profesor y un área de la dirección, la aplicación de técnicas lúdicas, tanto como en el aula como en el espacio aprovechando el tiempo en los recreos, así como en las funciones de desarrollo, en las funciones de afectividad positiva se encuentran: de un profesor y un área de la dirección, el mejor clima escolar, en términos de reacciones: como lo es el contrario. Apoyando esto en un caso que dentro de las funciones de afectividad negativa: el juego no desarrolla el desarrollo de la disciplina como para reducir a constantes actitudes o niveles de atención.

Por último, esto es la actividad lúdica del niño, el profesor y la dirección, el juego lúdico para desarrollar tanto en el aula como en el espacio que se debe de tener en cuenta tanto en el aula como en el espacio: ya que es en los recreos como se desarrolla que se comienza a reducir el tiempo de la actividad.

Desde este punto de vista, el juego se convierte en una actividad esencial y en una parte fundamental educativa de carácter independiente, la actividad en el aula y en el espacio: esto es la base del aprendizaje.

En el ámbito escolar, el uso del juego puede ser utilizado, desde la utilización, para reducir o facilitar la participación de las áreas que los niños deben desarrollar, a través de las distintas etapas del desarrollo. El juego, que es el elemento de las tareas educativas y experimentales en el aula, por el tipo de actividad, en el campo de investigación, desarrollo de problemas.

Por último, que no concuerda con las condiciones actuales de la escuela, ni en la escuela, ni en los otros casos educativos, para la actividad de un cambio educativo, de un campo fértil de esta actividad, de un cambio de enfoque en las áreas.

Con este trabajo no se trata de descubrir nada nuevo, tan solo el sugerir a los maestros que utilicen lo mas que puedan el juego en su labor docente; ya que se han comprobado todas las ventajas que este proporciona al proceso educativo.

APENDICE 1

PROGRAMA DE ESPAÑOL DE PRIMER GRADO. CICLO 93-94

LENGUA HABLADA

CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y ACTITUDES

- Desarrollo de la pronunciación, la fluidez en la expresión.
- Predicción de secuencias en el contenido de textos.
- Comprensión y transmisión de órdenes e instrucciones.
- Desarrollo de la capacidad para expresar ideas y comentarios propios.

SITUACIONES COMUNICATIVAS

- Conversación
 - Interacción con otras personas, tanto en situaciones espontáneas como en situaciones de aprendizaje.
 - Actos de comunicación entre el docente.
- Lectura
 - En situaciones de aprendizaje de la escritura y de estas prácticas.
- Descripción
 - Descripción de personajes en los textos a partir del contenido de textos.
 - Juegos con descripciones de personajes de cuentos o quien es más.
- Entrevistas
 - Juegos de simulación de entrevistas.
- Discusión
 - Expresión de opiniones en situaciones de grupo.
- Recursos no verbales
 - Expresión e interpretación de mensajes mediante la mímica.

- Comprensión de instrucciones
 - Participación en juegos que requieran dar y comprender órdenes.

LENGUA ESCRITA

CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y ACTITUDES

- Representación convencional de las vocales en letra script y cursiva.
- Representación convencional de las letras "a", "i", "e", "o", "u" y "y" en letra script y cursiva.
- Representación convencional de las letras "b", "c", "d", "g", "h", "l", "m", "n", "p", "q", "r", "s", "t", "v", "w", "x", "z" en letra script y cursiva.
- Representación convencional de las letras "f", "k", "j", "w", "k" en letra script y cursiva.
- Direccionalidad de la escritura.
- La separación entre palabras.
- el espacio entre letras en la letra script.
- Identificación y uso de mayúsculas inicial en el nombre propio, al inicio de párrafos.
- Identificación del punto final y del punto aparte.
- Comprensión de la lectura de oraciones y textos breves.
- Lectura en voz alta de textos elaborados por los alumnos, de materiales impresos.
- Reconocimiento de la escritura como un medio de comunicación.

SITUACIONES COMUNICATIVAS

- Lectura
 - Interpretación de ilustraciones.
 - Conversación de palabras por sí, por sí de letras y por la letra con la que empieza.
 - Lectura del nombre propio.

- Comparación de palabras para descubrir la representación convencional de las letras.
 - Localización de palabras conocidas en textos.
 - Identificación y lectura de palabras familiares.
 - Lectura y comentario de textos breves escritos por los niños.
 - Escucha y seguir lecturas hechas por el maestro y los alumnos.
 - Exploración libre de diversos materiales escritos.
- Redacción
 - Escritura del nombre propio.
 - Escritura de palabras y oraciones.
 - Redacción e ilustración de textos.
 - Elaboración de recados utilizando dibujos y palabras.
 - Intervención en la corrección de textos producidos por los alumnos al uso de mayúsculas en nombres propios y al uso del punto final.

RECREACIÓN LINGÜÍSTICA

CONCIENCIA FONOLÓGICA, HABILIDADES Y ACTITUDES

- Atención y seguimiento en la audición de textos.
- Manipulación fonológica de palabras con el maestro.
- Trabajo en el manejo de las rimas.

ACTIVIDADES INDIVIDUALES

- Escritura
 - Elaboración de tarjetas literarias de tipos variados para el maestro.
 - Elaboración de tarjetas literarias a uso de los alumnos.
- Lectura
 - Elaboración del alumno de la lectura de un recado escrito, a través de palabras y contenidos por parte del alumno el cual realiza.
 - Elaboración de tarjetas de lectura para los alumnos.
- Creación
 - Elaboración de tarjetas de creación de oraciones por parte del alumno de otros textos.
 - Elaboración de tarjetas con otros tipos de contenidos.

- Recreación
 - Transformación de finales de cuentos.
- Escenificación
 - Participación en juegos, rondas y cantos.
 - Declamación de rimas y poemas.
 - Representación de personajes conocidos de la literatura infantil.
 - Escenificación de cuentos utilizando títeres y máscaras elaboradas por los niños.
- Juegos con palabras
 - Anagramas y adivinanzas.

REFLEXIÓN SOBRE LA LENGUA

CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y ACTITUDES

- Reconocimiento y uso inicial de las terminaciones que generalmente indican género y número.
- Observación del orden de las palabras en una oración.
- Identificación y uso de algunas estructuras.
- Identificación y uso de oraciones afirmativas.

SITUACIONES COMUNICATIVAS

- Todas las que se propician en el trabajo e interacción de ellos.
- Juegos con palabras.

APENDICE 2

PROGRAMA DE MATEMATICAS DE PRIMER GRADO. CICLO 93-94

LOS NUMEROS, SUS RELACIONES Y SUS OPERACIONES

NUMEROS NATURALES

- Los números del 1 al 100.
 - Conteos.
 - Agrupamientos y desagrupamientos en decenas y unidades.
 - Lectura y escritura.
 - Orden de la serie numérica.
 - Antecesor y sucesor de un número.
 - Valor posicional.
- Introducción a los números ordinales.
- Planteamiento y resolución de problemas sencillos de suma y resta mediante diversos procedimientos, sin hacer transformaciones.
- Algoritmo con acciones de la suma y de la resta sin transformaciones.

MEDICION

LONGITUDES Y AREAS

- Comparación de longitudes, de forma directa utilizando un hilo rectilíneo.
- Comparación de la superficie de dos figuras con superposición recíproca.
- Medición de longitudes utilizando unidades de medición arbitrarias.

CAPACIDAD, PESO Y TIEMPO

- Comparación directa de la capacidad de recipientes.
- Comparación directa del peso de dos objetos.

- Uso de la balanza para comparar el peso de dos objetos.
- Medición de la capacidad y el peso de objetos utilizando unidades de medida arbitrarias.
- Uso de los términos: "antes y después"; "ayer, hoy y mañana"; "mañana, tarde y noche", asociados a actividades cotidianas.
- Las actividades que se realizan en una semana.

GEOMETRIA

UBICACION ESPACIAL

- Ubicacion
 - Del alumno en relacion con su entorno.
 - Del alumno en relacion con otros seres u objetos.
 - De objetos o seres entre si.
 - Uso de las expresiones "arriba, abajo, adelante, atras, derecha, izquierda".
- Introduccion a la representacion de desplazamientos sobre el plano.

CONCEPTOS GEOMETRICOS

- Representacion de objetos del entorno mediante diversos procedimientos.
- Clasificacion de objetos o cuerpos bajo distintos criterios (por ejemplo, los que ruedan, los que no ruedan).
- Construccion de algunos cuerpos mediante diversos procedimientos (plastilina, popotes u otros).

FIGURAS GEOMETRICAS

- Reproduccion pictorica de formas diversas.
- Reconocimiento de circulos, cuadrados, rectangulos y triangulos en diversos objetos.
- Identificacion de lineas rectas y curvas en objetos del entorno.
- Trazo de figuras diversas utilizando la regla.
- Elaboracion de grecas.

TRATAMIENTO DE LA INFORMACION.

- Planteamiento y resolución de problemas sencillos que requieren recolección, registro y organización de información, utilizando pictogramas.
- Resolución de problemas y elaboración de preguntas sencillas que puedan responderse a partir de una ilustración.

APENDICE 3

PROGRAMA DE CIENCIAS NATURALES DE PRIMER GRADO. CICLO 93-94

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 libro de texto correspondiente está integrado por los siguientes temas:

Los niños
La familia y la casa
La escuela
La localidad
Las plantas y los animales
El campo y la ciudad
Medimos el tiempo
México, nuestro país

Los temas que corresponden a Ciencias Naturales en este grado son los siguientes:

EL CUERPO HUMANO

- Plantas y animales.
 - Diferencias y semejanzas entre plantas y animales.
 - Plantas y animales en la casa y en el entorno inmediato.
 - La germinación.

EL CUERPO HUMANO Y LA SALUD

- Cambios en nuestro cuerpo.
 - Como eramos.
 - Como somos.
- Partes visibles de nuestro cuerpo: cabeza, brazos y extremidades.
- Órganos de los sentidos: oído, gusto, visión, tacto y olfato: su función y su higiene.
- Unidades del cuerpo: el esqueleto y los nutrientes esenciales en la buena alimentación.
- Riesgos
 - Zonas de riesgo en el hogar y en la escuela.

EL AMBIENTE Y SU PROTECCION

- Importancia del agua para la vida.
El agua es un recurso escaso.
El uso adecuado del agua en la casa y la escuela.
- El hombre transforma la naturaleza.
Secuencia en la elaboración de productos familiares al niño.

• ENERGIA, ENERGIA Y CAMBIO

- El sol como fuente de luz y calor.
- Actividades durante el día y la noche.
- Estados físicos del agua.

VIVIENDA, TECNOLOGIA Y AMBIENTE

- Necesidades básicas: vivienda, alimentación, descanso y vestido.
- Los servicios de la casa: agua, luz, calefacción.
- El hombre transforma la naturaleza.
Secuencia en la elaboración de productos familiares al niño.

APENDICE 4

PROGRAMA DE HISTORIA DE PRIMER GRADO. CICLO 93-94

Los temas que corresponden a historia comparten con Educación Cívica los contenidos referentes a las conmemoraciones cívicas:

ANTES Y AHORA EN LA HISTORIA PERSONAL

- Los principales cambios personales a través del tiempo: en el cuerpo, en la forma de comunicación y en las actividades diarias.

ALGUNOS ELEMENTOS DE LA HISTORIA FAMILIAR

- Acontecimientos relevantes en la familia del niño.
- Las costumbres familiares.

LA ESCUELA, ANTES Y AHORA

LA FERIA DE LA ESCUELA

- Ejemplos de platos preparados y bebidas, servicios, festividades.
- Las restricciones de los adultos para atender el negocio de la feria.

LA MEDICIÓN DEL TIEMPO

- El reloj, el calendario.
- Las horas, los días y la semana.
- Los meses del año.
- Escadas y cumpleaños.

LOS SÍMBOLOS PATRIOS: ESCUDO, BANDERA Y HIMNO NACIONAL

- Explicación y narración acerca de sus orígenes.

Fiestas y Costumbres de los Mexicanos

A lo largo del año escolar se estudian, de acuerdo con el calendario cívico, los siguientes temas referidos a pasajes y personajes de la historia de México:

SEPTIEMBRE

- La defensa del Castillo de Chapultepec a los cinco meses.
- Inicio de la lucha por la Independencia Nacional.

OCTUBRE

- El arribo de Cristóbal Colón a América.

NOVIEMBRE

- Inicio de la Revolución Mexicana.

ENERO

- Promulgación de la Constitución de 1917.
- Día de la Bandera Nacional.

MARZO

- Expropiación petrolera.
- Natalicio de Benito Juárez.

MAYO

- Día Internacional del Trabajo.
- Batalla del 5 de Mayo en Puebla.

APENDICE 5

PROGRAMA DE GEOGRAFIA DE PRIMER GRADO. CICLO 93-94

LA ESCUELA

- El camino a la escuela.
 - Descripción de casas, calles, plantas, animales, objetos, accidentes del terreno, etcétera.
- La escuela: ubicación de espacios.

LA LOCALIDAD (BARRIO, COLONIA, PUEBLO)

- Características geográficas del lugar donde se vive.
 - Relieve, ríos, vegetación, edificios, etcétera.
- Trabajos de la gente de la localidad.
 - Lugares de trabajo.
 - Instrumentos y herramientas que utilizan.
- Bienes que se producen y servicios que se prestan.
- Importancia del agua para la vida.
- Contaminación y cuidado del agua.

EL CAMPO Y LA CIUDAD

- El campo y la ciudad.
- Paisajes del campo y la ciudad.
- El hombre transforma la naturaleza.
- El trabajo en el medio rural y en el medio urbano.
- Ejemplo de secuencia en la elaboración de algún producto.
- Problemas ambientales en el campo y la ciudad.

MEDIMOS EL TIEMPO

- Las horas y los días.

- Los meses del año.
- Edades y cumpleaños.
- El nombre de las estaciones del año.

MEXICO, NUESTRO PAIS

- El mapa de Mexico.
- Identificación de la forma del territorio nacional.
- Vías de comunicación y medios de transporte.

APENDICE 6

PROGRAMA DE EDUCACION CIVICA DE PRIMER GRADO. CICLO 93-94

Esta asignatura comparte con Historia los contenidos referentes a las conmemoraciones cívicas relacionadas con algunos pasajes históricos de México. Los temas específicos que corresponden a Educación Cívica en este grado son los siguientes:

LOS NIÑOS

- Las características individuales: semejanzas y diferencias.
 - El nombre propio.
 - Características físicas: edad, talla, peso, sexo.
 - Gustos y preferencias: juegos y juguetes, amigos y amigas, actividades, pasados, etcétera.
 - El respeto a las diferencias como base de la convivencia en la escuela y en la casa.
- Que los niños y niñas tienen los mismos derechos.
 - Alimentación, vivienda, salud.
 - Protección, descanso, al momento de jugar.

LA FAMILIA Y LA CASA

- Distintos tipos de familia, tipos roles y deberes de cada uno, madre, abuelos, tíos, etcétera.
- La colaboración y la ayuda que se da entre los miembros de la familia.
 - Distribución de tareas y responsabilidades.
 - La comunicación y el diálogo para fomentar un ambiente de respeto, cuidado amoroso y ayuda mutua.
 - Se constituyen familiares: tíos, yernos, cuñados, etcétera.
- Medidas de prevención accidentes en la casa: caídas, quemaduras, envenenamientos, intoxicaciones, etcétera.

LA ESCUELA

- La escuela: espacio para aprender y convivir.

- La participación y colaboración en el estudio y en el juego.
Las reglas en el juego.
- El trabajo en equipo.
- Los derechos y los deberes de los integrantes de la comunidad escolar: alumnos, maestros y padres de familia.
Participación y colaboración en las actividades escolares.
- Derecho a ser respetado y deber de respetar a los compañeros y maestros.
- El uso adecuado de los materiales y los espacios dentro de la escuela.
- Medidas para la prevención de accidentes en la escuela.

LA LOCALIDAD

- El trabajo y la satisfacción de las necesidades individuales y colectivas.
Identificación de los diversos trabajos y labores en la localidad.
Identificación de productos y servicios en la localidad.
- Las costumbres y tradiciones de la localidad: fiestas, celebraciones, juegos y bailes.
- Medidas para la prevención de accidentes en la localidad: en la calle pública, en los sitios de recreación y de trabajo.

EL MUNDO, NUESTRO PAÍS

- México en el mundo.
El mapa de México. Identificación de la frontera.
México: el nombre de nuestro país. La leyenda acerca de su origen.
Símbolos mexicanos.
- México: un país con diversidad lingüística y étnica.
Identificación de algunas de las lenguas y diferencias entre ellas.
Diversidad lingüística: el náhuatl, el otomí, el mixteco, el maya, el quechua, el tarascan.
La gran variedad del vocabulario, la música, el acceso a la diversidad de formas de vida y de costumbres.
- Tradición es un rasgo importante de México.
Diferentes épocas históricas: el tiempo de prehispánico, el de la colonia.
Fiestas y celebraciones: día de muertos, las cosechas, el año nuevo.
- Los símbolos patrios: la bandera, el Escudo y el Himno Nacional. Narración acerca de su origen y significado.

APENDICE 7

PROGRAMA DE EDUCACION ARTISTICA DE PRIMER GRADO. CICLO 93-94

EXPRESION Y APRECIACION MUSICALES

- Identificación de sonidos que se crean al actuar con partes del cuerpo y con objetos del entorno.
- Percepción y exploración de las características de los sonidos: intensidad (fuertes y débiles; duraciones: largos y cortos); altura (graves y agudos).
- Identificación del pulso (natural y musical).
- Coordinación entre sonido y movimiento corporal.
- Apreciación y práctica de rondas y cantos infantiles.

JANZA Y EXPRESION CORPORAL

- Exploración del movimiento: gestos corporales y movimientos corporales y su utilización en actividades.
- Tensión, distensión, contracción y relajación de movimientos corporales.
- Coordinación del movimiento corporal: andar, saltar, etc. al ritmo.
- Representación corporal de historias de seres y fenómenos.
- Práctica de juegos infantiles.

APRECIACION Y EXPRESION PLASTICA

- Identificación de colores, formas y texturas de objetos del entorno.
- Identificación de los colores primarios y su combinación con mezclas.
- Dibujo libre.
- Manipulación de materiales plásticos.
- Representación de objetos a partir del modelado.

APRECIACION Y EXPRESION VERBALES

- Juego teatral: representacion de objetos, seres y fenomenos del entorno y de situaciones cotidianas.
- Clasificacion de objetos.
- Construccion de títeres.
- Representacion con títeres.
- Representacion de anécdotas.

APENDICE 8

PROGRAMA DE EDUCACION FISICA DE PRIMER GRADO. CICLO 93-94

DESARROLLO PERCEPTIVO-MOTRIZ

- Exploracion de diferentes formas de equilibrio corporal.
Ejercicios:
 - Caminar, trotar o gatear y detenerse cuando se indique, eliminando puntos de apoyo.
- Exploracion de posibilidades de movimientos con uno y otro lado del cuerpo.
Ejercicios:
 - Lanzar, manipular, atrapar y rodar un objeto con una y otra mano.
 - Saltar, patear y rodar un objeto con uno y otro pie.
- Experimentacion del ritmo interno.
Ejercicio:
 - Desplazamientos en forma libre.
- Exploracion de trayectorias y direcciones.
Ejercicios:
 - Acciones al frente, atrás, cerca, lejos, adentro, afuera en diferentes trayectorias y direcciones a partir del cuerpo.
- Co-ordinacion de movimientos combinados.
Ejercicios:
 - Lanzar objetos ligeros hacia arriba y con una palmada, girar o tocar alguna parte del cuerpo antes de que el objeto regrese a las manos.
- Conocimiento de posturas adecuadas para que la columna vertebral mantenga la posición vertical.
Ejercicios:
 - Acostarse, recargarse en una pared, cara se espalda con espalda con otros compañeros.
- Contracción y relajación de diferentes partes del cuerpo.
Juego:
 - "El robot": tensar y aflojar partes del cuerpo.
- Manifestacion de la respiracion toracica.

- Tomar aire por la nariz y expulsarlo al gritar un nombre, al silbar o al soplar hacia algún objeto.
- Inflar globos.

DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES FÍSICAS

- Manifestación de la fuerza general.
 - Ejercicios:
 - Jalar y empujar objetos grandes y pesados.
 - Jalar una caja de cartón, rodar una llanta.
 - Juegos dirigidos:
 - "Boña Blanca".
 - "La rueda de San Miguel".
- Manifestación de velocidad de reacción.
 - Juegos:
 - "Polichin y ladrones".
 - "Mar y tierra".
 - "Relayos".
 - "Lanzaderas".
- Manifestaciones de resistencia en acciones continuas (caminar, trotar, correr sin detenerse por tres minutos).
 - "La rana".
 - "Los encantados" sin casas.
- Flexibilidad en movimientos armados que impliquen rotaciones y músculos de todo el cuerpo.
 - Juego:
 - "El mal movimiento de animales".
 - Ejercicio:
 - Desplazarse con los pies hacia atrás, hacia adelante de todo el día con la frente.

CONSEJOS PARA LA PRÁCTICA

- Realización de actividades físicas para la iniciación al deporte.
 - Ejercicios:
 - Saltar, correr, saltar, caminar, patear, girar, escapar, reptar, con globos, pelotas de plástico de béisbol.

PROTECCIÓN DE LA SALUD

- La educación física como actividad saludable y de disfrute.
- Importancia de la higiene después de la práctica de ejercicios o deportes.

- Importancia del descanso para recuperar energía.
- Importancia de cuidar el lugar donde se realiza la actividad física.

APENDICE 9

ORGANIZACION DEL PLAN DE ESTUDIOS

EDUCACION PRIMARIA/PLAN 1993-1994

DISTRIBUCION DEL TIEMPO DE TRABAJO/PRIMER Y SEGUNDO GRADO

El nuevo plan prevé un calendario anual de 200 días laborales, el tiempo de trabajo escolar previsto, que alcanzará 200 horas anuales, representa un incremento significativo en relación con las 600 horas de actividades efectivas que se alcanzaron como promedio en los años recientes.

ASIGNATURA	SEMANAS	HORAS SEMANALES
Español	10	20
Matemáticas	10	20
Complemento del resto del año integrado de: Ciencias Naturales Historia Geografía Educación Cívica	10	20
Educación Artística	10	20
Educación Física	10	20
Total	50	100

APENDICE 10

Utilidad del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Aula de primer año grupo C del turno matutino de la escuela primaria "Mahatma Gandhi".
Constituido por 23 alumnos divididos en 10 niñas y 13 niños, con un promedio de edad de 6 años.

16 de noviembre de 1994.

Inicio: 11:20 A.M.

Terminación: 12:35 P.M.

Juanrey Sanchez Cabrera.

11:20 A.M.

Las dimensiones aproximadas del salón de clases son de 6m. por 4m., pintado de color verde. Se encuentran dos pizarrones de color verde, el de mayor tamaño está al frente y el más pequeño atrás. Existen cuatro lámparas, dos estantes, una silla, una mesa, un bote de basura, una caja con pliegos de papel maché de colores y cinco cajas de cartón vacías en la parte de atrás del aula, dos ventanas rectangulares que se encuentran una en cada pared, paralelas a la posición de las bancas de los alumnos. Hay 28 bancas de madera pintadas de color verde, distribuidas en dos filas de siete bancas, una de fondo y una última de seis bancas.

El grupo se integra por 10 niñas y 13 niños con una edad promedio de seis años.

Los niños visten el uniforme que utilizan en Educación Física, puesto que antes de realizar la observación salieron a realizar deportes. Este consiste en un shorts verde oscuro, una playera, unos tenis y unas calcetas blancas.

Los pequeñitos se encuentran jugueteando por todo el salón de clases, corren, saltan, charlan. La naturaleza del juego es de una libertad diferente, puesto que no sienten la dirección ni el permiso, en este caso de la profesora, para realizar la actividad.

La profesora ingresa al aula y los niños se sientan.

M: "Haber, vamos a empezar".
 "Haber Yurito ¿que me puedes decir de Pepe?".
 N: "Lava el carro, se va a trabajar, come".
 M: "¿Que mas?".

Los niños comienzan a ponerse de pie y a caminar por el salón de clases.

M: "¿Tres cosas nada mas?".
 "Bueno, haber Edith".
 N: "Come, se baña".
 M: "¿Que mas?, solo eso. Bueno, haber Karina que me puedes decir de Pepe.
 N: "Lava su coche, se duerme, come, se baña, trabaja".

Los niños me miran con curiosidad.

M: "Muy bien, haber Louier dijo mas cosas?".
 Ns: "Karina".
 M: "Karina, Bueno vamos a darle un aplauso".

Los niños aplauden con entusiasmo.

M: "Pasa por tu galleta Karina".

La pequeñita pasa a tomar su galleta de la caja que encuentra en el escritorio de la profesora.

M: "Ahora, vamos a jugar al Perampago".

Los niños gritan con entusiasmo que si. La profesora muestra unos cartones en donde están impresas palabras y nombres propios.

11:25 A.M.

M: "¿Ya están listos?".
 Ns: "Si".
 M: "Haber, ¿que dice?".

Al tiempo que dice esto, pasa rápidamente el cartón de derecha a izquierda.

Los niños tienen que decir lo que se encuentra escrito en el cartón, lo cual los entusiasma y lo realizan a manera de competencia.

Ns: "¡Mamá!".

La profesora toma otro cartón.

M: "¿Ya están listos?".

Realiza dicha actividad varias veces y los niños le responden con entusiasmo.

Ns: "¡Pepé!".

Ns: "¡Tutut!".

Ns: "¡Lola!".

Ns: "¡Daditos!".

Ns: "¡Ema!".

Ns: "¡Susu!".

Ns: "¡Papá!".

Ns: "¡Ana!".

Ns: "¡Mamá!".

Una pequeñita se pone de pie y se acerca a otra compañerita.

M: "¡Érikar, nadie te dijo que te pusieras de pie!".
(Lo dice levantando la voz).

La niña se sienta rápidamente.

M: "Los niños que me contestaron van a tener su dulce".

Interrumpen la clase.

Los niños se levantan a tomar su dulce del escritorio.

11:30 A.M.

La profesora regresa y comienza a acomodar los cartones en el estante que se encuentra empotrado en la pared.

M: "Vamos a continuar".

"La fila que diga más aciertos de lo que a continuación haremos se le dará un premio".

Ns: "Mmm, que rico".

M: "Esto consiste en que se nombraran a dos personas, una sera el jefe y otra el secretario. Primero el jefe se parara frente a uds. y dira cuatro palabras que se encuentren en los cartones sin que los vea. mientras que al mismo tiempo el secretario quita los cartones que se hayan mencionado. ¿Entendido?, y ganará el que diga todas las palabras o el que quite todos los cartones que se mencionen, mas rapido".
 "Haber, ¿quien quiere ser el jefe?".

Ns: "Yo, yo, yo, yo".

Los niños se levantan y comienzan a rodear a la profesora pidiendole que los pase al frente muy entusiasmados.

M: "Haber, Yuriko y Edgar".
 "Yuriko sera el jefe y Edgar el secretario".
 "Edgar subete a la silla para que alcances a quitar los cartones".

La niña comienza a mencionar las palabras y el niño solo alcanza a quitar un carton.

M: "¿Quien gano?".

Ns: "Yuriko".

M: "Bueno, ahora Yuriko sera el secretario y Edgar el jefe".

Ns: "Si".

M: "Tiene que ser mas rapido".

11:35 A.M.

M: "Bien, comencien".

N: "Ema, tito, daditos".

La niña quita rapidamente los cartones correctos.

M: "Bueno, ¿quien gano?".

Ns: "Yuriko".

M: "Denle su aplauso. Ahora otra pareja".

Interrumpen.

Pasa al frente otra pareja.

Los niños estan entusiasmados.

M: "Haber, empezamos".

N: "Papa, mama, Susu, daditos".

M: "¿Quien gano?".

Ns: "Angel".

M: "Estan de locosos. ¡Bienvenen! (levantando la voz)".

Los niños se callan.

M: "Haber, otra pareja".

Pasa al frente otra pareja rápidamente.

M: "Daniel, di las cuatro palabras bien rapido.
[Entendido]".

N: "Lulu, Susu, ..." (se queda callado).

11:40 A. M.

M: "Es rapido, va perdiendo. ¡Bien ganado!".

Ns: "Edith".

M: "Edith, vaya por el dulce".

La niña se acerca con una gran sonrisa en el rostro a la mesa de la profesora para tomar su dulce. Los niños se siguen levantando ansiosos por pasar.

M: "Haber, Teresa y Daniel".

"Teresa, tu eres el jefe. (Daniel) el secretario".
"Comiencen".

N: "Ema, Lola, Lulu, ..."

M: "¡Rapido!".

El niño alcanza a quitar los tres cartones.

M: "Muy bien, ahora al frente".

La niña no sabe leer y dice "adi" con todos los cartones.

La profesora la corrige.

Los niños estan sentados y callados y con ese interés por pasar reflejado en el rostro.
Algunos me observan con curiosidad.

M: "Haber, otra pareja".

N: "Lola, Lulu, Susu, escritos".

M: "¡Bien ganado!".

Ns: "Cristobal".

La niña solo quita dos cartones y pierde.

M: "Toma tu dulce y denle su aplauso".

Los niños aplauden con entusiasmo.

11:45 A.M.

M: "Pasa Toño y Lorena".

N: "No, yo quería pasar".

Se quejan los niños.

Comienzan con la actividad rapidamente.

M: "Muy bien, Toño ha sido el unico que ha sacado las cuatro".

"Denle su aplauso".

Los niños aplauden contentos.

Se invierten para continuar la tarea y vuelve a ganar Toño.

Cada pareja que paso al frente siempre fue apoyada por todos los demas niños. Les "soplaban" las palabras correctas, por ejemplo.

M: "Sáquen su cuaderno de caracol".

Los niños rapidamente sacan el cuaderno.

11:50 A.M.

M: "Vamos a 'engordar' nuestra letra de mamá con una crayola".

La profesora dibuja una "M" en el pizarrón.

M: "¿Es la que se viste de fiesta o es la del diario?".

Ns: "La de fiesta".

M: "Maestra, ¿que sea en toda la hoja?".

M: "Si, que abarque toda la hoja".

N: "¿De color rojo?".

M: "Del color que quieran".

Los niños comienzan a escribir lo indicado en su libreta.

M: "Haber vamos a contar: 1, 2, 3, 4".

Los niños comienzan a contar junto con la profesora al mismo tiempo que trazan las líneas para poder la letra.

Ns: "1, 2, 3, 4".

M: "Otra vez".
 Ns: "1, 2, 3, 4".
 M: "Otra vez".
 Ns: "1, 2, 3, 4".

Así, los niños comienzan a realizar la tarea tranquilos y contando.
 Se observa que están interesados por recordar la "M" en su cuaderno.
 Una de las niñas se levanta para que se revise la profesora.

N: "Es 1, 2, 3, 4".

Se continúan poniendo de pie los demás niños, acercándose a la profesora para preguntar si están correctos en su tarea.

M: "Contando: 1, 2, 3, 4".

11:55 A.M.

Los niños cuentan entre ellos.

N1: "1, 2, 3, 4".
 N2: "¿Me prestas un color?".

Continúan preguntando a la profesora.

N: "Así, maestra".

Se muestran interesados en el libro que realizan.
 Uno de los niños comienza a golpear en su banca con los pies.

N: "¡Oye Jolito! ¡Déjalo ahí!". (Levantando la voz).
 N: "¡Ya acabe!".

Interrumpen.

12:00 P.M.

N: "¿Haber, ¿ya están listos?".

Algunos niños continúan rodeando a la profesora para preguntarle si están bien.
 El resto de los alumnos se comienzan a inquietar y se ponen de pie, caminan por el salón, elatican.

M: "Haber, brazos al frente arriba a las rodillas las pompis la nariz los ojos la panza los hombros la nuca las orejas ...

A: tiempo que dice la acción los niños la realizan.

M: "Ahora, se acuerdan cuando les decía: manos a las orejas y se agarraban los hombros, o manos a la panza y se agarraban las rodillas".

Ns: "Si".

M: "Bueno, vamos a hacerlo .
"Hombros".

12:05 P.M.

Los niños se ríen, porque se confunden.
Se ven mutuamente con alegría.
Continúan con las indicaciones.

N: "¿Y las pompis qué?".

M: "Rodillas orejas panzita cruzados".

Los niños se cruzan de brazos y se quedan callados.

M: "Cuaderno de Mickey por favor".

Ns: "Ya".

M: "Dictado".

"Miguel, cuaderno de Mickey".

Los niños toman rápidamente su lápiz para comenzar a escribir.

M: "Lápiz arriba. Esperamos. Número 1".

Todos los niños levantan su lápiz.

M: "Pepe!" (levantando la voz).

N: "¿En el 1?".

M: "Si, en el 1".

"No se vale copiar".

"¿Ya?".

N: "Si".

12:10 P.M.

M: "Mama".

Rapidamente los niños comienzan a escribir.

M: "Numero 2".
"Nena".

Se muestran interesados por esperar la siguiente palabra.

M: "Numero 3".
"Papa".

Algunos niños se levantan a comparar sus palabras con la de sus compañeros para saber si estan bien.

M: "Numero 4".
"Lulu".

M1: "Ya".

N2: "No".

N3: "Daniel esta copiando".

N4: "¿Quien me presta goma?".

M: "Numero 5, ultimo y es ..."

Los niños se callan y esperan ansiosos la palabra.

M: "Tito".

N: "¿Tito?".

M: "Si".

Hacer, los vol. a calificar los niños.

La fila 1.

12:15 P.M.

Poco a poco, los niños se comparan entre sus escrituras y se van acercando con la profesora para que los revise y sean calificadas.

Se observa una cooperacion escolar.

Todos los niños esperan a los resultados y se ayudan a corregirse.

Mientras tanto, los niños que ya han sido calificadas se retiran a sus lugares con una gran sonrisa en el rostro.

M: "¿Se estan copiando?".

Ns: "No maestra".

12:20 P.M.

Los niños se inquietan de repente y comienzan a jugar.

M: "Teresa, el cuaderno".

"Ricardo, el cuaderno".

La profesora termina de calificar a los niños.

M: "La tarea la van a copiar uds. Acuérdense que ya no son bebés para que yo les ponga la tarea.

La profesora comienza a cuadrricular la parte derecha del pizarrón.

Los niños me observan.

M: "Haber, la vista aquí al pizarrón".

La profesora revela los cartones y comienza a señalarlos uno por uno para que los niños lo repitan.

Ns: "La nena y Susu".

"El papa y Lola".

"El oso y Ana".

"Pepe y Lulu".

"La mama y Tito".

"Daditos y Ema".

M: "Otra vez".

Todos los niños repiten a la par las oraciones.

M: "¡Edgar te solito lo vas a decir!" (levantando la voz).

M: "Vamos a empezar con: la nena y Susu".

12:25 P.M.

Interrumpen.

La profesora comienza a escribir en el pizarrón la oración.

Los niños la imitan en sus cuadernos.

M: "¡Atentos!".

"Esto es en una hoja y lo que voy a poner aquí es en otra hoja".

N1: "¿Es de tarea o para ahorita?".

N2: "Es de tarea, porque los estamos haciendo en el cuaderno del periódico".

12:30 P.M.

M: "Cuando terminen me lo enseñan".

La maestra termina de escribir la siguiente frase.
Los niños comienzan a acercarse para que los revise.

M: "A quien ya le revise puede ir guardando sus cosas y se van formando .."

12:35 P.M.

Los niños se alistan para retirarse.

La observación se realizó un día miércoles después del recreo con el tema de lecto-escritura.

La profesora continuó con su clase, se observó que después del recreo los niños regresaban cansados, además -como en este caso- que ya habían tenido Educación Física, la inquietud que todo niño posee disminuyó en buena medida. Todo aunado a que la profesora tenía un carácter fuerte, provocaba que los niños fuesen más quietos y callados.

El método de juego que ella utilizó se basaba en la "competencia por filas" (como la propia maestra le nombraba), además de que utilizó dulces de premio para los "ganadores" de "sus competencias". Se estimuló la rapidez del niño basándose obviamente en el aprendizaje, en el tema a tratar: porque cuando a algún niño se le dificultaba la actividad y "no ganaba su recompensa" no era excluido de los demás, sino la misma profesora le ayudaba a corregirse y a continuar jugando.

Se observó que los niños a pesar de estar tranquilos y callados la mayor parte del tiempo se interesaban por lo que estaban realizando y además, lo hacían contentos y divertidos gracias a la estimulación utilizada. Así, como para la profesora también le era grato el momento: lo cual, le ayudaba a sobrellevar a los pequeñitos cuando estaban muy inquietos ya que su carácter no le favorecía mucho que digamos.

Por otra parte, el tema a tratar se indica en el programa de la secretaria manejado con "juegos de palabras", siendo esto lo que la profesora realizó: jugar con sílabas para formar palabras y después oraciones a través de la competencia. Lo cual muestra que el programa maneja el juego con efectividad y se lleva a la acción que es lo realmente importante. Posteriormente, se conoció que las profesoras de primer año utilizan junto con el programa de la Secretaría el "método integral Mirjares", un método basado en el juego y en materiales didácticos a través de dicho material (cartones, pinturas, potes, cajas, folletos con dibujos, etc.) y de canciones.

Se observó una cooperatividad en los niños: por ejemplo, se ayudaban a corregirse lo que propiciaba la convivencia escolar. La dinámica del grupo fue un tanto restringida por la profesora, la disciplina era bastante marcada y la autoridad sobre los niños en cuestión de la participación y las "reglas del juego", perteneció únicamente a la maestra. Aunque si existieron momentos de gran flexibilidad en donde, por ejemplo, los niños no era elegidos por la profesora sino que los mismos pequeñitos se proponían.

Con respecto a mi, no hubo mayor problema, solo me observaron con curiosidad, de vez en cuando se acercaron a preguntarme que realizaba y hablaban de mi entre ellos, eso fue todo.

Finalmente, se obtuvo que el juego es eficaz para lograr que el proceso de enseñanza-aprendizaje se vuelva divertido, se obtienen resultados en los niños en el sentido del aprovechamiento o trabajo escolar, ayudando así; por ejemplo, a aquellos profesores que se desesperan fácilmente con ellos a enseñarles sin presión alguna.

APENDICE 10-A

HOJA DE REGISTRO

Escuela "Manatma Gandhi".
Primer año grupo "C".
16 de noviembre de 1994.
Inicio: 11:20 A.M.
Terminacion: 12:35 P.M.

TRANSCRIPCION	ENUMERACION DE LAS FUNCIONES	ANALISIS	CODIFICACION
M: "Haber. cuando a empe_ de ."	1	Se controla la ___ accion de la ta ___ rea.	I.1.c
M: "Haber. control".	2	Se menciona quien realizara el ____ ejercicio.	II.1.c
M: "Cúme ne puedes decir de fepe".	3	Se plantea la ___ cuestion.	II.1.a
N: "Cala el carro, se va a trabajar, come".	4	Se responde a la cuestion del pro_ fesor.	II.1.c
M: "¿Que mas?".	5	Se invita al _____ alumno a comple_ tar su aportacion.	III.7.c
M: "¿Tres clases nada ____ mas?".	6	Se invita al _____ alumno a comple_ tar su aportacion.	III.3.c
M: "Bueno ."	7	Se da una aproba_ cion de forma es_ pecifica.	IV.10
M: "Haber. Smith".	8	Se menciona quien realizara el ____ ejercicio.	II.2.c

TRANSCRIPCIÓN	ENUMERACION DE LAS FUNCIONES	ANÁLISIS	COEFICIENTACIÓN
R: "Dona, se baña?".	9	Se responde a la cuestion del pro_ fesor.	II,1,c
R: "Que mas?".	10	Se invita al ____ alumno a comole _ tar su aportacion.	III,1,b
R: "Solo eso. Bueno?".	11	Se da una aproba_ cion de forma es_ pecifica.	IV,1,c
R: "Que me puedes de _ cir de este?".	12	Se pregunta para realizar el ____ ejercicio.	II,2,c
R: "Lava su coche, se _ baña, como se baña, _ trabaja".	13	Se plantea la ____ cuestion.	II,2,a
R: "Que mas?".	14	Se responde a la cuestion del pro_ fesor.	II,1,c
R: "Que mas?".	15	Se da una aproba_ cion de forma es_ pecifica.	IV,1,c
R: "Que mas, quien dijo _ que mas?".	16	Se plantea la ____ cuestion.	II,2,a
R: "Que mas?".	17	Se responde a la cuestion del pro_ fesor.	II,1,c
R: "Que mas?".	18	Se da una aproba_ cion recibiendo _ la respuesta.	IV,2
R: "Que mas, donde se da la _ galleta?".	19	Se crea una es_ tructura estroa _ lante.	III,1,a
R: "Que mas, que galleta _ ha sido?".	20	Se responde.	IV,2
R: "Que mas, vamos a jugar _ al relampago".	21	Se crea una es_ tructura estroa _ lante.	III,1,a
R: "Que mas, estan listos?".	22	Se plantea la ____ cuestion.	II,2,a
R: "Que mas?".	23	Se responde a la cuestion del ____ profesor.	II,1,c

TRANSCRIPCION	ENUMERACION DE LAS FUNCIONES	ANALISIS	CODIFICACION
M: "Haber, ¿que dice?".	25	Se invita al ___ alumno a dar su opinion.	III.3.a
Ns: "¡Mama!".	26	Se responde a la cuestion del ___ profesor.	II.1.c
M: "¿Ya estan listos?".	27	Se plantea la ___ cuestion.	II.2.a
Ns: "Pepe Lulu Lola, daditos, Ema, Susu, pa ___ pá, Ana, mama.	28	Se responde a la cuestion del ___ profesor.	II.1.c
M: "¡Erika!, nadie te ___ dijo que te pudieras de pie.	29	Se rechaza una ___ conducta espon_ tanea.	V.5
N: "Los niños que me ___ contestaron van a tener su dulce".	30	Se recompensa.	IV.6
M: "Vamos a continuar".	31	Se indica el ___ progreso de la ___ tarea.	I.1.d
M: "La fila que diga ese adieros de lo que a ___ continuacion haremos se le dara un premio".	32	Se promete una re_ compensa.	IV.5
Ns: "Mama, que rico".	33	Se crea una si ___ tuacion estim_ lante.	III.1.a
M: "Esto consiste en que se robarán a dos cer_ sonas, una sera el jefe y otra el secretario. ___ Primero el jefe se para_ ra frente a uda. y dira cuatro palabras que se _ encuentren en los carto_ nes sin que los vea. ___ mientras que al mismo _ tiempo el secretario ___ quita los cartones que se hayan mencionado".	34	Se indica la con_ operacion de la ___ tarea.	I.1.d

TRANSCRIPCIÓN	ENUMERACION DE LAS FUNCIONES	ANÁLISIS	CODIFICACION
1: "Entendido", y gana_ na el que diga todas las palabras o el que quite todos los cartones que _ se mencionan, mas rapi _ do".	35	Se alienta.	17,4
2: "Bueno, ¿quien quiere ser el jefe?".	36	Se invita al ____ alumno a dar su _ opinión.	111.2.a
3a: "Yo, yo, yo, yo".	37	Se propone una __ elección.	11,1,b
4: "Bueno, Yuriko y Ed _ gan".	38	Se menciona quien realiza a el ____ ejercicio.	11,2,c
5: "Yuriko sera el jefe y Edga el secretario".	39	Se indica la ma _ nera de proceder.	11,3
6: "Edga, subete a la _ silla para que alcances a quitar los cartones".	40	Se indica una ____ acción corporal.	1,2,c
7: "¿Cúen ganó?".	41	se invita al ____ alumno a dar su _ opinión.	111.2.a
8a: "Yuriko".	42	Se responde a la pregunta del pro _ fesor.	11,1,c
9: "Bueno, ahora Yuriko sera el secretario y Ed _ ga el jefe".	43	Se indica la ma _ nera de proceder.	11,3
10: "Si".	44	Se responde a la pregunta del pro _ fesor.	11,1,c.
11: "¿Tiene que ser mas __ rápido".	45	Se indica el ac _ ción de la tarea.	1,1,c
12: "Bueno, comiencen".	46	Se da una proba _ ción de forma es _ pecífica.	17,10
13: "Esa, sí, esas".	47	Se responde a la pregunta del pro _ fesor.	11,1,c

TRANSCRIPCION	ENUMERACION DE LAS FUNCIONES	ANALISIS	CODIFICACION
M: "Bueno, ¿quién ganó?".	48	Se invita al _____ alumno a dar su _____ opinion.	III.3.a
Ns: "Yuriro".	49	Se responde a la cuestion del pro_ fesor.	II.1.c
M: "Denle su aplauso".	50	Se crea una si _____ tuacion estimu _____ larle.	III.1.a
M: "Ahora otra pareja".	51	Se propone una _____ eleccion.	III.1.b
M: "Haber empezamos".	52	Se indica la _____ accion de la ta _____ rea.	I.1.d
N: "Papa, mama, Suso, _____ daditos".	53	Se responde a la cuestion del pro_ fesor.	II.1.c
M: "¿Quién ganó?".	54	Se invita al _____ alumno a dar su _____ opinion.	III.3.a
Ns: "Angel".	55	Se responde a la cuestion del pro_ fesor.	II.1.c
M: "Estan de ratosos". Dientense _____	56	Se reprende.	V.4
M: "Haber, otra pareja".	57	Se propone una _____ eleccion.	III.1.b
M: "Daniel, di las cua _____ tro palabras bien raci _____ do. ¿Entendido?".	58	Se reprende.	V.4
N: "Suso, Suso,"	59	Se responde a la cuestion del pro_ fesor.	II.1.c
M: "Es rapido".	60	Se indica la ac _____ cion de la tarea.	I.1.d
M: "Ya perdister".	61	Se desapruaba de una manera espe _____ cifica.	V.9
N: "¿Quién ganó?".	62	Se invita al _____ alumno a dar su _____ opinion.	III.3.a

TRANSCRIPCIÓN	ENUMERACIÓN DE LAS FUNCIONES	ANÁLISIS	CODIFICACIÓN
Ns: "Edith".	63	Se responde a la cuestión del pro- gram.	II.1.c
M: "Edith, vaya por su dulce".	64	Se recompensa.	IV.6
M: "Haber, Teresa y Da- niel".	65	Se menciona quien realizará el ____ ejercicio.	II.2.c
M: "Teresa, tú eres el jefe y Daniel el secre- tario. Comencien".	66	Se indica la ma- nera de proceder.	II.3
M: "Bueno, bien, así, ...".	67	Se responde a la cuestión del pro- gram.	II.1.c
M: "¡¡¡¡¡¡".	68	Se indica la se- ñal de la tarea.	I.1.d
M: "¡¡¡¡¡¡, ahora al trabajo".	69	Se da una aproba- ción de forma específica.	II.1c
M: "Haber, otra pareja".	70	Se propone una relación.	III.1.b
M: "¡¡¡¡¡¡, María, María, ¡¡¡¡¡¡".	71	Se responde a la cuestión del pro- gram.	II.1.c
M: "¡¡¡¡¡¡, ¡¡¡¡¡¡".	72	Se invita al ____ alumno a dar su opinión.	III.3.a
M: "¡¡¡¡¡¡, ¡¡¡¡¡¡".	73	Se responde a la cuestión del pro- gram.	II.1.c
M: "¡¡¡¡¡¡, ¡¡¡¡¡¡, den- le un aplauso".	74	Se recompensa.	IV.6
M: "¡¡¡¡¡¡, ¡¡¡¡¡¡, ¡¡¡¡¡¡".	75	Se menciona quien realizará el ____ ejercicio.	II.2.c
M: "No, ¡¡¡¡¡¡, ¡¡¡¡¡¡, ¡¡¡¡¡¡".	76	Se desaprueba de una forma espe- cífica.	V.1

TRANSCRIPCION	ENUMERACION DE LAS FUNCIONES	ANALISIS	CODIFICACION
M: "Muy bien, Toño ha sido el unico qua ha sacado las cuatro".	77	Se reconoce el merito.	IV,2
M: "Dénle su aplauso".	78	Se alienta.	IV,4
M: "Saquen su cuaderno de caracol".	79	Se indica la manera de proceder.	III,3
M: "Vamos a 'engordar' nuestra letra de fama con una crayola".	80	Se establece material de trabajo.	I,1,b
M: "¿Es la que se viste de fiesta o es la del diamante?".	81	Se plantea la cuestion.	II,2,a
Ns: "La de fiesta".	82	Se responde a la cuestion del profesor.	II,1,c
M: "Maestra, ¿que sea en toda la hoja?".	83	Surgen preguntas espontaneas.	III,4,a
M: "Sí, que abarque toda la hoja".	84	Se responde a una pregunta espontanea.	III,4,c
M: "¿De color rojo?".	85	Surgen preguntas espontaneas.	III,4,a
M: "Del color que quiere".	86	Se responde a una pregunta espontanea.	III,4,d
M: "Haben, vamos a contar: 1, 2, 3, 4".	87	Se orienta la tarea que se esta realizando.	III,4,c
Ns: "1, 2, 3, 4".	88	Se responde a la cuestion del profesor.	II,1,c
M: "Otra vez".	89	Se indica la comprension de la tarea.	I,1,c
Ns: "1, 2, 3, 4".	90	Se responde a la cuestion del profesor.	II,1,c
M: "Otra vez".	91	Se indica la comprension de la tarea.	I,1,d

TRANSCRIPCIÓN	ENUMERACION DE LAS FUNCIONES	ANÁLISIS	CODIFICACION
Ns: "1, 2, 3, 4".	92	Se responde a la cuestion del progreso.	II,1,c
M: "Es 1, 2, 3, 4".	93	Se orienta la tarea que se esta realizando.	III,4,c
M: "Contando: 1, 2, 3, 4".	94	Se orienta la tarea que se esta realizando.	III,4,c
N1: "1, 2, 3, 4".	95	Surgen comenta- rios espontaneos.	III,4,s
N2: "¿Me prestas un co- lor?".	96	Surgen preguntas espontaneas.	III,4,s
N: "Res: maestra".	97	Surgen comenta- rios espontaneos.	III,4,s
M: "Ivete Julio . ¿Por que?".	98	Se responde.	II,4
M: "¿Acade?".	99	Surgen comenta- rios espontaneos.	III,4,s
M: "¿Abe . ¿A estan viendo?".	100	Se plantea la cuestion.	II,2,a
M: "¿Aben. bracos al frente a vida a las rodillas las de la nariz los ojos la boca los hombros la cara las orejas".	101	Se indica la ejecu- cion de la tarea.	II,1,c
M: "¿Aben. se acuerdan cuando les decia: mardo a las orejas . se iba a mardo los hombros, o mardo a la boca y se agarraban las rodillas".	102	Se indica la ejecu- cion de la tarea.	II,1,c
Ns: "8,9".	103	se responde a la cuestion del pro- greso.	II,1,c
M: "¿Aben. mardo a na- da?".	104	Se indica el ejer- cicio a rea- lizar.	II,2,b

TRANSCRIPCION	ENUMERACION DE LAS FUNCIONES	ANALISIS	CODIFICACION
M: "Hombros".	105	Se indica una accion corporal.	I.2.c
N: "¿Y las pompis que?".	106	Se crea una situacion estimulo ante.	III.1.a
M: "Rodillas, ore jeas, panzita cruzados".	107	Se indica una accion corporal.	I.2.c
M: "Cuaderno de Micky por favor".	108	Se establece ma terial de trabajo.	I.1.b
Ns: "Ya".	109	Se responde a la question del pro_ fesor.	II.1.c
M: "Dictado".	110	Se indica la ta rea a realizar.	II.2.b
M: "Miguel, cuaderno de Micky".	111	Se advierte.	V.2
M: "Lapiz arriba. Empe zmos. Numero 1".	112	Se indica la accion de la ta rea.	I.1.c
M: "Pépe".	113	Se indica el ejercicio.	II.2.b
N: "¿En el 1?".	114	se plantea la question.	II.2.a
M: "Si, en el 1".	115	Se responde a la question del alumno.	II.1.c
M: "No se vale copiar".	116	se advierte.	V.2
M: "¿Ya?".	117	Se plantea la question.	II.2.a
N: "Si".	118	Se responde a la question del pro_ fesor.	II.1.c
M: "Mama".	119	Se indica el ejercicio.	II.2.b
M: "Número 2".	120	Se indica el ejercicio.	II.2.b
M: "Nena".	121	Se indica el ejercicio.	II.2.b

TRANSCRIPCION	ENUMERACION DE LAS FUNCIONES	ANALISIS	CODIFICACION
M: "Numero 3".	100	se indica el _____ ejercicio.	11.2.b
M: "Papa".	101	se indica el _____ ejercicio.	11.2.b
M: "Numero 4".	102	se indica el _____ ejercicio.	11.2.b
M: "Luian".	103	se indica el _____ ejercicio.	11.2.b
M: "Yes".	104	surgen cuarenta _____ ríde espontaneas.	111.4.a
M2: "No".	105	surgen cuarenta _____ ríde espontaneas.	111.4.a
M3: "Daniel esta copian_ do".	106	se entera de al _____ un problema.	1.2.b
M4: "¿Quien me presta _____ goma?".	107	Surgen preguntas espontaneas.	111.4.a
M: "Numero 5, ultimo y _____ es ...".	108	se indica el _____ ejercicio.	11.2.b
M: "Lito".	109	se indica el _____ ejercicio.	11.2.b
M: "Lito?".	110	se plantea la _____ pregunta.	11.2.a
M: "Si".	111	se responde la _____ cuestion del _____ alumno.	11.1.1
M: "haber, los voy a ca_ lificar con diez".	112	se indica la _____ accion de la ta_ _ca.	1.1.c
M: "La fila 1".	113	se indica la _____ accion de la ta_ _ca.	1.1.c
M: "¿Se estan copiando?".	114	se advierte.	1.1
M: "No seestan".	115	se responde a la _____ cuestion del pro_ _cedo.	11.1.1
M: "Meressa, el cuader_ no".	116	se advierte.	1.1

TRANSCRIPCION	ENUMERACION DE LAS FUNCIONES	ANALISIS	CODIFICACION
M: "Ricardo, el cuader _ no".	139	Se advierte.	V.3
M: "La tarea la van a __ copiar uds. Acuendense _ que ya no son bebes para que yo les ponga la ta _ rea".	140	Se indica la ta _ rea a realizar.	II.2.b
M: "Haber, la vista aqui al pizarron".	141	Se indica una ____ accion corporal.	I.2.c
Ns: "La nena y Susu, el _ papa y Lola, el oso y __ Ana, Pepe y Lulu, la ma _ ma y Tito, daditos y ____ Ema".	142	Se responde a la cuestion del profesor.	II.1.c
M: "Otra vez".	143	Se indica la com _ prension de la __ tarea.	I.1.d
M: "Edgar tu solito lo _ vas a decir?".	144	Se reprende.	V.4
M: "Vamos a empezar con: la nena y Susu".	145	Se indica la es _ cision de la ta _ rea.	I.1.c
M: "Atentos".	146	Se advierte.	V.3
M: "Esto es en una hoja y lo que voy a poner ____ aqui es en otra hoja".	147	Se indica la es _ cision de la ta _ rea.	I.1.c
N1: "¿Es de tarea o para ahorita?".	148	Surgen preguntas espontaneas.	III.4.a
N2: "Es de tarea, porque lo estamos haciendo en _ el cuaderno del periodico".	149	Se responde a una pregunta espontanea.	III.4.b
M: "Cuando terminen me _ lo enseñan".	150	Se indica la ____ accion de la ta _ rea.	I.1.d
M: "A quien ya le revise puede ir guardando sus _ cosas y se va formando".	151	Se indica una ____ accion corporal.	I.2.c

APENDICE 11

Utilidad del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Aula de primer año grupo A del turno matutino de la escuela primaria "Maratón Gandhi".
Constituido por 30 alumnos distribuidos en 15 niñas y 15 niños con un promedio de edad de seis años.

El día noviembre de 1994.

Inicio: 9:05 A.M.

Terminación: 10:10 A.M.

Maestra: Sánchez Cabrera.

9:05 A.M.

Las dimensiones aproximadas del salón de clases son 6m. por 4m., pintado de color amarillo. Se encuentran dos pizarrones de color verde, el de mayor tamaño está al frente y el más pequeño atrás. Existen cuatro lámparas, dos estantes, una silla, un escritorio, un bote de basura, una pila de libros apilados en la parte de enfrente del aula, dos mapas de la República Mexicana que se encuentran colgando del pizarrón pequeño, dos ventanas que se encuentran paralelas a las bandas de los alumnos. El salón se encuentra adornado con serietones y dibujos de papel, en las bandas de madera, pintadas de color café, distribuidas en cuatro filas de seis bandas cada una.

El grupo se integra por 15 niñas y 15 niños con una edad promedio de seis años.

Los pequeñitos tienen el uniforme oficial de la escuela, el cual, consiste de un chaleco tipo camisa blanca, calcetines rojos, zapatos negros, y en las niñas un falda tipo a cuadros, y en los niños un pantalón café.

Los niños se encuentran atentos escuchando a la profesora.

M: "Les voy a poner estas letritas y uds. las van a ir leyendo".

La profesora muestra silabas escritas en pequeños cuadros de carton.

Los niños comienzan a decir las silabas.

Ns: "Da, ti, me, no, mi, na"

M: "Abusados, abusados. va a ver premios, va a ver premios y va a ver juego. va a ver juego".

"Repetimos".

Ns: "Na, ne, ni, no, nu".

"Da, de, di, do, du".

"Ta, te, ti, to, tu".

"Ma, me, mi, mo, mu".

9:10 A.M.

M: "Bien".

La profesora comienza a mostrarles nuevamente los cartones.

M: "¿Esta es la carretilla de quien?".

Ns: "De daditos".

M: "¿La carretilla de quien?".

Ns: "De mama".

M: "¿La carretilla de quien?".

Ns: "De Lola".

M: "¿La carretilla de quien?".

Ns: "De Pepe".

M: "Muy bien".

La profesora se acerca al estante y saca unos chocolates.

M: "Aquí está el premio".

"Quiero que de todas estas silabas sequemos palabras nuevas. Por ejemplo, quiero sacar 'maleta'. ¿Que necesito?".

9:15 A.M.

Ns: "Ma".

M: "¿Que mas?".

Ns: "Le".

M: "¿Que mas?".

Ns: "Ta".

M: "Muy bien".

Los niños se notan interesados en la tarea que realizan.

M: "Ahora quiero buscar paretá".

"¿Cual voy a sacar?".

Ns: "Pa".

M: "Luego".

Ns: "Le".

M: "Luego".

Ns: "Ta".

M: "Muy bien".

Escribiendo paretá.

La profesora escribe la frase en el pizarrón mientras que los niños la repiten por dentro.

M: "Haber, quiero que ustedes saquen una palabra nueva".

Ns: "Iyo!, Iyo!, Iyo!".

M: "Haber Alberto, que palabra sacas 'atole'".

Se acerca el niño a tomar los cartones para formar la palabra, mientras tanto sus compañeros le ayudan a elegir los cartones correctos.

M: "¿Como dice?".

Ns: "Atole".

Los niños protestan y se quejan al no poder sacar palabras por casa.

M: "Alfredo, saca una palabra 'pelota'".

El niño la forma y sus compañeros le hacen fiesta.

M: "Muy bien. La escribo".

La profesora la escribe en el pizarrón.

9:20 A.M.

Los pequeños se le acercan a pedir a la profesora lee de la oportunidad de casa.

Ns: "Iyo!, Iyo!".

M: "Haber Marisela".

"¿Que que te saca".

N: "Nena".
M: "Pues saquela".

La niña pasa entusiasmada a formar la palabra con los cartones.

M: "Ahora escuchén bien".
"Aquí tenemos a Ana. Vamos a pensar un ratito todo lo que puede hacer Ana".
"Empezamos por acá".

Comienza a mencionar los nombres de sus alumnos uno por uno para que participen.

N1: "Ana no hace travesuras".
N2: "Pinta un dibujo".
N3: "Juega en el parque".
N4: "Sale con su papi a correr".
N5: "Acompaña a Ema".
N6: "Yo, yo tengo una".
M: "Shhhh".
"Elena".
N7: "Se pone un vestido".
M: "Israel".
N8: "La bañan".
M: "Priscila".
N9: "Escribe".
M: "Raul".
N10: "Tiene novio".

9:25 A.M.

M: "Gustavo".
N11: "Juega".
N12: "Le duele la panza".

Los niños se ríen de todo lo que sus compañeritos mencionan.
Continúan levantando la mano.

N: "Maestra, ahora yo".

La profesora les pide que comiencen a cantar.

M: "La de pulgarcito".
Ns: "Pulgarcito, pulgarcito. ¿Dónde estás ...?"

Se notan alegres mientras cantan, conjugando la melodía con el nombre de todos los dedos al tiempo que los mueven.

9:30 A.M.

M: "Manos arriba al frente ... y cruzados".

La maestra comienza a repartir los chocolates. Mientras tanto los niños están callados y quietos en sus lugares. Algunos ya saboreando su dulce y otros esperándolo ansiosos.

M: "Ahora comienzo a repartir material".

Se acerca al estante, saca unos folletos y comienza a repartirlos a los niños.

9:35 A.M.

M: "Le damos una leída a las palabras".

Ns: "Ema, Lulu, Susu, cacitos, mama, Ana, Tito, Pepe, papa". El folleto consiste en el aprendizaje de la lecto-escritura a través de la relación con dibujos y juegos indicados en él.

M: "Quiero que alguien me lo lea".

Ns: "Tito, Tito, Tito".

M: "haber Gerardo".

El niño comienza a leer las oraciones del folleto.

M: "Hoy bien".

"Ahora Patricia".

La niña comienza a leer.

M: "Hoy bien".

"Ahora escuchan lo que vamos a hacer".

Comienza a señalar en el folleto.

M: "Aquí se leere loto tenendo los dibujos y de este otro las oraciones. Busquen la relación de ambos, únanlos con colores. Entendido".

"Los que terminen vienen a calificarse".

9:40 A.M.

Los niños rápidamente comienzan a sacar sus colores para realizar la tarea.

Algunos se paran y se acercan a ver a sus compañeros para comparar su escrito o para saber como hacerlo.

M: "¿Ya calificamos?".

Ns: "No, no".

9:45 A.M.

Los niños apresuran el trabajo. Se concentran en lo que están haciendo.

9:50 A.M.

Los niños comienzan a terminar y se acercan a la profesora para que los califique. Algunos otros comienzan a de afe por el salón, a platicar, a jugar entre ellos.

M: "Haben, cuenta tres para que se levanten".

"Uno dos tres".

Rapidamente los niños se levantan.

La profesora saca dos chocolates y comienza a repartirlos a los niños que estuvieron correctos en su actividad.

9:55 A.M.

M: "Ahora siguen el placer de leer y escribir por que les voy a dictar".

"Átole".

Ns: "Átole".

Los niños escriben con atención la palabra y escriben la siguiente.

M: "Nos saltamos dos cuadros y escribimos pelota".

Ns: "Pelota".

M: "Bien bonito, eh".

Los niños se levantan y acercan al pizarrón para observar como se escribe. La dice el día lo marca lo suficiente y no se alcanza a distinguir.

Rapidamente regresan a sus lugares y escriben.

M: "Nos saltamos dos cuadros ...

"Esta mal escrito 'Paleta', la 'pa' no se escribe a la altura de las 'ee' y el 'a' está abajo".

"Nos saltamos dos cuadros y escribimos: Paleta".

Ns: "Paleta".

10:00 A.M.

Algunos niños se acercan nuevamente al pizarrón, después, todos regresan poco a poco a sus lugares y continúan escribiendo.

M: "Ahora terminen de hacer toda la plana".

Los niños comienzan a realizar la tarea bastante quietos y callados.

Algunos se levantan y acercan a la profesora para preguntar si lo están haciendo correctamente.

M: "Atole, pelota, paleta, etc."

Un pequeñito se incorpora a observar el cuaderno de un compañero.

M: "Ya no se paren".

Regresa rápidamente.

10:05 A.M.

Los niños continúan con el clima muy atentos a ello.

10:10 A.M.

Los pequeñitos se encuentran bastante tranquilos a pesar de que el recreo aun no comienza y que no tuvieron Educación Física antes de la observación.

La observación se llevo a cabo un día martes, hora y media antes de que comenzara el recreo.

Los niños estaban bastante tranquilos, callados y atentos. Mi presencia en ningún momento los turbó.

La profesora daba clase de Lecto-escritura, utilizando chocolates para motivar a los niños, y realizando "juego de palabras" en el pizarrón con frases espontáneas que cada niño aportaba.

Los niños se entusiasmaron con la recompensa de los dulces, y se volvieron participativos y cooperativos; además de las canciones que se decían de vez en cuando, lo cual los alegraba y divertía.

La autoridad de la profesora para indicar los niños que participarían y los que no era muy flexible, realmente los pequeñitos que querían participar en el juego lo hacían; si obtenían "recompensa" era de gran estímulo, y si no en ningún momento se apartaba al niño de los otros; a no seguir participando. Aquellos pequeñitos callados y quietos se les pedía participar, cabe mencionar que no se percibió alguna preferencia por algún niño.

La dinámica del grupo fue bastante libre, se observó que la profesora buscaba una disciplina no estricta.

Lo más importante de esta observación, fue que se tuvo, al final de la misma, una brevíssima charla con la profesora.

La conversación aclaró que las tres profesoras manejaban el programa de la Secretaría de una manera única, combinándolo con otro método; el cual, es la base de todas las actividades que utilizan.

El método es el llamado "método integral Mingares", lo utilizan porque es de fácil acceso y se fundamenta en el juego y la creatividad de los niños para aprender. Lo estudian los sábados y es costado por las propias maestras.

Con respecto al material usado, las profesoras lo obtienen gracias a los padres de familia: son materiales baratos y fáciles de adquirir. Las maestras lo piden con anticipación y los padres lo otorgan, cabe mencionar que el programa de la Secretaría tampoco otorga el material de trabajo, únicamente de los libros de texto.

A grandes rasgos, el "metodo integral Minjares" consiste en la relacion de la lecto-escritura con dibujos y formas, objetos (cajitas de carton, botes, pinturas, etc.) y canciones.

Todo se inicia con la narracion del cuento de una familia que esta en un dia de campo (la narracion es ilustrada con laminas).

A partir de dicho cuento se desarrollan todas las actividades ludicas.

Para todas las areas se cuenta con material ludico, lo que estimula a los pequeñitos a seguir aprendiendo, el cual se obtiene, como ya se menciona, a traves de los padres de familia.

Las observaciones realizadas esclarecen que el juego es indispensable para el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del primer año de educacion primaria, se observo que los profesores tienen la libertad de seguir con el programa integrado de la SEP, con cualquier otro o con la combinacion de ellos; porque la secretaria no les exige seguir el programa de esta al pie de la letra y, permite que la manera de enseñanza que el profesor lleva a cabo, sea como el la considere mejor.

APENDICE 11-A

HOJA DE REGISTRO.

Escuela "Mahatma Gandhi".
Primer año grupo "B".
22 de noviembre de 1994.
Inicio: 9:05 A.M.
Terminación: 10:10 A.M.

TRANSCRIPCIÓN	ENUMERACION DE LAS FUNCIONES	ANÁLISIS	CODIFICACION
<p>M: "Les voy a poner es _ tas retritas y uds. las van a ir leyendo".</p>	1	Se indica la ma_	11.1
<p>Ns: "Da ti _ me ..., no ..., mi ..., na ..."</p>	2	Se hace de la creación del pro_	11.1.1
<p>M: "Abusados, abusados. va a ver premios, va a _ ver premios y va a ver _ juego, va a ver juego".</p>	3	Se promete una _	11.1
<p>M: "Repetidos".</p>	4	Se indica la con_	11.1.1
<p>Ns: "Na, ne, ni, no, nu. Da, de, di, do, da. La, te, ti, to, tu. Ma, me, mi, mo, mu".</p>	5	Se responde a la creación del pro_	11.1.1
<p>M: "Bien".</p>	6	Se va una abstrac_	11.1
<p>M: "¿Esta es la carreta _ lla de quien?".</p>	7	Se plantea la _	11.1.1
<p>Ns: "De dactitos".</p>	8	Se responde a la creación del pro_	11.1.1

TRANSCRIPCION	ENUMERACION DE LAS FUNCIONES	ANALISIS	CODIFICACION
M: "¿La carretilla de __ quién?".	9	Se plantea la ____ cuestión.	II.2.a
Ns: "De mamá".	10	Se responde a la cuestión del pro_ fesor.	II.1.c
M: "¿La carretilla de __ quién?".	11	Se plantea la ____ cuestión.	II.2.a
Ns: "De Lola".	12	Se responde a la cuestión del pro_ fesor.	II.1.c
M: "¿La carretilla de __ quién?".	13	Se plantea la ____ cuestión.	II.2.a
Ns: "De Pepe".	14	Se responde a la cuestión del pro_ fesor.	II.1.c
M: "Muy bien".	15	Se da una acortada opinión de forma es_ pecífica.	IV.10
M: "Aquí está el premio".	16	Se ofrece una ____ recompensa.	IV.5
M: "Quiero que de todas estas arañas saquemos _ palabras nuevas".	17	Se indica la ma_ nera de proceder.	II.7
M: "Por ejemplo, quiero sacar 'maleta'. ¿Que ne_ cesito?".	18	Se plantea la ____ cuestión.	II.2.a
Ns: "Ma".	19	Se responde a la cuestión del pro_ fesor.	II.1.c
M: "¿Que más?".	20	Se invita al ____ alumno a darle tal aportación.	III.2.a
Ns: "La".	21	Se responde a la cuestión del pro_ fesor.	II.1.c
M: "¿Que más?".	22	Se invita al ____ alumno a darle tal aportación.	III.2.a
Ns: "Ta".	23	Se responde a la cuestión del pro_ fesor.	II.1.c

TRANSCRIPCIÓN	ENUMERACION DE LAS FUNCIONES	ANÁLISIS	MODIFICACION
R: "Muy bien".	24	Se da una oración de forma espedística.	11.10
R: "Ahora quiero buscar paleta".	25	Se indica la manera de proceder.	11.1
R: "¿Cuál voy a sacar?".	26	Se plantea la cuestión.	11.2.a
Ra: "No".	27	Se responde a la cuestión del ejercicio.	11.1.c
R: "¿Sego?".	28	Se invita al alumno a completar la aportación.	11.1.c
Ra: "Le".	29	Se responde a la cuestión del ejercicio.	11.1.c
R: "¿Sego?".	30	Se invita al alumno a completar la aportación.	11.1.c
Ra: "No".	31	Se responde a la cuestión del ejercicio.	11.1.c
R: "Muy bien".	32	Se da una oración de forma espedística.	11.10
R: "Describme paleta".	33	Se indica el ejercicio a realizar.	11.2.c
R: "Haber, quiero que alguien saque una pala una pala".	34	Se propone una elección.	11.1.a
Ra: "No, no, no".	35	Se crea una elección estimo parte.	11.1.a
R: "Haber Alberto, queo que saques 'atole'".	36	Se menciona quien realiza a el ejercicio.	11.2.c
R: "¿Como dice?".	37	Se plantea la cuestión.	11.2.a

TRANSCRIPCION	ENUMERACION DE LAS FUNCIONES	ANALISIS	CODIFICACION
Ns: "Atole".	38	Se responde a la cuestion del pro_ asor.	II.1.c
M: "Haber, Alfredo saca la palabra 'pelota'".	39	Se menciona quien realizara el ejercicio.	II.2.c
N: "Muy bien".	40	Se da una aprobacion de forma especifica.	IV.10
M: "La escribimos".	41	Se indica el ejercicio a realizarse.	II.2.b
Ns: "¡Yot, yot!".	42	Se crea una situacion estimo ante.	III.1.a
M: "Haber Marisela".	43	Se propone una eleccion.	III.1.c
M: "¿Que quieres sacar?".	44	Se plantea la cuestion.	II.2.a
N: "Nena".	45	Se responde a la cuestion del pro_ rector.	II.1.c
M: "Pues saquela".	46	Se invita al alumno a precisar su aportacion.	III.3.b
M: "Ahora escuchan bien".	47	Se advierte.	IV.7
M: "Aquí tenemos a Ana, vamos a pensar un ratito todo lo que pueda hacer Ana".	48	Se indica la manera de proceder.	II.3
M: "Empezamos por acá".	49	Se menciona quien realizara el ejercicio.	II.2.b
M1: "Ana no hace travesuras".	50	Surgen comentarios espontaneos.	III.4.a
M2: "Pinta un dibujo".	51	Surgen comentarios espontaneos.	III.4.a
M3: "Juega en el parque".	52	Surgen comentarios espontaneos.	III.4.a
M4: "Sale con su papa a correr".	53	Surgen comentarios espontaneos.	III.4.a

TRANSCRIPCIÓN	ENUMERACIÓN DE LAS FUNCIONES	ANÁLISIS	CODIFICACIÓN
NS: "Acompaña a Ema".	54	Surgen comentarios __ rises espontáneos.	III.4.a
NB: "No, yo tengo una".	55	Se propone una __ elección.	III.1.b
M: "Shhhhh".	56	Se rechaza una __ conducta espontá- nea.	V.6
M: "Elena".	57	Se menciona quien realizará el ____ ejercicio.	II.2.c
N: "Se pone un vestido".	58	Surgen comentarios __ rises espontáneos.	III.4.a
M: "Israel".	59	Se menciona quien realizará el ____ ejercicio.	II.2.c
M: "La bañan".	60	Surgen comentarios __ rises espontáneos.	III.4.a
M: "Me tranquil".	61	Se indica quien realizará el ____ ejercicio.	II.2.c
N: "Escribe".	62	Surgen comentarios __ rises espontáneos.	III.4.a
M: "Basil".	63	Se menciona quien realizará el ____ ejercicio.	II.2.c
M: "Tiene novia".	64	Surgen comentarios __ rises espontáneos.	III.4.a
M: "Justavo".	65	Se menciona quien realizará el ____ ejercicio.	II.2.c
N: "Llega".	66	Surgen comentarios __ rises espontáneos.	III.4.a
M: "Le duele la panza".	67	Surgen comentarios __ rises espontáneos.	III.4.a
N: "Maestra ahora yo".	68	Se propone una __ elección.	III.1.b
M: "La de pulgarcito".	69	Se indica el ____ ejercicio a los __ líder.	II.2.b

TRANSCRIPCION	ENUMERACION DE LAS FUNCIONES	ANALISIS	CODIFICACION
Ns: "Pulgarcito, pulgarcito. ¿Donde estás...?".	70	Se crea una situación estímulo ante.	III.1.a
M: "Manos arriba (... al frente ... y cruzados".	71	Se indica una acción corporal.	I.2.c
M: "Ahora comienzo a repartir material".	72	Se establece material de trabajo.	I.1.b
M: "Le damos una leída a las palabras".	73	Se indica la manera de proceder.	II.3
Ns: "Ema, Lulu, Susu, deditos, mama, Ana, Tito, Pepe, papá".	74	Se responde a la cuestión del profesor.	II.1.c
M: "Quiero que alguien me lo lea".	75	Se invita al alumno a dar su opinión.	III.3.a
Ns: "Ayol, ayol, ayol".	76	Se propone una elección.	III.1.b
M: "haber Gerardo".	77	Se reacciona quien realiza el ejercicio.	II.2.c
M: "Muy bien".	78	Se da una aprobación de forma específica.	IV.10
M: "anda Anisidila".	79	Se reacciona quien realiza el ejercicio.	II.2.c
M: "Muy bien".	80	Se da una aprobación de forma específica.	IV.10
M: "anda espere lo que le va a hacer".	81	Se advierte.	V.7
M: "de este lado tenemos los dibujos y de este otro las oraciones, busquen la relación de ambos y anótenlos con colores. ¿Entendido?".	82	Se indica la manera de proceder.	II.3
M: "Los que terminen vayan a calificarse".	83	Se indica la acción de la tarea.	I.1.d

TRANSSCRIPCIÓN	ENUMERACIÓN DE LAS FUNCIONES	ANÁLISIS	CODIFICACIÓN
R: "¿Ya calificamos?".	84	Se plantea la ___ cuestión.	11.2.a
Ra: "No, no".	85	Se desaprueba de una manera espe- cífica.	1.4
R: "Haber, cuento tres _ para que se sienten".	86	Se indica una ___ acción corporal.	1.2.c
M: "1 ..., 2 ..., 3 ..."	87	Se advierte.	1.3
R: "Ahora saquen el cua- drado del puerquito por- que les voy a dictar".	88	Se indica el ___ ejercicio a rea- lizar.	11.2.b
M: "Atole".	89	Se indica el ___ ejercicio a rea- lizar.	11.2.b
Ra: "Atole".	90	Se indica la com- pleción de la ___ tarea.	1.1.c
R: "Nos saltamos dos ___ cuadritos y escribimos _ 'pelota'".	91	Se indica el ___ ejercicio a rea- lizar.	11.2.b
Ra: "Pelota".	92	Se indica la com- pleción de la ___ tarea.	1.1.d
R: "Bien bonito, ven".	93	Se advierte.	1.3
R: "Nos saltamos dos ___ cuadros ..."	94	Se indica la va- riante de proceder.	11.2
R: "Esta vez escrito Ro- gerio".	95	Se desaprueba de una manera espe- cífica.	1.4
R: "La pancita va a la ___ altura de las cejas, el pequeño arcajo".	96	Se da una acción ___ de explicación.	11.4
R: "Nos saltamos dos ___ cuadritos y escribimos _ 'pelata'".	97	Se indica el ___ ejercicio a rea- lizar.	11.2.b
Ra: "Pelata".	98	Se indica la com- pleción de la ___ tarea.	1.1.d
R: "Ahora terminen de ___ nacer toda la plana".	99	Se indica el ___ ejercicio a rea- lizar.	11.2.b

TRANSCRIPCION	ENUMERACION DE LAS FUNCIONES	ANALISIS	CODIFICACION
M: "Atole, pelota, pale_ ta, si".	100	Se orienta la ta_ rea que se esta_ realizando.	III,4,c
M: "Ya no se pareñ".	101	Se rechazan una_ conducta espontanea_ nes.	V,6

APENDICE 12

Utilidad del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Aula de primer año grupo "A" del turno matutino de la escuela primaria "Mahatma Gandhi".
Constituido por 27 alumnos divididos en 14 niñas y 13 niños, con un promedio de edad de 6 años.

24 de noviembre de 1994.

Inicio: 11:20 A.M.

Terminación: 12:40 P.M.

Vianney Sanchez Cabrera.

11:20 A.M.

Las dimensiones aproximadas del salón de clases son 6m. por 4m., pintado de color beige. Se encuentran dos pizarrones de color verde, el de mayor tamaño está al frente y el más pequeño atrás. Existen cuatro lámparas, dos estantes, una silla, un escritorio, un bote de basura, una mesa con botes de colores que se encuentra al final del aula junto con algunas cajas vacías y más botes pequeños y de colores en el piso. Hay dos ventanas rectangulares que se encuentran una en cada pared paralelas a las bancas de los niños. El número de bancas de alumnos es de 20, las cuales son de madera y están pintadas de color café; distribuidas en tres filas de seis bancas y una de cinco bancas.

El grupo se integra por 14 niñas y 13 niños con un promedio de edad de seis años.

Los pequeñitos visten el uniforme de la escuela, el cual consiste en un sueter rojo, en una camisa blanca, en calcetas rojas, zapatos negros y en las

niñas en una falda a cuadros roja y en los niños en un pantalón café.

Los niños están en el recreo, suena la campana y ellos se forman rápidamente. Ingresan al aula marchando y poco a poco se van sentando en sus lugares. Mientras tanto la profesora ya los espera dentro del salón de clases.

M: "Haber, ya trabajamos con la carretilla de mamá".

Ns: "Sí".

M: "Canten la carretilla con las mañanitas".

Ns: "Ma, ma, ma, mi, mi, mi, mi, mo, mo, mo,"

M: "Bien, vamos a trabajar con la carretilla de Susu".

"¿Cómo va?, porque se me olvidan las cosas".

Ns: "Sa, se, si, so, su".

M: "Para que diga sa ¿que se necesita?".

Ns: "La 'a'".

Los niños me observan con curiosidad.

11:25 A.M.

M: "Vamos a ver como se escribe: 'Ema es la mamá'".

"Ya saben, contamos 3 cuadritos y ponemos 'Ema'".

"1, 2, 3, 'es', 1, 2, 3, 'ia', 1, 2, 3, 'mamá'".

La profesora comienza a escribir la oración.

M: "Ayer como dice...".

Ns: "Ema es la mamá".

M: "Loa lea".

Ns: "Ema es la mamá".

M: "Aproxo vo lee y ds. aola per".

Los niños aplauden al tiempo que la profesora lee la oración del cizavari.

M: "Muy bien, cuantas palabras son?".

Ns: "Cuatro".

M: "Bien, escribanlo en su libreta y me lo enseñan".

11:30 A.M.

Los niños escriben con cuidado la oración, posteriormente se piden ayuda comparando sus escritos.

Una de las niñas se levanta y se acerca al bote de basura para sacarle punta a su lápiz.

Algunos niños se levantan y acercan a la profesora para preguntarle si están bien.

M: "¿Ya?".

Ns: "Sí".

M: "Vamos a hacer otro enunciado con letras de domingo" (letras de domingo se refiere a las mayúsculas y letras del diario a las minúsculas).

La profesora comienza a escribir nuevamente en el pizarrón la siguiente oración.

11:35 A.M.

M: "Fíjense bien".

"¡Marisol, ¿hablas tú o hablo yo!" (lo dice levantando la voz).

"Haber, a la de tres. ¿que dice?".

Ns: "Es Susu el oso".

M: "Haber, la primera fila. ¿que dice?".

Ns: "Es Susu el oso".

Así, continuo con las cuatro filas y todos los niños le contestaban un tanto fastidiados.

M: "yo leo y vos. aplauden".

Los niños comienzan a aplaudir con desgarro.

M: "¿Cuántas palabras tiene el enunciado?".

Ns: "Cuatro".

M: "Lo copian por favor".

N: "Maestra, Juan Carlos me quitó mi goma".

M: "Ahorita te por una".

Los niños están inquietos, se levantan, caminan por el salón, charlan.

M: "Si terminan pronto vamos a jugar".

Ns: "¡Sí!". (Se vuelve a utilizar el juego como recompensa y no como algo común en la enseñanza).

M: "¡Sientense!" (levantando la voz).

Los niños rápidamente se sientan y callan.

11:40 A.M.

M: "Vamos a ver cómo vamos?".

Los pequeñitos vuelven a ponerse inquietos y comienzan a juduetear.

M: "¡Callense!" (levantando la voz).

Los niños se callan.

Interrumpen.

Se vuelven a levantar de sus lugares.

Algunos se acercan a mí y me observan escribir.

Me miran con curiosidad.

Juguetean por todo el salón.

11:45 A.M.

N: "¡Allí viene la maestra!".

Todos se sientan rápidamente y guardan silencio.

Uno de los niños se levanta a sacarle punta a su lápiz.

M: "¿Otra vez al bote?".

"¿Cómo están hechando novio con el bote?".

"Ahora, cuando nosotros decimos: hay que bonita esta su maceta o que bonita esta su casa; se utiliza el so".

"Ahora vamos a decir: Fepe es su papa".

"Hay abusados con este enunciado, porque 'papa' tiene 'coscorron' (esto es que tiene acento). ¿Entendido?".

Rs: "Sí".

R: "¿Cómo dice el enunciado?".

Rs: "Fepe es su papa".

R: "No lee nada, aplauden".

Los niños aplauden al tiempo que la maestra dice la oración.

R: "¿Cuántas palabras hay?".

Rs: "Cuatro".

M: "Bien, decir la oración".

11:50 A.M.

Los niños comienzan a escribir en su libreta la oración.

M: "Los niños que terminen antes les voy a regalar un dulce y los voy a sacar al patio".

Rs: "¡Sí, sí!".

Rápidamente se apresuran a terminar.
Se observan entusiasmados.

N: "Maestra, ya termine".

M: "Si, ahorita voy".

La profesora comienza a revisar a cada niño desde el lugar de este.

Los niños demuestran cooperación al corregirse mutuamente.

M: "Apurense, para que los de. le puedan hacer la carta a los 'reyes'".

Ns: "¡Si!".

11:55 A.M.

M: "Tenemos que hacer otras dos oraciones y falta que les de una abejita, un puerquito o un burro. Y si nos da tiempo salimos al patio, pero al paso que vamos creo que no vamos a salir".

Ns: "No, no maestra".

M: "Pues apurense".

Los niños comienzan a escribir ansiosos por salir. La maestra comienza a repartir dulces a todos sus alumnos, los cuales se comen contentos.

N: "Maestra, ¿me lo puedo comer?".

M: "Claro".

"A Angelica y a Elias no les di, porque no han terminado. Apurense y les paso a dar su dulce".

La mayoría de los niños han terminado y comienzan a levantarse a charlar.

12:00 A.M.

M: "Sientense, porque a los niños de atrás no los dejan ver".

Los niños se sientan, continúan disfrutando su dulce.

De vez en cuando me vuelven a observar.

La profesora continúa revisando los cuadernos de los niños.

M: "¿Por que están haciendo la letra tan fea?
Háganla bonita.

N: "Si".

Hay cuatro niños muy inquietos, que siempre se levantan, platican, gritan; los cuales, desesperan a la profesora quien constantemente les llama la atención.

12:05 P.M.

M: "Vamos a hacer otro enunciado".
 "Va a decir ..."
 "¡Pongan atención!" (levantando la voz).
 "Haber, ponganse un candado a la de tres".

Los niños comienzan a cantar y al terminar, se quedan completamente callados y quietos en sus lugares. Mientras la profesora escribe otra oración en el pizarrón.

M: "Allí dice: 'Tito y su casa'.
 "¿Como dice?".
 Ns: "Tito y su casa".
 M: "Ahora yo leo y uds. aplauden".
 Ns: "Si".

Los niños aplauden alegremente al tiempo que la profesora dice la oración.

M: "¡Cotorritos!".
 "¿Cuántas palabras son?".
 Ns: "Cuatro".
 M: "Bien, copien la oración".

12:10 P.M.

Los pequeñitos copian la oración - cuando terminan se comparan sus escritos para saber si están bien.

M: "El último enunciado".
 Ns: "¡Bravo, sí, sí!".

Los niños se ponen muy contentos y rápidamente se sientan en sus lugares para comenzar a escribir. La profesora termina de escribir la oración en el pizarrón.

M: "¿Que dice?".
 Ns: "Lola y su mamá".

12:15 P.M.

M: "Ahora yo leo y uds. aplauden".

Los niños aplauden con fuerza.

M: "¿Cuántas palabras son?".

Ns: "Cuatro".

M: "Muy bien, copienla y se las reviso".

Rapidamente copian la oracion y comienzan a levantar la mano para indicarle a la maestra que ya han terminado.

La profesora comienza a llamar a los niños uno por uno para revisarles.

Todos estan quietos y callados en su lugar.

12:20 P.M.

Un niño comienza a cantar.

N: "Cucurucucu paloma".

Otros dos niños lo siguen.

La maestra continua revisandoles.

Los niños comienzan a jugar nuevamente.

M: "Elias, ¿por que estas de pie?".

El pequeño se sienta rápidamente.

Algunos mas comienzan a guardar sus cosas.

12:25 P.M.

M: "Estoy pensando en no sacarlos a jugar".

Ns: "No, no".

M: "Es que Juan Carlos no me entiende.

Le digo 'sientate' y no lo hace. 'levantate' y no lo hace .

Los niños estan ansiosos por salir a jugar.

M: "En lo que termina Angelica, vamos a decir una carretilla".

"haber la de la".

Ns: "Sa, se, si, so, su".

M: "Voy a decir una carretilla, y quien me diga cual es le doy un dulce".

Ns: "Si".

N: "La, le, li, lo, lu".

N: "De Lola".

M: "¿Hay Juan Carlos, ¿que no entendiste?"
(levantando la voz).

12:30 P.M.

M: "Ma, me, mi, mo, mu".

Todos levantan la mano y la profesora elige a una niña.

M: "Haber Patricia".

N: "La de mamá".

M: "Muy bien, haber otra".

"Pa, pe, pi, po, pu".

"Edwing".

N: "La de Pepe".

M: "Muy bien".

Ahora uds. díganme la carretilla de Tito".

Ns: "Ta, te, ti, to, tu".

M: "De Susu".

Ns: "Sa, se, si, so, su".

M: "De Nena".

Ns: "Na, ne, ni, no, nu".

M: "De Lola".

Ns: "La, le, li, lo, lu".

M: "De mamá".

Ns: "Ma, me, mi, mo, mu".

M: "De papá".

Ns: "Pa, pe, pi, po, pu".

Los pequeñitos están atentos a la indicación de la profesora.

M: "Bueno, ahora guarden sus cosas".

"Como hoy escribimos mucho, vamos a hacer unos ejercicios con nuestras manitas. Vamos a cerrar las manos y a mover las muñecas hacia afuera y hacia adentro."

"Ahora a observar las estrellas como si fueran estrellitas del cielo".

12:35 P.M.

Los niños realizan atentos la actividad.

M: "Bueno, vamos a salir al patio rapidísimo porque ya van a tocar".

"Despacio y con cuidado".

Los niños salen tranquilos contentos.

12:40 P.M.

Suena la campana, pero no hacen caso.
Forman una rueda y comienzan a jugar a Doña Blanca.
Todos se ven muy alegres.

La observación que se realizó fue la segunda, puesto que en esta aula se llevó a cabo la observación piloto: la cual, demostró que la "observación no participante" arrojaba la información adecuada para la investigación.

Se realizó la nueva observación un jueves después del recreo, lo que mostró que los niños están más cansados y conlleva a que estén un poco menos inquietos.

Los niños ya no me tomaron muy en cuenta puesto que como ya me conocían ya no hubo tantas miradas curiosas.

La clase que se impartió fue de lecto-escritura, vale mencionar que los temas a tratar de cada grupo van muy a la par, es por ello que las anteriores observaciones manejaron el mismo tema.

Aquí la profesora sigue con el programa de la Secretaría unido al método integral Mingares, del cual ya se había dado una breve explicación; utilizando juegos de palabras, manejándolos con aplausos que los niños daban por cada sílaba y con cantos que decían al conjugar una consonante con todas las vocales, por ejemplo. La profesora daba dulces a los niños cuando terminaban de escribir bien una oración o cuando decían las palabras correctas; manejando la competencia de manera mínima e individual. La participación de los niños era total, no se observó preferencia por alguno, ni se le imponía tampoco a alguien en especial.

La estimulación del aprendizaje a través de canciones fue grato para los pequeños y el aprender a través de cantar y aplaudir era divertido también.

Los alumnos se sentían en libertad de la profesora, tenían cooperación y ayuda mutua lo que hacía satisfactoria la clase para la profesora y conllevaba a una buena convivencia escolar; vale mencionar que la maestra era bastante paciente y comprensiva con los niños, lo que ayudó a que ellos fueran serenos y juguetones, sin que en algún momento se previera la disciplina o la autoridad de la misma profesora que era realmente fiel a la disciplina de cada niño. Así, la dinámica del grupo fue bastante agradable, la actividad se desarrolló en todo momento. Algo importante de mencionar fue que al finalizar la observación se le preguntó a uno de los niños que quien proporcionaba el juego que realizaban al salir al patio, y me contestó que ellos mismos eran quienes le enseñaban a la maestra a jugar, lo que esclarece que todos aprendemos jugando, porque la profesora les enseñaba jugando a los niños en el salón y los niños le enseñaban a ella jugando en el patio.

Algo importante fue que la maestra mencionó: "si terminan pronto vamos a jugar". Lo que comprueba que para desgracia de la educación, el juego se sigue ubicando, en algunos profesores, como esa recompensa, como algo secundario y no como algo inherente del proceso de enseñanza-aprendizaje; pero tampoco desmiente que aún en esta clase fue importante el juego, ya que los niños y la maestra lograron sus objetivos educativos gracias a él.

APENDICE 12-A

HOJA DE REGISTRO

Escuela "Mahatma Gandhi".
Primer año grupo "A".
24 de noviembre de 1994.
Inicio: 11:20 A.M.
Terminación: 12:40 P.M.

TRANSCRIPCION	ENUMERACION DE LAS FUNCIONES	ANALISIS	CODIFICACION
M: "Haber, ya trabajamos con la cartecilla de leer".	1	Se indica la actividad de la cartecilla.	I.1.c
Ns: "Si".	1	Se responde a la cuestion del profesor.	II.1.c
M: "Canten la cartecilla con las manitas".	2	Se indica una actividad de lectura.	III.1.a
Ns: "La, ca, sa, ni, ni, ni, ni, no, no, no, ..."	2	Se responde a la cuestion del profesor.	II.1.c
M: "Eran, ya se a trabajar con la cartecilla de 'Sue'".	3	Se indica el servicio a leer.	III.1.c
M: "¿Como van, porque se me olvidan las cosas".	3	Se invita al alumno a dar su opinion.	III.1.a
Ns: "Se, se, si, no, no".	3	Se responde a la cuestion del profesor.	II.1.c
M: "Para que diga 'sa' ¿que se necesita?".	4	Se invita al alumno a dar su opinion.	III.1.a

TRANSCRIPCION	ENUMERACION DE LAS FUNCIONES	ANALISIS	CODIFICACION
Ns: "La 'a'".	9	Se responde a la cuestion del pro_fesor.	II,1,c
M: "Vamos a ver cómo se escribe 'Ema es la ma __ má'".	10	Se orienta la tarea que se está realizando.	III,4,c
M: "Ya saben, contamos 7 cuadritos y ponemos ____ 'Ema', 1, 2, 3, 'es', 1, 2, 3, 'la', 1, 2, 3, ____ 'mama'".	11	Se orienta la tarea que se está realizando.	III,4,c
M: "Aver ¿cómo dice?".	12	Se plantea la cuestion.	II,2,a
Ns: "Ema es la mamá".	13	Se responde a la cuestion del pro_fesor.	II,1,c
M: "Otra vez".	14	Se indica la comprensión de la tarea.	I,1,c
Ns: "Ema es la mamá".	15	Se responde a la cuestion del pro_fesor.	II,1,c
M: "Ahora yo leo y uds. aplauden".	16	Se orienta la tarea que se está realizando.	III,4,c
M: "Muy bien".	17	Se da una aprobación de forma específica.	IV,10
M: "¿Cuántas palabras __ son?".	18	Se plantea la cuestion.	II,2,a
Ns: "Cuatro".	19	Se responde a la cuestion del pro_fesor.	II,1,c
M: "Bien, escribanlo en su libreta y me lo enseñan".	20	Se indica el ejercicio a realizar.	II,2,b
M: "¿Ya?".	21	Se plantea la cuestion.	II,2,a
Ns: "Sí".	22	Se responde a la cuestion del pro_fesor.	II,1,c

TRANSCRIPCION	EMERGENCIAS DE LAS PALABRAS	ANALISIS	CODIFICACION
M: "Vamos a hacer otro enunciado con letras de domingo".	21	Se indica la succion de la ta _ les.	1.1.c
N: "Fijense bien".	24	Se advierte.	7.0
M: "¡Mariol, o habas o o hablo yo!".	28	Se rechaza la conducta esponta _ nes.	1.2.d
M: "Haber, a la de tres, ¿que dice?".	26	Se plantea la _ cuestion.	11.2.a
Ns: "Es Susu el oso".	27	Se responde a la cuestion de. pro _ fes.	11.1.c
M: "Haber, la primera _ fila ¿que dice?".	28	Se plantea la _ cuestion.	11.2.a
Ns: "Es Susu el oso".	29	Se responde a la cuestion del pro _ fes.	11.1.c
M: "Yo leo y vos. apia _ can".	31	Se advierte la ta _ les que se esta _ realizando.	11.4.c
M: "¿Cuántas palabras _ tiene el enunciado?".	31	Se plantea la _ cuestion.	11.2.a
Ns: "Cuatro".	32	Se responde a la cuestion de. pro _ fes.	11.1.c
M: "Lo copian por favor".	33	Se indica el _ ejercicio a rea _ lizar.	11.2.b
M: "Maestra, Juan Carlos me dijo que a _".	34	Se entera de el _ ejercicio.	1.2.c
M: "¿Escrita te da. o a _".	35	Se escribe el _ ejercicio.	1.2.b
M: "Si termina pronto _ vamos a jugar".	36	Se promete una _ recompensa.	12.5
Ns: "¡SI!".	37	Se dice que el _ ejercicio esta _ lento.	11.1.a
M: "¿Sientense?".	38	Se reprende.	7.4
M: "Vamos a ver como _ vamos?".	39	Se plantea la ta _ les.	11.4.c
M: "¡Callense!".	40	Se reprende.	7.4

TRANSCRIPCION	ENUMERACION DE LAS FUNCIONES	ANALISIS	CODIFICACION
N: "¡Allí viene la maes_ tra!".	41	Se plantea la _____ cuestión.	II.2.a
M: "¿Otra vez al bote?".	42	Se responde.	II.2
N: "¿Como estas haciendo novio con el bote?".	43	Se tiene sentido del humor.	II.2
M: "Ahora, cuando noso_ tros decimos: '¡hay que bonita esta su saceta!' o 'que bonita esta su ca_ sal'; se utiliza el 'su'".	44	Se indica la com_ prensión de la _____ tarea.	I.4.d
M: "Ahora vamos a decir: 'Pepe es su papa'".	45	Se indica el _____ ejercicio a rea_ lizar.	II.2.b
M: "¡Muy abusados con es_ te enunciado, porque _____ 'papa' tiene coscorron. '¿entendido?'".	46	Se orienta la ta_ rea que se esta _____ realizando.	III.4.c
N: "Si".	47	Se responde a la cuestión del pro_ fesor.	II.1.a
M: "¿Como dice el enun_ ciado?".	48	Se plantea la _____ cuestión.	II.2.a
N: "Pepe es su papa'".	49	Se responde a la cuestión del pro_ fesor.	II.1.b
N: "¿o sea, los aplac_ tos".	50	Se orienta la ta_ rea que se esta _____ realizando.	III.4.c
M: "¿Entonces se leen _____ los?".	51	Se plantea la _____ cuestión.	II.2.a
N: "¡Claro!".	52	Se responde a la cuestión del pro_ fesor.	II.1.a
M: "¡Bien, cobren la ora_ ción!".	53	Se indica el _____ ejercicio a rea_ lizar.	II.2.b
M: "¡Que niños que termi_ nen antes les voy a re_ galar un dulce y los voy a sacar al patio".	54	Se plantea una _____ retomada.	I.2

TRANSCRIPCION	ENUMERACION DE LAS FUNCIONES	ANALISIS	CODIFICACION
Ma: "Si, sí".	55	Se crea una estimación planteada.	III.1.a
M: "Maestra, ya termina".	56	Se plantea la cuestión.	II.2.a
M: "Si, amorita voy".	57	Se responde a la cuestión del alumno.	II.1.c
M: "Aprende, para que los niños puedan hacer la carta a los Reyes".	58	Se alienta.	IV.4
Ma: "Si".	59	Se crea una estimación planteada.	III.1.a
M: "Queremos que hacer un dibujo de los Reyes que les da una carta, y que viene a un burro".	60	Se indica la estructura de la actividad.	I.1.c
M: "Y el día de cuando salimos al patio, pero al día que vamos a salir que no vamos a salir".	61	Se avanza.	III.1
Ma: "Si, maestra".	62	Se hace una referencia específica.	III.7
M: "Pues así que".	63	Se alienta.	IV.2
M: "Maestra, que lo que va a ser".	64	Se plantea la cuestión.	II.2.a
M: "Maestra".	65	Se hace una referencia específica.	III.10
M: "A Angelitos y a Elise que les va, porque ya ha terminado".	66	Se alienta.	IV.1
M: "Aprende y les va a dar su dulce".	67	Se ofrece una recompensa.	IV.5
M: "Bueno es, porque a los niños de antes que los dejan leer".	68	Se indica una acción corporal.	I.1.c
M: "¡Por que están haciendo la letra tan fea!".	69	Se plantea la cuestión.	II.2.a

TRANSCRIPCION	ENUMERACION DE LAS FUNCIONES	ANALISIS	CODIFICACION
M: "Haganla bonita".	70	Se responde a _____ propia cuestion _____ res.	11.1.b
R: "Si".	71	Se responde a la cuestion del pro_ fesor.	11.1.c
M: "Vamos a hacer otro _ enunciado".	72	Se indica el _____ ejercicio a rea_ lizar.	11.2.b
M: "Vea a decir ..."	73	Se indica el _____ ejercicio a rea_ lizar.	11.2.b
M: "Pongan atencion!".	74	Se advierte.	11.3
M: "Haber, ponganse un _ candado a la de tres".	75	Se resuelve una _ dificultad.	11.4.b
M: "Mira, dice: 'Mito y _ su oso'".	76	Se orienta la te_ ma que se esta _ realizando.	11.4.c
R: "Como dice".	77	Se plantea la _ cuestion.	11.2.a
Ra: "Mito y su oso".	78	Se responde a la cuestion del pro_ fesor.	11.1.c
M: "Mire yo leo y cada. as.uden".	79	Se orienta la te_ ma que se esta _ realizando.	11.4.c
Ra: "Si".	80	Se responde a la cuestion del pro_ fesor.	11.1.c
M: "Determines".	81	Se plantea la _ trae efectuadas.	11.2
M: "Cuantas palabras _ son".	82	Se plantea la _ cuestion.	11.2.a
Ra: "Cuatro".	83	Se responde a la cuestion del pro_ fesor.	11.1.c
M: "Bien, copien la ora_ cion".	84	Se indica el _____ ejercicio a rea_ lizar.	11.2.b

TRANSCRIPCION	ENUMERACION DE LAS FUNCIONES	ANALISIS	CODIFICACION
4: "El ultimo enunciado .	85	Se indica la se- ccion de la te- ma.	I.1.2
Re: "transo, si, si".	86	Se da una aproba- cion de forma es- pecifica.	I.1.10
M: "¿Que dice?".	87	Se plantea la cuestion.	II.2.a
Re: "Si y es mala".	88	Se responde a la cuestion del pro- blema.	II.1.2
M: "Ahora yo leo y uds. aplauden".	89	Se orienta la ta- rea que se esta realizando.	III.4.c
M: "¿plantas palabras son".	90	Se plantea la cuestion.	II.2.a
Re: "Si".	91	Se responde a la cuestion del pro- blema.	II.1.2
M: "Yo bien, copien y de las cosas".	92	Se indica el procedimiento de trabajo.	II.2.2
M: "¿Que cosa mala .	93	Se indica que se trata de actividades.	III.1.1
M: "Si, por que es una mala".	94	Se responde que es una actividad mala.	I.2
M: "¿Por pensando en no hacerlo?".	95	Se responde.	I.1
Re: "Si".	96	Se responde que se trata de una sepe- cion.	I.1
M: "¿Se que Juan Carlos no le quite de .	97	Se responde.	I.1
M: "¿Que algo 'alentate' no lo hace, 'alentate' y no lo hace".	98	Se responde.	I.1
M: "¿Que de tenera mejor, hace a decir una palabra".	99	Se indica el ejercicio a ser realizado.	II.2.2

TRANSCRIPCION	ENUMERACION DE LAS FUNCIONES	ANALISIS	CODIFICACION
M: "Hacer la de 'su'".	100	Se produce la palabra de proceder.	11.3
M: "Ba. sa. si. so. su".	101	Se responde a la cuestion del profesor.	11.1.c
M: "Voy a decir una cartulina, y quien me diga cual es le doy un dulce".	102	Se produce una recordacion.	11.6
M: "9".	103	Se dice una cantidad.	11.1.a
M: "La. le. li. lo. lu".	104	Se produce la palabra.	11.1.a
M: "De Lola".	105	Se responde a la cuestion del profesor.	11.1.c
M: "¿Hay Juan Carlos, ¿que no entendiste?".	106	Se responde.	11.4
M: "Ma. me. mi. mo. mu".	107	Se produce la palabra.	11.1.a
M: "Hacer Patricia".	108	Se produce una eleccion.	11.1.b
M: "Ma de mama".	109	Se responde a la cuestion del profesor.	11.1.c
M: "Ma. dia. haber".	110	Se produce una aproximacion de forma fonetica.	11.11
M: "Ma. se. pi. po. pu".	111	Se produce la palabra.	11.1.a
M: "Escriba".	112	Se produce una eleccion.	11.1.b
M: "Ma de Pepe".	113	Se responde a la cuestion del profesor.	11.1.c
M: "Ma. dia".	114	Se produce una aproximacion de forma fonetica.	11.11

TRANSCRIPCION	ENUMERACION DE LAS FUNCIONES	ANÁLISIS	CODIFICACION
M: "Ahora uds. díganme _ la carretilla de lito".	115	Se invita al ____ a lo no a dar su _ opinión.	111.3.a
Ns: "Ta, te, ti, to, tu".	116	Se responde a la pregunta del pro_ fesor.	11.1.c
M: "Se Suso".	117	Se indica la ta_ rea a realizar.	11.2.b
Ns: "Ma, me, mi, mo, mu".	118	Se responde a la pregunta del pro_ fesor.	11.1.c
M: "De nena".	119	Se indica la ta_ rea a realizar.	11.2.b
Ns: "Na, ne, ni, no, nu".	120	Se responde a la pregunta del pro_ fesor.	11.1.c
M: "De casa".	121	Se indica la ta_ rea a realizar.	11.2.b
Ns: "Ma, me, mi, mo, mu".	122	Se responde a la pregunta del pro_ fesor.	11.1.c
M: "De casa".	123	Se indica la ta_ rea a realizar.	11.2.b
Ns: "Ma, me, mi, mo, mu".	124	Se responde a la pregunta del pro_ fesor.	11.1.c
M: "De casa".	125	Se indica la ta_ rea a realizar.	11.2.b
Ns: "Ma, me, mi, mo, mu".	126	Se responde a la pregunta del pro_ fesor.	11.1.c
M: "Ahora, uno a guisa de juego".	127	Se indica una actividad normal.	1.2.a
M: "Como yo, escribiremos nada, nada e hacer ____ unos ejercicios con ____ nuestros dedos. Vamos a dar a las manos, a _ mover las muñecas hacia afuera y hacia adentro".	128	Se indica una actividad normal.	1.2.a

TRANSCRIPCION	ENUMERACION DE LAS FUNCIONES	ANALISIS	CODIFICACION
M: "Ahora a cerrarlas y abrir las como si fueran estrellitas del cielo".	109	Se indica una ____ accion corporal.	1.2.c
M: "Bueno, vamos a salir al patio rapidisimo por_ que ya van a tocar.	100	Se recordensa.	17.6
M: "Despacio y con cui _ dado".	101	Se indica una ____ accion corporal.	1.2.c

APENDICE 13

JUSTIFICACION DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCION DE LA INFORMACION

En nuestro país, hace algunos años fue realizada una reforma educativa. El discurso oficial de dicha reforma, enfocándose al primer año de nivel primaria, claramente, enfatiza la actividad del niño como fuente de construcción de conocimientos, del intercambio cooperativos con otros alumnos y del desarrollo de la autonomía intelectual.

Aunque en el discurso oficial existe ese interés por favorecer la actividad de los niños, el cual se manifiesta en el programa de enseñanza, realmente se desarrollan pocas esas actividades privilegiadas que son llamadas a la práctica.

Por lo tanto, el objetivo de esta investigación es el de saber la utilidad que otorga el juego al proceso de enseñanza aprendizaje, en el desarrollo de la comprensión o materia dentro del aula, en el primer año de educación primaria; a partir de la importancia que le otorga el juego al juego, de carácter del programa educativo, y se quiere saber la propia creatividad y creatividad de este juego para que realmente en la enseñanza resulta fundamental e integrar en ella la actividad del alumno, sino también la actividad del maestro, ya que estas actividades como estímulos constantes para enseñar y aprender ocurren en la relación maestro-alumno: el maestro utiliza, desde las tareas, actividades materiales concretas, etc.; mientras que los materiales concretos, trabajar, con juegos tradicionales, etc.

A pesar de que la tradición de la investigación de campo en la Psicología Social se relegó a la investigación experimental, el juego es un fenómeno, dentro de la investigación de la observación, no sólo a través de la observación directa en el aula sino en las situaciones naturales de la investigación de campo, ya que, en ella, se cometen errores y los errores se ven en las estructuras de los procesos cognoscitivos en el contexto natural, o ecológico.

Es en este sentido el cual se es necesaria una observación

1 Anguera, M.J. "Metodología de la observación en las ciencias humanas", Catedra, Madrid, 1989, p. 11.

177

categorial, ya que se necesita analizar la participación de los alumnos y de los profesores, a través de la utilidad que otorga el juego a la enseñanza, pero no de manera aislada sino de una manera de interacción escolar. Y, el sistema de observación categorial, se caracteriza por contar con categorías predefinidas de antemano, las cuales se aplican a la muestra de conductas, acontecimientos o procesos que ocurren dentro de un periodo dado para obtener así los datos, lo cuales, son los datos idóneos que requiere esta investigación.

ELABORACION DEL INSTRUMENTO

Para llevar a cabo la aplicacion del instrumento se requirio de lo siguiente:

SUJETOS

La poblacion a analizar fueron las escuelas primarias publicas, de la colonia La Horisima, de la Delegacion Iztapalapa, las cuales se determinaron a partir del nivel socio-economico estipulado por el INEGI, el cual considero los ingresos salariales para caracterizar a dicha zona como de un nivel socio-economico mediano-bajo, esto porque en investigaciones realizadas se encontro que en un nivel socio-economico mas alto, el material de estudio es mas facil de obtener y los metodos ludicos son tomados con gran importancia.

La delimitacion se realizo a partir de un nivel de generalidad propio, por lo tanto, el universo se concretizo al primer año de educacion primaria; a partir de ello se tomo como muestra a los primeros años de primaria, de una de las cuatro escuelas que hacen parte de la zona.

Las escuelas primarias fueron:

1. "Salvador Novas", Av. Hidalgo, no. 141.
2. "Maratna Gandhi", Calle Cuetzal, no. 28.
3. "11 de abril", Av. Hidalgo, no. 111.
4. "Lázaro Cardenas", Calle San Felipe de Jesus, no. 18.

Por el muestreo elegido al azar, el tiempo con el que se realizo la investigacion fue la escuela primaria "Maratna Gandhi", la cual cuenta con tres años de primaria con un solo turno, que es el matutino.

MATERIALES

La observacion categorial requirio de un registro de una libreta de tachigrafia para poder transcribir las acciones de los sujetos y así, posteriormente poder clasificar y registrar los datos obtenidos a partir de las categorias previamente realizadas, las cuales se mostraran mas adelante.

PROCEDIMIENTO

El procedimiento para desarrollar la observación categorial requirió de lo siguiente:

- Presentarme ante la directora, la profesora y el grupo para comentar de manera general lo que se pretendía estudiar. Obteniendo el consentimiento se realizó la observación de manera discreta y sin abusar de la paciencia de aquellos a quienes se observaba.
- Situarme frente al grupo de alumnos de forma tal que pudiera tener un panorama similar del profesor y de los niños.
- Asegurarme de contar con la libreta de tabuografía y con el reloj.
- Las notas se dirigieron a observar las acciones, verbalizaciones de los sujetos, así como los diferentes usos de la comunicación no verbal desarrollados durante la interacción.
- Se comenzó la observación con una descripción física del escenario y los sujetos interactuantes, teniendo como base la realización de varios probes que indicaban los distintos momentos que se llevaban a cabo: los cualeas, no se produjeron en este trabajo, puesto que la información que arrojaron, fue explicada en los reportes que se encuentran al final de cada una de las observaciones realizadas (ver apéndices 10, 11 y 12) y se considero un tanto redundante presentarlas.
- Se anoto el paso del tiempo cada 5 minutos.
- Finalmente la transcripción de las notas se realizó casi inmediatamente, no mas de 20 o 40 minutos después de hecha la observación, ya que entre mas tiempo pasara se pierde un mayor numero de detalles que se tienen presentes, que sirven para contextualizar mejor las cosas.

REGISTRO

Para terminar, se codificaron y clasificaron los datos en una hoja de registro (ver apéndices 10-A, 11-A y 12-A), en donde gracias a la aplicación piloto que primeramente se hizo a cabo, se determinaron cuales fueran las funciones pertenecientes a la tabla categoria (ver apéndice 17-A), y se usaron para codificar las observaciones categoriales no participantes que se realizaron.

Posteriormente, se elaboraron histogramas de frecuencias de todas las funciones de la tabla categorial, de cada una de las observaciones.

Finalmente, se creo el diccionario de frecuencias general, el cual, indico los datos mas representativos de cada una de las funciones de la tabla categorial de todas las observaciones.

APENDICE 13-A

TABLA CATEGORIAL DE LAS FUNCIONES DEL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE QUE SE OBSERVAN EN LA INTERACCION MAESTRO-ALUMNO DENTRO DEL AULA EN EL PRIMER AÑO DE EDUCACION PRIMARIA A TRAVES DE LOS METODOS LUDICOS

I. FUNCIONES DE ORGANIZACION

Esta categoría reúne los actos de la interacción maestro-alumno que regulan la vida de la clase, creando las condiciones materiales o no, necesarias a la enseñanza, determinando la sucesión de los juegos.

1. Se dispone el juego:

Se indica la manera de presentar los juegos, la sucesión de las tareas o control del avance.

- a) Se establecen normas de trabajo.
- b) Se establece material de trabajo.
- c) Se indica el orden, la sucesión de las tareas a realizar.
- d) Se indica la acción, el progreso, la comprensión de la tarea.

2. Se corta una situación de conflicto o de competencia:

- a) Se resuelve el conflicto.
- b) Se invita a quienes hayan nacido el conflicto lo resuelvan ellos mismos.
- c) Se indica una acción concreta.
- d) Se entera de algún problema.
- e) Se dan soluciones.

III. FUNCIONES DE INFORMACION

Las funciones de esta categoría concierne al contenido del juego. Este contenido es indicado en la medida en que es introducido por el profesor, el cual selecciona las informaciones, las tareas que constituyen la lección.

.. de informe del juego:

- a) Se expone la materia.
- b) Se responde a propias cuestiones.
- c) Se responde a cuestiones planteadas acerca de la materia.

2. Se plantea el juego:

- a) Se plantean las cuestiones, se formulan los problemas.
 - b) Se indican las tareas o los ejercicios a hacer.
 - c) Se menciona quien realizara el ejercicio o tareas.
3. Se dan los modelos de solución, de elección, la manera de proceder.

Se indica un modelo a seguir, una solución tipo.

4. Se da una ayuda no solicitada.

III. FASES DE DESARROLLO

La característica esencial de estas actividades es que favorecen, suscitan, amplifican, etc., una aportación a los alumnos. Son ellos los que toman la iniciativa, o sea los datos que la tomen.

El alumno se expresa libremente, intenta resolver las soluciones; es creativo.

1. Se establece:

- a) Se crea una situación estimulante.
Se responde a un interés manifestado.
- b) Se propone una elección.
Se ofrecen varias posibilidades para que se decida una u otra.
- c) Se pide una investigación personal.

El profesor invita a los alumnos a colaborar, investiga y ayuda en temas del interés de cada uno.

2. Se estimula el pensamiento del alumno:

- a) Se invita al alumno a dar su solución.
- b) Se invita al alumno a explicar, completar, generalizar o concretar su aportación espontánea.

3. Se aporta una ayuda solicitada:

- a) Surgen preguntas o comentarios espontáneos.
- b) Se resuelve una dificultad.
- c) Se orienta la tarea que se está realizando.

c) Se responde a una pregunta espontanea.

Se contesta a una pregunta que no esta en relacion con el contenido.

11. FUNCIONES DE AFECTIVIDAD POSITIVA

1. Se saluda.

2. Se alaba, se reconoce el merito, se cita como ejemplo.

Se aprecia publicamente un comportamiento.

3. Se muestra solicitud.

Se propone una ayuda dando total libertad de aceptarla o no.

4. Se alienta.

5. Se promete una recompensa.

6. Se recompensa.

7. Se tiene sentido del humor.

8. Se dirigen palabras afectuosas.

9. Se da una aprobacion repitiendo la respuesta de quien la realizo.

10. Se da una aprobacion de forma esceptica.

12. FUNCIONES DE AFECTIVIDAD NEGATIVA

1. Se critica, se acusa, se ironiza.

2. Se amenaza.

3. Se advierte.

Se advierte del hecho antes que sea realizado.

4. Se reprende.

Se pide cambiar de comportamiento.

5. Se castiga.

6. se rechaza una conducta espontanea.
7. Se adopta una actitud clinica.
8. Se desaprueba repitiendo la respuesta de manera ironica o acusadora.
9. Se desaprueba de una manera especifica.

TABLA CATEGORIAL CONCRETIZADA

I. FUNCIONES DE ORGANIZACION

1. Se dispone el juego:

- a) Se establecen normas de trabajo.
- b) Se establece material de trabajo.
- c) Se indica el orden, la sucesion de las tareas a realizar.
- d) Se indica la accion, el progreso, la comprension de la tarea.

2. Se corta una situacion de conflicto o de competencia:

- a) Se resuelve el conflicto.
- b) Se invita a quienes hayan hecho el conflicto lo resuelvan ellos mismos.
- c) Se indica una accion corporal
- d) Se entera de algun problema.
- e) Se dan soluciones.

II. FUNCIONES DE INFORMACION

1. Se informa del juego:

- a) Se expone la materia.
- b) Se responde a propias cuestiones.
- c) Se responde a cuestiones planteadas acerca de la materia.

2. Se plantea el juego:

- a) Se plantean las cuestiones, se formula los problemas.
- b) Se indican las tareas o los ejercicios a hacer.
- c) Se menciona quien realizara el ejercicio o tarea.

3. Se dan los modelos de solucion, se eligen, la manera de proceder.

4. Se da una ayuda no solicitada.

III. FUNCIONES DE DESARROLLO

1. Se estimula:

- a) Se crea una situacion estimulante.

- b) Se propone una eleccion.
- 2. Se pide una investigacion personal.
- 3. Se estructura el pensamiento del alumno:
 - a) Se invita al alumno a dar su opinion.
 - b) Se invita al alumno a precisar, completar, generalizar o sintetizar su aportacion espontanea.
- 4. Se aporta una ayuda solicitada:
 - a) Surgen preguntas o comentarios espontaneos.
 - b) Se resuelve una dificultad.
 - c) Se orienta la tarea que se esta realizando.
 - d) Se responde a una pregunta espontanea.

10. FUNCIONES DE APRECIACION POSITIVA

- 1. Se saluda.
- 2. Se alaba, se reconoce el merito, se cita como ejemplo.
- 3. Se muestra solicitud.
- 4. Se alienta.
- 5. Se promete una recompensa.
- 6. Se recompensa.
- 7. Se tiene sintico del alumno.
- 8. Se dirige a valorar sus aportaciones.
- 9. Se da una apreciacion indicando la respuesta de otras personas.
- 10. Se da una apreciacion de forma espontanea.

11. FUNCIONES DE APRECIACION NEGATIVA

- 1. Se critica, se acusa, se reprocha.
- 2. Se amenaza.
- 3. Se advierte.

4. Se reprende.
5. Se castiga.
6. Se rechaza una conducta espontanea.
7. Se adopta una actitud cinica.
8. Se desaprueba recibiendo la respuesta de manera ironica o acusadora.
9. Se desaprueba de una manera especifica.

BIBLIOGRAFIA

- Abbagnano, N. y A. Visalberghi. "Historia de la pedagogía", FCE, México, 1979.
- Anguera, M. T. "Metodología de la observación en las ciencias humanas", Catedra, Madrid, 1969.
- Brembeck, Cole Speicher. "El maestro y la escuela. Roles sociales y profesionales del educador", Paidós, Buenos Aires, 1976.
- Bruner, Jerome y Helenaste (coord.). "La elaboración del sentido", Paidós, Barcelona, 1981.
- Larrosa Mercedes, Gloria, Monica Navea Rodríguez, et al. "Intervención del juego en los procesos de aprendizaje y desarrollo del niño", tesis, UNAM, Santillana, S.A., México, 1992.
- Cazares Hernández, Laura, María Christen, et al. "Técnicas actuales de investigación documental", Trillas-UNAM, México, 1992.
- Caja Avalos, Leonardo. "La educación tecnológica en los planes y programas de estudio de educación primaria", tesis, UNAM, México, 1992.
- Coll, C. "Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento", Paidós, Barcelona, 1991.
- Cortés López, Rosa. "La disciplina en el docente y en la escuela primaria", tesis, UNAM, México, 1992.
- Crespo, Manuel B. "El maestro, la escuela y el potencial de enseñanza", Ediciones de la lectura, Ciencia y educación, Madrid, 1987.
- Correñías Villa, Francisco. "Manual de técnicas e instrumentos de investigación escolar desde la epistemología dialéctica crítica", UNAM, México, 1991.
- Supeno Cruzado, Isabel. "Aspectos técnicos del juego y su importancia para la psicología educativa", tesis, UNAM, México, 1987.
- "Diccionario de las ciencias de la educación", vol. II, Santillana, S.A., México, 1987.
- "Diccionario de pedagogía", Alhambra Mexicana, México, 1981.

- "Diccionario enciclopédico de educación especial", vol. III, _____
Diagonal/Santillana, México, 1989.
- Bueñas Negrete, Laura Elena. "La disciplina escolar en la escuela _
primaria", tesis, UN. Aguascalientes Ags., México, 1981.
- "Educación básica primaria. Plan y programas de estudio 1993". SEP,
México, 1993.
- Carriani, Francesca y Felipe Caruosti. "El mundo social de los ____
niños", Grijalbo, México, 1991.
- Enciclopedia técnica de la educación". vol. I. Santillana, México,
1987.
- Enciclopedia técnica de la educación". vol. II. Santillana, _____
México, 1987.
- Cressson, C. M. y Green, J. L. "La observación como indagación y ____
metodo", en M. C. Wittrock. "La investigación de la _____
enseñanza. Métodos cualitativos y de observación", vol. II.
Paídos, Barcelona, 1989.
- Freyinet, Celestin. "La educación con el trabajo". FCE, México, 1980.
- Furth, H. y H. Wachs. "La teoría de Piaget en la práctica . _____
Capeluz, Buenos Aires, 1978.
- García Álvarez, Hector Manuel. "La importancia e influencia del ____
juego educativo en el escuela primaria . tesis, SEP, UN, ____
México, 1975.
- Heinzinger, Johan. "Homo ludens". Alianza, Madrid, 1990.
- Klausmeier, Herbert J. y Petrarine Drescher. "La enseñanza en la ____
escuela primaria". El Ateneo, Buenos Aires, 1968.
- Leopoldowicz, E. "Introducción a Piaget . Juego Educativo _____
Interamericano, México, 1971.
- Leif, Joseph y Lucian Brunelle. "La verdadera naturaleza del _____
juego". Capeluz, Buenos Aires, 1978.
- Lopez Bracamontes, Esperanza. "El valor pedagógico del juego en la
educación del niño". tesis, UN. Guadalajara, Jal., México,
1981.

- Lugo Moreno, Maria de la Luz, Martha Elva Perez Marquez y Maria Luisa Salas Montes Rizarro. "El juego: importancia, aplicacion en el primer grado de educacion primaria", tesis, UNAM, Chihuahua, Chih., Mexico, 1985.
- Maya Pozos, Margarita y Hiba Maria Varela Milio. "El juego como medio de socializacion en un grupo de niños de edad escolar", tesis, UNAM, Mexico, 1981.
- Michel Concha, Olga Paulina. "Nociones y teorias acerca del juego", tesis, UNAM, Mexico, 1990.
- Montessori, Maria. "Formacion del hombre". Diana, Mexico, 1985.
- Montessori, Maria. "El niño. El secreto de la infancia". Diana, Mexico, 1984.
- Reynold Quintana, Isabel. "El juego como factor de socializacion del niño preescolar", tesis, UNAM, Monterrey, N. L., Mexico, 1981.
- Silva Yañez, Margarita. "Importancia de la disciplina en la escuela primaria", tesis, UNAM, Monterrey, N. L., Mexico, 1981.
- Solari, Diana E. "Salud mental de la psicología". Diana, Mexico, 1980.
- Perelman, D. y P. Corby. "Psicología social". Interamericana, Mexico, 1981.
- Piaget, Jean. "A donde va la psicología". Paidós, Barcelona, 1981.
- Piaget, Jean. "La psicología del niño". Norata, Madrid, 1980.
- Piaget, Jean. "La relacion del aprendizaje con el juego y el sueño: imagenes y representacion", FIE, Mexico, 1981.
- Piaget, Jean. "Sesenta años de psicología". Paidós, Barcelona, 1974.
- Roby, Patricia, Paula. "El niño y el juego en el periodo Montessori". Diana, Mexico, 1980.
- Rivero, Isabel. "Este y eso es el niño: una investigación imaginaria", tesis, UNAM, Mexico, 1988.
- Rivero, María José. "El desarrollo de la mente durante el juego". Piaget, Paidós, Barcelona, 1978.

- "Reunion de informacion y consulta sobre el programa integrado para el primer grado de educacion primaria". SEP, Consejo Nacional Tecnico de la Educacion, Cooceoc. Mor., Mexico, 1980.
- Rivero Jimenez, Guadalupe del Carmen del y Clementina del Carmen Cordova Peregrino. "La vinculacion del programa de educacion preescolar con el primer grado de educacion primaria", tesis, UPN, Villahermosa, Tab., Mexico, 1980.
- Rogers, Colin y Peter Kutnick (comps.). "Psicologia social de la escuela primaria", Paidós, Barcelona, 1992.
- Sansón, William S. "Historia de la psicología", Trillas, México, 1992.
- Standing, E. M. "La revolucion Montessori en la educacion", Siglo XXI, Mexico, 1985.
- "Técnicas de desarrollo comunitario" (s. a.), Nueva sociología, México, 1983.
- Undapilleta Meza, Ana Maria. "Utilidad del juego y funciones del juguete: su aplicacion en el aula", tesis, UNAM, Mexico, 1987.
- Woods, Peter. "La escuela con centro. La etnohistoria en la investigación educativa", Paidós, Madrid, 1987.
- Zabata Aguilar, Laura Susana. "La escuela nueva: Celestina, Maria Montessori y la escuela tradicional: aportes, semejanzas y diferencias. Analisis socio-psicopedagógico", tesis, FES Acatlán, Mexico, 1988.