

GOBIERNO DEL ESTADO DE QUINTANA ROO

SECRETARIA DE EDUCACION Y CULTURA

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD 231

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA EN EL
PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN ALUMNOS
DE SEGUNDO GRADO DE EDUCACION PRIMARIA**

LOURDEZ YOLANDA EK PUC



**TESINA QUE SE PRESENTA EN OPCION AL GRADO
DE LICENCIADA EN EDUCACION PRIMARIA**

FELIPE CARRILLO. PUERTO, QUINTANA ROO, ABRIL, 2000



**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 231**

Gobierno del Estado Libre y
Soberano de Quintana Roo
Chetumal, Q. Roo, México

SECCION: DIRECCION
OFICIO NO. D-103/00

ASUNTO: SE EMITE DICTAMEN

CHETUMAL, Q.R., 24 DE MARZO DE 2000.

**C. PROFRA. LOURDES YOLANDA EK PUC,
PASANTE DE LA LICENCIATURA EN
EDUCACIÓN PRIMARIA PLAN '85,
P R E S E N T E.**

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación en esta Unidad, y como resultado del análisis realizado a su trabajo titulado: "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN ALUMNOS DE SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA" Opción Tesina a criterio del Director de Tesis C. Profr., AZAEL NAHUATH DZIB, le manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su Examen Profesional.

Sin otro particular, le envío un cordial saludo.

**ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"**

**PROFR. CARLOS ANTONIO MAY SÁNCHEZ
DIRECTOR DE LA UNIDAD**



SERVICIOS EDUCATIVOS Y CULTURALES
UNIDAD 231
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
DIRECCION
CHETUMAL, Q. ROO

C.C.P. LIC. MARIA DELFINA MAGAÑA UGARTE.-JEFE DEL DEPARTAMENTO DE CONTROL ESCOLAR
C.C.P. C. PROFR. AZAEL NAHUATH DZIB .- DIRECTOR DE TESIS.
C.C.P. COMISIÓN DE TITULACIÓN
C.C.P. MINUTARIO
CAMS/lis

Para Gema Itzel

*Quien con tu llegada
renaciste en mí
la ilusión de la vida.*

*Quien me ha enseñado
inconscientemente
lo frágil que es el
desarrollo de un niño.*

*Quien despertó el interés
por fortalecer aún más
a mis pequeños alumnos.*

*Y por quien deseo mantener
mi desarrollo profesional.*

Gracias hija

INDICE

I. INTRODUCCION	1
-----------------------	---

II. DESARROLLO

Aprendizaje desde el punto de vista cognoscitivista.....	10
Teoría de aprendizaje por estructuración	12
Teoría de aprendizaje por recepción	13
Teoría de Vygostsky	15
• Actividades perceptivas	20
• Actividades Sensoriomotrices	20
• Actividades verbales	20
• Actividades de afectividad	20
• Actividades de construcción	21
• Actividades de expresión corporal estética	21
• Actividades mediante una reflexión podemos ajustar de acuerdo a las necesidades del niño.....	21
• Actividades imitativas	22
• Formas de involucramiento del docente	22
- Juego paralelo	22
- Cojugador	22
- Tutoría de juego	22
- Portavoz de la realidad	23

III. CONCLUSIONES

A. CONCLUSIONES	24
B. SUGERENCIAS	26
C. PROPUESTA DIDACTICA.....	28

BIBLIOGRAFIA

INTRODUCCION

Un niño generalmente perdona y olvida con facilidad aquellas experiencias que le han sido negativas, a no ser que las condiciones hayan sido realmente desfavorables, el niño acepta la vida tal como la encuentra y de la misma manera acepta a las personas con quienes vive. Expresa en todos sentidos un anhelo, una curiosidad, un gran amor hacia la vida que lo emociona y hace que se deleite con los placeres más simples. Normalmente al niño le encanta crecer y constantemente lucha por hacerlo, en ocasiones extralimitándose en esta ansia de crecer. Es a la vez humilde y orgulloso, valiente y miedoso, dominante y sumiso, curioso y satisfecho, deseoso e indiferente, ama y odia, pelea y hace las paces, puede estar sumamente feliz o desesperadamente triste, pero dentro de toda esta gama de variables existe una constante *el juego*.

Los principios básicos para la aplicación del juego parecen tener implicaciones de mayor alcance para los pedagogos, así como para las personas que están hoy en día vinculados con la educación, saben que es de primera necesidad que todos los participantes en el proceso educacional se encuentren en buenas condiciones físicas y mentales para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea exitoso.

Un docente cuya mente se encuentra acosada por ansiedades y frustraciones no puede desarrollar una satisfactoria labor de enseñanza, así como

también un alumno cuya vida emocional es conflictiva y turbulenta no es un alumno capaz. Si la escuela dispone de un programa que coadyuve la ejecución de actividades lúdicas, incluyendo la participación de docentes y padres de familia, entonces se puede definir que la escuela está equipada para darle permisividad a los alumnos de ser ellos mismos, la comprensión, aceptación y reconocimiento de sus sentimientos, esclarecimiento de lo que piensan y sientan, lo que ayuda a los pequeños a conservar el respeto hacia su persona; y las posibilidades de madurez y cambio son progresivas mientras desarrollan una visión interna y social.

En el desarrollo del trabajo se presenta los estudios teóricos de pedagogos y psicólogos vanguardistas en cuanto a términos educacionales se refieren, enfatizando el desarrollo integral del educando.

Por último, se hace referencia de las conclusiones y sugerencias propias sobre el trabajo.

La tesis que se plantea es: Utilizar el juego como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje en los alumnos de segundo grado de Educación Primaria con el fin de obtener un mejor desempeño escolar.

Asimismo se presenta una variedad de actividades lúdicas posibles a aplicar en el último bimestre del segundo grado de educación primaria,

actividades que sólo requieren de un mínimo de tiempo para planificarlas e incluirlas en los contenidos programáticos, con la finalidad de facilitarle al educando la asimilación de los contenidos sin separarlo de su realidad y sí fomentándole un espíritu creativo, capacidad de observación y análisis, en donde pueden desarrollar sus propias habilidades y lo que es más relevante aún, toma conciencia de su yo como individuo y como parte de un entorno social.

II DESARROLLO

En cualquier cultura el niño nace en el contexto de una compleja red social, cuyas relaciones se extienden desde la familia en que nace hasta la comunidad y la sociedad donde la familia se encuentra encuadrada. Para adaptarse y funcionar en esta red social, el niño ha de aprender un conjunto de habilidades personales y sociales.

De todos es sabido que un desarrollo que ayuda a desenvolvernos física, orgánica y psíquicamente dependen además de lo anterior, también de un aprendizaje significativo. Mismo que sin duda se da de forma más directa en la educación formal, es decir dentro de lo que se denomina práctica docente.

Si se hace un análisis sobre dicha práctica, se detecta que debido a diversos factores, tales como contenidos programáticos, preparación del docente, situaciones ambientales, culturales, económicas, entre otros, el alumno tiende a presentar un bajo rendimiento académico, motivando así al profesor para aplicar diversas alternativas que lo lleven a un proceso educativo de mayor éxito.

Bajo este problema, se considera la necesidad de investigar con los métodos y técnicas adecuadas ¿Qué efectos produce el juego como estrategia didáctica en el proceso enseñanza-aprendizaje de los alumnos del segundo grado de educación primaria?

Problema, que es de vital importancia, ya que todo ser humano tiene derecho a construir su propio conocimiento y tener del mismo un aprendizaje significativo

Los estudios hechos dentro del campo del desarrollo integral de la persona, muestran que un ambiente negativo en el hogar, más que episodios específicos, es lo que da lugar a que la personalidad sea insuficientemente ajustada. El desarrollo de la personalidad de un niño depende de la interacción social y de la percepción de esta interacción.

Dentro del grupo de compañeros el niño tiene algo más que una oportunidad de comunicación, porque el grupo no tiene base de existencia sino es la sociabilidad. En lo que respecta a la influencia, es en este grupo en donde el niño halla a menudo personas que pueden imitar y con las que se pueden identificar: ellas conforman su desarrollo personal.

El éxito, el fracaso o sencillamente las relaciones que se encuentran en el medio familiar, conforman un impacto. Cuando los valores de la escuela entran en conflicto con los que se encuentran en el hogar, quedan sembradas las semillas de una nueva frustración. En este momento pueden construirse o destruirse la propia estima y la confianza en sí mismo. Un cuantioso aprendizaje social tiene lugar a partir de la edad de 6 años, y por una u otra razón la escuela

puede significar un caos aterrador para el niño o un puerto de tranquilidad para otro.

En contraste con la afirmación de que todos los hombres debe dárseles el derecho de igualdad de oportunidades, se ve de modo muy real y observable que no todos los hombres han sido creados iguales. Sobre todo aquellos en que por diferentes situaciones no pueden desarrollar su personalidad, enmarcándose en el potencial académico. Lo anterior se deriva a que dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, se ha venido observando que, el niño generalmente tiende a demostrar un bajo aprovechamiento escolar, mostrando poco interés en los contenidos, poca participación en la clase, e inclusive no hay la interacción suficiente entre los mismos alumnos como entre éstos y el profesor del grupo.

Al retomar el planteamiento: El juego como estrategia didáctica en el proceso enseñanza-aprendizaje en niños de segundo grado de educación primaria, se basa en el hecho de que el juego es el medio natural de autoexpresión que utiliza el niño.

Es una oportunidad que se le da para que exprese sus sentimientos y problemas, de la misma manera que los contenidos dentro del proceso educativo, serán más accesibles, de mayor asimilación y utilización para su yo y su entorno.

El juego da permisividad al individuo de ser él mismo, acepta completamente su yo sin evaluación ni presión para que cambie, reconoce y clarifica las actitudes emocionales expresadas, ofrece al individuo la oportunidad de ser él mismo, de aprender a conocerse, de poder trazar su curso de acción abierta y francamente.

Puede describirse como la oportunidad que se le ofrece al niño para experimentar crecimiento, bajo las condiciones más favorables. Ya que el juego constituye su medio natural de autoexpresión, el niño tiene la oportunidad de actuar por este medio todos sus sentimientos acumulados de tensión, frustración, inseguridad, agresión, temor, perplejidad y confusión.

El poder actuar estos sentimientos por medio del juego hace que emerjan a la superficie expresándolos abiertamente, así el niño puede enfrentarse a ellos, aprendiendo a controlarlos o a rechazarlos. Cuando logra alcanzar una relajación emocional empieza a darse cuenta del poder interno que tiene para ser un individuo con derechos propios, de poder pensar por sí mismo y tomar sus propias decisiones, de lograr una mayor madurez psicológica; y al hacerlo llega a realizarse plenamente, dando paso a la adquisición de conocimientos, dándole utilidad a éstos, formando un aprendizaje significativo y desarrollar un proceso de enseñanza-aprendizaje , más productivo y positivo.

Para llevar a cabo la investigación es necesario marcar el objetivo general y los objetivos particulares que irán dando la pauta para llegar a las metas deseadas.

Objetivo General:

1. Determinar el efecto del juego como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de segundo grado de educación primaria.

Objetivos Particulares:

1. Determinar los tipos de juegos adecuados según los contenidos programáticos
2. Seleccionar los juegos según las características generales de los alumnos de segundo grado de educación primaria.

El problema se presenta en la ciudad de Felipe Carrillo Puerto, estado de Quintana Roo, específicamente en la escuela primaria “Don Felipe Carrillo Puerto”, turno vespertino, cuya matrícula general de alumnos es de 398, de organización completa, es decir, cuenta con los seis grados, en donde cada grado se representa con dos grupos. La plantilla de personal es de 14 docentes frente a grupo, uno perteneciente a la Unidad de Servicios de Apoyo a la Educación Regular (USAER), sistema denominado anteriormente como educación especial, un directivo y un personal de apoyo (intendencia).

El grado en sí es el segundo, grupo "A", formado por 28 alumnos: 12 niñas y 16 varones, mismos que fluctúan entre los 7 y 12 años de edad, cabe mencionar que 4 alumnos forman parte de la matrícula de niños con problemas de aprendizaje, asesorados por el docente perteneciente a USAER.

Como la escuela se encuentra ubicada en una de las colonias más humildes de la ciudad, es necesario hacer hincapié en que la mayoría de los pupilos se encuentran ubicados en un estrato social bajo.

Es decir, el 75 % de los alumnos pertenecen a familias cuyos padres de familia provienen de comunidades alejadas y carentes de servicios comunitarios, dando como resultado tutores analfabetas, otros que no terminaron la educación primaria y otro grupo mínimo llegaron solamente a ese nivel académico. Por lo tanto la situación económica es casi nula, motivando así que los mismos hijos tengan que desarrollar actividades matutinas y algunas veces nocturnas, como venta de chicles, dulces, palomitas, frutas de temporada, salbutes, tamales, o algunas como chapeo de terrenos, limpiadores de vehículos, entre otras actividades, que les reditúan una mínima cantidad monetaria, pero que por lo menos los ayuda a contribuir con el gasto familiar y muchas veces personal, (compra de material escolar).

Lo anterior da un marco de referencia sustancial, puesto que a pesar de ser niños, se puede pensar que se encuentran viviendo su infancia de forma

normal, contrastando con otra realidad, misma que interviene de forma negativa en el desarrollo integral de los niños, siendo latente en su formación académica.

A. El aprendizaje desde el punto de vista cognoscitivista

El punto de vista cognoscitivista sobre el aprendizaje se orienta a sustentar que todo cambio de conducta tiene un trasfondo interno al sujeto, el cual incluye aspectos tales como procesos mentales, estados y disposiciones de naturaleza mental (Riviére, 1987, en Pozo, 1993). Si bien es cierto que el conductismo toma diferentes modalidades, la trascendencia que se le da a la posibilidad de explicar lo no observable (la mente) hace al cognoscitvismo el punto de incisión de una nueva manera de entender el aprendizaje.

Woolfolk (1990) escribe “Esencialmente, esto significa dejar de considerar a aquéllos que aprenden y sus conductas, como productos de los estímulos ambientales que reciben y considerarlos como individuos con planes, intenciones, metas, ideas, memorias, emociones, que usarán activamente para atender, seleccionar y dar significado a los estímulos y obtener conocimiento de la experiencia”. El sujeto que aprende ya no es un ser pasivo que recibe estímulos y responde a los mismos de manera mecánica, que gran parte de su éxito o fracaso depende de factores externos a él mismo, sino ahora es concebido como una persona que puede tener logros de aprendizaje en la medida de que él mismo lo desee, y se entrene para ello. Esta última postura abrió una

serie de expectativas dentro del campo de la educación, ahora los docentes se vuelcan a buscar una serie de estrategias que permitan que los estudiantes conozcan cómo operan sus procesos mentales (metaconocimiento) en la tarea de aprender, para que así pueda optimizar su potencialidad de aprendizaje. El docente ahora trata de diagnosticar qué procesos mentales se requieren para la ejecución de tareas y así poder aplicar el correctivo necesario en la fase que identifique fallas en los estudiantes. El procesamiento mental se vuelve una prioridad.

Sin embargo, con el tiempo fueron surgiendo otras teorías cognitivas del aprendizaje que dieran cuenta de la realidad cultural y afectiva del individuo y no tan sólo del aspecto puramente racional del mismo.

Las teorías cognoscitivistas que aparecieron posteriormente dieron una orientación organicista y estructuralista a las teorías de aprendizaje, por eso aparece el concepto de aprendizaje significativo de Ausubel, la teoría constructivista de Piaget y el constructivismo cultural de Vygotsky, entre otras. Donde manifiestan que el aprendizaje es un proceso todavía mucho más activo que estaba fuertemente influenciado por la estructura misma del conocimiento, las estructuras mentales y el medio cultural del sujeto que aprende.

Es conveniente para estimular el desarrollo socioafectivo, organizar

actividades que realicen los niños por igual: dialogar acerca de cómo soluciona el niño problemas y cómo lo hacen los demás; fomentar el compañerismo y el diálogo entre el grupo, tomar acuerdos con éste, afirmar las actividades positivas ante situaciones sociales y proporcionar reacciones para que tome iniciativas.¹

B. Aprendizaje por estructuración:

- **Fundamentación:**

El aprendizaje se logra a través de la construcción del conocimiento. Existen estructuras mentales básicas para todos los seres humanos en los que descansa el conocimiento en su totalidad. El tipo de aprendizaje que se adquiere depende del desarrollo biológico del individuo, descansa en la psicología evolutiva, depende de la edad el tipo de operación mental que se pueda ejecutar y, por consecuencia el tipo de conocimiento que se pueda adquirir.

El aprendizaje resulta a través del proceso de equilibración, es decir a partir de que se produzca un conflicto cognitivo.

Pozo citando a Piaget escribe “para representar una noción adecuada del aprendizaje, hay primero que explicar cómo procede el sujeto para construir e inventar, no simplemente cómo repite y copia” (Pozo, 1993)

¹ S.E.P. Libro para el maestro segundo grado. Pág. 14

- Propuesta como teoría de aprendizaje

El proceso de aprendizaje se da mediante tres fases:

Asimilación: tiene la función de darle sentido a los datos percibidos a partir de los conocimientos ya adquiridos.

Acomodación: en esta fase son los esquemas mentales los que se reestructuran, sufren un cambio debido a la influencia de la información nueva recibida.

Equilibrio: es el balance que se genera cuando los datos y las estructuras mentales se corresponden, esto implica que los procesos mentales pueden darle significado a los datos y a la vez éstos se ajustan a la nueva organización cognitiva. Por tal razón siempre hay oportunidad de adquirir un aprendizaje nuevo cuando hay un desequilibrio, en la medida en que se forme una nueva estructura que pueda explicar la nueva información es entonces que se llega a un estado de equilibrio.

C. Teoría de aprendizaje por recepción (aprendizaje significativo) Ausubel

- **Fundamentación:**

El aprendizaje resulta de un proceso de recepción de información. El tipo de razonamiento utilizado es el deductivo.

El aprendizaje es significativo en la medida que se genera en un ambiente y en condiciones que permitan su contextualización, esto se presenta como una contraposición al aprendizaje por memorización.

La enseñanza bajo esta teoría es secuencial y organizada bajo estructuras deductivas.

- Propuesta como teoría de Aprendizaje:

El procedimiento que se sigue en la implementación de esta teoría en la instrucción se sustenta en los siguientes elementos:

El maestro elabora organizadores previos que presenta a través del método expositivo (juegos en este caso) a los estudiantes: se les presentan el conocimiento semántico y procedimental y gran número de ejemplos.

Los estudiantes después de esto aplican el conocimiento en la solución de problemas o lo reconocen en los ejemplos (opera de manera deductiva).

En relación con este aspecto de desarrollo, es conveniente organizar actitudes que posibiliten un mayor grado de desarrollo en las actividades motrices, tanto en el juego como en el deporte, y en las actividades manuales y artísticas, propiciar ejercicios motores de interpretación de planos y recorridos, utilizando como referencia los puntos cardinales; fomentar los juegos o deportes en equipo para crear una sana competencia y colaboración grupal.²

² S.E.P. Libro para el maestro sexto grado. Pág. 15

D. Teoría de Vygotsky:

- **Fundamentación:**

El aprendizaje se da por reestructuración: el sujeto de aprendizaje no sólo recibe los inputs y los organiza de acuerdo una correspondencia sino que los transforma, les imprime un significado y una interpretación que genera cambios en la misma realidad. Bajo este principio se explica la transformación cultural que se va dando a través del tiempo.

El sujeto cambia sus estados cognitivos a través de los estímulos recibidos del medio y a la vez éste revierte cambios hacia el exterior.

Se habla de aprendizaje como un proceso de internalización: del exterior del sujeto hacia el interior.

El tipo de razonamiento es deductivo, ya que a través de él se puede comprender el conocimiento como un sistema, y los conceptos como parte de él.

- **Propuesta como teoría de aprendizaje:**

El proceso para llegar al aprendizaje “efectivo” sería el siguiente:

Fase de cúmulos no organizados: Primero pasa por una fase en donde se perciben estímulos aunque sin una comprensión de su significado cabal. Es como cuando uno ve un texto en un idioma desconocido, se perciben datos pero no se tiene ningún significado de ellos.

Fase de complejos: En este momento se cuenta además de la identificación de datos de ciertos significados. Dichos significados están basados en características superficiales de los datos sin llegar a ser comprendidos completamente en su verdadero o pleno significado. Por ejemplo: cuando un niño reconoce que una vaca es similar a un perro porque tiene cuatro patas y los reconoce como “animales”, aunque no comprenda a cabalidad el significado completo de lo que es un animal. Vygotsky considera que en esta fase se forma los pseudoconceptos, y éstos siempre están presentes en el ser humano independientemente de su edad o madurez.

El juego implica un desarrollo de la inteligencia y de afectividad condicionado por el medio ambiente, limitado o estimulado por las instituciones familiares, políticas, culturales, etcétera, funcionando él mismo como una misma institución, el juego infantil con sus tradiciones y sus reglas nos refleja el factor social, a la vez constituye una de las actividades educativas importantes que se deben involucrar en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Podemos plantear de esta manera que el término jugar se le aplica a muchas de las actividades desarrolladas por el hombre en diferentes situaciones, y encontrar una acepción que sea aceptada en su totalidad parece imposible; a pesar de esto, es incuestionable que el niño durante su crecimiento pasa la mayor parte del día jugando.³

³ Universidad Pedagógica Nacional. “El niño: aprendizaje y desarrollo. Pág. 38

La dimensión afectiva en la psicología genética de H. Wallon, dice que, como consecuencia de la prematuridad del hombre, hay una fuerte implicación entre lo biológico del niño y la sociedad que le acoge a través de las personas tutelares. Fruto de la interacción entre el niño y la madre, o persona que se relacione con él, surge la emoción. La expresión emocional del niño va a producir su comunicación con los demás, y a través de esta relación se van marcando los límites de la individualidad.

En la línea de Wallon se puede decir, que la vida afectiva como interacción biológica social es el punto de partida de la personalidad del niño.

“Es en los comienzos de la vida psíquica, en su período afectivo, que la evolución de la persona tiene su origen ... Los primeros contactos entre el sujeto y el ambiente son de naturaleza afectiva: son las emociones” (WALLON, 1997, p.163)

Argumentando con lo anterior que, un niño que no se encuentra adaptado socialmente, la esfera cognitiva no tendrá el potencial adecuado.

Las funciones psicológicas del juego tratan de analizar como éste ayuda a la evolución del pensamiento.

Tenemos la teoría psicogenética (Jean Piaget) que ve en el juego la expresión y condición del desarrollo del niño, adecuando cada etapa con determinado tipo de juego.

La teoría psicoanalítica freudiana contempla al juego relacionándola con el sueño; la función esencial del juego es la reducción de las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos, el juego se basa en relación entre pulsiones y reglas, entre lo imaginario y lo real.

Henriot: El juego lo divide en tres momentos:

1. Captado por su juego; el jugador parece engañado por la ilusión.
2. En realidad; no maneja situaciones imaginarias.
3. Cierta grado de ilusión.

Por otro lado se considera al juego indicador cultural, de una época a otra, recordando que desde el siglo XVIII las sociedades veían al juego como actividad improductiva ya que no había provecho económico en él.

Para Vygotski: El juego representa una forma característica del hombre como actividad consciente, al igual que todas las funciones del conocimiento surgen originalmente de la acción, para distinguir el juego de otras formas de actividad, se establece que en esta el niño crea una situación imaginaria provista de reglas de conducta.

El juego le enseña al niño a desear, relacionando sus deseos a un “yo” ficticio, a su papel en el juego y sus reglas. De este modo se realizan en el juego los mayores logros del niño, logros que mañana se convertirán en su nivel básico de acción real y moralidad.

Con esto concluye Vygotski que el juego es un factor básico en el desarrollo del niño.

Las actividades y los materiales lúdicos constituyen los medios de que dispone el niño para expresarse y los mejores testimonios a partir de lo que el adulto puede intentar comprenderle; estas actividades y esos materiales pueden servir de fundamento de las técnicas y los métodos pedagógicos que el niño quiere llegar a elaborar con el pensamiento.⁴

La función del juego es autoeducativa, por lo tanto una de las reglas que debe considerar el educando es; la no intervención impositiva de éste en el desarrollo de las actividades del juego, ya que para el pequeño al intervenir el adulto en el juego, éste deja de ser juego y pasa a ser una tarea más que tiene que realizar el niño bajo el condicionamiento del adulto, la tarea del adulto debe enfocarse y favorecer la creación de grupos de juego, responder a preguntas que le hagan los niños acerca del juego, proporcionar material adecuado para el desarrollo del juego y establecer un intercambio con los niños, orientándolos para que experimenten sus propias hipótesis.

El juego es un medio para conocer al niño, la etapa de desarrollo en la que se encuentra, el estado de las esferas afectiva, psicomotriz y cognoscitiva enmarcadas por medios culturales y sociales, a la vez proporciona el ajuste o cambio de técnicas por otras que estén de acuerdo al estado evolutivo del niño, propiciando con esto un mejor aprovechamiento.

4 Universidad Pedagógica Nacional. El niño: Aprendizaje y desarrollo. Pág. 150

Por medio del juego se establece una comunicación que ayudará al niño a la adquisición de conocimientos que le ofrecen los contenidos de aprendizaje, propiciando así la construcción cognoscitiva.

El juego mediante su desarrollo involucra varias actividades, tales como:

- Actividades Perceptivas

O actividades funcionales. En este tipo entran en juego los sentidos: pueden estar constituidos de movimientos simples como estirar y doblar los brazos o las piernas, agitar los dedos, tocar los objetos, hacerlos balancear, producir ruidos o sonidos.

- Actividades Sensoriomotrices

Ejercicios corporales. Se agrupan bajo esta denominación todas las actividades del niño en las que intervienen de forma global la coordinación y el equilibrio entre las distintas partes del cuerpo: saltar, correr, arrastrarse...

- Actividades Verbales:

Comunicación. El niño es todo oídos y ojos, mira escucha, hace esfuerzos por percibir y comprender cosas y seres, escenas, imágenes y cuentos, canciones, al mismo tiempo que por medio de esto elaboran sus propios códigos de comunicación y expresión

- Actividades de afectividad (placer o insatisfacción):

Entre otros, comprenden los saludos, las horas sociales tales como festivales infantiles, excursiones salir de día de campo, onomásticos, convivencia con sus compañeros de la escuela, convivencia con su familia y otros niños de su entorno.

- Actividades de construcción:

Capacidad física e intelectual. El niño se complace en reunir, hacer combinaciones con los objetos o diversos materiales, modificarlos, transformarlos y crear otros nuevos. Desarrollan la memoria, mantienen y desarrollan la atención, enriquecen el vocabulario.

- Actividades de expresión corporal estética:

En estas actividades los roles ya están determinados y ajustados a cierto tiempo y circunstancia como el teatro, dibujo, danza, poesía, etc.

- Actividades que mediante una reflexión podemos ajustar de acuerdo a las necesidades del niño.

Conocidas también como actividades simbólicas, el niño utiliza diferentes objetos y los proyecta de acuerdo a sus necesidades, por ejemplo, una caja puede ser una casita, un barco, etc.

- Actividades imitativas:

Son aquellas en las que los niños imitan a la naturaleza o imitan los oficios de los grandes. Están relacionados con la vida de la comunidad y dramatizan

actividades del campesino, obrero, profesionales, etcétera. Fomentan hábitos del trabajo, orden y disciplina, despiertan sentimientos de amor y gratitud hacia los servidores de la comunidad.

Todos los juegos que se pretenden realizar dentro del proceso enseñanza-aprendizaje deben de contemplar situaciones ambientales, agua, arena, seres vivos, etcétera.

Formas de involucramiento del docente:

Juego paralelo: Cuando el maestro juega con los mismos materiales. Este tipo de juego ocurre mayormente en las actividades sensoriomotrices o corporales, perceptivas y de construcción. El pequeño puede aprender nuevas formas lúdicas con los materiales, mediante la observación del juego del adulto o incluso el de otros niños.

Cojugador: Ocurre cuando el docente se une por un momento en el juego, pero deja al niño el control de éste. Durante este tiempo, puede responder a comentarios o acciones del niño. El cojuego requiere del curso de actividades de expresión corporal estética, de construcción y de actividades verbales.

Tutoría de juego: Esta estrategia es utilizada comúnmente en los juegos donde las actividades o roles ya están definidos; como las actividades imitativas, actividades que mediante una reflexión podemos ajustar de acuerdo a las necesidades del pequeño, de afectividad y verbales.

Portavoz de la realidad: Este tipo de involucramiento ocurre cuando el juego es usado como medio de instrucción académica. El maestro permanece fuera de la acción lúdica y anima a los niños a hacer conexiones entre su juego y el mundo real.

De acuerdo al marco participativo se tratará de borrar la idea errada que tienen algunos educadores, padres de familia y comunidad en general acerca del juego, tomando como base los conceptos fundamentales que nos brinda la escuela activa.

178327

III CONCLUSIONES

A. Conclusiones

El niño todo el tiempo que está jugando, está a la vez experimentando, explorando, descubriendo su entorno; de esta forma, sin apenas darse cuenta, aprende y adquiere las nociones de espacio y tiempo, conoce y desarrolla su cuerpo y empieza a dar sentido a objetos, personas y situaciones.

Cuando se es niño, no hay otra actividad que como el juego lo obligue a dirigirse a sí mismo y a unir constantemente la experiencia pasada y la presente; esto le hace sentirse tan absolutamente motivado e interesado, que no encuentra ninguna dificultad para dar rienda suelta a su imaginación.

Gracias a la actividad lúdica, puede exteriorizar sin límite su curiosidad y satisfacer la necesidad que siente de averiguar y descubrir; y todo ello, al mismo tiempo que le significa una fuente de placer, le ayuda a ganar confianza en sí mismo y en los demás.

Asimismo debe de constituirse aprendizajes significativos para el niño, siempre con la idea de que se vaya formando como observador crítico y sensible y de que adquiera los elementos, códigos e instrumentos necesarios para lograr una verdadera aprobación de los conocimientos dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

Con las actividades propuestas, el niño también es protagonista. El es

quien hace, quien logra descubrimientos, quien crea, quien expresa con sus propios medios lo que piensa, siente y conoce.

Se trata de actividades en las que el alumno aprende jugando, manipulando materiales construyendo nuevas ideas, resolviendo problemas concretos, descubriendo así que el es capaz de crear.

A través de las distintas actividades previstas en la presente propuesta, se pretende propiciar un desarrollo armónico del educando, el cual se caracterice por:

El desarrollo de un conjunto de habilidades básicas que permitan al educando a comunicar sus ideas y sentimientos, así como dialogar de una manera abierta y respetuosa, apreciando las bondades de la colaboración y el trabajo grupal; analizar y valorar las manifestaciones y los procesos culturales propios de la comunidad y aquellos de carácter regional y nacional; utilizar la imaginación para la solución de problemas de distinta índole y para expresarse creativamente; y analizar críticamente todos aquellos mensajes que se les sea transmitidos por diversos medios.

B. Sugerencias

Una didáctica alternativa, crítica, rechaza al profesor como un reproductor o ejecutor de modelos de programas rígidos o prefabricados. La instrumentación didáctica entendida como la organización de los factores que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje con la finalidad de posibilitar, en un tiempo determinado, el desarrollo de las estructuras cognoscitivas, la adquisición de habilidades y los cambios de actitud del alumno, es un quehacer de constante replantamiento susceptible de continuas modificaciones y producto de evaluaciones permanentes.

Una estrategia didáctica como la aplicación de juegos, implica un cambio de actitud, tanto de los profesores como de los alumnos, en relación al proceso de enseñanza-aprendizaje. En el maestro este cambio de actitud supone un conocimiento de la realidad escolar y extraescolar, una conciencia crítica de la misma y una reflexión constante sobre su acción docente.

El juego como estrategia didáctica en el proceso enseñanza-aprendizaje de los alumnos del segundo grado de educación primaria, se dirige a la solución de problemas. La identificación del problema, el planteamiento de interrogantes, el esquema de trabajo, la realización de actividades y la evaluación permanente, surgen del proceso grupal, generando así un compromiso colectivo.

Se sugiere que la planeación y desarrollo de uno o varios juegos se

sustenten en un proceso participativo en donde el maestro y alumnos se desenvuelvan como seres sociales: intercambien sus puntos de vista, evoquen y compartan experiencias, analicen diversas situaciones y propongan alternativas, al mismo tiempo que confronten sus ideologías (maneras de ver el mundo) y pongan en juego su pertenencia social desde la elección de un problema a investigar hasta la determinación de actividades, esquemas de trabajo y organización grupal. De esta manera, conocimiento y acción no pueden darse separadamente en el juego, por el contrario, constituyen una totalidad en permanente estructuración.

La transformación de la realidad comienza con la modificación de quienes participan en cada proyecto (planeación de juegos y contenidos programáticos) y se produce en las múltiples aproximaciones a la realidad, en las discusiones grupales, las historias de la vida, los juegos en sí, las escenificaciones teatrales, en los cantos, etcétera.

Por último es indispensable establecer que no se debe abusar de un sólo juego didáctico, que el docente debe de tener la habilidad de adaptar las actividades lúdicas de acuerdo a las necesidades de los educandos así como a las circunstancias establecidas, sin perder de vista que esta estrategia metodológica posibilita el diálogo, es decir, el compartir con otros, el plantear interrogantes importantes, dar sentido y orientación a los hechos cotidianos y fortalecer la

responsabilidad personal y social.

C. PROPUESTA DIDACTICA

Actividades sugeridas para aplicar en el 5o bimestre comprendido durante los meses de mayo y junio del calendario escolar:

Asignatura: Matemáticas

Tipo de actividad: De construcción

Tipo de involucramiento: Juego paralelo y de portavoz

Justificación: El conocimiento geométrico va más allá de conocer los nombres de las figuras dibujadas en un libro o dibujadas en el pizarrón. Es necesario que los niños tengan además la oportunidad de buscar formas iguales. Comparar sus tamaños, girarlas y voltearlas para hacerlas coincidir tomando en cuenta sus ángulos y sus lados. Estas actividades desarrollan su percepción geométrica y los ayudan a comprender después que es el perímetro y el área de las figuras.

En este juego, los niños desarrollan su percepción geométrica al manipular figuras geométricas como el cuadrado, triángulo, rectángulo, en un intento de distribuirlas en un espacio determinado para formar un rompecabezas.

Juego: Rompecabezas.

Materiales: Elabore los rompecabezas en hojas de cartoncillo tamaño carta, 10 figuras sin recortar y las mismas 10 figuras recortadas (los cortes deben contemplar

las figuras arriba mencionadas y la cantidad varía de acuerdo al número de alumnos).

Desarrollo:

1. El maestro organiza a los niños por parejas.
2. Entrega a cada pareja un rompecabezas armado y su modelo.
3. Pide a los niños que armen el rompecabezas para formar la figura del modelo.
4. Cuando todas las parejas terminan de armar su rompecabezas, lo desarman y lo intercambian con otra pareja para continuar el juego.
5. Cuando los alumnos arman fácilmente los rompecabezas viendo el modelo, el maestro les pide que los armen sin ver el modelo.

Materia: Matemáticas

Tipo de actividad: De construcción y verbal

Tipo de involucramiento: Paralelo y de portavoz

Justificación: Calcular mentalmente para dar un resultado aproximado es una actividad que se usa con frecuencia en la vida diaria. Además permite saber si el resultado calculado por medio de una cuenta es correcto o no.

En este juego al sumar o restar cantidades a un número conocido para obtener un resultado aproximado, los niños desarrollan su capacidad para calcular mentalmente resultados.

Juego: Al verde

Materiales:

- Una bolsa con 30 piedritas, por cada equipo
- Una tira de cartoncillo de 8 cm. De ancho por 60 cm. De largo, con divisiones cada 5 cm., para cada equipo. Cada tres números se iluminan con uno de estos colores: rojo, azul, verde, amarillo.
- Un juego de 8 tarjetas de cartoncillo, para cada equipo. El juego está formado por tarjetas con un círculo de color cada una (rojo, azul, verde y amarillo).

Desarrollo:

1. El maestro organiza al grupo en equipos de dos a cinco niños.
2. Entrega a cada equipo una bolsa con piedritas, una tira de cartoncillo y las tarjetas.
3. Antes de iniciar el juego, los niños revuelven las tarjetas y las ponen sobre la mesa, una sobre otra y con el color hacia abajo.
4. En cada equipo se ponen de acuerdo sobre de quien inicia el juego.
5. El iniciador del juego toma una piedrita de la bolsa y la pone sobre cualquier número de la tira.
6. El mismo niño toma una tarjeta y al ver el color rápidamente dice cuánto sumar o cuánto restar al número donde está su piedrita para caer en cualquier número

que está en la franja del color que le salió.

7. Si dice más mueve su piedrita hacia la derecha, tantos lugares como el número que dijo. Si dice menos, la mueve hacia la izquierda. Por ejemplo: si dijo más cinco, mueve su piedrita cinco lugares hacia la derecha, si dijo menos tres, mueve su piedrita tres lugares hacia la izquierda.
8. Si el niño logra caer en la franja del color que le salió en la tarjeta que levantó se queda con la piedrita. Si no, la devuelve a la bolsa.
9. Cada tarjeta que toma se pone de nuevo debajo de las demás.
10. Para continuar el juego otro niño coloca una piedrita sobre cualquier número de la tira y levanta otra tarjeta.
11. Gana el niño que logre reunir más piedritas después de cinco rondas.

Asignatura: Matemáticas

Tipo de actividad: De construcción y verbal

Tipo de involucramiento: Paralelo y portavoz

Justificación: Nuestro sistema de representación de los números se basa en el uso de diez cifras: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 y dos reglas

La primera regla consiste en agrupar los elementos de una colección de diez en diez; diez unidades hacen una decena, diez decenas hacen una centena y diez centenas hacen un millar.

La segunda, consiste en usar la posición de las cifras de un número para representar cada tipo de agrupamiento.

Estas dos reglas facilitan mucho, además de la escritura de los números, los procedimientos para sumarlos, restarlos, multiplicarlos y dividirlos. Es muy común que los alumnos, y las personas en general, sepan escribir los números y operar con ellos pero que, al mismo tiempo, ignoren las dos reglas en las que se basan los procedimientos que se usan.

En este juego, los alumnos trabajan sobre la primera regla, la de los agrupamientos de diez en diez, para profundizar su conocimiento sobre el sistema decimal de numeración y sobre los procedimientos para sumar y restar.

Juego: El cajero

Materiales:

- Dos dados comunes con puntos del uno al seis, para cada equipo.
- Para cada equipo una caja o bolsa de plástico con 40 corcholatas azules, 40 corcholatas rojas y una corcholata amarilla. Las corcholatas se pueden pintar con una bomba de flit..

Desarrollo:

1. El maestro organiza a los alumnos en equipos de tres a cinco niños.
2. Entrega a cada equipo dos dados y una caja de zapatos o una bolsa de plástico con las corcholatas arriba mencionadas.

3. La primera vez que juegan, el maestro escribe en el pizarrón el valor de las

corcholatas: la corcholata azul vale uno, la roja vale 10 azules la corcholata amarilla vale 10 corcholatas rojas.

4. En cada equipo se ponen de acuerdo para que uno de los integrantes sea el cajero. Al niño que le toca ser el cajero se le entregan los dados y la bolsa o caja con las corcholatas.

5. En su turno, cada jugador lanza al mismo tiempo los dados y entre todos obtienen la suma de los puntos.

6. El cajero entrega al jugador que lanzó los dados tantas corcholatas azules como puntos haya obtenido. Por ejemplo, si un dado cayó en el seis y el otro en el cinco, el cajero entrega 11 corcholatas azules.

7. Cuando los jugadores que lanzan los dados reúnen diez corcholatas azules, le pueden pedir al cajero que se las cambie por una roja, y cuando reúnen diez rojas le pueden pedir que se las cambie por una amarilla.

8. Gana el jugador que obtenga primero la corcholata amarilla.

9. Devuelven todas las corcholatas y le toca a otro niño ser el cajero.

Asignatura: Matemáticas

Tipo de actividad: De construcción y verbal.

Tipo de involucramiento: Paralelo y de portavoz

Justificación: Para profundizar en el estudio de los números y las operaciones, es muy útil que los niños se den cuenta que hay diferentes maneras de obtener un mismo número usando una o varias operaciones.

Con este juego los niños reafirman su conocimiento sobre las operaciones de suma, resta y multiplicación. Encuentran distintas operaciones que dan un mismo resultado.

Juego: Dilo con una cuenta.

Materiales:

- Un juego de tarjetas de números y de signos de suma, como el que se muestra para cada pareja.

1	2	4	6	8	+	+
---	---	---	---	---	---	---

Desarrollo:

1. El maestro organiza al grupo en parejas.
2. Entrega a cada pareja un juego de tarjetas.
3. Cada pareja trata de combinar las tarjetas necesarias para obtener todos los números del uno al quince, menos los que ya están anotados en alguna tarjeta.
4. En algunos casos un número puede obtenerse de distintas maneras, por ejemplo, el número 10 se puede obtener así: $4 + 6$ \ $8 + 2$.

5. Después de poner las tarjetas necesarias para obtener un número, anotan en su cuaderno las operaciones indicadas y el resultado. De esta manera pueden volver a usar esas tarjetas para el número siguiente.
6. Gana la pareja que logra obtener más números diferentes.
7. El maestro les dice a los alumnos que busquen otras maneras de formar los números que obtuvieron.

Asignatura: Matemáticas

Tipo de actividad: De construcción y verbal.

Tipo de involucramiento: Paralelo y de portavoz

Justificación: Para que los alumnos aprendan a medir, es recomendable que primero midan como muchas veces se hace en la vida real, es decir, improvisando las unidades de medida. Así, las unidades de medida usuales como el metro, el decímetro, el centímetro, no les resultarán extrañas y podrán darse cuenta de las ventajas que tienen.

Muchas veces la unidad elegida no cabe un número entero de veces en lo que se quiere medir y es necesario entonces usar otras unidades más chicas para obtener una medida más exacta.

En este juego los alumnos calculan la medida de diversas longitudes.

Juego: Atínale

Materiales:

- Periódico, Hilo, Tijeras

(Los demás se improvisan en el desarrollo del juego)

Desarrollo: Primera versión:

1. En esta versión los niños buscan un objeto cuya longitud sea lo más cercana posible a la de otro objeto que tiene a la vista.
2. El maestro forma un solo equipo con todos los niños del grupo y les pide que se numeren.
3. El niño a quien le tocó el número uno escoge un objeto de los que hay dentro del salón, por ejemplo, un lápiz, un pedazo de madera, una tira de papel.
4. Los demás niños observan el objeto escogido y cada quien busca dentro o fuera del salón un objeto cuya longitud sea más o menos igual a la longitud del objeto escogido.
5. Si no encuentran un objeto más o menos igual de largo, lo pueden construir. Recortan una tira de periódico o un pedazo de hilo.
6. Cuando todos los alumnos encuentran o construyen su objeto, los ponen en el piso y los comparan con el objeto escogido. El niño que se acerca más a esa medida gana un punto.
7. Para continuar el juego, el niño número dos escoge un objeto, lo muestra a los demás y éstos buscan un objeto de longitud más o menos igual.
8. El juego termina cuando a todos los niños les ha tocado escoger un objeto y gana

el niño que obtenga más puntos.

Segunda versión: En esta versión del juego se traza una línea de salida y, a unos cinco metros, una línea de llegada. Cada niño lanza un objeto desde la línea de salida y trata de que caiga lo más cerca de la línea de llegada.

Material:

- Quince tiras de cartoncillo de un decímetro de largo cada una, para cada equipo.
- Diez tiras de cartoncillo de un centímetro de largo cada una, para cada equipo.

Desarrollo:

1. El maestro forma equipos de cinco alumnos máximo.
2. Los niños salen al patio y cada equipo marca las líneas en el suelo, separadas por cinco metros más o menos.
3. El dueño de la moneda que cae más cerca de la segunda línea gana un punto.
4. Los demás niños se acercan a su moneda y por turnos dicen como cuántas cuartas creen que hay de su moneda a la línea. Una cuarta es la longitud que hay entre el extremo del dedo pulgar y el extremo del dedo meñique, con la mano extendida. Pueden decir por ejemplo, como tres cuartas, un poco más de cinco cuartas, un poco menos de dos cuartas o como dos cuartas y media.
5. Para comprobar, cada niño mide con su cuarta.
6. Los niños que aciertan ganan un punto.

7. Después de varias rondas gana el niño que obtenga más puntos.
8. Realizan el mismo juego, calculando las distancias con decímetros y centímetros.

Asignatura: Matemáticas

Tipo de actividad: De construcción y verbal

Tipo de involucramiento: Juego paralelo y de portavoz

Justificación: Para que los alumnos usen eficazmente las operaciones al resolver problemas, es necesario que puedan calcular con rapidez los resultados al operar con los primeros números. La mayoría de los maestros dedican algún tiempo para comprobar que los alumnos se han aprendido las tablas. Por su parte los niños se sienten obligados a memorizarlas y por lo general este trabajo les resulta muy aburrido. Con este juego se pretende que los alumnos se diviertan a la vez que ejercitan el cálculo mental.

Juego: Basta numérico.

Materiales: 1 tabla como la que se muestra a continuación:

	+ 2	+ 5	+ 3	+ 1	+ 4	Resultados Correcto

1. Desarrollo: Los niños tratan de resolver lo más rápidamente posible varias operaciones.

2. El maestro organiza a los niños en equipos de dos a cinco alumnos.
3. Cada niño dibuja en su cuaderno una tabla en la que se indican varias sumas como la de arriba.
4. En cada equipo se ponen de acuerdo sobre quién inicia el juego.
5. El iniciador del juego en cada equipo dice un número menor que diez. Todos los niños del equipo escriben ese número en la primera casilla del segundo.
6. En cada una de las casillas de ese mismo renglón escriben el número que resulta de sumar el primer número con el que está arriba de esa casilla. Por ejemplo, si el primer número elegido es de 5 y todos los resultados son correctos, la tabla queda como ésta:

	+ 2	+ 5	+ 3	+ 1	+ 4	Resultados Correcto
5	7	10	8	6	9	5
8	10+	13	11	9	12	5

7. El primer niño que completa el renglón dice (basta! Y todos dejan de escribir).
8. Revisan sus resultados y cada niño anota al final del renglón cuántos resultados correctos obtuvo. El siguiente niño dice otro número menor que diez, y así

continúan hasta que pasen todos.

9. Cuando a todos los niños les ha tocado decir un número, cada quien suma sus resultados correctos.

10. Gana la ronda el niño que tiene más aciertos.

11. Al repetir el juego se cambian las sumas que están en la parte superior de la tabla, así como el tipo de operación y el grado de dificultad.

Asignatura: Matemáticas

Tipo de actividad: De construcción y verbal

Tipo de involucramiento: Juego paralelo y de portavoz

Justificación: El tablero de juego para esta diversión contiene preguntas que deben responderse por parte de los estudiantes. Consecuentemente, se pueden lograr variantes al cambiar el tablero de juego. Por ejemplo, el tablero que se muestra más adelante tiene combinaciones para los cuatro procesos. En los cuadros también se puede preguntar al niño que lea números abstractos o que proporcione las respuestas fraccionales correctas, dependiendo esto del grado escolar.

Juego: La carrera

Materiales:

- Papel cuche de aproximadamente de 23 cm. x 30 cm. y marque rectángulos según se requiera. Reserve algunos rectángulos para escribir las instrucciones, e indique combinaciones de multiplicación, suma, división y

resta en los rectángulos restantes.

- Forme una perinola con números del uno al cuatro.
- Utilice tarjetas pequeñas numeradas del uno al cuatro.
- Obtenga contadores o haga que los niños formen los mismos.

COMIENZO	6 + 7	11 B 5	OLVIDO DE ALGO, REGRESAR AL COMIENZO;	5 + 6
LUZ ROJA, SE PIERDE <u>1</u> OPORTUNIDAD	3 + 8	8 + 3	EN BAJADA, CONTINUAR	ATAJO, PASAR A 5 + 2
9 / 3	SUBIDA ATRASO DE 1	SIN GASOLINA, ATRASO DE 3	12 B 7	8 + 5
<u>NUMEROLANDIA</u>	3 + 7	5 + 2	SUPER CARRETERA <u>1</u> OPORTUNIDAD EXTRA	9 + 8

Desarrollo:

1. Considere la perinola y las tarjetas con dibujo para descubrir el número de espacios que se debe avanzar.
2. En caso de que se proporcione la respuesta incorrecta, los estudiantes pueden recibir ayuda.
3. En este caso su ficha permanece en el cuadro justamente como si hubiera contestado correctamente, pero cuando le toque el turno de avanzar

nuevamente no lo hará hasta que proporcione la respuesta correcta del cuadro en que previamente tuvo falla.

4. El primer jugador en alcanzar Numerolandia es el ganador.

Asignatura: Matemáticas

Tipo de actividad: De construcción y verbal

Tipo de involucramiento: Juego paralelo y de portavoz

Justificación: Este es un juego que puede servir como práctica para las combinaciones o multiplicaciones de datos.

Juego: Llamar y agarrar

Materiales:

- Una pelota de regular tamaño.

Desarrollo:

1. La primera hilera de niños se selecciona para pararse en una línea.
2. El profesor o un repartidor lanza la pelota al primer niño de la hilera.
3. A medida que lanza la bola, anuncia un problema matemático.
4. El jugador debe proporcionar la respuesta correcta al problema antes de agarrar la pelota.
5. Si proporciona una respuesta incorrecta o en caso de que no agarre la pelota, o cuando proporciona la respuesta después de haber agarrado la pelota, se sienta y otro jugador de la siguiente hilera toma su lugar.

6. El niño que permanece más tiempo es el ganador.

Asignatura: Matemáticas

Tipo de actividad: De construcción y verbal

Tipo de involucramiento: Juego paralelo y de portavoz

Justificación:

Juego: La adivinanza del fruto.

Materiales:

- Hoja de papel con el esquema (una para cada niño o por equipos)
- Colores

Desarrollo:

1. Resuelva todos los problemas
2. Coloree todas las formas cuya respuesta sea de cuatro para encontrar un objeto
- 3 Gana el niño o el equipo que acabe primero.

Asignatura: Español

Tipo de actividad: Verbal y de construcción

Tipo de involucramiento: Juego paralelo y cojugador

Justificación: El lenguaje es intercambio de información procesada. Desde cuando se da en el niño este instrumento de comunicación, existe potencialmente el desarrollo de la lengua hablada y escrita que se puede mostrar de manera evidente en el siguiente juego.

Juego: Contemos un cuento

Materiales: Pizarrón y gis

Desarrollo:

1. Se le pide al grupo un iniciador (mientras el docente coordina a los demás del grupo)
1. El iniciador da una respuesta creativa (una expresión).
2. Continúa otro pequeño, dándole enlace a la primera expresión, así sucesivamente hasta que participen todos.
3. El docente en este caso, complica incidentes para activar una problemática que exija respuestas creativas.
4. Cuando muere el protagonista se acaba el cuento. Si la trama requiere soluciones imposibles, una lógica fantástica supera los incidentes. Ejemplo: (la m, significa maestro y las A enumeradas, es la intervención de cada alumno)

El murciélago

M= Este era un

A1. murciélago

A2. Que no le gustaba chupar sangre

A3. Chupaba dedo

A4. Su papá estaba muy enojado y le pegaba todos los días,

A5. Por las tardes, porque por las mañanas estaba en la escuela sacando puros cincos.

A6. Se colgaba del techo y veía todo de cabeza

A7. Toda la clase se la pasaba chupando dedo

A8. Hasta que se le acabó

A9. Y no sabiendo que chupar,

A10. Se chupó a la maestra

Asignatura: Español

Tipo de actividad: Perceptiva, sensoriomotriz, verbal y de expresión corporal.

Tipo de involucramiento: Juego paralelo, cojugador y tutoría de juego.

Justificación: Esta actividad está dirigida a estimular la libre expresión, fortaleciendo el desarrollo cognoscitivo y psicomotriz del niño y a que aprenda a disfrutar y comprender las manifestaciones artísticas no como experiencias excepcionales, sino como parte de su vida cotidiana.

Juego: Versiones diferentes (Obras de teatro)

Materiales: De deshecho (recolectados durante todo el ciclo escolar) y libros de la biblioteca.

Desarrollo:

1. El maestro invita a los niños a contar cuentos. después de escuchar varios cuentos los niños eligen uno para hacerle cambios.

2. El maestro propone cambios: De escenario: Cómo sería el cuento si Blanca Nieves en lugar de vivir en el castillo viviera en una casa pequeña? de personajes: qué pasaría si en lugar de encontrar a los enanitos hubiera encontrado un ogro?
3. Ante cada propuesta los niños construyen oralmente el cuento
4. Cuando finaliza la reconstrucción se narran el cuento original y el modificado..
5. El docente propicia los comentarios sobre las versiones que resultaron como consecuencia del cambio en alguna de sus partes.
6. Acto seguido, con el material de deshecho se improvisa escenografía, utilería y vestuario para representar el cuento. Esta actividad también puede servir para introducir a los alumnos en el concepto y estructura de la oración:

Desarrollo:

1. Después de leer el cuento, el maestro pregunta si todos entendieron el cuento; si hay preguntas entre todos las responden.
2. Se propone a los niños jugar con el cuento de la siguiente manera: los niños seleccionan algunos o todos los personajes del cuento y el maestro los escribe en columna en el pizarrón.
3. Pide a los niños que digan algunas cosas que hicieron los personajes, se las

anota a otros diferentes, para que observen las transformaciones. A medida que avanza la actividad, sin salirse del marco del relato, invita a los niños a hacer las combinaciones más chistosas, disparatadas o absurdas.

4. Por último se les pide que relacionen a cada personaje con las actividades que le corresponde según el relato original.
5. Este tipo de estrategia didáctica le da la posibilidad al docente de jugar con diferentes conceptos, como son los tiempos (presente, pasado, futuro), los adjetivos calificativos, los artículos, pronombres, entre otros. Tomando en cuenta que no se debe abusar de dicho material ni se deben de ver más de dos conceptos nuevos.

Asignatura: Español

Tipo de actividad: De construcción, perceptiva, sensoriomotriz, verbal y simbólica.

Tipo de involucramiento: Juego paralelo, cojugador y de tutoría de juego

Justificación: Con esta actividad el niño desarrolla su concepto de espacio, al mismo tiempo que va construyendo imágenes y códigos que lo llevaran a la resolución de diferentes problemas.

Juego: Caminito a la escuela

Materiales: Hojas, colores o diferentes objetos (según la necesidad del alumno)

Desarrollo:

1. Se le pide al alumno que cierre sus ojos y trate de visualizar mentalmente la ruta diaria que ejecuta al ir a la escuela.
2. Después de un tiempo razonable, se le proporciona el material que requiera el pequeño y se le pide que trace la ruta. Esta se puede elaborar en hoja, donde el alumno dibuja los lugares significativos o lo escenifica con diferentes materiales (cajas, botes, etc.).
3. Para verificar si las instrucciones son correctas, se intercambian los trabajos y cada compañero trata de reconocer la ruta.

Asignatura: Español

Tipo de actividad: De construcción, perceptiva, sensoriomotriz, verbal y simbólica.

Tipo de involucramiento: Juego paralelo, cojugador y tutoría de juego

Justificación: Los alumnos identifican de forma sencilla y rápida los diferentes tipos de letra en un texto informativo. Al mismo tiempo se practica ortografía, adjetivos calificativos, artículos, pronombres, profesiones, etc.

Juego: Publicidad

Materiales: Periódico, cartulina, colores y tijeras

Desarrollo:

1. Se divide el grupo en equipo de 3 a 5 elementos.
2. Se les proporciona diferentes hojas del periódico, de tal forma que tengan dos o

tres secciones; deportivas, sociales, históricas, etc.

3. Antes de la actividad, el docente pregunta sobre los comerciales televisivos y los carteles que ven en las calles.
4. Se les pide que revisen el papel periódico y localicen los carteles de publicidad, anotando sus características. (Que anuncian, colores, horario, etc.).
5. Se les pide que con el material proporcionado, anuncien algún producto inventado por ellos.
6. Pasan los equipos a ofrecer su producto, el grupo hace las preguntas necesarias, en caso de que el cartel no sea explícito se le invita a todo el grupo para la corrección del mismo.

Asignatura: Español

Tipo de actividad: De construcción, perceptiva, sensoriomotriz, verbal y simbólica.

Tipo de involucramiento: Juego paralelo, cojugador y tutoría de juego

Justificación: Ayuda a descubrir e incrementar las capacidades de expresión y creación propias, desarrolla la sensibilidad, la imaginación, la intuición y el sentido social.

Juego: Adivina quién soy

Materiales:

Material de deshecho (recolectado durante todo el ciclo escolar)

Fichas en donde describen las características de diferentes oficios.

Desarrollo:

1. El docente divide al grupo en equipo de 2 o cuatro elementos.
2. Según el número de equipo se reparten de una a dos fichas.
3. Se les pide que lean la ficha y aclaren dudas, en caso de haberlas.
4. Se les da un tiempo razonable para que con el material de deshecho representen el oficio que les tocó.
5. Pasan al frente del grupo y con mímica caracterizan el oficio.
6. Gana el equipo que adivine más oficios.

En lo que se refiere a la asignatura de Conocimiento del medio, (geografía, Historia y Educación Cívica), se proponen las siguientes actividades:

1. Realizar visitas didácticas a museos de culturas populares, ferias, mercados, centros de trabajo de diversa índole, estaciones de radio, entre otros.
2. Recorrer la ciudad y sus alrededores.
3. Frecuentar fiestas populares, eventos culturales de la comunidad.
4. Escuchar o leer narraciones de cuentos de la región, de su estado y del país.
5. Preparar y realizar fiestas tradicionales.
6. Investigar sobre los recursos naturales con los que cuentan los miembros de la comunidad para la producción de sus condiciones de vida.
7. Investigar formas de organización familiar, grupal, comunitaria o de trabajo.

8. Reconstruir su historia a partir de fotos y vincularla con la Época.
9. Investigar la historia de su familia, enmarcándola en el periodo regional y nacional.
10. Realizar actividades tales como dramatizaciones, imaginando diálogos entre personajes históricos, inventar adivinanzas, y armar rompecabezas de murales con temas como los símbolos patrios, por ejemplo.
11. Desarmar aparatos en desuso, descubrir usos diferentes a los originales para objetos diversos, inventar juguetes y experimentos sencillos.

Se debe de tomar en cuenta que cuando se pone en práctica alguna actividad, no se deben de perder de vista los contenidos de las demás asignaturas, para poder integrarlas y explotar lo máximo los recursos didácticos, el entusiasmo y disponibilidad del alumno.

Asimismo, utilizar cantos, adivinanzas, creación de maquetas, de periódicos murales, exposiciones, etc., relativos a los contenidos e incitar a los educandos a crear sus propias estrategias didácticas.

BIBLIOGRAFIA

CRESCIMBENI, Joseph, Actividades de mejoramiento matemático para niños de escuela primaria. México, Ed. Diana. 1996.

Diccionario de las ciencias de la educación. (1994). Madrid: Santillana

Diccionario de psicología. (1992). México: Fondo de Cultura.

Enciclopedia de la educación preescolar. (1990). Fundamentos pedagógicos. Psicología evolutiva y diferencial. México: Autor.

GARZA, Rosa María, Aprender cómo aprender México. Ed. Trillas. 1998. p. 35-49.

HERNANDEZ Sampieri, Roberto, Metodología de la Investigación. México, Ed. McGRAW-HILL, 1994. p. 9-56.

MORENO, G., Psicología del aprendizaje. México, Ed. Siglo Nuevo, 1990. p. 38-69.

SCHAEFER, O'Connor, Manual de terapia de juego. México, Ed. El manual moderno, 1998. p. 70-119.

Universidad Pedagógica Nacional. (Ed) (1985). El niño: aprendizaje y desarrollo. México. p. 32-48

_____ (Ed). (1985). Bases psicológicas. México. p. 65-78

_____ (Ed). (1987). Técnicas y Recursos de la Investigación.
México. p. 170-174.

_____ (Ed). (1987). Sociedad, Pensamiento y Educación II .
Volúmen 2. México. p. 240-241.

_____ (Ed). (1987). Teorías de Aprendizaje. México. p. 64-84, 313-
341.