

N.S. 113024



UNIVERSIDAD
PEDAGÓGICA
NACIONAL

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 151

TESIS



QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN EDUCACIÓN

✓
"LA EXPRESIÓN ORAL POR MEDIO DE ESTRATEGIAS
LUDICAS APLICADA EN 2º GRADO DE PRIMARIA"

PRESENTA:

SANTA ANA SILVANO DE LA CRUZ

ASESOR:

PROFRA. JUDITH EUGENIA GOMEZ SANCHEZ

TOLUCA, MEXICO

ABRIL 2001.



USE.-T-53

ASUNTO: Constancia de terminación
de trabajo para titulación.

Toluca, Méx., 17 de marzo de 2001.

C. Santa Ana Silvano de la Cruz _____.

PRESENTE.

Comunicando a Usted, que después de haber analizado su trabajo de titulación, en
la modalidad _____ Tesis _____, titulado _____

“La expresión oral por medio de estrategias lúdicas aplicada en 2°
grado de primaria” _____,

se considera terminado y aprobado, por lo que se puede proceder a ponerlo a
consideración de la H. Comisión de Exámenes Profesionales.

ATENTAMENTE

Profra. Judith Eugenia Gómez Sánchez _____

ASESOR PEDAGOGICO

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

Toluca, Méx., 17 de Marzo de 2001

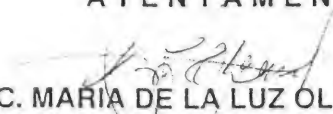
C. PROFR. (A). SANTA ANA SILVANO DE LA CRUZ
PRESENTE

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titulación, en la modalidad TESIS.

titulado "LA EXPRESION ORAL POR MEDIO DE ESTRATEGIAS LUDICAS APLICADA EN SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA".

Presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar diez ejemplares como parte de su expediente al solicitar el examen.

ATENTAMENTE



LIC. MARÍA DE LA LUZ OLGUIN MEJIA
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION

DEDICATORIAS

Por un Dios que me da salud y vida para mantener la paz conmigo misma y con los demás.

A mis padres por su amor y comprensión he llegado a lograr mi meta profesional

A los maestros de la UPN Unidad No. 151 por haberme formado profesionalmente.

A mis compañeras amigas Laura, Rosalía, Graciela y Edith por el apoyo que me brindaron.

ÍNDICE

Introducción	5
--------------------	---

CAPITULO I EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

A) Planteamiento del problema	10
B) Antecedentes	11
C) Definición	11
D) Justificación	12
E) Objetivos	13
F) Hipótesis	14
G) Delimitación	15

CAPITULO II MARCO TEÓRICO

A) Análisis del programa de 2º grado de primaria	18
B) La expresión oral	19
C) Proceso de situaciones comunicativas	21
D) Fundamentos de la comunicación oral	23
1. Agentes	23
1.1. La familia	23
1.2. La escuela	25
1.3. Los compañeros	26
1.4. Los medios masivos de comunicación	27
E) Influencia de la comunicación en el proceso enseñanza-aprendizaje	28
1. La enseñanza	28
2. Los aprendizajes	29
3. Recurso didáctico para el proceso comunicativo en la enseñanza-aprendizaje	30
F) El juego y su aplicación didáctica	31
1. El juego	31
2. El juego en la didáctica	33
3. Jugando se aprende	35
4. El juego en la aplicación enseñanza-aprendizaje	35
5. Técnicas de aprendizaje mediante el juego	38
6. La socialización del niño	38
7. El valor del juego en la enseñanza-aprendizaje	39
8. Características del juego	40
9. Funciones del juego	41
9.1. Función pedagógica	41
9.2. Función como recurso didáctico	42
9.3. Función higiénica	42
9.4. Función física	42
9.5. Función recreativa	42
9.6. Función social	42
9.7. Función moral	43
10. Tipos de juegos	43
10.1. Por placer sensorial	43
10.2. De ejercitación de habilidades	44
10.3. La educación física	44
10.4. Los de ficción	44
10.5. El juego dramático	45
10.6. Deportes	45

CAPITULO III METODOLOGÍA

A) Metodología empleada en la investigación	47
1. Metodología	47
2. Constructivismo	47
3. Método inductivo	48
4. Método deductivo	48
5. Análisis de la metodología inductivo-deductivo	49
B) Metodología para la enseñanza de los juegos	50
1. Las ventajas del aprendizaje	51
2. Investigación Documental	51
3. Investigación de campo	51
4. La Observación	51
4.1. Cuestionario	52
C) Técnicas	52
D) Análisis y procesamiento de datos	53
E) Descripción del universo de trabajo	54
F) Resultado de la Investigación (Análisis estadístico por pregunta de los maestros)	55
G) Descripción del universo de trabajo	65
H) Resultado de la investigación (Análisis estadístico por pregunta de los alumnos)	66
I) Análisis de resultados estadísticos de profesores y alumnos	76
J) Análisis de la hipótesis	79
K) Conclusiones	83

ANEXOS

Justificación del cuestionario de los maestros	87
Cuestionario	90
Justificación del cuestionario de los alumnos	94
Cuestionario	96
Bibliografía	99

INTRODUCCIÓN

El país, enfrenta para dar con mayor solidaridad una educación gratuita, que se expande en nivel primaria donde la escuela, familia, maestro y entorno garantizan una función de gran valor e importancia que inciden en la formación, desempeñando diferentes papeles en la vida social, es por esto que en la actualidad el proceso educativo sigue presentando cambios en los niños en los aspectos socioeducativos, psicológicos y pedagógicos.

Sin embargo, cabe señalar durante nuestra formación en la UPN, nos dimos a la tarea de analizar acerca de nuestra práctica docente, respondiendo lo pedagógico del sistema educativo hacia las necesidades de los alumnos.

Este trabajo que presento, su estructuración es sencilla, ha sido elaborado con fines educativos, permitiendo conocer la importancia del uso de un recurso que se apoya en la motivación del niño para participar e integrarse en las situaciones comunicativas con actividades lúdicas.

En cuanto a los docentes durante su práctica enriquecen su experiencia pedagógica, en tal caso esta tesis aporta lo teórico con expectativas para reforzar el conocimiento de los alumnos siendo titulada “ **La expresión oral por medio de estrategias lúdicas aplicada en 2º. grado de primaria**” en cada capítulo defino los subtemas que considero importantes en la enseñanza-aprendizaje y que se dan a conocer a continuación:

Los apartados del Capítulo I EN LA EXPOSICIÓN DE MOTIVOS consta de siete incisos que influyen en la intervención de las situaciones del problema y el lugar dónde se tomó la muestra tiene como:

- a) Planteamiento del problema
- b) Antecedentes
- c) Definición

- d) Justificación
- e) Objetivos
- f) Hipótesis
- g) Delimitación

Por ésta razón se constituye que la expresión verbal, es una necesidad que el ser humano debe poseer, la mayoría tiene esta facultad pero desconociendo su valor hacia la participación social o sea que la sociedad como la familia, los compañeros, etc. Es inaceptable por el mismo sujeto, pero la escuela que es una dependencia social hace que el niño cambie, que su miedo o temor no aumente o sea vencido involucrándolo a participar en actividades grupales o individuales según se le solicite.

Se continua con el capítulo II del MARCO TEÓRICO, donde consta de seis incisos, los primeros cinco comprenden el desarrollo que establece la comunicación oral, A) Análisis del programa de 2º grado de primaria, B) La comunicación oral donde se considera que el lenguaje tiene una raíz social , no es de uso privativo de ninguna clase social, C) Proceso de situaciones comunicativas, los sujetos incrementan y perfeccionan sus situaciones comunicativas por medio de interrogantes del diálogo, conversación, socialización e interacción, D) Fundamentos de la comunicación oral, los fundamentos que influyen son los agentes que están en contacto como; la familia, la escuela, los compañeros y los medios masivos de comunicación, E) Influencia de la comunicación en el proceso enseñanza-aprendizaje, enseñar no es solo vaciar conocimientos para que los memoricen, éstos no serán significativos, el objeto de estudio debe analizarse, de esta manera adaptar a sus necesidades.

Dicho esto se señala en los siguientes desde un punto de vista la relación de la comunicación oral y el juego partiendo del inciso F) El juego y su aplicación didáctica. Tenemos como número 1. El juego que define que la educación del ser humano se va

realizando a través de una serie de experiencias en un ambiente de reflexión pedagógica, 2. El juego en la didáctica, donde el docente perciba de algún modo como vincular la teoría con la práctica, 3. Jugando se aprende, menciona que las experiencias posibilitan la construcción del pensamiento y el dominio de la acción, 4. El juego en la aplicación enseñanza—aprendizaje, donde la enseñanza y el aprendizaje son actividades paralelas y encaminadas con un mismo fin, 5. Técnicas de aprendizaje mediante el juego, donde las técnicas pueden variar según el interés del alumno, al realizar una actividad siempre es indispensable determinar el juego apropiado para cada edad, 6. La socialización del niño, es un proceso en aprender hábitos y valores de un grupo social al cual pertenecen, 7. El valor del juego en la enseñanza—aprendizaje, el juego es de gran utilidad en la construcción del conocimiento, ayuda a enriquecer y a cultivar los valores sociales, 8. Características del juego se mencionan algunos puntos que apoyan los aprendizajes, 9. Funciones del juego, se manifiesta en distintas actuaciones como; la pedagogía como recurso didáctico, higiénica, física, recreativa, social y moral, 10 Tipos de juego, algunos son importantes para situar donde el niño construya su conocimiento en la enseñanza—aprendizaje.

De hecho la construcción del conocimiento, es la experiencia que el niño va adquiriendo durante su formación educativa , en el Capítulo III LA METODOLOGÍA, menciona que al analizar los hechos se pone de manifiesto un sinnúmero de procedimientos como; criterios, recursos y técnicas que se utilizan bajo razones pedagógicas . Piaget es uno de los autores que permite dar a conocer sus experiencias relacionadas a la pedagogía, en este capítulo se mencionan cuatro incisos A), B), C) y D), relacionados a la metodología y el inciso E) resultado de la investigación donde se concentra el análisis estadístico.

En el contexto de la tesis los apartados de incisos y sus respectivas enumeraciones, al ser analizados establecen en los niños mediante actividades lúdicas, ejercicios que

hacen fortalecer su estado de ánimo y enriquecer su comunicación oral. Los ANEXOS, son componentes que inciden en un trabajo de investigación.

CAPITULO I

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

A) PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A los niños les resulta difícil expresar verbal y ordenadamente sentimientos o conflictos que los invaden, generalmente tomando en cuenta las características biopsicosociales, nos damos cuenta que uno de los rasgos que va de su desarrollo, es la timidez hacia la participación oral, esto es conflictivo en el aprendizaje, porque en algunas ocasiones a los niños se les limita a jugar en los salones pensando que es pérdida de tiempo, el maestro no le da importancia al juego ya que este tiene relación oral e interacción con los niños, es por eso que se eligió como objeto la expresión oral, en muchas ocasiones los maestros no consideran el juego como recurso didáctico y también desconocen las diferentes etapas de desarrollo de los alumnos, siendo que es importante conocerlas, porque en 2º. Grado están unas de las características del juego. Sin embargo he observado a través de mis prácticas escolares en diferentes grados que la integración colectiva e individual es inadecuada dentro de los grupos del salón no se da importancia a la socialización de los alumnos.

Abordaré la investigación en el 2º. Grado, grupo "A" con alumnos que están a mi cargo, son varios los factores que contribuyen a la expresión oral, esta situación es por falta de relaciones comunicativas que se refleja en el grado asignado, el medio donde se lleva a cabo no tiene las condiciones necesarias para lograrse, sin embargo existen recursos didácticos que apoyan la participación, el juego es una actividad donde se logra un cambio de conducta.

Esta actividad, es un medio que permite expresar de un modo las tensiones y deseos que no pueden expresar en la realidad por consiguiente el tema: LA EXPRESIÓN ORAL POR MEDIO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS APLICADA EN 2º. GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA, por medio de las actividades del juego van acumulando experiencias que les permiten adquirir nuevos conocimientos para integrarse, con el

Propósito de analizar la realidad respecto a resultados eficientes.

B) ANTECEDENTES

Los problemas que se suscitan dentro del campo educativo son varios, pero uno de los más graves, es la falta de participación en la expresión oral, originada por varios factores que intervienen en el entorno familiar y social, uno de ellos es la incomunicación, que trae como consecuencia; el temor, que sensibiliza el estado de ánimo de los niños.

Precisamente, el medio donde se presenta el problema es rural, ya que sus habitantes tienen conceptos tradicionalistas como: la privación de los niños de no convivir con sus compañeros, que va descendiendo en generaciones familiares, viven aislados de los demás, esto ocasiona el desinterés de convivencia, que se ve reflejado dentro del aula, es crítico que los niños de 2º. Grado vivan momentos de angustia y temor siendo así hay que tratar de superar esta deficiencia que posibilite el interés de participar, iniciando con actividades lúdicas que permitan desarrollar experiencias motrices básicas.

También la poca comunicación de padres a hijos ha sido motivo de vivir sin armonía, cada día se pierde el cariño, trauma que no lo supera con facilidad, la comunidad donde viven carece de centros recreativos donde puedan pasar ratos felices, es un lugar que carece de servicios públicos, estas características están dejando huellas en la psicología infantil, resultado de la poca atención con que viven.

C) DEFINICIÓN

Como he mencionado anteriormente, por medio de las investigaciones, se adquieren experiencias para dar solución a un problema, sin embargo existen apoyos de motivación donde los niños se animan a participar, el juego es un recurso didáctico, apoya a las actividades derivando los procesos comunicativos para inducir

en la enseñanza-aprendizaje, el juego adorna la vida de los niños, viven momentos felices que complementan su función biológica, donde la escuela es un lugar que propicia buenas experiencias, posibilitando el dominio sobre la acción, el juego ayuda el desarrollo integral y procesos para sus capacidades de comunicación.

La expresión oral inicia en el seno familiar, su evolución es desde el momento de su concepción del niño, a partir de ese momento, es un ser con todas las potencialidades en su crecimiento corporal y desarrollo psicológico conduciendo hasta alcanzar la plenitud de comprensión, lo único necesario hacia los niños es el respeto a su vida integral y por consiguiente cuando asistan a la escuela debe haber afecto de sus padres y maestros conduciendo a un lenguaje natural y correcto, natural es sin ningún retoque, imitado, expresado correctamente, el maestro también debe actuar con actitud comprensiva.

Se deben perseguir objetivos que contribuyan al mejoramiento de la calidad de su vida actual y futura, de ésta manera a la calidad de los procesos comunicativos, precisamente los niños ampliarán sus conocimientos y transformarán mediante dinámicas los procesos educativos adquiriendo actitudes morales, dominio de sí mismo, confianza personal, espiritual, de disciplina y de relaciones sociales.

D) JUSTIFICACIÓN

Generalmente en los padres y maestros pasan inadvertidas las características e intereses de los niños, siendo ellos el centro de interés dentro de la educación escolar, cabe mencionar que el problema que afecta tiene solución, sin sujetarlo a normas rígidas en llevar a cabo el juego como recurso didáctico, que debe ser tomada en cuenta como auxiliar de motivación para expresar sus sentimientos y emociones.

Laboro en la comunidad de Aldama, Jilotepec, México, la zona es rural, la mayoría

de la gente no culminó su educación primaria y otros la secundaria, se dedican al trabajo de campo, los padres con menos preparación no tienen la misma posibilidad de guiar a sus hijos en las tareas escolares, quieren hacer lo mismo con ellos, lo único que les interesa es que aprendan a leer y escribir, dichas situaciones repercuten en la inseguridad de expresarse por timidez se comunican nada más con unos, es difícil de participar en la integración de equipos esto es en primera instancia en que llevo a cabo mi investigación, analizando directamente a cada uno, es obvio la culpa no es de él, es porque su familia y medio social así lo induce.

Considero importante tratar este tema y lograr combatir para no procesar en otros grados superiores, una de las causas más comunes que los niños tienen como foco de atención, son los detalles que lo divierten, es primordial darle un auxiliar de apoyo en el proceso comunicativo, serán el espejo que reflejen el fruto de un buen trabajo realizado con ellos si se les enseña con alegría, entusiasmo y decisión.

Deduzco el juego como recurso didáctico en la enseñanza-aprendizaje, donde se tiene la posibilidad de aplicar a alumnos acorde a su desarrollo evolutivo, no precisamente los juegos se aplican en 2º. Grado, deben llevarse en grados superiores si en el grado mencionado se supera el proceso comunicativo, en otros grados se deben llevar a cabo de acuerdo a las posibilidades de la institución educativa, mi interés de indagar la problemática me ayudará a conocer algunas soluciones al respecto y así poder intervenir en otras.

E) OBJETIVOS

- * Reconocer el juego como un recurso didáctico en la enseñanza—aprendizaje
- * Lograr la enseñanza—aprendizaje a través del juego.
- * Diferenciar dentro de las etapas de desarrollo los tipos de juegos correspondientes a su edad.

- * Conocer las características del juego.
- * Lograr durante el juego la participación socializadora.
- * Valorar el juego a través de la expresión oral del niño.

F) HIPÓTESIS

- 1.- Los maestros tienen conceptualizado lo que es el juego, como una actividad que motiva al ser humano.
 - V. D. Los maestros tienen conceptualizado lo que es el juego.
 - V. I. Como una actividad que motiva al ser humano.
- 2.- Los maestros aplican el juego como un recurso didáctico, para el logro de la enseñanza—aprendizaje de los niños.
 - V. D. Los maestros aplican el juego como un recurso didáctico.
 - V. I. Para el logro de la enseñanza—aprendizaje de los niños.
- 3.- Los maestros diferencian las etapas de desarrollo de los niños y aplican el juego de acuerdo a su edad.
 - V. D. Los maestros diferencian las etapas de desarrollo de los niños.
 - V. I. Aplican el juego de acuerdo a su edad.
- 4.- El docente que conozca las características del juego le va a permitir estimular el desarrollo social del niño.
 - V. D. El docente que conozca las características del juego.
 - V. I. Le va a permitir estimular el desarrollo social del niño.
- 5.- La aplicación del juego en la enseñanza—aprendizaje, es importante para desarrollar la expresión oral en el niño.
 - V. D. La aplicación del juego en la enseñanza—aprendizaje.
 - V. I. Es importante para desarrollar la expresión oral del niño.
- 6.- La aplicación de técnicas de enseñanza a través del juego, favorecerá la expresión oral en el niño.

V. D. La aplicación de técnicas de enseñanza a través del juego.

V. I. Favorecerá la expresión oral del niño.

7.- La comunicación inadecuada entre maestro—alumno, alumno—alumno afecta la expresión oral en los niños.

V. D. La comunicación inadecuada entre maestro—alumno y alumno—alumno.

V. I. Afecta la expresión oral en los niños.

8.- Los maestros al aplicar la expresión oral relacionada con el juego, los niños expresarán lo que sienten.

V. D. Los maestros al aplicar la expresión oral relacionada con el juego.

V. I. Los niños expresarán lo que sienten.

G) DELIMITACIÓN.

La investigación que llevó a cabo en el presente trabajo es documental, basada en autores que han contemplado la pedagogía y psicología como fundamentos elementales en el aprendizaje, se toma como universo de trabajo la Escuela “ Juan Aldama” ubicada en la comunidad de Aldama, Jilotepec, México, C.C.T: 15DPR1035V Zona Escolar No. 049 en Calpulalpan del mismo municipio, Sector Educativo No. IX en Jilotepec, México.

El 2º. Grado cuenta con 20 alumnos, 8 niños y 12 niñas de 7 a 9 años y 6 docentes más la directora, las aulas están en buenas condiciones ocupando una para cada grado, también cuenta con dirección y biblioteca escolar, sanitarios, una bodega para materiales de diferentes usos y una cancha deportiva.

Como mencioné la escuela está en condiciones favorables lo que hace falta, son maestros con empeño docente, para dar seguimiento a la enseñanza, que los niños se interesen en terminar la educación primaria y continuar la secundaria para mejorar

Su valor cultural. Además de que en toda escuela se encuentra inmersa dentro de un determinado entorno social el cual influirá en su accionar y en la forma de actuar de los niños que en ella asisten, es por ello que el educador siempre debe considerar y tener en cuenta el medio social para poder comprender de ciertas actitudes, ya que en el mismo entorno están las respuestas, para que el educador lleve a cabo su práctica docente de la manera más propicia, es importante que se lleve a cabo en el aula comunicación sencilla provocando que se expresen, lo cual favorecerá la construcción del conocimiento en el aprendizaje.

CAPITULO I I

MARCO TEÓRICO

A) ANÁLISIS DEL PROGRAMA DE 2º. GRADO DE PRIMARIA.

Los ejes temáticos, son un recurso de organización didáctica y líneas de trabajo que se combinan de manera que las actividades específicas de enseñanza sean constructivas el maestro puede organizar unidades de trabajo en las que se integran contenidos de los cuatro ejes temáticos, donde se enuncian los conocimientos, habilidades y actitudes que son materia de aprendizaje, se sugiere ampliar la variedad de opciones didácticas denominadas “ Situaciones Comunicativas “.

Las situaciones comunicativas, son las que el maestro puede propiciar para que los niños aprendan a leer leyendo, a escribir escribiendo y a hablar hablando, aunque las situaciones comunicativas son agrupadas por ejes, lo deseable es que una misma situación sirva para promover aprendizajes, de este modo una actividad de lectura puede dar origen al intercambio de opiniones en forma oral.

Descripción de cada eje temático:

Lengua hablada, es un desarrollo de las capacidades de expresión oral en la escuela primaria, en esta se requieren las habilidades para comunicar verbalmente, es un instrumento insustituible en la vida familiar, en las relaciones personales y en las actividades educativas. Las situaciones comunicativas son: conversación, narración, descripción, discusión y exposición.

La lengua escrita, es un proceso donde los niños perciben la función comunicativa y ejercitan la elaboración de sus propios textos, durante la producción sirve como material para el aprendizaje, su función es para dar claridad y eficacia a la comunicación oral. Las situaciones comunicativas son: la lectura y la redacción.

Recreación Literaria, es donde se indica el placer de creación literaria los niños deben descubrir y desarrollar su curiosidad e interés por la narración, descripción,

dramatización y la poesía, al mismo tiempo estimula a los niños desarrollen sus gustos realizando actividades. Las situaciones comunicativas son: audición, lectura, creación, recreación y escenificación.

Reflexión sobre la lengua, en este eje se agrupa la gramática y la lingüística, solo adquiere sentido cuando se asocia a la práctica de las capacidades comunicativas que son; propiciar actividades en los otros ejes, juegos con palabras, elaboración de campos semánticos, redacción de cuentos, poemas, historietas, revisión y autocorrección de textos.

Durante la aplicación de contenidos de cada uno de los ejes temáticos son significativos para enseñanza—aprendizaje donde los niños desarrollan sus actividades durante la intervención participativa de los puntos de situaciones comunicativas, indispensables para que el docente retome para indagar el análisis y desarrollar estrategias lúdicas para facilitar la comprensión de una actividad desarrollada al interés de los participantes.

B) LA EXPRESIÓN ORAL

La expresión oral del ser humano se va realizando a través de una serie de experiencias basadas en la pedagogía como: pensar, imaginar, leer, escribir, componer, cantar, bailar, construir, inventar, entre otras, es uno de los procesos importantes en el desarrollo del lenguaje hablado, que consiste en una serie de pasos, a través de los cuales los niños aprenden a nombrar las cosas y a entender lo que dicen los demás y a explicar con palabras lo que necesita o siente.

Este proceso comienza, cuando los niños en la cuna escuchan la voz de sus padres o hermanos, poco a poco aprenden los sonidos que oyen, les interesan por su ritmo, por su entonación, por su variedad, desde muy pequeños aprenden a distinguir la voz

De las personas cercanas. En la guía didáctica de la SEP nos dice que **“ A través de la expresión oral, se considera al lenguaje como un sistema establecido convencionalmente, cuyos signos lingüísticos tienen una raíz social de orden colectivo, es decir que poseen una significación para todos los usuarios”** ¹ . A través de la expresión el niño adquiere de manera natural el uso y la función del lenguaje oral, no se tiene a una edad determinada continúa a través de la existencia, a medida que se va socializando, su conducta va integrando cambios en el desarrollo físico, este proceso no es aislado se encuentra íntimamente ligado con lo cognoscitivo que es fundamental en el pleno desarrollo de su naturaleza humana. Por otra parte, también se considera la expresión mediante la cual, el individuo interacciona en la sociedad, desarrolla todas aquellas actitudes, aptitudes y capacidades consideradas indispensables en su desarrollo, que le permite desempeñarse en la sociedad con una sensación de seguridad y confianza la cual reflejará en su medio, es sabido que un individuo que ha alcanzado su nivel de comunicación adecuada logrará mayor eficacia en sus actividades .

“La comunicación lingüística, tiene un código al que se llama LENGUA, la realización concreta del código se conoce como habla, podemos considerar que toda lengua es un código constituido por sistemas de signos que se utilizan para producir mensajes y un sistema de fonemas con los cuales se forman los que corresponden respectivamente a las articulaciones” ² . Precisamente para que se dé la comunicación tiene que haber correspondencia entre dos o mas personas, transmisión de sonidos mediante un código común al emisor y receptor, variando

1 SEP “ Guía Didáctica para orientar el desarrollo del lenguaje oral en el nivel primaria “ México, 1990 p. 30.

2 Diccionario de las ciencias de la educación, Aula Santillana.

Según el nivel sociocultural de los hablantes, también presenta diferencias conforme la edad de quien lo habla.

Las actitudes e intereses de un niño, un joven y un adulto no son desde luego los mismos, debido al medio donde se desenvuelven estas tres generaciones para entender las diferencias que entre ellos se dan, conviene destacar su distinto grado de aprendizaje y haber seguridad en su participación, un adulto generalmente tiene hábitos expresivos ya hechos y en consecuencia es difícil que los cambie, si es un analfabeta que aprendió a decir juimos, sentao, estijeras, rompido, entre otras, en lugar de fuimos aunque trate de corregirlos seguirá diciendo juimos, un niño en cambio se encuentra en la etapa de adquisición de hábitos expresivos y por lo tanto su manera de hablar no es aún definitivo, el joven punto intermedio, entre estas dos hablas vive el momento en que los hábitos expresivos empiezan a definirse.

“La lengua no es de uso privativo de ninguna clase social, en particular sirve en todos para la expresión, sin embargo por su uso común tiende a manifestar las diferencias sociales y culturales que se dan dentro de la comunidad, el habla culta y el habla analfabeta son una buena muestra de ello” 3 . en la edad escolar el niño forma parte de una colectividad en proceso de socialización para ello requiere la participación propia y formar un criterio de comunicación y por lo tanto integrarse en la socialización.

C) PROCESO DE SITUACIONES COMUNICATIVAS

Es un procedimiento o serie de pasos de cómo intervienen las personas, donde la

3 SEP, “ lengua hablada y escrita en el nivel primaria”, primera edición, México 1993, p. 17

comunicación posibilita el intercambio de significados entre el sujeto, que tienen por finalidad incrementar y perfeccionar progresivamente en el ambiente escolar, el aprendizaje se adquiere por medio de interrogantes del proceso comunicativo que son contactos del:

- * Diálogo
- * Socialización
- * Conversación
- * Interacción

Ahora desde un punto de vista como intervienen, donde el “diálogo” es una forma de expresión que presenta formas expositivas con finalidad instructiva, con una visión amplia en lo referente al conocimiento de los educandos, permitiendo de ésta manera aplicar las técnicas encaminadas a mejorar el aprendizaje y al mismo tiempo el desarrollo psicológico del niño.

Por medio de la “conversación” se examina con libertad crítica un asunto discutiendo conjuntamente, al que todos los participantes aportan su punto de vista para lograr el desarrollo de las capacidades físicas, intelectuales, afectivas y sociales donde el niño debe recibir a través de la conversación, el intercambio de conocimientos que tendrá mayor relevancia y sólo de esta manera se podrá capacitar para integrarse a una sociedad cambiante, en el cual las buenas relaciones, son la base del buen desempeño.

Es difícil participar cuando los sujetos no intervienen por inhibición e inseguridad de expresión, por eso las interrogantes interactúan con propósito por medio de la “socialización” transforma al individuo, adquiriendo capacidades que le permiten participar como un miembro de los grupos, , donde destaca la importancia del lenguaje para la madurez mental, es de gran importancia el hecho de que el niño pueda expresarse, es decir ya no se encuentra apegado a su madre de una manera

total, está preparado para formar parte de su colectividad, las interrogantes que intervienen desarrollan en contexto socializador por medio del juego.

La "interacción" es la relación directa del profesor y alumno en el sentido pedagógico basada en la búsqueda permanente de la relación maestro—alumno, que facilita la capacidad de autonomía personal en la cooperación creativa y participativa de la enseñanza—aprendizaje, una vez analizadas el profesor debe propiciar motivación con técnicas y dinámicas de actividades lúdicas.

El juego tiene valor porque es una actividad interactiva y comunicativa en el uso de materiales que relaciona bajo la libertad de expresión, durante la exposición docente, debe estar en capacidad, no solo de interpretar y aplicar lo imitado sino de recrearlo y construir, estar preparado para identificar la variedad de opciones pedagógicas y de contenidos que se le presentan, manejar ciertos criterios para solucionar y convertir a las condiciones de los alumnos.

Desde la perspectiva de este conjunto de tareas, se debe tomar concordancia con la realidad que los niños de 2º grado aprendan diversas expectativas con diversas percepciones de interacción como recurso de motivación durante el juego en el campo pedagógico.

D) FUNDAMENTOS DE LA COMUNICACIÓN ORAL.

1. AGENTES

Que influyen en la comunicación oral. Se mencionan; la familia, la escuela, los compañeros y los medios masivos de comunicación, están desarrolladas de la siguiente manera.

1.1 LA FAMILIA:

Haciendo mención de la familia, agente de comunicación aunque en la actualidad ha perdido algunas de sus funciones, sin embargo para el niño es con quien tiene más contacto y en el seno de la mencionada se obtienen los primeros aprendizajes, por eso las relaciones familiares, son consideradas esenciales para la formación de la personalidad y de actitudes, donde las interacciones entre medio cultural se centran los lazos permanentes de solidaridad.

Para los niños la familia, es un grupo de personas que les rodean, que los quieren, en familia se aprenden las culturas. Desde un punto de vista pedagógico, la acción de la familia es reforzada y complementada por la escuela, segunda agencia educativa, punto clave para la eficiencia de acción en colaboración familia—escuela en conexión dentro del marco educativo, Benlloch dice **“La familia como grupo social con unas características que diferencian de otros”** 4 . Estas características influyen en cada región, son condiciones sociales que ostentan valoraciones diferentes que los niños van atribuyendo a su propia cultura con actitudes diferentes, sin embargo los niños tienen sus propias sistemas, ponen de manifiesto sus procesos intelectuales, que posibilita a superar los aspectos negativos creando nuevas formas que conducen a relaciones sociales.

Un aspecto importante, es el hecho de que la educación no puede ser tratada solamente en la escuela, pues no es únicamente la que debe educar, sino que todas las instituciones de la sociedad, concientizando todas las instituciones ya que la formación de éstas dependerá en gran parte de los docentes.

En la familia, los niños reciben las primeras recompensas y castigos de su vida, va formando la primera imagen que podría llamarse la base de la personalidad misma,

4 Benlloch Monserrat; Antología Básica, “Grupos en la Escuela” . Evolución de la noción de familia en el niño UPN México 1994 p. 68

que se reflejará en su conducta fuentes de experiencias recompensables y satisfactorios, el niño tendrá más confianza, seguridad y estabilidad cuando se le permite expresarse tal como es en un juego, es por eso que no cabe duda que en el proceso comunicativo representa cada vez más el deseo de participar en el medio social al cual pertenece.

1.2 LA ESCUELA

La escuela es uno de los lugares privilegiados, donde el niño puede aprender a construir las relaciones sociales, cuando él asiste se le empieza a inducir en cumplir deberes y obligaciones de estudios, que sea participativo en las actividades escolares como en el seno familiar, la escuela donde se lleva a cabo la investigación cuenta con espacios para realizar las actividades lúdicas.

La escuela, viene a formar una institución reconocida que representa pero a diferencia de la familia formada por reglamentos establecidos debido que el niño tiene que representar pasando por diferentes períodos o grados cada año, le es imposible establecer lazos afectivos entre la familia y la escuela, si el niño presenta alguna fobia u otro tipo de desorden psicológico son reflejo de las orientaciones recibidas en el seno familiar.

“ La función de la escuela, es propiciar la intervención de los niños en distintas situaciones para que reflexionen, que sean cada vez más eficaces en la producción y comprensión de mensajes “ 5 . Actualmente se reconoce cada con mayor certeza que la acción de la familia y de la escuela no deben limitarse a puerta cerrada la labor educativa, debe ser cada día más dinámica , que los maestros sean cada día más activos responsabilizando su tarea hacia los valores de los alumnos tomando en

5 SEP. "Sugerencias para su enseñanza", Nivel primaria 2º. Grado Español, México 1998 , p. 40

cuenta el entorno social.

La función de la comunicación que realiza el niño, se encuentra vinculada en promover la adquisición de otros modelos de conducta, la escuela ayuda a generar independencia emocional respecto a la familia, además la escuela funciona como un agente clasificador para reforzar a los estudiantes y por otro para estimular con experiencia el enriquecimiento intelectual, el niño recibe en la escuela primaria las técnicas fundamentales para la adquisición de la comunicación, además de las técnicas del juego se inicia la discriminación de sus actitudes y aptitudes.

1.3 LOS COMPAÑEROS

Para una buena relación social entre los compañeros y maestros necesitan un ambiente escolar, durante los primeros años las interacciones sociales que el niño establece están estrechamente vinculados con sus propios medios sociales y familiares, al entrar a la escuela su mundo social se extiende y es donde sus compañeros se convierten en agentes que influyen y apoyan al niño a fortalecer con firmeza el resultado de la comunicación, en algunos casos las influencias de los compañeros pueden ser distractores.

Tomando en cuenta los valores morales, sociales, entre otras los niños en la escuela por lo regular pronto se identifican con otros compañeros de manera espontánea, tratando de imitar sus acciones tanto deseables como indeseables, al estar en contacto con los alumnos del grupo escolar se detectó que no todos los niños convivían, no existía la relación comunicativa, este hecho era palpable, ya que se encontraba, que en el aula había desconfianza lo que era perjudicial para el desarrollo de la personalidad de los educandos, pues no llegaban a un conocimiento aprendizaje enseñado por el docente, ni intercambiaban experiencias tanto del aprendizaje como

del quehacer cotidiano, de esta manera se estarían educando seres aislados, reprimidos, totalmente desvinculados de la vida social.

Pues está comprobado que el niño no solo aprende de sus padres que son el primer modelo de identificación, de sus maestros con relación a aprendizajes escolares, sino también tienen una gran influencia de sus compañeros tanto de la escuela como fuera de ella.

1.4 LOS MEDIOS MASIVOS DE COMUNICACIÓN:

Los medios masivos de comunicación, a través de su exposición va creando en los niños modos de vida y tipos sociales, que se extienden mucho más allá de sus experiencias y relaciones inmediatas, en ocasiones modifica actitudes hacia determinados grupos, los medios masivos están integrados por la prensa, la radio, las revistas, las historietas, el cine y la televisión los cuales llegan a tener considerables multitudes de personas que ponen su atención a ellas, a pesar de no ejercer un medio de interacción directa, es considerado un agente por la identificación de los niños con algunos de sus personajes que forman parte de dichos medios o con algunas supuestas estrellas de cine de los diversos programas de la televisión y la radio que llegan a tener considerables posiciones y prestigio dentro de la sociedad..

Los medios masivos de comunicación funcionan también para dar al niño un mayor campo de modelos de elección de roles que los comunica, dado que los niños utilizan para satisfacer situaciones inmediatas para aprender pautas de sociedad o sea los personajes que intervienen en las actuaciones que motivan a los niños con chistes, risas y juegos donde los niños imitan y quieren hacer los personajes de su agrado.

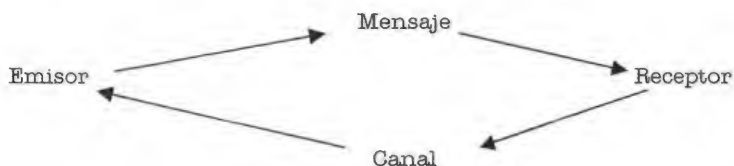
Por medio de la práctica, el maestro debe tomar los diferentes medios de comunicación para su análisis y reflexión que el estudiante logre, lo literario, lo

filosófico y biológico que están relacionados con este ambiente y no ver por verlos hay que saber aprovechar como medio didáctico, como medio de aprendizaje haciendo sus adaptaciones.

E) INFLUENCIA DE LA COMUNICACIÓN EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.

1. LA ENSEÑANZA

Es donde el docente pone de manifiesto los objetos de conocimiento al alumno para que los comprenda realizando en función de que se aprende, los elementos que lo integran son; un sujeto que enseña (docente) y un sujeto que aprende (alumno) el contenido que se enseña y un método de procedimiento o estrategias.



Funcionalmente la enseñanza, se resuelve en un proceso de comunicación constituido básicamente por un emisor (docente) un receptor (alumno) un contenido (mensaje) un canal (soporte) por donde se vincula el mensaje y un código adecuado.

Para la enseñanza se necesitan estilos que son los modos que adoptan las relaciones entre los elementos personales del proceso educativo que manifiestan a través del profesor con una postura ante la clase, actitud ante la materia y ante los alumnos.

Entendiendo que enseñar, no es solo vaciar conocimientos a los educandos para que memoricen, éstos no son aprendizajes significativos, sino que la acción de coordinar actividades conlleven a la construcción de conocimientos, provocando de

esta manera la interacción del individuo con el objeto de estudio, para que lo analice, reflexione de esta manera lo pueda adoptar a sus necesidades.

Es por este motivo que durante la enseñanza se debe tomar en cuenta que el alumno, es el sujeto adherido a obtener nuevos conocimientos, apoyándose con técnicas adecuadas, provocando de esta manera se adapte mejor a su medio ambiente escolar, es por eso que la enseñanza debe ser cimentada y estrechamente vinculada a la naturaleza del infante e ir de acuerdo con su desarrollo cronológico y evolución mental.

2. LOS APRENDIZAJES:

“ Los aprendizajes, son los conocimientos adquiridos con ciertas acciones que a su vez responden a requerimientos humanos “ e . Para satisfacer se debe brindar mediante múltiples procesos de experiencias, permitiendo el desarrollo de criterios a través de la participación de los educandos, por este motivo se debe fomentar la comprensión del aprendizaje, es una asimilación por parte del alumno, por eso al hablar del aprendizaje, es haber comprendido, entendido y asimilado, es preciso transformar para educar logrando que los alumnos capten las posibilidades expresivas de la lengua, que las intervenciones se produzcan de manera adecuada.

Es por eso que la educación escolar, es de gran importancia para el equilibrio y desarrollo espiritual del niño, dependiendo en gran medida de las oportunidades que se le ofrezcan para participar en diferentes actividades, manifestando en diversos aspectos, por tal motivo las actitudes del niño determinarán en un grupo social al cual pertenece, además su buen desempeño se verá vinculado en un ambiente propicio en compartir determinados conocimientos.

6 Torres Rosa María, " Qué y cómo aprender. Necesidades básicas del aprendizaje y contenidos curriculares". SEP, México 1998. pp. 55 y 56.

“La función del interés y de la reflexión sobre la actividad del aprendizaje da origen a chistes y a risas aceptada la diversión y el humor como parte del aprendizaje” 7. Es conveniente servirse de la expresión oral, porque es más directa y clarificada, ya que permite la transmisión inmediata del aprendizaje provocando la modificación y transformación en el niño, una vez modificadas permiten la realización de nuevos aprendizajes escolares analizando con cierto detenimiento las aportaciones, se propone a la reconstrucción de la cultura instala planteamientos que apoyan las actividades, plantea críticas y propone alternativas con dilemas lúdicos.

3. RECURSO DIDÁCTICO PARA EL PROCESO COMUNICATIVO EN LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE.

Una vez analizada la comunicación, los agentes que influyen en ella y la repercusión que ésta tiene en el individuo, comento su importancia en la enseñanza aprendizaje desde un punto de vista actual o sea desechando la concepción tradicionalista, en esta concepción el alumno no es libre, es considerado como un objeto de estudio nunca como un sujeto que piensa y siente.

Por eso defino LA EXPRESIÓN ORAL POR MEDIO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS APLICADA EN 2º. GRADO DE PRIMARIA, como actividad que el docente debe utilizar al coordinar la instancia educativa, tomando como referencia los intereses y expectativas de los alumnos así como sus capacidades y limitaciones, además de tomar en cuenta el medio social en el que se encuentra inmersa la labor docente, llevando a cabo actividades con motivaciones lúdicas para crear alumnos reflexivos y críticos capaces de analizar dichos conocimientos.

7 Toft Joan. Antología Básica. "Alternativas para el aprendizaje de la lengua en el aula". UPN México 1996 p. 37

Teniendo en cuenta lo anterior menciono que el juego, es determinante para un buen desempeño del educando, pues si la escuela es un ambiente hostil le será difícil integrarse a la vida y sociedad, la escuela, es una pequeña sociedad, donde el niño interactuará estableciendo los vínculos afectivos, el juego ayuda al maestro en los temas escolares, adecuando a los objetivos propuestos, cuidando los detalles de acuerdo a las condiciones e intereses del niño.

El juego “ **Además de ser un medio de expresión, es un factor de socialización compensador de actividad, un instrumento de desarrollo y pensamiento**”⁸. Retomando este instrumento, como recurso didáctico, el juego es una de las actividades principales del ser humano, es algo que forma parte de él y no debemos quitárselo porque , es algo de su vida, pero algunos tienen la posibilidad de desarrollar más que otros por diferentes circunstancias de la vida misma, de las condiciones socioculturales.

F) EL JUEGO Y SU APLICACIÓN DIDÁCTICA.

1. EL JUEGO

La educación del ser humano, se va realizando a través de una serie de experiencias en un ambiente de reflexión basándose en la pedagogía como; enseñar, imaginar, leer, escribir, componer, cantar, bailar y construir, siendo necesario que el docente tome en cuenta las características de los niños para la aplicación de cualquier actividad, en este caso el juego como recurso didáctico en el 2º grado, servirá de base para el buen uso y fundamento durante las actividades.

El juego, es una actividad que ocupa prácticamente el ser humano, tiene un papel

⁸ Antología, “Los juegos infantiles”. SEP, p.p. 21 y 22

importante en el desarrollo infantil, ya que el niño al jugar conoce poco a poco su mundo social y además interactúa con objetos involucrando su inteligencia y afecto, para llegar a una definición de lo que es el juego, se da la siguiente **“ Es un rol esencial en la formación de la personalidad del niño, ya que conoce la importancia en el desarrollo de la inteligencia, capacidad de diálogo y organización”** 9 .

Todo esto hay que destacar, porque en ocasiones no se comprende que al jugar está aprendiendo, se está formando, pero unas personas ven al juego como una pérdida de tiempo y que el aprendizaje, es solo aprender a leer y escribir, esto no es así, el juego es el elemento fundamental en el aprendizaje.

Por medio del juego el niño expresa sus necesidades, su curiosidad de ser aceptado en unión de sus compañeros, es donde va formando su personalidad, desarrollando su inteligencia que da nuevas iniciativas en la realización de actividades, al explicar el juego como actividad dentro y fuera del aula debe ser de manera real, inmediata y cotidiana, es de suma importancia para el equilibrio y desarrollo espiritual, esto dependerá de las oportunidades que se ofrezcan por parte del profesor, Para no sufrir deterioro dentro del campo educacional.

El juego, es un medio de sumo valor en el terreno educativo, es necesario darle importancia dentro del desarrollo físico, contribuye a su progresivo ajuste educativo, fomentando el desarrollo intelectual, funcional, social, moral y espiritual, Cascón menciona **“Los juegos con experiencia en grupo, son un factor importante en su evolución, los mecanismos que se utilizan se basan en valores que estimulan relaciones”** 10 .

9 "Antología de rimas, adivinanzas y juegos", Secretaría de Educación, Cultura y Bienestar Social, Nivel Preescolar, tomo 2, México 1993 p. 260.

10 Cascón Paco, Antología complementaria, "Grupo en la Escuela". El juego en la evolución del grupo, UPN México 1994 p. 64.

Dentro del contexto educativo se debe plantear la necesidad de conocer el desarrollo evolutivo del niño a través de sus cualidades, representando actitudes, adquiriendo hábitos, de comunicación y destrezas, el juego, es lo que el niño utiliza para comprender los sistemas de relaciones, representando valores durante su libre participación.

Jugar, es la actividad importante, porque jugando los niños descubren como es el mundo en que viven , además cuando juegan se muestran tal como son, activo, peleonero, gritón, penoso, entonces al jugar, se tiene la posibilidad de mezclar la realidad, lo que realmente es, el niño puesto al margen de los trabajos reales y sociales encuentra la importancia primordial durante el juego, un niño que no quiere jugar, es un niño cuya personalidad no se afirma.

2. EL JUEGO EN LA DIDÁCTICA.

Es importante que por medio del juego, el docente perciba de algún modo como vincular la teoría con la práctica, la razón por la cual presenta de una forma u otra elementos que rodean al sujeto, no es de extrañar que en las actividades estén presentes varios elementos pedagógicos, pero lo más conveniente, es el juego, que da forma a la expresión de la comunicación y la interacción social, que debe tener apego a las necesidades propias del niño, por lo tanto se debe cuidar de que tiendan al reforzamiento de sus facultades de tipo, perceptivo, intelectual y de atención, donde el pensamiento infantil tiene carácter eminentemente perceptivo.

Child propone, “ **El lenguaje es la habilidad y logro más preciado del hombre**”

11. El ser humano tiene que expresar sus ideas utilizando su propio lenguaje, pero a veces no logra hacerlo por ciertas razones que su medio o entorno social y familiar no

11 Child Dennis, “ Psicología para los docentes”, Editorial Kapeluz, p.p. 196 y 196.

lo han inducido a expresar en forma libre, esta internalización no conforma en la educación escolar, el niño no es capaz de intervenir en una participación, como menciona Child, el lenguaje, es el logro máspreciado, claro que si, pero cuando el niño ya tiene su modalidad como manifestarse sin cohibirse o temor.

Relacionando la teoría con la práctica, podemos argumentar que el juego depende de la teoría que se maneje, porque cada una hace un enfoque diferente por ejemplo; se tiene que tomar en cuenta una teoría que menciona su uso y como construir, muchas veces el niño mediante el juego se desahoga de los sentimientos reprimidos, esto es cierto porque se ha constatado en la aplicación de juegos mediante la didáctica, en los cuales el niño expresa sentimientos reprimidos y no reprimidos como; agresividad, violencia, enojo, alegría, entre otros.

El juego a lo largo del desarrollo evolutivo, adopta diferentes modalidades de acuerdo con las diferentes características e intereses de cada etapa, Piaget distingue:

- * Juego sensoriomotor (0 a 2 años) en esta edad el niño obtiene placer al realizar ejercicios, en lo que interviene la coordinación sensoriomotriz, el juego consiste en la repetición de movimientos.
- * Juego simbólico (2 a 6 años) su función principal es la asimilación de lo real al yo, en esta etapa aparece la capacidad de evocación de un objeto, permiten representar una serie de situaciones, el niño juega diferentes roles imitando lo que hacen los adultos como; lo que hace la mamá, entre otros y así un sinnúmero de situaciones que permiten enseñar a otros.
- * Juegos reglados (6 años en adelante) es estos combinan la espontaneidad del juego con el cumplimiento de las normas ejemplo, como el juego de las canicas, tiene su función esencialmente socializadora y suelen ser juegos organizados que

con frecuencia se realizan en equipos.

3. JUGANDO SE APRENDE.

El juego, es un factor espontáneo su capacidad como cualquier otra, se desarrolla articulando las estructuras psicológicas, esto debe llevarse en un lugar que propicie o proporcione al niño buenas experiencias, que le posibilite la indagación y construcción de su propio pensamiento y el dominio sobre la acción, además para diseñar estrategias didácticas no basta conocer los fundamentos psicológicos hay que indagar para descubrir, cuáles son las formas concretas que se producen en los niños de nuestro grado asignado.

La actividad lúdica espontánea, relajada y comunicativa, es el que favorece el aprendizaje, entre el juego y el aprendizaje hay una relación tanto que jugando aprendemos y aprendemos jugando, durante el juego niños de distinto nivel cognitivo ponen en común ideas sobre un tema, de tal manera que unos aprenden de otros a interpretar de forma correcta su expresión.

4. EL JUEGO EN LA APLICACIÓN ENSEÑANZA—APRENDIZAJE.

Durante su aplicación didáctica dentro de la pedagogía, hay teoría que explica, porqué el juego en la educación escolar tiene un papel tan importante en la realización de actividades en lo individual y colectivo, en general manifiestan a través del recurso placer al realizar, porque palpan, visualizan los materiales liberados de inhibiciones, de realización, expresión hacia la comunicación, es importante que el profesor proporcione dinámicas en el ámbito escolar, que la reflexión pedagógica sea orientada en diversos contextos en la enseñanza—aprendizaje.

Para Villalpando “ **La enseñanza y el aprendizaje, son dos actividades**

Paralelas encaminadas al mismo fin” 12 . Como ya sabemos que en la enseñanza—aprendizaje, el profesor orienta, guía las actividades escolares y el alumno asimila una porción de cultura tiene que comprender para aprender, ambos sujetos participan para un mismo propósito, es por ello en la enseñanza debe de haber técnicas realizadas para sustentar el aprendizaje donde el alumno responde la acción del profesor en las actividades sugeridas.

En el aprendizaje, se requiere la atención hacia las actividades en las que el alumno participa, en razón de un objetivo de gran importancia y para cuyo logro se requiere una atención esforzada y cuidadosa dependiendo parte de la forma, en que el maestro presente estímulos al interés de los alumnos produciendo la atención en forma voluntaria, el profesor guiando con reflexión, cuidando de que el proceso comunicativo hacia la enseñanza no se desvíe y caiga en fracasos que pueden hacer perder el entusiasmo del alumno.

La ayuda significa orientar pensamientos proporcionando elementos de juicio para el aprendizaje, Freinet menciona **“ Los juegos son actividades que tienen como función la de asegurar al niño el ejercicio vital según sus formas que responden mejor a sus necesidades específicas.” 13** . Los niños siempre dirigen su atención hacia los juegos que lo apasionan y entretienen como el caso de la imitación, ponen en juego lo que contemplan en su entorno, como; imitando a ser papá, cuidar el bebé, el actuar del maestro, entre otras, este tipo de repetición hace que el niño analice detalladamente el actuar del adulto.

12 Villalpando José Manuel, “ Manual de Psicotécnica Pedagógica, Editorial Porrúa, México 1983 pp. 260 y 272.

13 Freinet Celestin, “ La educación por el trabajo” . Fondo de Cultura Económica, México, Francia 1997, pp. 142 y 176.

Piaget nos dice **"El juego es un caso típico de conducta despreciada por la escuela tradicional"** ¹⁴ . Cuando el profesor es tradicionalista, el juego es una actividad fuera de lo común, pero está basada en la pedagogía tradicionalista, que se considera al juego como basura mental, como algo nocivo que desvía al niño de su deber escolar, las formas incorrectas de cómo influye sobre los alumnos.

Sería un caso del profesor con una influencia adoctrinada relacionada con la religión, donde se tienen sujetos con complejos por no tomar en cuenta recursos relevantes que eliminan la complejidad del niño, pero un profesor con una mentalidad negativa nunca analizará por carecer de valores morales.

Un juego representa un reto, una necesidad de logros incorporando valores, forman su conciencia moral, por eso todos los niños juegan, por ello es importante y necesario hacerlo bien sin temor alguno, en ocasiones algunos profesores al ejercitarlo nos sentimos ridículos o decir que ya somos grandes y no sabemos jugar, entre el juego y el aprendizaje hay una relación, favoreciendo el desarrollo del lenguaje.

"Jugar es una actividad importante para los niños porque jugando descubren cómo es el mundo en que viven, expresan sus sentimientos, necesidades, dudas y creatividad" ¹⁵ . Durante el juego, el niño se muestra como tal, según sus intereses propios de la edad, conviven, expresan, tienen la posibilidad de mezclar la realidad y la fantasía tal como lo imaginan, al jugar conocen las posibilidades de su cuerpo que tanto pueden demostrar ante los demás.

¹⁴ Piaget Jean, "Psicología y Pedagogía", Editorial Ariel, México 1981, pp. 178 y 181

¹⁵ CONAFE, "Aprender jugando 2", Serie de Orientación y Trabajo, 9ª. Ed. México 1997 p. 7

5. TÉCNICAS DE APRENDIZAJE MEDIANTE EL JUEGO.

Las técnicas, son los procedimientos que utiliza el docente durante la práctica escolar, estos procedimientos son basados mediante el análisis y la reflexión de los criterios que han de ser emprendidos, las técnicas pueden variar según el interés del alumno al realizar una actividad, por eso es indispensable utilizar concepciones que conduzcan al aprendizaje como: despertar el interés y hacer agradables las actividades, participar para aprender a cumplir reglamentos, respetar durante la expresión para comprender y cooperar con voluntad cuando se le solicite.

Los juegos educativos, son actividades que se realizan libremente, tienen valor pedagógico y pueden ser aprovechados para la adquisición de conocimientos, siempre es indispensable determinar el juego apropiado para cada edad y situación para no hacer perder el interés por exceso o falta de estimulación, las técnicas fundamentan el cómo enseñar, es decir que la práctica educativa debe estar planteada hacia el aprendizaje.

6. LA SOCIALIZACIÓN DEL NIÑO.

La socialización permite transformar a los niños por medio de expresiones concebidas de la cultura social al cual pertenecen, una comunicación de volumen adecuado, de pronunciación natural, son dominios que el niño debe obtener, pero es difícil que la expresión sea correcta por características de las regiones en donde viven, las diferencias se dan por diversas circunstancias familiares como; lo económico, social, político y cultural, estos factores pueden beneficiar o perjudicar, pero como es sabido en una zona rural los niños carecen del lenguaje adecuado.

La escuela es una de las instituciones que colabora con la familia en la educación, donde se aportan beneficios fundamentales en la formación del niño promoviendo

nuevos aprendizajes que contribuyen a la socialización, es un proceso en aprender hábitos y valores de un grupo social al cual pertenecen, la familia, los compañeros y el maestro son medios que conducen al individuo a participar en armonía haciendo roles de juegos diversos, otro aspecto importante que debe estar presente en cualquier actividad, es la comprensión y cariño en los niños.

Cabe mencionar que una privación sociocultural no beneficia el desarrollo humano, debido a una situación de aislamiento social presentado en la familia, esto trae consecuencias en los niños escolares, al realizar una actividad debe haber motivación, que los niños tengan interacción con sus compañeros para darse la socialización con un lenguaje adecuado, pero por influencia de los sujetos y el trato inadecuado se da la insociabilidad.

7. EL VALOR DEL JUEGO EN LA ENSEÑANZA—APRENDIZAJE.

El valor que representan los juegos, depende principalmente de la forma en que se efectúan, tendrá mayor o menor valor educativo según condiciones del profesor y alumno, el juego actúa sobre el sistema nervioso como un estimulante en el desarrollo del crecimiento, en el momento del nacimiento los centros nerviosos no han adquirido su estructura definitiva el cerebro sobre todo, no se halla en estado de funcionar, el juego estimula las fibras nerviosas y las ayuda para adquirir sus funciones, los centros visuales del cerebro ofrecen un retraso en su desarrollo, cuando no han recibido el estímulo que le es necesario.

Es recomendable que los profesores realicen juegos con sus alumnos, porque es una forma de vida en su desarrollo físico y mental, menciono el patio o lugar donde se realiza el juego, es un verdadero laboratorio en el cual el maestro puede conocer a sus alumnos en toda su desnudez espiritual en la forma de jugar, los juegos elegidos se

determinan por las tendencias individuales y por consiguiente influyen en forma considerable en la educación.

Precisamente hay que darle valor a las cosas cuando nos benefician, el juego es una actividad espontánea del niño en base del proceso educativo, que se introduce en el mundo actual y real en la vida del niño ellos poco a poco van resolviendo la forma de adaptarse a las necesidades de su medio, favoreciendo en el aspecto de su salud.

El término salud, es el equilibrio fisiológico, su funcionamiento de los órganos del cuerpo varían incluyendo en la estabilidad emotiva en la realización de actividades y también en todo lo que al comportamiento se refiere, es decir la salud no solamente es fisiológica, sino también moral y mental.

El juego tiene valor incalculable y de gran utilidad en la construcción del conocimiento, ayuda a enriquecer y a cultivar los valores sociales, psicológicos, fisiológicos y pedagógicos, menciono algunos:

- Educa el carácter
- Salud mental
- Representa la vida
- Confía en sí mismo
- Adaptación al medio
- Hábitos de higiene
- Valores morales y sociales
- Desarrolla valores físicos
- Desarrollo muscular
- Ayuda a la salud
- Hábitos de Trabajo
- Expresa sentimientos

8. CARACTERISTICAS DEL JUEGO

- Incluye y estimula el desarrollo social del niño.
- Es un instrumento que se aplica para la expresión.
- Es una actividad para usarlo como recurso psicopedagógico y socializador.

- Es un ejercicio natural y placentero que prepara para la maduración mental.
- Es dirigido en la educación para propiciar aprendizajes.
- Es básicamente social para orientar culturalmente.
- Es de carácter simbólico y narrativo se desarrolla según las circunstancias.

9. FUNCIONES DEL JUEGO.

Se ha dicho que la actividad particularmente propia del niño es el juego según su edad, los juegos señalan la aparición de distintas funciones, todas ellas importantes para el desarrollo del niño, así por ejemplo; funciones sensorio motrices con sus pruebas de habilidad, de precisión, de rapidez y también funciones de sociabilidad que se manifiestan en la distribución de distintos papeles de actuaciones, que se integran en la colaboración mutua.

En la escuela estas funciones pueden ser consideradas desde distintos puntos de vista:

9.1. FUNCIÓN PEDAGÓGICA.

El valor del juego es inapreciable, por las razones que a continuación se mencionan:

- El juego es una actividad más auténtica de la infancia.
- Contribuye a la construcción del conocimiento.
- A través del símbolo lúdico el niño logra representar la realidad.
- Es una manifestación de creatividad por excelencia.
- Ayuda al comportamiento humano.
- Propicia un ambiente de interrelación maestro—alumno y alumno—maestro.

9.2. FUNCIÓN COMO RECURSO DIDÁCTICO.

El valor que tiene el juego en el niño, es de niveles muy diferentes, ya que desempeña varias funciones, porque a través de éste, el niño realiza trabajos de manera agradable y con gusto, antes se creía que la escuela había cumplido su misión cuando el alumno sabía leer y escribir, conociendo de memoria los hechos históricos, pero se obtendrán mejores resultados, si se hace que los niños vivan las materias de estudio, el buen maestro debe intentar comprender a cada uno de sus alumnos, ayudándoles a superar sus flaquezas y hacer de ellos unos hombres responsables, pero también sabemos que el maestro no basta para dar solución a todos los problemas, sino que debe ser auxiliado por los padres de familia.

9.3. FUNCIÓN HIGIÉNICA.

Desde el punto de vista de la función higiénica, es el factor que condiciona la salud moral espiritual.

9.4. FUNCIÓN FÍSICA.

Influye poderosamente en el desarrollo físico del niño en su crecimiento normal con los ejercicios corporales.

9.5. FUNCIÓN RECREATIVA.

Como elemento de recreación que supera cualquier sensación moral representando la realización y aplicación de un esfuerzo

9.6. FUNCIÓN SOCIAL

Por lo que se refiere al valor social del juego, es uno de los medios más valiosos para el desenvolvimiento de las tendencias comunicativas, el juego conoce las ventajas

a la cooperación, la necesidad de dar y de recibir, los conceptos de legalidad en la acción de compartir y en respetar el turno de los demás, mediante el juego el niño se habitúa al esfuerzo constructivista hacia la imaginación.

9.7. FUNCIÓN MORAL.

En la moral se afirma la voluntad, la paciencia el esfuerzo y el espíritu de solidaridad, en la escuela actual aprovechan el juego por su tendencia formadora al cambio optimista de la conducta como apertura para la práctica educativa.

Como nos dice Cruz Vega “ **El juego relaja las tensiones y favorece la concentración plena hacia el objetivo definido**”¹⁶ . El juego es de suma importancia para que el docente tenga conocimientos en dichas funciones porque le van a permitir conocer lo que se puede desarrollar mediante la aplicación para; introducir, abordar o reafirmar un tema también puede desarrollar otras funciones como recurso didáctico, agente socializador para la recreación.

10. TIPOS DE JUEGOS.

Hay una diversidad en cuanto a clasificaciones, pero debemos destacar algunos de ellos para situarnos en una teoría donde el niño construye su conocimiento en la enseñanza—aprendizaje, los juegos que se enuncian son los siguientes:

10.1. POR PLACER SENSORIAL.

Donde se actúa sin tomar en cuenta reglas y el nombre del juego, podrían ser inventados por el propio sujeto.

¹⁶ Cruz Vega Ma. De Jesús, Tesis “Los juegos para la socialización del niño en primaria”. Escuela Normal de Jilotepec, Méx. marzo de 1993. p. 103.

10.2 DE EJERCITACIÓN DE HABILIDADES.

En estos se respetan los reglamentos y llevar a cabo como se indica, por medio de entrenamientos se logran las habilidades, estos juegos pueden servir en los dos primeros grados, porque cuando el alumno ingresa a la escuela, entra a una nueva atmósfera con los ejercicios de maduración, dando seguimiento en segundo grado para coordinación motora.

10.3. LA EDUCACIÓN FÍSICA.

“La educación física contribuye no solo al desarrollo físico también social, su forma natural es el juego y como tal está integrado en todos los aprendizajes” 17 . Son los que favorecen a los movimientos del cuerpo estimulando el proceso de aprendizaje en el manejo de objetos como: recortar papel, seguir el contorno de líneas punteadas, integrando en segundo grado.

10.4. LOS DE FICCIÓN.

Son los que estimulan la fantasía cuando el niño asume determinados papeles por ejemplo cuando da de comer a sus animalitos de juguete, habla con cada uno de ellos, son juegos donde se propicia la agilidad de la mente y se toman como base para el juego teatral, este tipo de juego tiene valor primordial porque el monólogo propicia las experiencias sociales, favoreciendo las relaciones humanas. Piaget nos habla del **“juego proyecto con actividades cooperativas donde hay reglas que caracterizan ciertas obligaciones comunes.”** 18 . Es decir que el aprendizaje por medio de los juegos reglados, recíprocos y en grupos, deben ajustar la conducta creando un proceso de socialización a referencia del grupo.

17 Castro de Amato Laura, “La educación educativa”, Edit. Kapeluz, p. 143

18 Ibid, Castro de Amato Laura, p.p. 19-21

10.5. EL JUEGO DRAMÁTICO

Es un buen marco para el desarrollo socio—educativo y la comprensión del mundo social en que el niño vive, en la escuela, el juego se desarrolla sobre contenidos que pertenecen a la experiencia directa de los niños en su entorno de relaciones personales, se práctica espontáneo a través de relaciones en conversaciones o acciones conjuntas.

10.6. DEPORTES

“Deportes, en este aspecto se aprovecha el interés del alumno por el deporte, para desarrollar movimientos básicos en el desarrollo integral, individual y en colectivo “ 19 . Para un deporte se debe conocer la capacidad del alumno hacia el juego o actividad física en función de ganar o perder, comprende fomentar la práctica adecuada para promover la participación en juegos y deportes, los niños de 2º deben ejercitar movimientos corporales sencillos.

19 Plan y Programas de Estudio, SEP 1993, Educación Básica Primaria, México 1993, p.p. 183-188.

CAPITULO III

METODOLOGÍA

A) METODOLOGÍA EMPLEADA EN LA INVESTIGACIÓN

La metodología de investigación, es una sucesión de pasos que se realizan en continuidad donde el método y las técnicas deben tener un orden progresivo para someterse a pruebas o comprobación dando lugar a la aprobación o desaprobación de la hipótesis, para debe seguirse una serie de actividades en forma ordenada, pero es indispensable el empleo de un método que en este caso sería esta su definición **“Método científico, es aquél que tiene por finalidad descubrir nuevas verdades y acrecentar el acervo cultural”** ²⁰ Éstos deben ser basados sobre los rasgos generales de las observaciones acerca de un problema escolar.

De acuerdo con el método, como un instrumento de investigación que permite seguir un cambio adecuado mediante procedimientos para alcanzar los objetivos propuestos en la investigación, de esta manera se reforzará y se descubrirá el conocimiento deseado. Pero al analizar los hechos esenciales se pone de manifiesto un variado número de procedimientos, criterios, recursos y técnicas que el profesor puede utilizar bajo razones pedagógicas, respondiendo con las expectativas de una metodología del Constructivismo.

1. METODOLOGÍA: De acuerdo con la etimología, es la teoría del método o dicho de otro modo, el estudio de las razones que nos permiten comprender porqué un método es lo que es, entonces la metodología estudia la construcción y validación de los métodos.

2. CONSTRUCTIVISMO: Sostiene que el niño construya su peculiar modo de pensar, de conocer un modo activo entre sus capacidades y la exploración ambiental que realiza mediante el tratamiento de la información que recibe del entorno.

²⁰ Diccionario Enciclopédico Ilustrado, Tomo II, Nuevo Siglo.

Piaget, advierte “ **No es únicamente conocer mejor al niño en sí y perfeccionar los métodos pedagógicos o educativos, sino comprender al hombre**” ²¹ Precisamente lo que menciona el autor es verídico, forzamos al educando sin comprender su estado de ánimo.

La construcción del conocimiento, es la experiencia que se va adquiriendo durante un proceso de formación, que permite aprender nuevos conocimientos de mejores maneras en desarrollo de las capacidades intelectuales y morales.

Dentro de la metodología, existen cambios en la organización cognitiva, es una construcción personal del alumno a partir de experiencias de los aprendizajes, en los cuales se ponen en juego sus capacidades que va construyendo a través de la educación, son relacionadas con el conocimiento y uso de contenidos culturales, este proceso de contenidos culturales se realiza con la ayuda de las personas con más experiencias que facilitan dicha construcción.

Para ser más entendible lo referente al método en la actividad lúdica se menciona a continuación:

3. MÉTODO INDUCTIVO: Por su conjunto sigue un procedimiento de análisis—síntesis son los que parten de hechos que van de una descripción y conceptualización de las partes del contexto hasta la integración definida de cada una de las partes conservando su relación estructural.

4. MÉTODO DEDUCTIVO: Por su conjunto sigue un procedimiento de síntesis – análisis, se lleva a cabo a partir de un contexto que será descompuesto en sus partes para lograr una concepción de cada una de ellas desconociendo su funcionalidad con respecto del todo.

²¹ Piaget Jean, “Seis estudios de psicología”. Editorial Ariel, México 1990, p. 7

5. ANÁLISIS DE LA METODOLOGÍA INDUCTIVO – DEDUCTIVO: Durante la práctica docente nos remitimos a cuestionar las causas que ocurren y nos proponemos a plantear posibles soluciones , desde nuestro punto de vista, la teoría constructivista reconoce un proceso interactivo como esquemas de conocimiento, experiencias sociales y desarrollo afectivo, sabemos que el conocimiento se adquiere y desarrolla no solo de las características particulares del sujeto sino también del objeto en la medida que se construye progresivamente permitirá al sujeto obtener una mejor y mayor comprensión de su realidad.

Ahora desde un punto de vista particular la metodología es positiva para lograr una meta definida en el aprendizaje, precisamente al aplicar un proyecto se debe tomar en cuenta lo deductivo del todo a sus partes e inductivo de las partes al todo, ambos métodos van enlazados, como docentes debemos conocer qué tan significativos son los métodos, aplicarlos caracteriza la actuación de los alumnos no con un 100% aprobatorio pero si más de la media del porcentaje, esto se aplica durante un lapso de tiempo para conocer los resultados.

De manera general en la realización de mi trabajo utilicé el método científico esto es al iniciar seguí los pasos que a continuación menciono:

- Observación.
- Elaboración de un marco teórico.
- Formulación de hipótesis.
- Uso de técnicas.
- Selección del universo de trabajo.
- Elaboración de una guía de trabajo.
- Conclusiones.

B) METODOLOGÍA PARA LA ENSEÑANZA DE LOS JUEGOS

Cabe mencionar que una metodología apoya a la educación escolar donde los recursos se familiarizan con un proceso básico a los alumnos fundamentando lo teórico a lo práctico se menciona el juego es una actividad que motiva al ser humano pero principalmente a niños escolares, deo constancia que las actividades lúdicas son agradables reforzando la capacidad cognoscitiva con un mejor desarrollo.

Manteniendo la actividad lúdica se ubican ejemplos como estructuras que conducen a participar:

- Darle nombre al juego.
- Colocar a los alumnos en la posición que se va a jugar.
- Explicar el juego.
- Demostrarlo.
- Principiar el juego.
- Estar alerta para cualquier acontecimiento inesperado.
- Que el juego sea del interés de los alumnos.
- No demostrar fastidio durante el juego.
- Aplicar las reglas que corresponden al juego.
- Que todos los niños participen en las actividades.
- Explicar con palabras sencillas.

La puesta en práctica de toda situación de aprendizajes requiere considerar los tres momentos: planeación, realización y evaluación, estos son procesos sistemáticos y participativos, también se deben aplicar estrategias en diferentes momentos, durante las actividades, participar activamente con los alumnos para transmitir entusiasmo e interés, conocer unas metodologías para basar la ubicación del niño

Durante el juego, ofrecer apoyo a los niños tímidos, explicar con sencillez y claridad la estructura del juego y propiciar la relación maestro—alumno y alumno—alumno con ventajas en el aprendizaje.

1. LAS VENTAJAS DEL APRENDIZAJE CONVIERTE A LOS NIÑOS EN:

- AUTÓNOMOS: Construyen su propia forma de entender el mundo y relacionarse con el mundo que le rodea.
- CREATIVOS: Buscan nuevas formas de aprender.
- INDEPENDIENTES: Toman decisiones y las practican.
- RESPONSABLES : Se comprometen con decisiones sin miedo.
- CON AUTOESTIMA: Se sienten capaces de realizar cosas.
- CRÍTICOS : Son capaces de dar sus puntos de vista.
- SOLIDARIOS : Enfrentan colectivamente sus necesidades.

Para la realización de éste trabajo llevé a cabo la investigación documental y de campo:

2. INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL :

Se llevó a cabo con libros relacionados con el tema recabando la información teórica necesaria que me permitió elaborar fichas bibliográficas.

3. INVESTIGACIÓN DE CAMPO :

Se llama investigación de campo a la obtención del material de información, tomado directamente del lugar donde se genera el problema, con el fin de aprobar o desaprobar la hipótesis de trabajo planteado para la cual utilicé la siguiente técnica :

LA OBSERVACIÓN:

Es la acción de ver detenidamente un objeto tantas veces sea necesario, la observación ocupa un lugar predominante en el proceso científico, sin ella sería difícil conocer el cúmulo de conocimientos.

4.1 CUESTIONARIO : Son tests consistentes en presentar al sujeto una lista de preguntas que generalmente se responden por escrito y que se refieren a: datos personales, opiniones, gustos, intereses, comportamientos diversos y sentimientos, los tests son cuadros de estímulos y formas de dar las respuestas técnicamente, delimitando que permite diferenciar situaciones singulares.

Ahora manteniendo la liga de unión del método y juego o viceversa, tendremos la secuencia didáctica en los que nos referimos al decir que el juego, es algo más que un auxiliar en la escuela primaria ya que es una parte del proceso educativo mediante actividades que responda al interés de los niños y la necesidad del profesor de impartir conocimientos, que se han propuesto a lo largo del programa escolar.

El niño que experimenta y aprende hace lo mismo que el sabio que investiga, tiene un fin que desea alcanzar sigue el camino inductivo-deductivo, pone en actividad las mismas capacidades para adquirir, componer, comprobar y expresar.

Los niños logran la enseñanza-aprendizaje a través del juego, es un reforzador del aprendizaje, aprende a convivir en el ámbito social más real dándose en un ambiente agradable en el que juntos ofrezcamos los procedimientos, de esta manera podrán comprender tomando conciencia de que es necesario el mando de los maestros para dar oportunidad de participar, compartir y comunicar ideas, así el aprendizaje cada día es más eficaz.

C) TÉCNICAS

La técnica encierra casi lo mismo que el método, una respuesta es un medio para lograr un fin que se sitúa a nivel de prácticas que referencia a habilidades y

destrezas representadas con fines educativos desarrollándose con aplicaciones propiamente lúdicas.

Los recursos apoyan a los aprendizajes, son productos realizados con una persona con experiencia que enfrenta y satisface las necesidades del ser humano desarrollando su pensamiento para producir nuevas ideas que permitan comunicarse, las técnicas y recursos deben estar presente en una enseñanza-aprendizaje, el profesor tiene que registrar sus observaciones acerca de los alumnos dentro y fuera del salón de clases.

El desarrollo de la investigación, consiste en averiguar a través del análisis de las respuestas dadas por un número determinado de personas, las preguntas que se formulan pueden ser de tipo cerrado o abierta. Para este trabajo he utilizado el cuestionario aplicando 10 preguntas a 30 profesores de educación primaria en servicio sobre el tema tratado.

D) ANÁLISIS Y PROCESAMIENTO DE DATOS

Después de la obtención de las respuestas se concentran los datos, es decir los datos recabados se analizan para procesar el cuestionario hecho a profesores, se tabula cada respuesta con su respectivo porcentaje de respuestas obteniéndose diversos porcentajes de cada una de ellas (ver en la parte de anexos).

La ayuda educativa es ejercida a través de diversos procedimientos de actividades conjuntas desarrolladas en el aula, se concreta por ejemplo; en la disposición y uso de espacios y tiempos escolares, en la elección y utilización de los materiales, en las formas de organización social, de intercambios verbales y situación de los alumnos para la percepción de sus capacidades, progresos, necesidades y posibilidades.

E) DESCRIPCIÓN DEL UNIVERSO DE TRABAJO

El universo es el lugar donde se realiza el estudio de un fenómeno determinado, considerando a los elementos que lo integran para llevar a cabo el desarrollo de la investigación, es necesario contar con un universo de trabajo abocado como objeto de análisis. Para el estudio de la siguiente investigación se tuvo en mente diferentes escuelas que conforman la Zona Escolar 049 ubicada en Calpulalpan, Jilotepec, México; tomando en cuenta las escuelas.

Cuadro No. 1

Escuelas de la Zona Escolar No. 049 que fueron parte del objeto de estudio.

ESCUELAS	TURNO	UBICACIÓN
Benito Juárez	Matutino	Calpulalpan, Jilotepec
Andrés Molina Enríquez	Vespertino	San Vicente, Jilotepec
Elevación	Matutino	Huapango, Timilpan

El universo como se menciona es la Zona 049, que consta de 6 escuelas de organización completa, 1 pentadocente, 1 tridocente, 1 bidocente y 1 unitaria, con un total de 10 escuelas, el número de alumnos de cada grado son los siguientes: 214 en 1er. grado, 217 en 2º. Grado, 201 en 3er. grado, 182 en 4º. Grado, 175 en 5º. Grado y 177 en 6º. Grado; con un total de 1166 alumnos y 54 maestros.

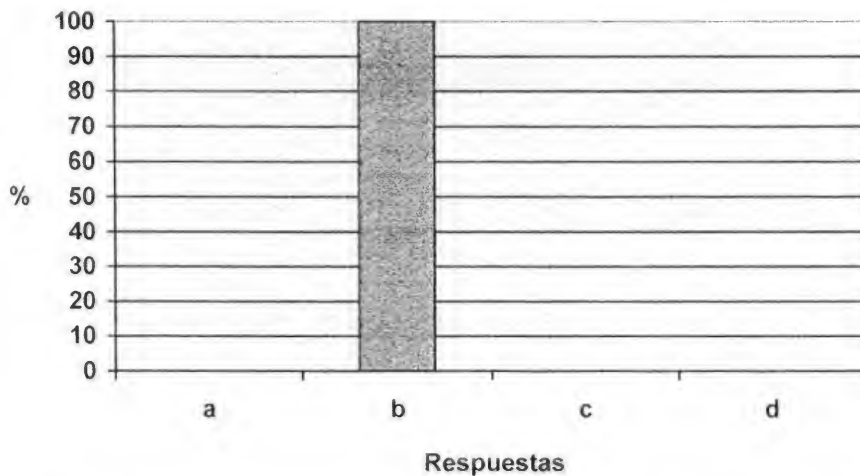
F) RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

(ANÁLISIS ESTADÍSTICO POR PREGUNTA DE LOS MAESTROS)

CUADRO No. 2

1. ¿Qué entiende usted por juego?

VARIABLES	PUNTAJE	%
a) Un pasatiempo	-	-
b) Una actividad que motiva al ser humano	30	100
c) Crucigramas	-	-
d) Otros	-	-
Total	30	100



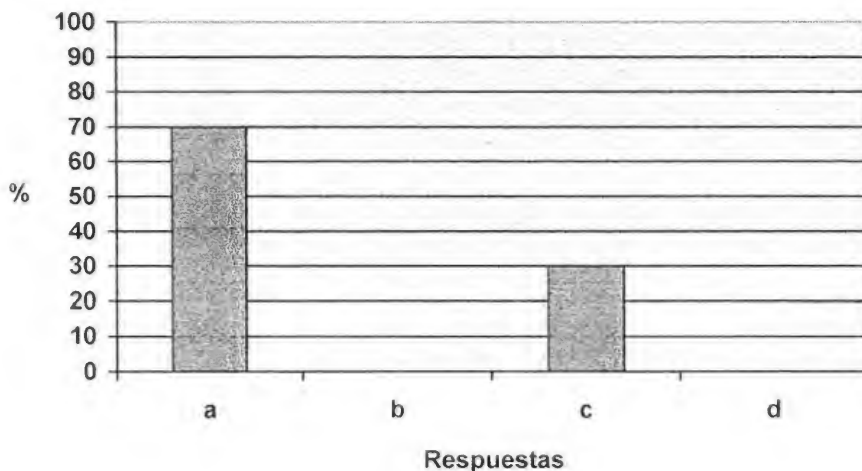
El resultado de concentración de datos nos arroja un 100% con relación al concepto de juego relacionado a la enseñanza - aprendizaje dada como actividad que motiva al ser humano, como respuesta correcta, sin ningún problema sobre la conceptualización del juego, esto nos indica que dentro de la hipótesis No. 1 señalada en las variables directas y variables indirectas son afirmativas.

186126

Cuadro No. 3

2.- ¿ Cree usted que el juego puede utilizarse como recurso didáctico?

VARIABLES	PUNTAJE	%
a) Si	21	70
b) No	--	--
c) Algunas veces	9	30
d) Otros	--	--
Total	30	100

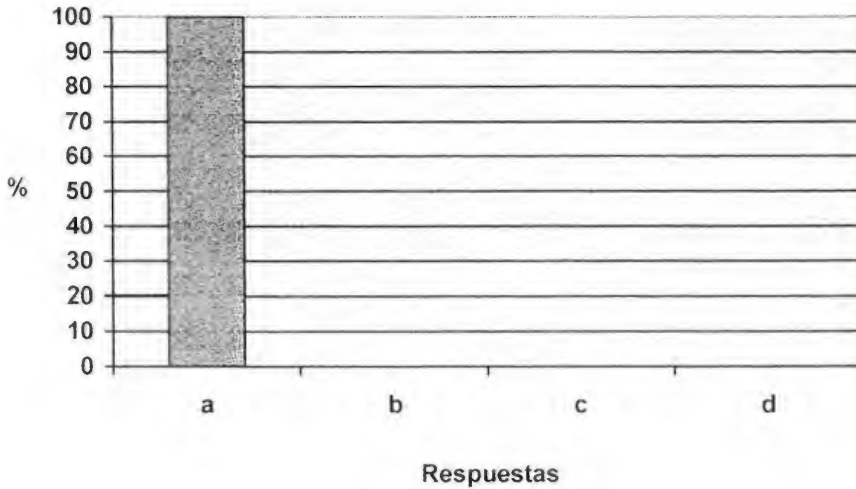


Nos da como respuesta un 70% encontrándose medianamente dentro de la hipótesis No. 2 que nos dice que los profesores aplican el juego como un recurso didáctico para el logro de la enseñanza-aprendizaje de los niños ubicándose en la variable directa e indirecta, se vincula con el capítulo 2 en el tema "El juego y su aplicación" del marco teórico, nos indica que el juego es un medio de expresión, como factor de socialización donde se desarrolla el pensamiento, la imaginación y la reflexión a través de experiencias adquiridas en un ambiente vivencial.

Cuadro No. 4

3. ¿ Con el juego se logra la enseñanza—aprendizaje ?

VARIABLES	PUNTAJE	%
a) Sí	30	100
b) No	--	--
c) Ninguna de las dos	--	--
d) Otros	--	--
Total	30	100

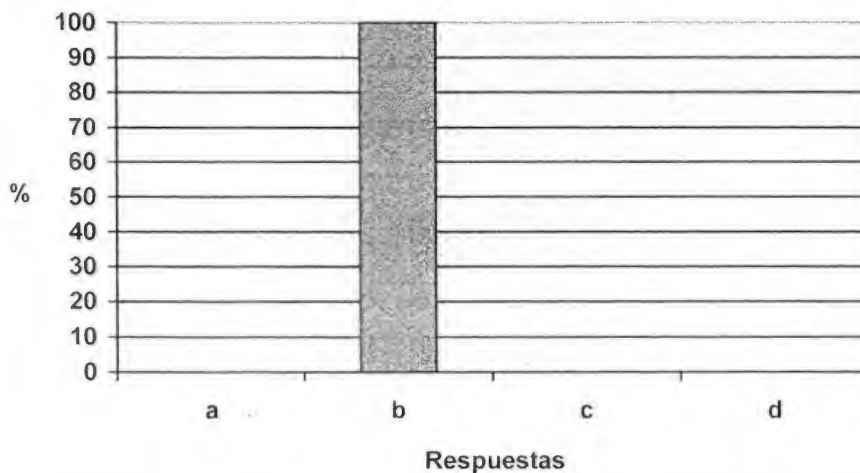


De acuerdo con la hipótesis No. 2 donde nos indica que “los niños logran la enseñanza—aprendizaje a través del juego” se corrobora en forma acertada, en la investigación estadística con un logro del 100% que comprende que el jugar, es una actividad importante para los niños, ya que jugando descubren cosas nuevas, expresan sus sentimientos, ayudan a enriquecer los valores sociales, psicológicos, pedagógicos, morales y otros.

Cuadro No. 5

4. ¿Cree usted importante diferenciar las etapas del desarrollo del niño para aplicar los juegos adecuados a su edad ?

VARIABLES	PUNTAJE	%
a) Utilizar el mismo juego	--	--
b) Diferentes juegos	30	100
c) Ningún juego	--	--
d) Otros	--	--
Total	30	100

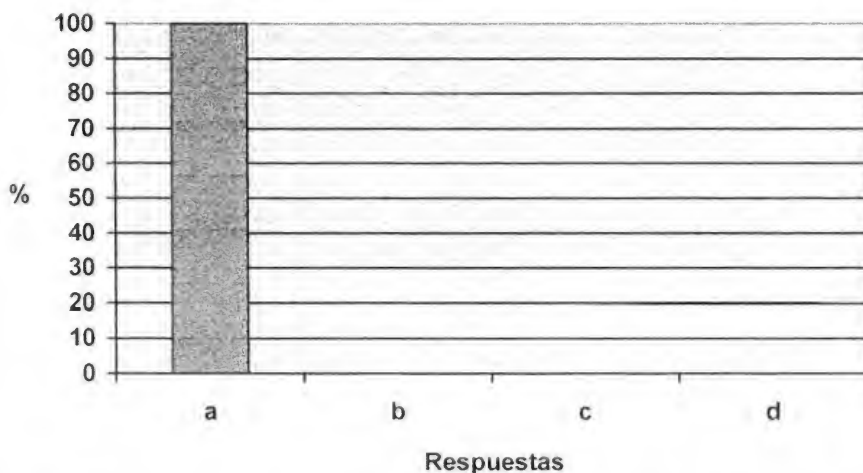


La hipótesis No. 3 de las variables directa e indirecta nos indica que “ los niños pasan por diferentes etapas de desarrollo” tienen un logro del 100%, y este se corrobora con la teoría de Jean Piaget, en las etapas de desarrollo el niño va formando sus capacidades y conocimiento que son estructuras básicas que organizan ideas sobre el mundo social ya que el niño busca a través del juego la socialización y autonomía.

Cuadro No. 6

5. ¿ Conoce usted las características del juego ?

VARIABLES	PUNTAJE	%
a) Estimula el desarrollo social	30	100
b) Aburridos y pasivos	--	--
c) Ninguna de las dos	--	--
d) Otros	--	--
Total	30	100

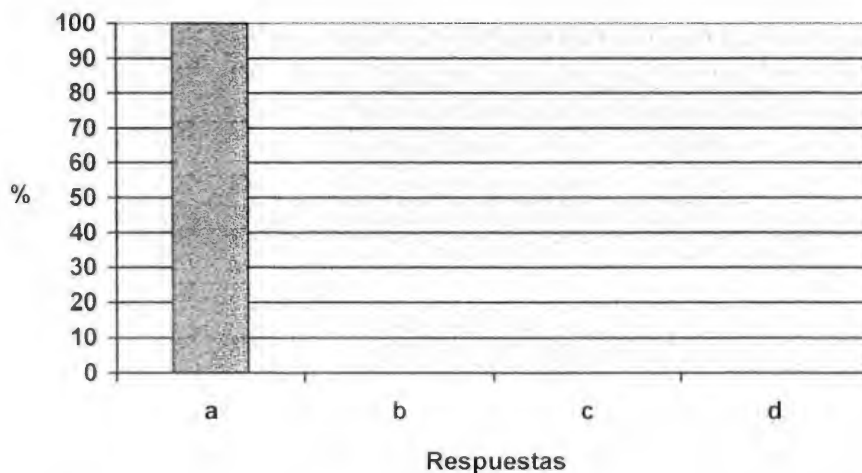


En esta respuesta nos arroja un 100% que nos indica en la hipótesis No. 4 en la variable directa e indirecta siendo afirmativa dentro del marco teórico, el juego en la aplicación de la enseñanza—aprendizaje nos da mención sobre algunas características que deben desarrollar los alumnos siendo parte de la socialización, de la expresión oral como recurso psicopedagógico, ejercicio natural y placentero dirige a la educación como parte del aprendizaje y normativo.

Cuadro No. 7

6. ¿ El juego ayuda a la socialización de los niños ?

VARIABLES	PUNTAJE	%
a) Sí	30	100
b) No	--	--
c) Ninguno	--	--
d) Otros	--	--
Total	30	100

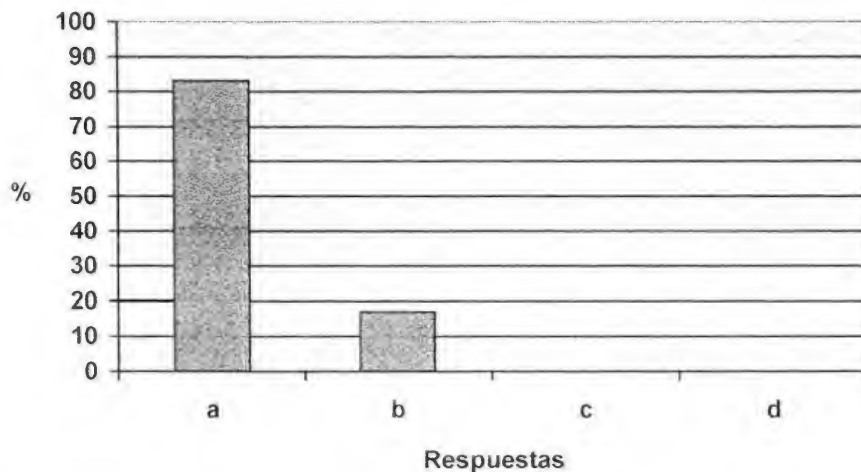


En la pregunta referente al juego, los profesores aprecian un 100% y su hipótesis No. 4 con la variable directa e indirecta es afirmativa ya que esta se vincula con el marco teórico con la expresión oral, la socialización, la diversión del juego, llama la atención del niño y la aprovecha para la enseñanza—aprendizaje, algunos tienen la posibilidad de desarrollar más su capacidad de conocimientos que otros pero esto se debe a las diferentes circunstancias en que vive.

Cuadro No. 8

7. ¿ Cree usted que el juego es importante para desarrollar la comunicación oral ?

VARIABLES	PUNTAJE	%
a) Siempre	25	83
b) Algunas veces	5	17
c) Nunca	--	--
d) Otros	--	--
Total	30	100

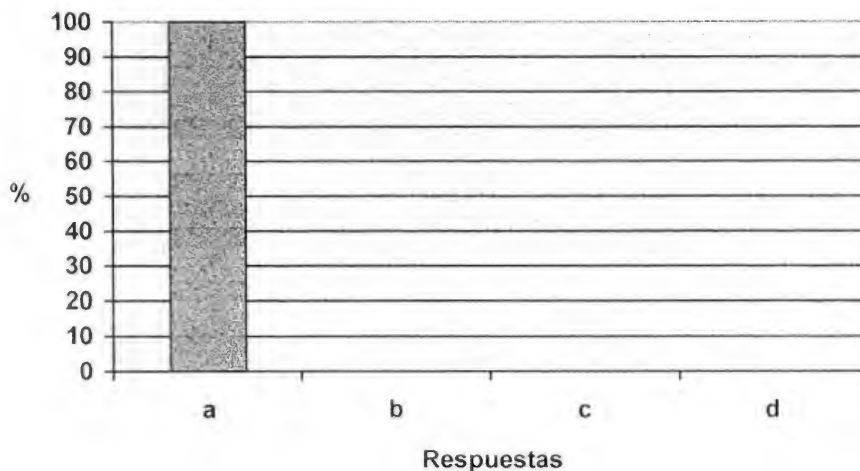


Los resultados demostraron un 83 % en la respuesta correcta encontrándose dentro de la hipótesis No. 5 de la variable directa medianamente afirmativa ya que se encuentra un 17% dentro de la hipótesis variable indirecta muy baja, los profesores que expresaron sus ideas dieron a conocer que es posible jugar, ya que el niño se encuentra apto para hacer la gama de actividades según sus intereses dentro y fuera del salón de clases, jugando los niños expresan sus sentimientos, necesidades, dudas y muestran su expresión oral tal como es.

Cuadro No. 9

8. ¿ Será importante vincular el juego con las técnicas de enseñanza—aprendizaje?

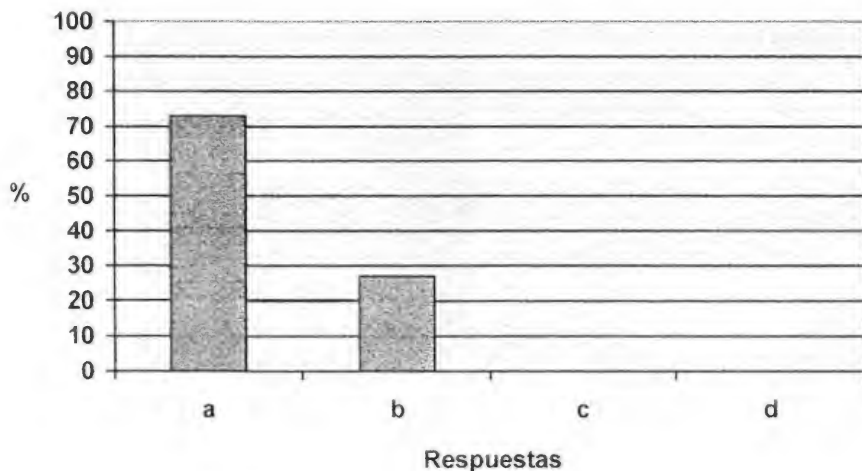
VARIABLES	PUNTAJE	%
a) Si	30	100
b) No	--	--
c) Ninguno	--	--
d) Otros	--	--
Total	30	100



Al obtener un resultado del 100 % de la hipótesis No. 6 es afirmativa dentro de la variable directa e indirecta , los profesores consideran que las técnicas son “Los procedimientos que utilizan durante la práctica educativa , son basados mediante el análisis y la reflexión, estos son importantes por su función y utilidad por lo que toman en consideración para el avance de la enseñanza—aprendizaje”.

9. ¿ La comunicación inadecuada ocasiona insociabilidad ?

VARIABLES	PUNTAJE	%
a) Siempre	22	73
b) Algunas veces	8	27
c) Nunca	--	--
d) Otros	--	--
Total	30	100



Como se puede apreciar los profesores ocupan un 73% dando la respuesta de siempre encontrándose dentro de la hipótesis No 7 la variable directa es alta y dentro de la variable indirecta se encuentra con un 27 % bajas a la mediana, esto nos indica que la deprivación sociocultural no beneficia el desarrollo humano debido al aislamiento presentado en la familia, es por eso que el trato inadecuado ocasiona la insociabilidad de los niños.

G) DESCRIPCIÓN DEL UNIVERSO DE TRABAJO

Se considera el grupo de 2º. Grado con un total de 20 alumnos que están a mi cargo, inscritos en la Escuela Primaria Federalizada "Juan Aldama" C.C.T. 15DPR1035V, ubicada en la comunidad de Aldama, Municipio de Jilotepec, México, esta escuela se toma como universo de trabajo, para ampliar información de investigación, con objeto de analizar los resultados obtenidos.

Escuela de la Zona Escolar No. 049 como parte del objeto de estudio

ESCUELA	TURNO	UBICACIÓN
JUAN ALDAMA	MATUTINO	ALDAMA, JILOTEPEC

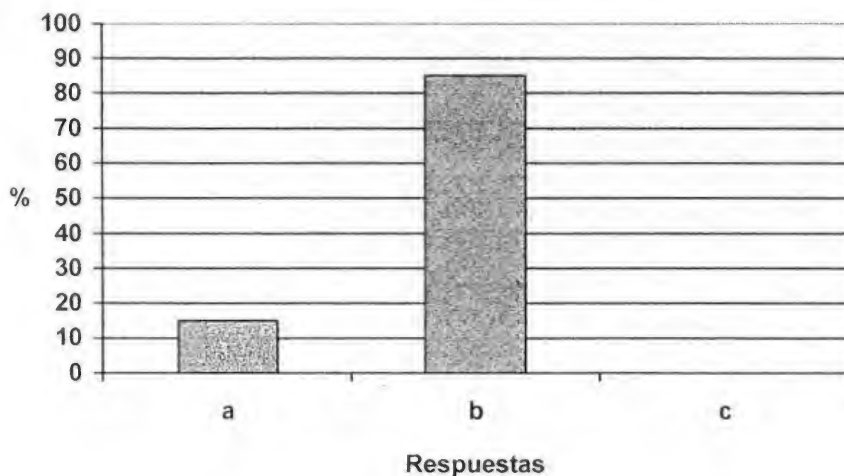
El universo como se menciona pertenece a la Zona Escolar No. 049 que tiene de 1º. A 6º. Grado, con un total de 143 alumnos y un docente para cada grado, el 2º. Grado que es el objeto de estudio cuenta con un total de 20 alumnos que representan el 13.6 % del total.

H) RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN

(ANÁLISIS ESTADÍSTICO POR PREGUNTA DE LOS ALUMNOS)

1. ¿ Qué entiendes por juego ?

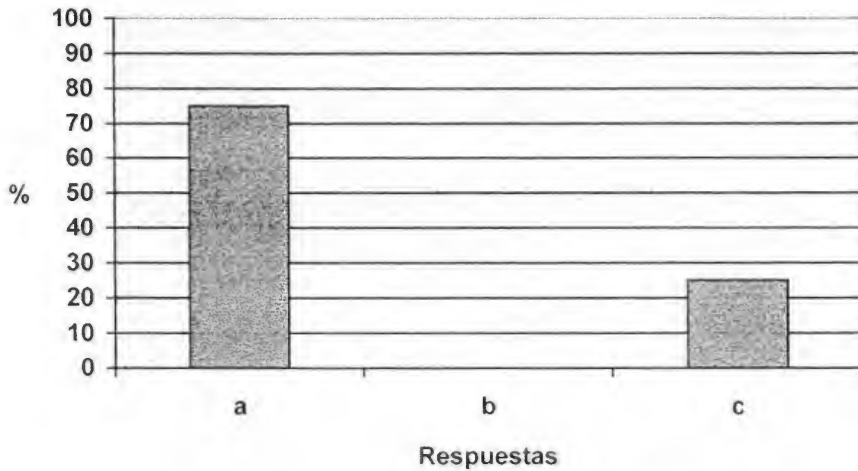
VARIABLES	PUNTAJE	%
a) Un pasatiempo	3	15
b) Una actividad que motiva al ser humano	17	85
c) Crucigramas	--	--
Total	20	100



En la tabla nos arroja el 85% de la hipótesis No. 1 de la variable directa e indirecta son afirmativas ya que los estudiantes entienden que el juego motiva al ser humano.

2.- ¿ Crees que el juego que utiliza tu Profr. Es parte del recurso didáctico

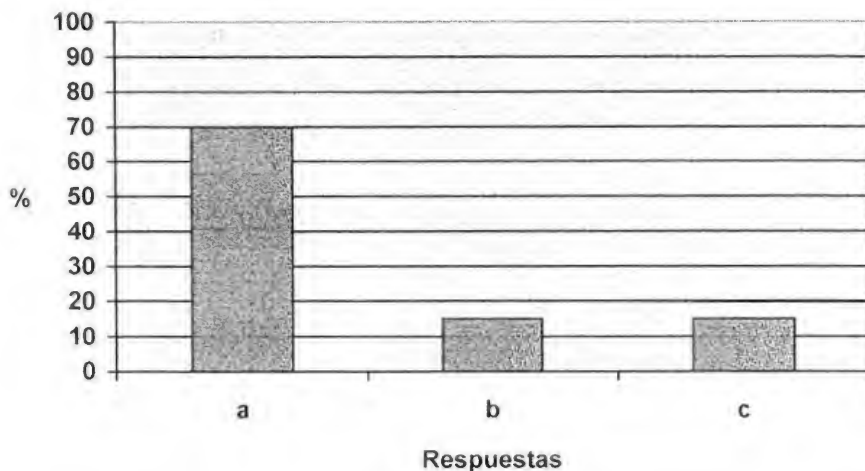
VARIABLES	PUNTAJE	%
a) Si	15	75
b) No	--	--
c) Algunas veces	5	25
Total	20	100



Nos da como respuesta un 75% dentro de la hipótesis No. 2 de variables directas e indirectas que el juego es parte del recurso didáctico y un 25% con las respuestas de algunas veces los profesores no toman en cuenta una actividad lúdica como motivación hacia los niños de 2º. Grado.

3.- ¿ Crees que con el juego logras aprender?

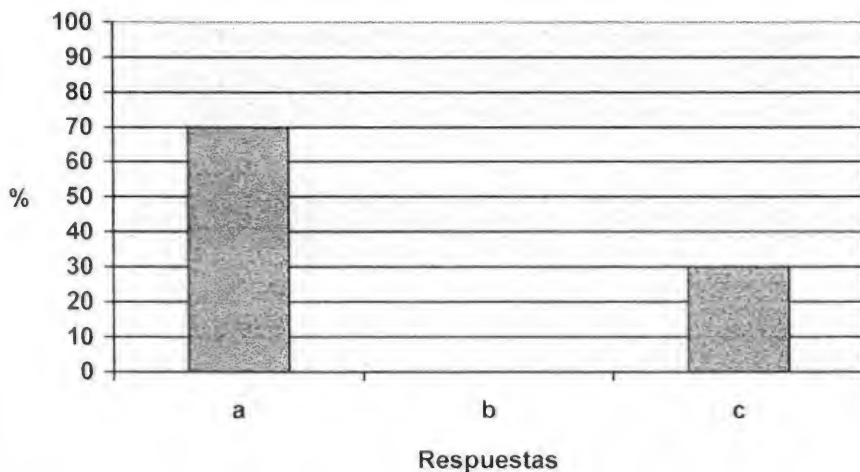
VARIABLES	PUNTAJE	%
a) Si	14	70
b) No	3	15
c) Ninguno de los dos	3	15
Total	20	100



En la respuesta No. 3 se relaciona con la hipótesis No. 2 con sus variables directa e indirecta nos arroja un 70 % es una forma acertada que con el juego los niños logran la enseñanza—aprendizaje porque es una actividad importante donde aprenden a expresar nuevas ideas, un 15% de la respuesta no y un 15% de algunas veces esto especifica que son pocos alumnos que desconocen que con el juego no se logra aprender.

4.- ¿Crees importante que tu Profesor respete tu edad y los tipos de juegos que te agradan?

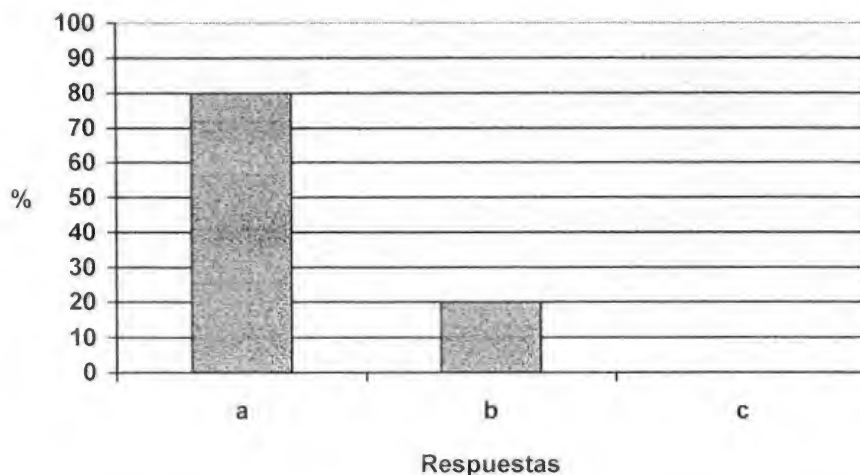
VARIABLES	PUNTAJE	%
a) Si	14	70
b) No	--	--
c) Ninguno de los dos	6	30
Total	20	100



Por medio de la hipótesis No. 3 de variable directa e indirecta nos indican que los niños pasan por diferentes etapas indicando un 70 % siendo afirmativa con sus respuestas que el profesor respeta sus edades y también los tipos de juegos, un 30% las etapas de desarrollo no es tomado en cuenta por el profesor tanto dentro y fuera del salón de clases.

5.- ¿ Para ti el juego es un ejercicio natural y placentero ?

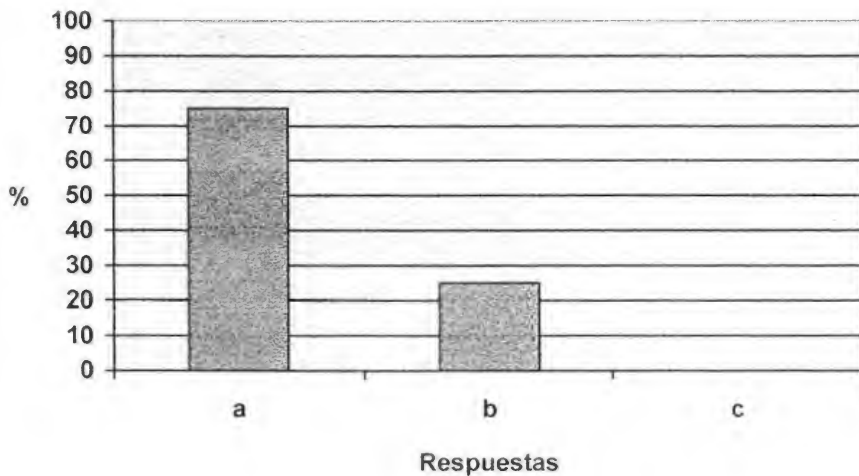
VARIABLES	PUNTAJE	%
a) Si	16	80
b) No	4	20
c) Son aburridos	--	--
Total	20	100



La hipótesis No. 3 es afirmativa con sus variables directa e indirecta con un 80% indicando que se apoyan a los niños conociendo que el juego es un ejercicio natural que dirige a la educación escolar, un 20% con la respuesta no, es un porcentaje bajo de los niños que desconocen que el juego es parte de la expresión oral.

6.- ¿Crees que la relación de la expresión oral se presta para ampliar tu comunicación?

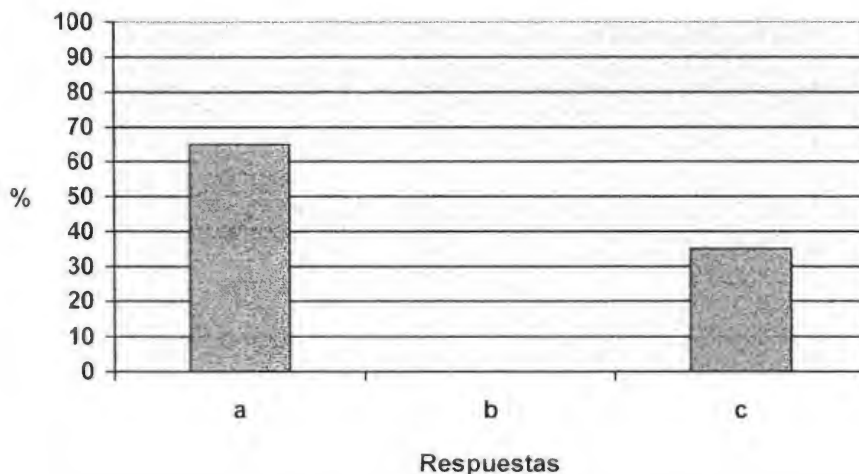
VARIABLES	PUNTAJE	%
a) Siempre	15	75
b) Algunas veces	5	25
c) Nunca	--	--
Total	20	100



Los niños arrojan un 75% de la respuesta, señalando que la expresión oral amplía la comunicación, esta se encuentra dentro de la hipótesis No. 5 de la variable directa e indirecta con un 25% señalan con la respuesta algunas veces desconociendo que la expresión oral, es parte para ampliar la comunicación.

7.- ¿ La expresión oral es importante en el juego ?

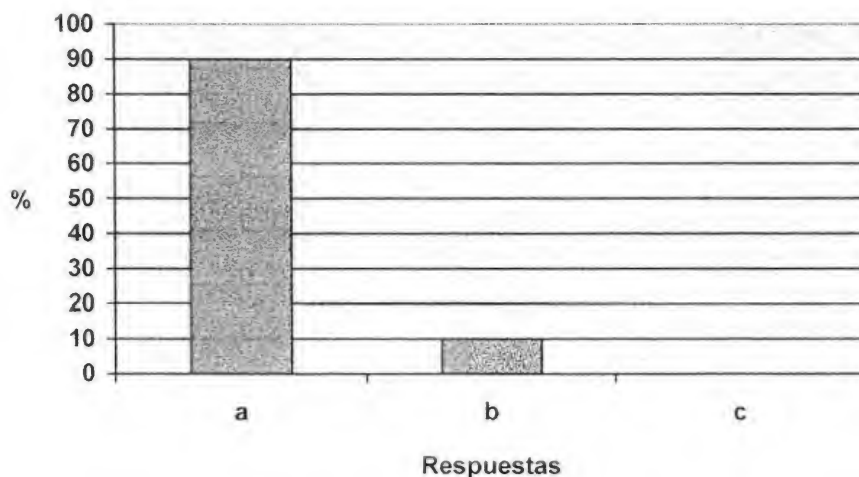
VARIABLE	PUNTAJE	%
a) Si	13	65
b) No	--	--
c) Nunca	7	35
Total	20	100



Los resultados obtenidos por los niños es de un 65% afirmando que el juego es parte para demostrar ideas encontrándose dentro de la hipótesis No. 6 de variable directa e indirecta, que los niños según sus intereses demuestran dentro y fuera del salón de clases expresando sus sentimientos, necesidades y dudas, y un 35% dando la respuesta nunca.

8.- ¿Será importante utilizar el juego en tu enseñanza-aprendizaje?

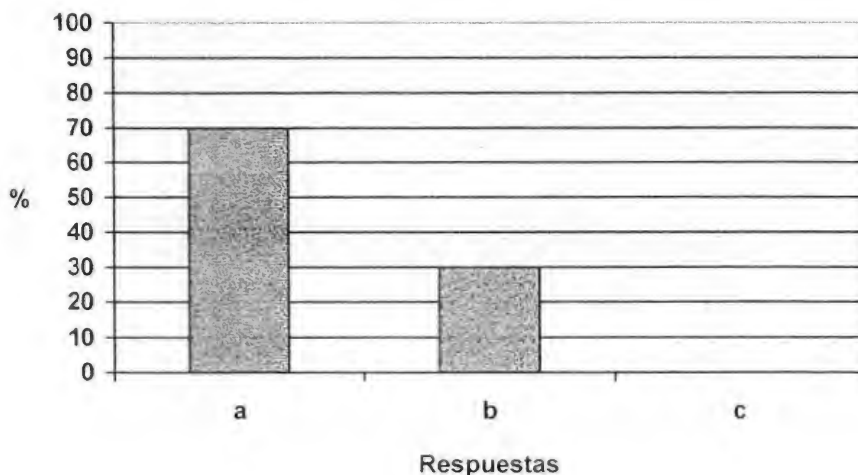
VARIABLES	PUNTAJE	%
a) Sí	18	90
b) No	2	10
c) Nunca	--	--
Total	20	100



Al obtener un resultado del 90% la respuesta de la hipótesis No. 6 es afirmativa dentro de la variable directa e indirecta los niños consideran que el juego es importante en la enseñanza-aprendizaje basándose mediante el análisis de la utilidad del conocimiento pedagógico y un 10% considero que no es importante, se encuentra dentro de las variables indirectas.

9.- ¿ Crees que si no te comunicas se da la socialización ?

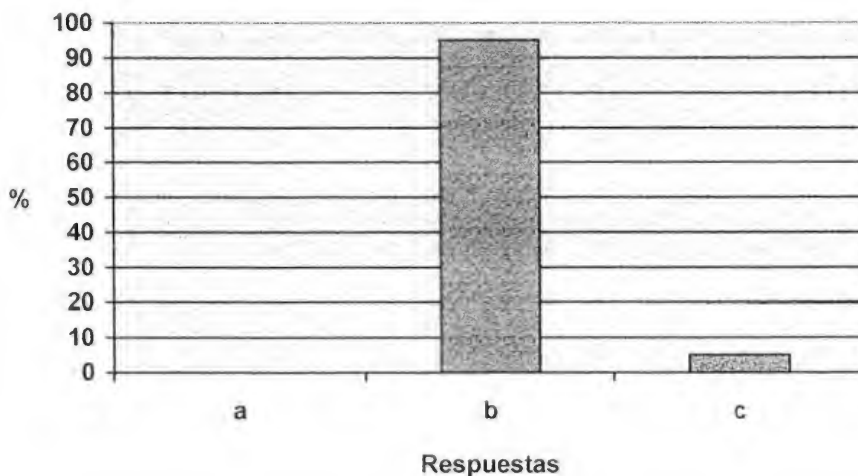
VARIABLES	PUNTAJE	%
a) Si	14	70
b) No	6	30
c) Nunca	--	--
Total	20	100



La respuesta arroja un 70 % afirmando que la hipótesis No. 7 de la variable directa e indirecta, los niños tienen que comunicarse para la socialización y un 30 % desconocen que tan importante es la comunicación, indicando que la privación sociocultural no beneficia al desarrollo por aislamiento.

10.- ¿ Qué opinas tú que debe hacer el profesor para que des a conocer tus sentimientos?

VARIABLES	PUNTAJE	%
a) Castigar	--	--
b) Comunicar	19	95
c) Ignorar	1	5
Total	20	100



Al obtener un 95 % nos indica que la hipótesis No.8 de la variable directa e indirecta es aceptada ya que los niños comunican sus sentimientos al participar en una actividad lúdica en unión del profesor y sus compañeros y un 5 % donde manifiestan que son ignorados por parte del docente esta relacionado con la variable indirecta donde no se toma el valor del juego en los niños.

I) ANÁLISIS DE RESULTADOS ESTADÍSTICOS DE PROFESORES Y ALUMNOS

De acuerdo al análisis de resultados estadísticos de profesores y alumnos se llegó a los siguientes resultados de la hipótesis con los cuestionarios,

En la pregunta No. 1.- ¿ Qué entiende Usted por juego? Los profesores nos arrojan un 100 % y los alumnos un 85 % indicando en la hipótesis No. 1 en su variable directa e indirecta son afirmativas sobre la conceptualización del juego y se da la relación de la enseñanza—aprendizaje.

En la pregunta No. 2.- ¿ Cree Usted que el juego puede utilizarse como recurso didáctico ? Nos dan un 70 % de los profesores y de los alumnos un 75 % relacionados con la hipótesis No. 2 siendo medianamente afirmativa donde nos dice que el profesor aplica el juego como recurso didáctico como parte de la enseñanza—aprendizaje.

En la pregunta No. 3.- ¿ Con el juego se logra la enseñanza—aprendizaje ? En esta pregunta la respuesta de los profesores es de un 100 % y los alumnos arrojan un 70 %, es una forma acertada donde se logra la enseñanza—aprendizaje y se relaciona con la hipótesis No. 2, siendo apoyo en el reforzamiento del conocimiento educativo del niño.

En la pregunta No. 4 .- ¿ Cree Usted diferenciar las etapas de desarrollo del niño para aplicar los juegos adecuados a su edad ? Los profesores en su respuesta dan un 100 % afirmando que se deben aplicar “diferentes juegos” adecuados a su edad y los alumnos arrojan un 70 % en su respuesta “si” que los profesores deben de respetar la edad y los juegos que les agradan se relacionan con la hipótesis No. 3.

En la pregunta No. 5 .- ¿ Conoce Usted las características del juego? En la hipótesis No. 4 , relaciona que los profesores conocen las características del juego, afirmando con un 100 % con la respuesta “estimula el desarrollo social” y los alumnos dan un 80 % con la respuesta “si” es un porcentaje medianamente afirmativa que el juego es un ejercicio natural.

En la pregunta No. 6 .- ¿ El juego ayuda a la socialización de los niños ? Los maestros afirman con un 100 % con la respuesta “si” porque ellos conocen que los niños desarrollan más su capacidad de conocimientos hacia la expresión oral obteniendo la socialización y los alumnos arrojan un 75 % con la respuesta “siempre” señalando que la expresión oral amplía la comunicación dando la socialización encontrándose dentro de la hipótesis No. 5 .

En la pregunta No. 7 .- ¿ Cree Usted que el juego es importante para desarrollar la comunicación oral ? Los resultados de los profesores es de un 83 % indicando en su respuesta “siempre” que los niños expresan sus sentimientos y se muestran tal como son y en la respuesta de los niños es de un 65 % en la respuesta “si” encontrándose dentro de la hipótesis No. 6 .

En la pregunta No. 8 .- ¿ Será importante vincular el juego con las técnicas de enseñanza—aprendizaje ? Con esta pregunta los profesores dan un 100% con la respuesta “si” y los alumnos dan un 90 % relacionado con la hipótesis No. 6 que las técnicas son los procedimientos que utilizan durante la práctica docente.

En la pregunta No. 9.- ¿ La comunicación inadecuada ocasiona la insociabilidad? La respuesta “siempre” que dan los profesores es de un 73 % y de los alumnos un 70 % corroborando con la hipótesis No. 7, se indica que la privación sociocultural ocasiona la insociabilidad.

En la pregunta No. 10 .- ¿ Qué se debe hacer para que el niño exprese lo que siente? Los profesores dan un 100 % en su respuesta "motivarlo" y los niños arrojan un 95 %. Con la respuesta "comunicar" se relaciona con la hipótesis No. 8, donde los niños manifiestan sus sentimientos en unión de sus compañeros y maestros por medio de motivaciones donde comunican lo que sienten.

J) ANÁLISIS DE LA HIPÓTESIS

LA HIPÓTESIS:

Término que indica la proposición o conjunto de proposiciones no demostradas cuyo análisis puede llevar a una conclusión, es un medio de cualquier investigación con una explicación razonable sobre el tema a tratar, es el instrumento de búsquedas, organización en el desarrollo, instructivo basándose en objetivos de enseñanza.

Para el proceso enseñanza—aprendizaje se utiliza un método que es el científico pero este al ser aplicado recibe el nombre de método científico didáctico por tener una serie de pasos que ayudan a concretar la labor del maestro de escuela para dirigir el aprendizaje con el máximo de rendimiento y mínimo de esfuerzo conforme a las características de los alumnos, con el objeto de alcanzar los fines educativos previamente establecidos

En la realización de una investigación, es necesario partir siempre de la observación de los hechos durante un lapso de tiempo, de esta manera se nota la trascendencia del problema que tiene la educación del grado que se atiende, manteniendo el método se tiene la posibilidad de conocer las secuencias de indicadores de variables directas, que es un conjunto organizado de procedimientos que se llevan a cabo con niños de 2º. Grado en el nivel primaria, es preciso que el docente encauce búsquedas de triunfo en el aspecto positivo sobre todo de una manera responsable y consciente.

El juego como técnica de la enseñanza—aprendizaje los niños buscan infinidad de manifestaciones al realizarlo o se satisfacen sus necesidades e intereses, esta forma de trabajo implica una generación de organización del grupo, en equipos o individual

de manera que los niños aprendan y respeten sus normas y leyes dadas en cada juego vinculados con el aprendizaje.

Los niños tienen que pasar por diferentes etapas de desarrollo físico que suele entenderse como la evolución progresiva de las estructuras del organismo, Piaget menciona, es el proceso en el que el niño va formando sus capacidades y especialmente de los conocimientos que son estructuras básicas que organizan ideas sobre el mundo social, estas estructuras dependen en cada momento del desarrollo cognitivo que a su vez se relaciona con la edad, sin embargo en la actualidad se debe dar el respeto mutuo del maestro y alumno para no producir marginación en los sistemas educativos apoyados con un recurso.

La socialización, es uno de los puntos variables que se da a través del juego desde un punto de vista del trabajo se enfoca con niños de 2o. Grado de educación primaria, por medio del juego expresan su forma verbal de una manera sencilla lo que ocurre y disfruta de ello, esta es importante porque hay un intercambio de ideas, es decir que se ha dado la socialización cada día interiorizan esquemas mentales que le permiten relacionarse fácilmente, la socialización no ocurre tan fácil siempre y cuando se tienen que buscar dinámicas para su integración, la madurez mental se ha incrementado, surgen los pensamientos facilitando la comunicación oral, este es fundamento de las variables directas que se han llevado a cabo con las experiencias del grupo por medio de actividades lúdicas.

Para llevar a cabo el juego, se debe contar con un lugar adecuado, si es dentro del aula las butacas deben estar ordenadas para dejar el espacio porque cuando los niños juegan es el momento en que gritan, hablan, corren, ríen, brincan, entre otras, un salón no es un lugar adecuado para correr, el profesor debe tener control con los

niños por eso debe conocer que juego practicar y con que fin se participa, pero es recomendable que el espacio sea fuera del salón donde actúen con libertad.

Los niños no siempre viven una misma edad, los tipos de juego deben variarse de acuerdo a la etapa que están viviendo relacionada con los temas del programa del grado, siempre se practica con el mismo fin, el docente cae en el fracaso de no hacer que los niños actúen con interés y no todos logran hacerlo se vuelven pasivos, por eso el profesor deben tomar en cuenta en que edad les interesa más jugar.

La integración lleva al individuo al aprendizaje educativo tiene en vista intereses y aspiraciones creando actitudes y colaboración, este contacto forja el carácter o forma de control de sí mismo, que se va modificando durante el transcurso del proceso, todo aprendizaje es una reestructuración donde los niños organizan mecanismos que pueden alentar promoviendo circunstancias que facilitan el aprendizaje.

Las variables indirectas, son las causas que intervienen en la enseñanza— aprendizaje este sucede por el desconocimiento de las técnicas de juego, es un efecto que surge en varias instituciones por parte del docente, esto es similar como; cuando se tiene mucha teoría que no se lleva a la práctica, el docente se siente capaz de solventar diversos problemas de aprendizaje, pero resulta que estando frente a un grupo de niños escolares, es cuando se enfrenta a una crisis educativa por no analizar lo teórico para llevar a la práctica.

Cuando no existe comunicación no se da la socialización, el juego es vida, los niños aprenden a expresar sus puntos de vista, como les pareció jugar y más cuando el docente lo hace con seguridad, pero cuando sucede lo contrario los niños se vuelven agresivos, tímidos e indisciplinados dentro del salón, esto se da cuando el profesor

actúa en lo tradicional. Como docente caemos en un error hacia la educación de los niños por nuestro desinterés que podría consistir cuando el nivel académico no cubre los requisitos para estar frente a un grupo de niños escolares o también llevar años de servicio con estudios de primaria y hoy en día no han ingresado a la modernización educativa, desconociendo los perfiles de la escuela nueva, las causas y efectos de su problema pedagógico que el niño presenta, no toman en cuenta si existe un fracaso en el alumno durante la práctica educativa.

K) CONCLUSIONES

Esta tesis titulada "La expresión oral por medio de estrategias lúdicas aplicadas en 2º. Grado de primaria", como parte del objeto de estudio, se formularon una serie de objetivos, hipótesis de variables directas e indirectas y el análisis teórico - metodológico donde se llegó a las siguientes conclusiones:

- Se da en conocimiento de concepto del juego, como parte de la práctica del ser humano, teniendo un papel muy importante dentro del desarrollo infantil (inteligencia, socialización, organización, capacidad de diálogo o de expresión oral).
- El niño es capaz de establecer normas y reglas en forma oral a través del juego.
- El juego como recurso didáctico favorece el pensamiento, la imaginación, la reflexión, etc., a través de las mismas experiencias vivenciales.
- Los maestros en su enseñanza - aprendizaje al explicar el juego hacen que los niños descubran cosas nuevas, sentimientos, enriquecen los valores sociales, psicológicos, entre otros.
- Es importante que el docente conozca la teoría de Piaget en donde se habla de las diferentes etapas que pasa el niño y de esto nos indica la forma de cómo comunicarnos y los tipos de juegos adecuados a su edad.
- También se requiere considerar las diferentes características del juego siendo recurso psicopedagógico, social, donde se dirige el aprendizaje, estableciendo

normas entre los mismos participantes aplicando la expresión oral y ejercitando el desarrollo del ejercicio natural y placentero.

- La expresión oral y el juego ayuda a la sociabilización, autonomía, libertad y la toma de decisiones de los niños.
- Es necesario desarrollar la expresión oral a través del juego dejando que los niños se expresen entre ellos, intercambien ideas, normas considerando el respeto mutuo y los turnos de acción.
- Las técnicas vinculadas con el juego en la expresión oral son parte de la motivación dentro de la enseñanza - aprendizaje y de esto van a depender si se logra o no el conocimiento.
- La comunicación inadecuada entre alumno - alumno y maestro - alumno, ocasiona el aislamiento de la insociabilización sin lograr un ambiente favorable.
- Es necesario que en cada grupo se tenga un clima favorable para tener la comunicación entre todos los actores.
- Es indispensable que se manifieste la motivación interna y externa de los actores con la participación activa, dándose el desenvolvimiento libre, autónomo y democrático.
- El Constructivismo relacionado con el juego hace que el niño construya a través de su imaginación, creatividad y desarrolle sus habilidades cognitivas.

- Dentro de la enseñanza - aprendizaje, es necesario relacionar los procesos comunicativos, que son el diálogo, la conversación, socialización e interacción entre los alumnos y el maestro.

- La familia también debe de participar en el juego, para la formación de la personalidad, de solidaridad, comunicación y de la transmisión de valores universales.

- Los medios de comunicación, son parte de la enajenación, manipulación de imágenes hacia la destrucción como el fumar, el alcoholismo y por el otro lado está la participación del maestro para realizar el análisis, la reflexión de cualquier programa encausándonos a los valores universales.

- Con relación al análisis estadístico, nos percatamos que existen 10 preguntas del cuestionario, nos arrojan (1,2,3,4,5,6,8,10) con el 100 % de acertividad encontrándose en las hipótesis de las variables directas afirmativas y en las preguntas (7 y 9) se ubican entre un 87 % y 73 % de acertividad dentro de la acertividad dentro de la hipótesis variables directas medianamente afirmativa y alta, con un 17 % y 27% en las hipótesis variables indirectas muy baja y baja a la media.

- Esta propuesta va encaminada sobre el análisis de la importancia del juego siendo parte de la enseñanza - aprendizaje dentro de la expresión oral; hacia los maestros que se encuentran en la práctica apoyándose del constructivismo (que el mismo niño construya su conocimiento).

ANEXOS

JUSTIFICACIÓN DEL CUESTIONARIO DE LOS MAESTROS

Justificación de las 10 preguntas del cuestionario aplicado a 30 maestros.

-- La pregunta 1.- ¿ Qué entiende Usted por juego ?

Es rescatar a través de la entrevista a maestros el concepto de juego.

-- La pregunta 2.- ¿ Cree Usted que el juego puede utilizarse como recurso didáctico?

En ésta es importante rescatar que el juego se utiliza como recurso didáctico ante la enseñanza—aprendizaje.

-- La pregunta 3.- ¿ Con el juego se logra la enseñanza—aprendizaje ?

De acuerdo al 2º. Grado de primaria todavía los niños les llama la atención cualquier tipo de juego y es oportuno aprovechar la enseñanza—aprendizaje a través del juego.

-- La pregunta 4.- ¿ Cree Usted importante diferenciar las etapas del desarrollo del niño para aplicar los juegos adecuados a su edad?

Según Piaget considera que el sujeto debe de pasar por diferentes etapas, por lo tanto el docente debe de tener el conocimiento, sabiendo que el niño se encuentra en una etapa de su interés que es el juego con el cual se logra el aprendizaje significativo.

-- La pregunta 5.- ¿ Conoce Usted las características del juego?

En esta pregunta sus respuestas son variadas, pero si debe de considerarse que en algunas de ellas que el desarrollo social, propicia el aprendizaje y de carácter simbólico

-- La pregunta 6.- ¿ El juego ayuda a la socialización de los niños?

Este es obvio con el juego se logra la socialización de los niños de 2º grado.

-- La pregunta 7.- ¿Cree Usted que el juego es importante para desarrollar la comunicación oral ?

Siempre se va a dar a través de cualquier tipo que se presente (juegos de mesa, juegos al aire libre, grupales y subgrupales) se da la expresión oral apoyándose de las normas o reglas establecidas en cualquier tipo de juego y a la vez también se da el manejo de turnos (respeta turnos, cede y roba turnos).

-- La pregunta 8.- ¿ Será importante vincular el juego con las técnicas de enseñanza— aprendizaje ?

Es necesario rescatar de la metodología, técnicas de enseñanza— aprendizaje relacionadas con ciertos juegos con los temas específicos.

-- La pregunta 9.- ¿ La comunicación inadecuada ocasiona la insociabilidad ?

Esto depende de la situación y actuación de los actores así como la confianza que los niños tengan ante sus mismos compañeros y maestros.

-- La pregunta 10.- ¿ Qué se debe hacer para que el niño exprese lo que siente ?

Esto depende de la confianza y comunicación que haya entre maestro y alumno.

Con relación a las observaciones, es importante rescatar de cada entrevistado del cuestionario ya que de esto va a depender mejorar su estructura, su contenido y la respuesta que den con relación al juego.

CUESTIONARIO

Escuela Primaria _____ C.C.T. _____

Ubicación _____ Municipio _____

Zona Escolar _____ Sector Educativo No. _____

Profr_ _____

Fecha de aplicación _____

Profr(a): el presente cuestionario tiene como finalidad recabar información sobre la aplicación de juegos en 2º. Grado de educación primaria, para completar la investigación sobre un tema motivo de tesis, por lo que pido que sus respuestas sean sinceras.

INSTRUCCIONES: De las siguientes interrogantes conteste lo que crea correcto con base a las opciones dadas subrayando la respuesta.

1.- ¿ Qué entiende usted por juego ?

a) Un pasatiempo

b) Una actividad que motiva al ser humano

c) Crucigramas

d) Dé otra opción _____

2. ¿ Cree usted que el juego puede utilizarse como recurso didáctico ?

a) Si

b) No

c) Algunas veces

d) Dé otra opción _____

3.- ¿ Con el juego se logra la enseñanza—aprendizaje ?

- a) Sí
- b) No
- c) Ninguna de las dos
- d) Dé otra opción _____

4.- ¿ Cree usted importante diferenciar las etapas de desarrollo del niño para aplicar los juegos adecuados a su edad?

- a) Utilizar el mismo juego
- b) Diferentes juegos
- c) Ningún juego
- d) Dé otra opción _____

5. ¿ Conoce Usted las características del juego?

- a) Estimula el desarrollo social.
- b) Aburridos y pasivos
- c) Ninguno de los dos
- d) Dé otra opción _____

6.- ¿ El juego y la expresión oral ayuda a la sociabilización de los niños ?

- a) Si
- b) No
- c) Ninguno
- d) Dé otra opción _____

7.- ¿ Cree usted que el juego es importante para desarrollar la expresión oral ?

- a) Siempre
- b) Algunas veces
- c) Nunca
- d) Dé otra opción.

8.- ¿ Será importante vincular el juego con las técnicas de enseñanza – aprendizaje ?

- a) Sí
- b) No
- c) Ninguno
- d) Dé otra opción _____

9.-¿ La comunicación inadecuada ocasiona la insociabilidad ?

- a) Siempre
- b) Algunas veces
- c) Nunca
- d) Dé otra opción _____

10.- ¿ Qué se debe hacer para que el niño exprese lo que siente ?

a) Castigarlo

b) Motivarlos

c) Ignorarlos

d) Dé otra opción. _____

Observaciones _____

JUSTIFICACIÓN DEL CUESTIONARIO DE LOS ALUMNOS.

Justificación de las 10 preguntas del cuestionario aplicado a 20 alumnos.

-- La pregunta 1.- ¿ Qué entiendes por juego?

Es recabar a través de la entrevista a niños de 2º grado de educación primaria el concepto de juego como una actividad que motiva al ser humano.

-- En la pregunta 2.- ¿ Crees que el juego que utiliza tu Profr.(a) es parte del recurso didáctico ?

En esta pregunta se confirma si el niño aprende a través del juego como recurso didáctico.

-- La pregunta 3.- ¿ Crees que con el juego logras aprender ?

Se pretende rescatar la información si estos logran el aprendizaje A través del juego.

-- La pregunta 4.- ¿ Crees importante que tu Profr. (a) respeta tu edad y los tipos de juegos que te agradan ?

En esta se rescata la etapa que están viviendo los niños y sus intereses hacia el juego.

-- La pregunta 5.- ¿ Para ti el juego es un ejercicio natural y placentero ?

Se rescatarán algunas características importantes del juego propios para su edad como ejercicio natural y placentero.

- La pregunta 6.- ¿ Crees que la relación de la expresión oral se presta para ampliar tu comunicación ?

Va a rescatar si se da o logra la socialización, comunicación y Expresión oral a través del juego.

- La pregunta 7.- ¿ La expresión oral es importante en el juego ?

A través del juego si se desarrolla la comunicación oral.

- La pregunta 8.- ¿ Será importante utilizar el juego en el aprendizaje en la escuela ?

En esta pregunta se pretende rescatar que a través del juego el niño logra el aprendizaje.

- La pregunta 9.- ¿Crees que si no te comunicas se da la socialización?

Se pretende rescatar si el niño logra la socialización a través del juego.

- La pregunta 10.- ¿ Qué opinas que debe hacer tu Profr. (a) para que des a conocer tus sentimientos?

Se trata de rescatar a través del juego y la comunicación los sentimientos del alumno.

CUESTIONARIO

ESCUELA PRIMARIA _____ C.C.T. _____
UBICADA EN _____ MUNICIPIO _____
NOMBRE DEL ALUMNO _____
GRADO _____
FECHA DE APLICACIÓN _____

El propósito de este cuestionario es recabar la opinión del alumno sobre la expresión oral por medio de estrategias lúdicas.

INSTRUCCIONES : De las siguientes interrogantes contestar lo correcto con base a las opciones dadas subrayando la respuesta.

1.- ¿ Qué entiendes por juego?

- a) Un pasatiempo
- b) Una actividad que motiva al ser humano
- c) Crucigramas.

2.- ¿ Crees que el juego que utiliza tu Profr. (a) es parte del recurso didáctico?

- a) Sí
- b) No
- c) Algunas veces.

3.- ¿ Crees que con el juego logras aprender ?

- a) Si
- b) No
- c) Ninguno de los dos.

4.- ¿Crees importante que tu Profr. (a) respete tu edad y los tipos de juegos que te agradan?

- a) Si
- b) No
- c) Ninguno de los dos.

5.- ¿Para tí el juego es un ejercicio natural y placentero?

- a) Si
- b) No
- c) Son aburridos

6.- ¿Crees que la relación de la expresión oral se presta para ampliar tu comunicación ?

- a) Siempre
- b) Algunas veces
- c) Nunca.

7.- ¿ La expresión oral es importante en el juego ?

- a) Si
- b) No
- c) Nunca.

8.- ¿ Será importante utilizar el juego en tu aprendizaje en la escuela ?

- a) Si
- b) No
- c) Nunca

9.- ¿ Crees que si no te comunicas se da la socialización ?

- a) Si
- b) No
- c) Nunca

10.- ¿ Qué opinas que debe hacer tu Profr.(a) para que des a conocer tus sentimientos ?

- a) Castigar
- b) Comunicar
- c) Ignorar.

BIBLIOGRAFÍA

- Benloch, Monserrat. Antología Básica, Grupos en la Escuela, Evolución de la noción de la familia en el niño. Plan 1994, UPN Talleres de Grafomagna S.A. de C.V. México 1994.

- Cascón, Paco. Antología Complementaria, Grupos en la Escuela El juego en la evolución del grupo, Plan 1994 UPN, Talleres de Grafomagna, S.A. de C.V. México 1994.

- Castro, de Amato, Laura. La educación Educativa, Edit. Kapelusz.

- CONAFE, Aprender jugando, Serie: Guías de Orientación y Trabajo, 9ª Edic. México 1997.

- Cruz Vega, Ma. De Jesús. Tesis. Los juegos para la socialización del niño en primaria, Escuela Normal de Jilotepec, Marzo 1993.

- Child, Dennis. Psicología para los docentes, 1ª. Edic. Edit. Kapelusz.

- Diccionario. De las ciencias de la educación, Edit. Santillana. S. A. De C. V.

- Diccionario. Enciclopédico Ilustrado, Tomo II, Nuevo Siglo.

- Freinet, Celestin. La educación por el trabajo, 1ª. Edic. Edit. Fondo de Cultura Económica, Francia 1997

- Piaget, Jean. Psicología y Pedagogía, 8ª. Edic. Edit. Ariel, S. A. 1981.

- Piaget, Jean. Seis estudios de psicología, 4ª. Edic. Edit. Ariel S. A. México 1990.

- Secretaría de Educación, Cultura y Bienestar Social Antología de rimas, adivinanzas y juegos, Nivel Preescolar, Tomo 2, Imagen, Editoriales, México 1993.
- SEP. Antología. Los juegos infantiles.
- SEP. Guía didáctica para orientar el desarrollo del lenguaje oral en el nivel primaria impreso en Servicios Gráficos de Comunicación S. A. De C. V. México 1990.
- SEP . Lengua hablada y lengua escrita en nivel primaria, 1ª. Edic. México 1993
- SEP . Plan y programas de estudio de educación básica primaria, s/n de edic. Editores Fernández, S. A. De C. V. México 1993.
- SEP . Sugerencias para su enseñanza, Nivel primaria, Español 2º. Grado Editorial Xalco, S. A. De C. V. México 1995.
- Torres, Rosa María. Qué y cómo aprender, 1º. Necesidades Básicas del aprendizaje y Contenidos Curriculares, SEP, 1a. Edic. Talleres del grupo Edit. S.A. de C. V. México 1998.
- Tough, Joan. Antología Básica, Alternativas para el aprendizaje de la lengua en el aula, La conversación al servicio de la enseñanza y el aprendizaje, Plan 1994, UPN, 1ª. Edic. México 1996.
- Villalpando, José Manuel. Manual de Psicotécnica Pedagógica, 26ª. Edic. Edit. Porrúa S. A. México 1983.