

U.S. 113017



SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

Unidad 151, Toluca
Subsede Tejupilco

LOS JUEGOS Y LOS APRENDIZAJES ESCOLARES

PRESENTA PROYECTO DE INNOVACIÓN
PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

“LICENCIADO EN EDUCACIÓN”

Ma. Victoria Berumen Magallanes

Tejupilco, Méx.,

Julio, del 2001

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

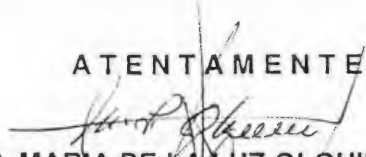
Toluca, Méx., 2 de Junio de 2001

C. PROFR. (A). MA. VICTORIA BERUMEN MAGALLANES
PRESENTE

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titulación, en la modalidad PROYECTO DE INTERVENCION PEDAGOGICA. titulado "EL JUEGO Y LOS APRENDIZAJES ESCOLARES"

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. MARIA DE LA LUZ OLGUIN MEJIA
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION



Constancia de terminación de trabajo
para titulación.

Tejupilco , Méx ., a 5 de Diciembre de 2000

C. PROFRA. VICTORIA BERUBEN MAGALLANES.

Presente

Comunico a usted, que después de haber analizado el trabajo de titulación, en la modalidad de PROYECTO DE INTERVENCION PEDAGOGICA, titulado "EL JUEGO Y LOS APRENDIZAJES ESCOLARES" se considera terminado y aprobado, por lo tanto puede proceder a ponerlo a consideración de la H. Comisión de Exámenes Profesionales.

Atentamente

PROFR. RODOLFO CRUZ BUSTOS.

El asesor pedagógico

Al creador

Por permitir alcanzar
Una meta más
Sin contratiempo.

A mi madre e hijos

Por su apoyo y sacrificio
Pues han estado conmigo
En la buenas y en las malas.

A los catedráticos

Porque con su paciencia y humildad
Transmitieron sus conocimientos
Que finalmente supimos aprovechar.

INDICE

INTRODUCCIÓN	7
I PROBLEMÁTICA DOCENTE.....	11
1. SAN DIEGO CUENTLA Y SU CONTEXTUALIZACION.....	11
1.1 ASPECTO FISICO.....	11
1.2 ASPECTO SOCIAL.....	13
1.3 ASPECTO CULTURAL.....	13
1.4 ASPECTO POLÍTICO.....	15
2. LA ESCUELA EN LA COMUNIDAD.....	17
3. DIAGNOSTICO PEDAGÓGICO.....	20
3.1 LA ESCUELA.....	21
3.2 RELACIONES INTERNAS.....	23
3.3 RELACIONES EXTERNAS.....	25
4. SITUACION PROBLEMÁTICA.....	27
5. PROPÓSITOS.....	30
6. FORMACION DOCENTE Y PROBLEMATICA EDUCATIVA.....	31
II.- ELEMENTOS TEORICOS METODOLOGICOS: JUEGOS Y APRENDIZAJES	33
1. CARACTERISTICAS DEL DESARROLLO DEL NIÑO DE PRIMER GRADO.....	33
2.- EL JUEGO, COMO PARTE DEL DESARROLLO INFANTIL	35
3. LOS TIPOS DE JUEGO.....	38
3.1 DIFERENTES FORMAS DE JUEGO EN LA ESCUELA.....	40
4. EL JUEGO ENTRE LA LIBERTAD Y LA NORMATIVIDAD.....	42
5. EL JUEGO ESPACIO DE SOCIALIZACION.....	45
6. ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE.....	49
6.1 APRENDIZAJE SOCIAL.....	53

6.2 APRENDIZAJE GRUPAL.....	54
6.3. EL APRENDIZAJE SEGÚN PIAGET.....	55
7. EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE ESCOLAR.....	58
8. PROYECTO DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA.....	65
III.- UN PROYECTO DE INNOVACIÓN DESDE LA PRÁCTICA DOCENTE PROPIA.....	67
1. LA PROPUESTA	67
1.1 SITUACIONES OBJETIVAS Y SUBJETIVAS QUE SE PRETENDEN SUPERAR.....	69
1.2 LUGAR DONDE SE DESARROLLA LA ALTERNATIVA DE INNOVACIÓN	70
1.3 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.....	70
1.4 LOS RECURSOS.....	71
1.5 ACCIONES.....	74
2. LÍNEA DE INNOVACIÓN.....	84
2.1 PROPUESTA DE ENSEÑANZA.....	85
2.2 CONDICIONES ENFRENTADAS.....	88
2.3 AVANCES OBTENIDOS.....	89
2.4 AJUSTES.....	91
2.5 DESEMPEÑO DOCENTE.....	91
2.6 EVALUACIÓN.....	93
CONCLUSIONES.....	96
PERSPECTIVAS	98
BIBLIOGRAFÍA	100

INTRODUCCION

Los teóricos de gran influencia en el pensamiento actual, denominan a la época que estamos viviendo, época moderna. Esta se caracteriza por el desarrollo acelerado de eventos y procesos, por un enorme avance de la ciencia y la tecnología, por la individualización, la secularización y el avance lineal del tiempo. Este enorme desarrollo social, científico y técnico ha influido gradualmente en el proceso educativo de los diferentes países. Nuestro país no ha quedado al margen de estas influencias y de estos cambios; ello lo podemos constatar en las transformaciones, también se han suscitado en el cambio educativo: Modificaciones de planes y programas de estudios, adecuación de los métodos, reestructuración de contenidos; planteamiento de nuevos objetivos, cursos de actualización, innovación en los libros de texto. Todo con la intención de satisfacer las nuevas necesidades que en materia de educación se han generado. Sin embargo, a pesar de los esfuerzos realizados, siguen existiendo problemas que obstaculizan el desarrollo pleno del proceso enseñanza aprendizaje.

Uno de los tantos problemas lo constituye el bajo rendimiento escolar; en muchas ocasiones se manifiesta en la falta de retención de conocimientos, las actividades que se realizan en este sentido son irreflexivas y mecánicas, que solo conducen a la memorización de los contenidos y deja a un lado todo lo más esencial.

La finalidad de esta alternativa de innovación pedagógica es mejorar mi práctica docente. Dichas alternativas no sólo se ha sustentado en elementos teóricos, si no también que he retomado mis experiencias y las de algunos compañeros en la docencia.

Para abordar ésta problemática se ha dividido en cuatro capítulos. En el primer capítulo se construye la problemática docente que me era realmente investigar, en el se hace referencia al diagnóstico que sobre la práctica he podido realizar, se selecciona y define el problema, se caracteriza y se delimita, se plantean además, las razones que me indujeron a indagar sobre esta problemática y se definen los objetivos que se pretenden alcanzar.

En el segundo capítulo se definen los elementos teóricos y metodológicos que dan sustento y fundamentan el cuerpo de la investigación, en esta parte se retoman algunos autores que explican desde el concepto del juego hasta sus características que se pueden aplicar en la escuela.

En el tercer capítulo se definen las situaciones objetivas y subjetivas que se pretenden superar con la puesta en marcha de esta alternativa, se describe el cronograma de actividades, los recursos que se utilizaron, se plantean los resultados de la alternativa de innovación, analizando la forma en que se aplicaron las acciones, los aciertos que se tuvieron, los desaciertos, las adecuaciones, las recomendaciones y perspectivas.

Por último se enlistan una serie de conclusiones que resumen el trabajo de investigación y se relaciona la bibliografía utilizada.

EL JUEGO Y LOS APRENDIZAJES ESCOLARES

“EL JUEGO NO CONSTITUYE UN
FIN EN SI MISMO, SINO UN MEDIO EFICAZ
PARA EDUCAR AL NIÑO”

JEAN PIAGET

I.- PROBLEMATICA DOCENTE

1. - SAN DIEGO CUENTLA Y SU CONTEXTUALIZACION

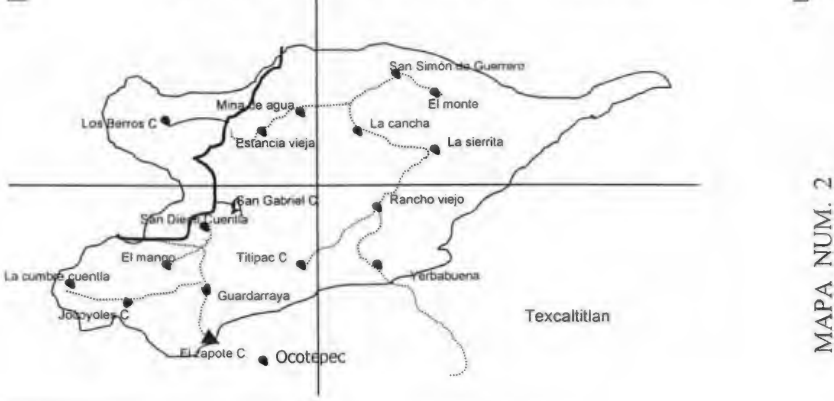
Consideramos importante iniciar con la contextualización del lugar motivo de análisis de este proyecto. Quizás parezca simple o tal vez existan muchas coincidencias con algunos otros lugares. Sin embargo, sí consideramos necesario mencionar las principales características, geográficas sociales, políticas y culturales de la comunidad de San Diego Cuentla.

El contexto es una parte importante del diagnóstico pedagógico, ya que retoma de manera detallada cada uno de los elementos que lo integran, de esa forma se puede apreciar cual es la realidad de los mismos; además, es necesario analizarlos por separado y con base en ello elaborar una crítica acerca de la forma que impacta en la problemática generadora de la investigación.

1.1 ASPECTO FISICO

El lugar motivo de estudio se localiza en la comunidad de San Diego Cuentla. Esta comunidad pertenece al Municipio de San Simón de Guerrero, que pertenece a la IV Región de Tejupilco (ver mapa 1 y 2). La palabra original era de San Diego "Cuentas", según

la tradición, era el lugar donde se reunían los comerciantes para hacer las cuentas de los negocios. Al parecer era una especie de mesón, en donde las personas se hospedaban al caer la noche, era un lugar de paso muy importante. Por otro lado, etimológicamente, según Francisco Olaguibel Cuentla significa “lugar donde abundan las jícamas de agua”.¹



¹ OLAGUIBEL. *Monografía de San Simón de Guerrero* Pág. 53

1.2 ASPECTO SOCIAL

De acuerdo a la experiencia de trabajo de años en esta comunidad, he podido observar que no hay una integración comunitaria. Dentro de las formas de relación en la comunidad, existen ciertos desacuerdos entre los habitantes. Cada uno se fija más en sus intereses y necesidades personales que en los de la comunidad. Se observa que cada familia vive sus propios problemas y cada una pretende resolverlos por sí mismos. De esta manera las asambleas efectuadas en la escuela nos ejemplifican claramente esta situación, pues en ellas se toman acuerdos que finalmente no respetan a la hora de efectuarlos.

1.3 ASPECTO CULTURAL

Con base en los censos efectuados por el personal docente de la institución donde laboro, se obtienen datos que reflejan el escaso nivel de escolaridad de los padres y madres de familia. Por ejemplo, el 40% del total de la población es analfabeta, además que la mayor parte de la comunidad pertenece al sexo femenino. Lo anterior se puede entender porque una buena cantidad de hombres salen en busca de trabajo a otras ciudades o de plano emigran a los Estados Unidos.

La comunidad cuenta con las siguientes Instituciones Educativas. El Jardín de Niños "Sebastián Lerdo de Tejada"; La

Escuela primaria, "20 de Noviembre"; y La Escuela secundaria técnica, "Alfredo del Mazo González". La de nivel preescolar y secundaria pertenecen al sistema estatal (SECYBS) Secretaria de Educación, Cultura y Bienestar Social, y la primaria corresponde al sistema federalizado (SEIEM) Servicios Educativos Integrados al Estado de México.

Predomina la Religión Católica con un 90% y el resto se divide entre Evangélicos y Hermanos de la Luz del Mundo. Por cuestiones religiosas algunos alumnos de esta religión no participan en eventos cívicos.

Cada 13 de Noviembre, festejan el día de "San Diego", el santo patrono del lugar. En estas actividades más significativas se encuentran las siguientes: en el atrio de la iglesia se realizan danzas durante tres días, en la calle principal se establecen puestos de comida, juguetes, dulces, juegos mecánicos, en las canchas deportivas se llevan a cabo torneos de baloncesto y en la noche se hacen bailes populares.

Otra celebración importante es la de los días 31 de octubre, 1 y 2 de noviembre en estos días se visita el panteón llevando flores a las tumbas de los fieles difuntos; asimismo en las casas se ponen ofrendas con pan, mole, agua bendita, veladoras, frutas, etc., en el suelo se hacen caminitos con flores que sirven de guía a los "fieles difuntos" para que éstos lleguen hasta ahí y puedan disfrutar de las

ofrendas, al día siguiente, se reúne la familia para comerse lo que no quisieron los "queridos visitantes."

1.4 ASPECTO POLITICO

Las preferencias partidistas de los habitantes de esta localidad se encuentran divididas. Según datos de la última elección del 4 de julio de 1999, el PRI obtuvo el 65% del total de votos, el PRD el 35%, el PAN no figura entre las preferencias electorales. Generalmente se observa una mayor participación cuando se trata de elecciones de tipo local, cuando se elige la presidencia municipal o diputados locales la gente participa más de cerca con los candidatos.

Aunque se trata de una comunidad relativamente pequeña, del municipio se obtienen menos apoyo. Por ejemplo, el alumbrado y 2 Km que separan a la comunidad local de la carretera federal, fueron pavimentados con recursos de la Diputación. Desde mi personal observancia, creo que los habitantes piensan que por conocer más de cerca al candidato, que este les dará un mayor apoyo. Sin embargo, los candidatos acuden de manera frecuente a la comunidad en busca del voto, posteriormente ya no regresan a cumplir con los compromisos de campaña. También observamos que durante las campañas se invierte gran cantidad de recursos económicos y humanos, se regalan "chucherías" (llaveros, cubetas, gomas, cuadernos, cachuchas, bolsas de plástico para el mandado

etc.), se involucran a los delegados de la comunidad para que cooperen con el tradicional “acarreo” a casi a todos los mítines del candidato del Partido Revolucionario Institucional (PRI).

Este contexto político llega a generar situaciones de conflicto entre la comunidad estudiantil. Así hemos observado que los alumnos discuten fuertemente el tema político, incluso llegan a dividir sus diferencias a través de golpes, seguramente porque han observado este ejemplo de los adultos de la comunidad.

2.- LA ESCUELA EN LA COMUNIDAD

La institución escolar forma parte importante en la comunidad, pues se ha establecido una relación de gran dependencia entre la comunidad y la escuela. De tal manera que se ha empezado a notar la preocupación de los padres de familia respecto al avance educativo de sus hijos. Afirmando, se ha empezado porque aproximadamente el 15% de los padres o madres de familia se presentan de manera constante o por lo menos acuden a los llamados que la institución les hace. Desgraciadamente, la gran mayoría si acaso, solo se presentan a inscribirlos o el primer día de clases. En muchos casos, ni los padres, ni las madres se presentan en la escuela. Es penoso decirlo, pero el maestro tampoco se ha preocupado seriamente por buscar un mayor acercamiento con los padres de familia, para intentar resolver los problemas comunes, no realiza visitas domiciliarias a casa de los alumnos.

La forma como se interrelaciona la escuela y la comunidad es a través de las fiestas cívico - sociales. Los festivales del 16 de Septiembre, del 20 de Noviembre, del día de reyes, día del niño o en las clausuras, son eventos donde coincide parte de la población y la comunidad escolar. Las relaciones maestro - alumno - padre de familia son de impacto, tanto para la formación del estudiante, como para la vida en general de la institución. Para el niño la comunicación con su padre y madre le genera confianza en sí mismo, por tanto podemos esperar un mayor rendimiento en el

proceso de aprendizaje. Para la institución, simplemente le da presencia y gana credibilidad ante la comunidad. Con ambas cuestiones, el aprovechamiento en lo individual y la confianza en lo general serán las premisas que harán que la educación se consolide como el medio que ofrezca una transformación social.

El papel que juega el maestro en la comunidad también es de trascendencia. Es un gran apoyo para el delegado de la comunidad, pues le ayuda en la redacción y elaboración de documentos para hacer gestiones ante las autoridades locales; asimismo, colabora en lo que compete a las funciones de la sociedad de padres de familia como gestiones a asuntos relacionados con la parcela escolar.

Como sabemos, en la educación de los alumnos intervienen diferentes sectores de la sociedad, estos son; la familia, la escuela y la iglesia, entre otros. A cada uno le corresponden ciertos aspectos de la que se llama educación integral. Por ejemplo, la familia enseña a hablar, caminar, comer; educa en los hábitos, en los valores y en las costumbres. La escuela educada para la vida, es decir, para asimilar conocimientos de tipo más científico que permitan hacerse de una cultura para el trabajo. La iglesia, educa principalmente en la religión, en la moral y las buenas costumbres. En fin, estas tres instituciones sociales comparten esta corresponsabilidad de formar a los futuros ciudadanos. En este sentido, entonces consideramos necesario e indispensable que se practique esta interrelación de manera muy activa.

También podemos afirmar que los problemas comunitarios de tipo político, religioso o hasta familiar determinan en gran medida el aprovechamiento de los alumnos.

3.- DIAGNOSTICO PEDAGÓGICO

La retención de conocimientos es un elemento fundamental del proceso educativo. Las deficiencias y aciertos de estos, tienen una influencia decisiva tanto en el desarrollo del sistema o de una institución educativa, o desenvolvimiento personal presente y futuro de cada alumno concreto. En la actualidad en nuestro País la falta de conocimientos concretos enfrenta una gran cantidad de discrepancia y confusiones. Estas se presentan tanto en el nivel conceptual o teórico, como en la práctica.

Lo que ha sucedido en realidad, es que dentro de las aulas se han generado confusiones o se ha propiciado actividades contradictorias, pero la educación en nuestro país arrastra además y desde hace muchos años, una serie de vicios y errores en el manejo de estrategias.

En primer lugar la educación tradicional, que sigue conservando un lugar muy arraigado en la práctica docente de nuestras escuelas, ha anulado prácticamente la posibilidad de que el juego forme parte de las estrategias en las cuales nos podemos apoyar para lograr un mejor aprovechamiento escolar, lo cual resolvería tantas confusiones que se han generado dentro del alumno. Frecuentemente el maestro ignora las funciones que podemos tomar al aplicar los juegos y ante la necesidad de entregar un rendimiento elevado, exige a los alumnos trabajar como obreros

y sin descanso creyendo que esta es la metodología más adecuada sin detenerse a pensar que el niño también es un ser humano con limitaciones y deficiencias como cualquier otro.

Esta práctica impide al maestro, pero más al niño saber cuales fueron las fallas o los aciertos que se han tenido; con esta forma de proceder, lo único que se llega a obtener es un confuso sentimiento de que algo anda mal o pésimo.

Las calificaciones producen tranquilidad a maestros, alumnos y padres de familia cuando son de 8 a 10 pero no así cuando son de 6 a menos ya que causa incertidumbre tanto en padres como alumnos.

3.1 LA ESCUELA

La construcción de la escuela corresponde a los modelos construidos en 1971 por CAPCE. Cuenta con 7 aulas las cuales están construidas de ladrillo, cemento y herrería, el techo es de lámina de asbesto. Corresponde un aula para cada grado, otra se ocupa como dirección y otra mas sirve de casa a un matrimonio que labora en la misma escuela, otra se utiliza como desayunador, también cuenta con sanitarios en regular estado.

El mobiliario con el que cuenta la institución lo integran mesas-bancos, pizarrones, sillas principalmente. Por el paso del tiempo y a

veces, por el mal uso de estos materiales se encuentran en mal estado. Las autoridades escolares y civiles no se preocupan por darles el mantenimiento necesario. Por un lado el personal directivo y docentes no convocan a los padres para concientizarlos y participen en la realización de esta tarea. Por otra parte si a los padres de familia se les invita para tal fin, generalmente no asisten, pero tampoco ofrecen recursos ni materiales. Prefieren entonces, maestros y alumnos trabajar en condiciones poco propicias para el desarrollo pedagógico.

3.2. RELACIONES INTERNAS

Un total de 6 profesores integramos la planta docente y directiva de la institución, de estos son, cinco mujeres y un hombre. La formación académica corresponde a 5 con estudios de normal elemental y un profesor con estudios de bachillerato. A pesar de ser tan pocos profesores no se da de manera genérica una comunicación muy activa entre ellos. Por el contrario se difiere de manera constantemente, sin llegar a acuerdos tan fácilmente. Solo en algunas ocasiones tres profesores y de manera poco sistemática, intercambiaron los puntos de vista y pueden llegar a hacer críticas sobre algún tema o acontecimiento escolar.

De manera general se puede decir que la mayoría de los docentes se encuentran enclavados en la práctica tradicional. Es decir, como que les interesa más la memorización para sacar 10 que generar aprendizajes a partir del contexto y de sus necesidades. No se tiene la formación suficiente para entender la teoría en boga del “constructivismo” y otros han escuchado, incluso intentado leer para poder comprender un poco el fundamento teórico - pedagógico de esta teoría. Sin embargo, los resultados son muy pobres, para lograr este objetivo se requiere de dedicar más tiempo al trabajo en equipo o buscar la asesoría especializada. No obstante, en los seminarios o talleres de actualización no se ha logrado fomentar esta cultura pedagógica.

Por otra parte, considerando que los profesores somos de otro Estado o de algún lugar ajeno, se aprovechan los días de puente, dejando de asistir a nuestras labores. Así que no solo se afecta el trabajo de un grupo si no de casi toda la escuela. Un grupo de alumnos sin maestro, implica que se queden a jugar, entonces se convierten en distracciones para toda la escuela.

En lo que se refiere a la planeación de las actividades áulicas, los compañeros, elaboran un plan de clases pero esto es solo por cumplir. Generalmente, no se respeta lo planeado, improvisando temas o cambiando estrategias. Lo mas común es hacer planas de alguna copia del libro, hacer cuentas, números o simplemente contestar los ejercicios de los libros.

Dentro del contexto escolar podemos afirmar que estamos inmersos dentro del sistema tradicional. Por un lado, como maestros no nos preocupamos por ser mejores, por actualizar nuestras técnicas de trabajo de compartir experiencias. Por el otro, los alumnos y padres de familia tampoco nos exigen demasiado, de tal manera que la vida escolar ha caído en la monotonía y en el tradicionalismo.

3.3. RELACIONES EXTERNAS

Dentro de las relaciones, maestros - padres de familia no se observa una relación estrecha, por el contrario es poca la comunicación que existe entre estos dos actores educativos. Los maestros casi no realizamos visitas domiciliarias, no conocemos como viven nuestros alumnos. En algunos casos durante casi todo el año escolar no conocemos a los padres de familia, solo los mandan a inscribirse con algún familiar. Considero que esta relación es importante porque nos permitiría analizar problemas comunes, pero sobre todo de aprendizaje, nos permitiría diseñar estrategias para mejorar las condiciones materiales de la escuela, adquirir materiales didácticos; o simplemente hacer que comprendan que la escuela es un medio muy importante de movilidad social.

Con relación a las otras Instituciones Educativas anteriormente nos uníamos para celebrar las fiestas cívico - culturales, aunque últimamente solo nos damos el saludo cuando pasan frente a nuestra institución o cuando se acerca el fin del ciclo escolar que nos visitan los de la secundaria para hacer la invitación a los futuros egresados para que asistan a inscribirse.

Por parte de la Dirección de la escuela se ha solicitado a dicha institución un reencuentro para realizar las actividades antes mencionadas, la cual se han negado debido a que sus autoridades

superiores lo prohíben, pues tienen que llevar un control de lo que se realiza y que será supervisado.

Por parte de las autoridades Municipales, es muy poca la atención que se nos brinda y hemos notado con frecuencia que es a las escuelas del sistema Estatal (SECYBS) Secretaria de Educación Cultura y Bienestar Social, posiblemente porque la mayoría de los docentes son originarios del municipio de San Simón de Guerrero.

De las autoridades Educativas, tenemos un total apoyo, ya que hay reuniones académicas, cursos, talleres y algunas asesorías, aunque muchos de los docentes asisten solo porque no les descuenten el día pues se resisten al cambio.

4.- SITUACION PROBLEMATICA

La educación es el medio fundamental para la transmisión y acrecentamiento de la cultura , siendo un proceso permanente que contribuye actualmente al desarrollo del individuo para lograr la transformación de la sociedad, constituye un factor determinante para lograr la adquisición de conocimientos y formar al hombre de una manera que tenga sentido de socialización dentro del sistema educativo.

En épocas pasadas era frecuente que los docentes no se preocuparan por que el alumno adquiriera aprendizajes significativos, solamente se interesaban en que los educandos memorizarán sin importar que los niños no retuvieran los aprendizajes. Sin embargo, actualmente el país exige la actualización magisterial dando como consecuencia que el docente se interese en reorientar al niño en el proceso educativo, basándose en nuevas formas que garanticen eficacia y funcionalidad.

En el proceso educativo nos hemos encontrado con desaciertos que impiden que la educación en México sea una educación de formación de los educandos. Es motivo de preocupación para los docentes, llevar acabo estrategias diferentes para elevar la calidad de la educación.

A través de los resultados que se rinden anualmente he observado que existen un bajo aprovechamiento mismo que se refleja en los alumnos pues en la práctica tienen dificultad para la conversación, narración y comprensión de instrucciones esto afecta para la construcción de aprendizajes significativos.

Por otro lado la metodología tradicional que se sigue aplicando coloca al educando en una situación receptiva, sin darle la oportunidad de la participación en la construcción de sus propios aprendizajes, resultado de ello un porcentaje de niños que reflejan una comprensión limitada, o solo cumplen con los que se les ordena como verdaderos autómatas dependientes del maestro.

Es de importancia que en el proceso enseñanza aprendizaje se desarrolle en los niños la capacidad de comprender y expresar lo que leen, captar lo que otros expresen y escriben, y que al lograr estos propósitos el alumno tendrá la habilidad de aprender significativamente.

Un aprendizaje significativo es la asimilación de elementos captados por una persona, es decir, lo asimila con profundidad en los extractos más personales de un sujeto; cuando se logran estos aprendizajes quedan arraigados en el sujeto que aprende, son lo que forma parte de su cultura general. Además permite fomentar el sentido crítico y reflexivo del educando.

Es importante y necesario analizar las condiciones favorables y desfavorables del problema, tomar en cuenta los contenidos del programa de estudios de educación primaria, dar uso adecuado a los recursos e instrumentos, técnicas y métodos más apropiados, que el profesor se interese por buscar estrategias metodológicas didácticas adecuadas para que permitan facilitar a los niños la comprensión de significados tanto en lectura como en la escritura.

Por las razones antes mencionada, el problema existente en el grupo de primer grado se planteo de la siguiente manera: *¿Qué tipo de estrategias lúdicas es pertinente desarrollar dentro de un proceso enseñanza aprendizajes a fin de obtener mejores aprendizajes escolares?*

Para poder solucionar este problema, me propongo buscar una serie de estrategias metodológicas y actitudes que permitan mejorar el desarrollo de la capacidad de los niños.

5.- PROPOSITOS

Después de detectar el problema, me ví en la necesidad de plantearme ciertos propósitos que al finalizar la puesta en marcha del proyecto se verán reflejados tanto en el avance académico de mis alumnos, como en mi práctica docente.

Estos propósitos no son otra cosa que una meta que me servirá como aliciente para no abandonar el proyecto cuándo se me presenten tiempos difíciles, los cuales sabemos de antemano que se presentarán.

Los propósitos que pretendo lograr son:

- Motivar la participación de mis alumnos.
- Hacer del juego, un medio de integración educativa, que permita la obtención de mayores aprendizajes.
- Adquirir hábitos que le ayuden a resolver situaciones de la vida cotidiana.
- Utilizar el juego dentro de mi labor docente, como un apoyo didáctico para el proceso enseñanza - aprendizaje.
- Facilitar el aprendizaje del alumno tomando en cuenta el nivel de desarrollo cognitivo en que se encuentra.
- Presentar estrategias metodológicas que ayuden a facilitar la adquisición de aprendizaje.

6.- FORMACIÓN DOCENTE Y PROBLEMÁTICA EDUCATIVA

El problema de investigación que rige el presente trabajo intenta abordar la cuestión de la baja retención de conocimientos y de manera particular la alternativa pedagógica que puede ayudar a mejorarla. Debemos tener presente que esta problemática aqueja ya por mucho tiempo la labor educativa.

Dicho problema surge como una necesidad de carácter institucional porque presenta una preocupación para los que en mi caso estamos al frente de un grupo. Esta preocupación me llevo a realizar una serie de preguntas², a mis compañeros en la docencia, en torno a como concebían al juego. Me percaté de que por lo general los maestros mantenemos, por desconocimiento o comodidad, una postura basada en los principios tradicionalistas. Se considera a la enseñanza como un proceso Institucional, la labor del docente esta adecuada a propuesta comunales rígidas y preescritas. El alumno era totalmente receptivo se creía que tema "dado aprendizaje logrado". Ello trae consigo que en la práctica se enfoque a ciertas asignaturas y se descuiden otras que también son importantes en el aprendizaje, situación que repercute directamente en el avance de los alumnos y que se refleja en el aprovechamiento de los mismos en su autoestima, en la adquisición de una imagen negativa y hasta el propio desarrollo de su personalidad. A partir de

² Cuestiones sobre el juego hecho a personal docente.

esto podemos decir que los directamente afectados con este problema son los alumnos que asisten a la escuela primaria.

Aunque el presente no es un problema que contenga una gran carga de originalidad, debemos de estar conscientes que es y ha sido una problemática que urge intentar resolver, ya que ello será de gran utilidad, no solo para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje, si no también para cumplir con una de los cometidos actuales de la educación y elevar la calidad de la misma.

II.- ELEMENTOS TEORICOS METODOLOGICOS: JUEGOS Y APRENDIZAJES

1. CARACTERISTICAS DEL DESARROLLO DEL NIÑO DE PRIMER GRADO

Es de vital importancia que el docente conozca las características del desarrollo de las estructuras cognitivas de sus alumnos, para poder guiar y orientar efectivamente su práctica docente; al mismo tiempo poder respetar los diferentes niveles de conceptualización por los que el niño atraviesa.

Según Piaget, existen cuatro periodos del desarrollo de las estructuras cognitivas del niño las cuales son:

1. periodo sensoriomotor 0-2 años.
2. periodo preoperatorio 2-7 años.
3. periodo de operaciones concretas 1-11 ó 12 años.
4. periodo de operaciones formales 12 y 14 ó 15 años.

De los cuales nos interesa el periodo preoperatorio así como el de operaciones concretas pues es ahí donde se ubica la mayoría de los alumnos.

Este periodo es cuando aparece la capacidad de representar algo por medio de otra cosa, es a lo que se le llama función simbólica. La función simbólica es el lenguaje que se representa a

través de un sistema de signos individuales: pero al mismo tiempo que este lenguaje existe otras manifestaciones de la función simbólica que es representado por el juego que a su vez se convierte en juego simbólico. (representar un cosa por medio de un objeto o de un gesto).

Periodo de operaciones concretas, la importancia de éste radica, en que el niño es capaz de coordinar operaciones en el sentido de la reversibilidad, en el sentido de un sistema conjunto: también aparece la voluntad y la autonomía del niño. Piaget habla de una evolución de la conducta en el sentido de la cooperación.

El ideal de la educación no es aprender lo máximo, ni lo de maximizar los resultados sino es ante todo, aprender a aprender a continuar desarrollándose dentro y fuera de su entorno.

Al finalizar el periodo preoperatorio el niño tiene los elementos necesarios para iniciar el desarrollo de un lenguaje simbólico que le permite el acceso a la lectura escritura y a la introducción de las matemáticas.

2.- EL JUEGO, COMO PARTE DEL DESARROLLO INFANTIL.

El juego cumple un rol esencial de la formación de la personalidad del niño, tal como lo investigó H.Wallon cuando dice respecto al juego “Es de gran importancia para el desarrollo de la inteligencia... es también un equilibrador de la efectividad y permite al niño su socialización y la incorporación de su identidad social. “Como podemos ver y con lo que coincidimos con él, sin importar el contexto, el medio, el nivel ni en las condiciones materiales, el juego siempre será una herramienta importante en el proceso de aprendizaje, que ayuda al desarrollo integral del niño.”³

Arnol Gesell nos dice que “ El niño de siete años se inclina por los juegos de sociedad y los rompecabezas, que pueden manejar un mayor número de juegos, porque su interés por ganar no es tan marcado como antes, que son lectores consecuentes y gozan leyendo en la medida de sus posibilidades, que pueden captar el sentido de un relato sin conocer todas las palabras. También afirman que no hay que leerles tanto pues a su edad están mas preocupados por sus propias lecturas”⁴

Hildergard Hetzer afirma que “Un niño que no juega como debería hacerlo generalmente tiene problemas”.⁵ Detrás de esta

³ H. WALLON. La Evolución Psicológica del niño Pag. 103

⁴ ARNOL GESELL y Otras El niño de 7 y 8 años PAG. 15

⁵ HILDERGARD HETZER. El juego y los juguetes PAG. 53

Comprobación, se oculta además, el temor de que ese niño no llegue a ser un adulto normal, porque el juego fecundo que se desarrolla en la niñez es sin lugar a dudas la mayor base para una adolescencia sana, exitosa y plena.

No debe subestimar el valor de las experiencias lúdicas, pues todo lo que los niños aprenden en este sentido por medio del juego lo transfieren a su vida.

M.E. Ramsey y K.M. Bayles opinan que “por medio del juego, los niños aprenden a discriminar, a formular juicios, a analizar, a sintetizar y a resolver problema. La autoactividad y la experimentación por cuenta propia, son los mejores medios que dispone el niño para aprender. Los datos concretos y los conceptos se comprenden y se retienen mejor cuando se utilizan.”⁶

Así, podemos encontrar múltiples utilidades del juego, en el quehacer docente, lo podemos aplicar en cuanto a la adquisición, en fin, en cuanto al desarrollo integral de la personalidad.

La evolución del juego esta íntimamente relacionado con el desarrollo evolutivo del niño. El juego es función, estímulo y formación del desarrollo infantil porque para el niño es instrumento de afirmación en el mismo, que le permite ejercitar sus capacidades

⁶ M.E. RAMSE Y K.M. BAYLES. Valores y Propósitos del juego PAG. 281

físicas e intelectuales, pero también le ayuda a plantear y resolver sus problemas cotidianos de desarrollo y convivencia.

El juego siempre está relacionado con el éxito actual, con la proeza presente. Por medio del juego, el niño conforma la base de la futura personalidad y a la vez, como lo demostró Freud, es el mejor elemento de equilibrio psíquico en la infancia.

El juego es una actividad que transforma y modifica imágenes, esto se debe a que el juego del niño puede prescindir de accesorios de objetos concretos o juguetes, la demostración clara de esto en la escuela es el patio de recreo. La acción y alegría se despliegan, los niños en estos lugares testimonian que el juego es algo de lo más importante en su vida cotidiana.

3.- LOS TIPOS DE JUEGO

Los tipos de juego aunque comparten algunas características comunes, presentan también numerosas diferencias.

Piaget realizó una clasificación de los tipos de juego que son generalmente aceptados y que se apoyan en los trabajos de diversos autores.

El juego es una actividad que no tiene un fin en sí mismo, el sujeto no trata de adaptarse a la realidad sino de crearla, con un predominio de la simulación sobre la acomodación.

TIPO DE JUEGO	CARACTERÍSTICAS
Juego de ejercicios	Consiste en repetir actividades de tipo motor que inicialmente tenían un fin adaptativo pero que pasan a realizarse por puro placer del ejercicio funcional y sirven para consolidar lo adquirido. Muchas actividades sensorio – motrices se convierten así en un juego. ⁷ El simbolismo esta todavía ausente, es un juego de carácter individual, aun que a veces los niños juegan con los adultos como con el “cu - cu”, las palmas, aserrín aserran, etc.
Juego simbólico	Se caracterizan por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño produce escenas de la vida real modificándolas de acuerdo a sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad, los trozos de papel se convierten en billetes para jugar a la “tiendita”, las cajas

⁷ JUAN DELVAL “El Juego”, En El Desarrollo Humano PAG. 291

	<p>de cartón representan a los camiones, el palito es una jeringa que utiliza el médico. Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos, el niño ejercita los papeles sociales de las actividades que lo rodean. El maestro, el médico, el tendero, el conductor y eso le ayuda a dominarlos.</p>
<p>Juego de reglas</p>	<p>Este es considerado de carácter social, se realiza mediante reglas que todos los participantes deben respetar. Esto hace necesaria la cooperación pues sin la labor de todos no hay juego ni competencia que represente la motivación para ganar. Esto obliga a situarse en el punto de vista del otro para tratar de anticiparse y no dejar que gane y obliga a una coordinación de los puntos de vista muy importante para el desarrollo social y para la superación del egocentrismo. Ejemplos: dominó , lotería, etc.</p>

El Juego Libre	<p>El encuadre del trabajo docente debe combinar constantemente y de manera adecuada los juegos didácticos con juegos libres. Con el juego libre el niño aprende a jugar con total libertad por lo que el maestro tiene que preparar las condiciones necesarias. En este tipo de juego de libertad, la tarea del maestro se reduce a la orientación y apoyo a los juegos, su principal rol es de observador. En este tipo de actividad el niño muestra de manera más natural su personalidad, le reduce las tensiones cotidianas, le permite inventar sus propias reglas y normas, le imprime su estilo individual. El juego con libertad representa un valor pedagógico de incalculables dimensiones que el maestro tiene que aprovechar porque estimulan la creatividad y fomenta algunos valores que ya hemos perdido, en este sentido el docente no tiene que preocuparse por llenar de conocimientos a los alumnos, no son recipientes vacíos por el contrario están llenos de vitalidad y energía.</p>
----------------	--

3.1 DIFERENTES FORMAS DE JUEGO EN LA ESCUELA

El juego sirve como respaldo para reforzar el aprendizaje como motivador y estimulante para el trabajo escolar.

Es probable que la calidad del juego dependa de muchas variables, de las cuales el propio niño y otras le otorgan. El juego se

encuentra estructurado por los materiales que resulten accesibles a los participantes.

De acuerdo con H. WALLON, en la escuela puede plantearse juegos como los siguientes:

FORMA BASICA	DETALLES	EJEMPLO	
Juego Físico	Motor	Construcción	Piezas de construcciones
	Grueso	Destrucción	arcilla/arena/madera
	Motor fino	Manipulación	ladrillos entrelazados
	Psicomotor	Coordinación	instrumentos musicales
		Audaz	barras para trepar
	Lingüístico	Movimiento creativo	danza
		Exploración sensorial	Modelos con piezas metálicas
	Científico	Juego con un objetivo	encontrar una mesa
		Comunicación / función	escuchar / contar relatos
	Juego Intelectual	Explicación / adquisición	
Científico		Exploración / investigación	jugar con agua/cocinar
Símbolo		Resolución de problemas	
matemático		representación/simulación	casa de muñecas / jugar a la casita/
Juego Intelectual		minimundos	interpretación dramática/juegos de Números
	Creativo	Estética / imaginación / fantasía	pintura/dibujo/modelado/diseño
		Realidad/innovación.	
	Terapéutico	Agresión	
Juego Social		Regresión/relajación/soledad/	madera/arcilla/música
	lingüístico	Juego paralelo.	
		Comunicación/interpretación/	muñecas/teléfono
	Repetitivo	Cooperación	
Juego Emocional		Domínio/control	cualquier cosa
	Comprensivo	Comprensión/sensibilidad	animales domésticos/otros juegos
	Auto concepto	Roles/emulación/moralidad/	rincón domestico/taller de servicio/
	Lúdico	Etnicidad	Debate.
	Competición/reglas	juegos de palabras y de números	

4.- EL JUEGO ENTRE LA LIBERTAD Y LA NORMATIVIDAD

El desarrollo del niño pasa de un estado inicial de egocentrismo, es decir de un estado en el cual el niño ve la realidad desde un punto de vista propio. Por lo que el egocentrismo significa incapacidad de percibirse así mismo, como de contar con una visión objetiva de la realidad.

Desde los 7 años, la conducta infantil se modifica y se vuelve social. En el niño se inicia la formación del pensamiento lógico - concreto, puede realizar un contacto con los objetos, operaciones de clase, como de relaciones; esto le permite desarrollar un sistema connotativo con el que puede organizar y operar sobre la realidad.

El avance de este período es la construcción de lo que Piaget a denominado "operaciones" y que posibilita de una inteligencia operacional para actuar mucho más adaptativamente con la realidad. Piaget define la operación como "una acción interiorizada reversible y que se integra en una estructura de conjunto".⁸

El juego con reglas es la actividad lúdica de los seres socializados e incorpora en su estructura al juego del ejercicio y al juego simbólico.

⁸ PIAGET JEAN. *La formación del símbolo en el niño* Pág. 146

El juego con reglas es la culminación de los procesos lúcidos, y se consolida progresivamente durante el pensamiento lógico - concreto y logra su máxima expresión en el periodo del pensamiento formal abstracto; éste tipo de juego se continúa durante toda la vida adulta en forma de deportes. Es por ello que puede considerarse que el juego se encuentra entre la libertad y la normatividad, porque... Por un lado, ejercerlo implica alejarse de situaciones desagradables; sin embargo ese juego reglado impone por si mismo una serie de normas (normatividad) que de no ser consideradas llevarían al fracaso la acción lúdica.

Entre los 6 y 7 años aparecen los “juegos sociales” que se estructuran sobre dos elementos nuevos: la regla del juego y la cooperación con división de trabajo. Es en el grupo de los niños con la misma edad, donde el egocentrismo infantil va a ser derrotado y en donde aparecerá la cooperación, la solidaridad, la reciprocidad del punto de vista y los sentimientos de fraternidad y amistad.

La regla y la organización de la actividad grupal, surgen como una necesidad de afirmación individual y la necesidad de convivir socialmente. Por eso uno de los mayores orgullos de los pequeños es ser incluidos en el juego de los grandes.

En lo que respeta a la naturaleza de las reglas del juego, Jean Chateau dice: “El niño ama la regla, en ella encuentra el instrumento más seguro de su afirmación, por medio de ella manifiesta la permanencia de su ser, su voluntad y su autonomía.”⁹

⁹ JEAN CHATEAU. *Psicología de los juegos infantiles*, Pág. 13

5.- EL JUEGO ESPACIO DE SOCIALIZACION

A través del juego el niño incorpora los roles, pautas de conductas, etc., de su estructura social y medio familiar específico al que pertenecen. El lenguaje es el vehículo privilegiado de esta asimilación y acomodación. El juego por lo tanto permite favorecer el proceso de socialización y genera en el grupo de juego sentimientos de solidaridad y de integración cooperativa.

Cuando el niño accede el pensamiento operatorio cuenta con las posibilidades de realizar trabajos en grupo, solo se puede colaborar cuando se pueden aceptar puntos de vista distintos; la inteligencia egocéntrica no permite el trabajo compartido, si bien, los maestros debemos fomentarlo y las actividades de juegos, permiten muchos logros en este terreno. Es por ello que siempre, dentro de las posibilidades de las tareas que hay que realizar, resulta muy educativo darle una forma socializadora al trabajo escolar, a través de juegos y trabajos en equipo y por medio de una herramienta de gran importancia para el desarrollo de la inteligencia como es la discusión común. Después de cualquier actividad de juego, tema u objeto que se haya estudiado, resulta esencial que los niños puedan intercambiar observaciones y opiniones de la tarea o lectura. La psicología genética a demostrado lo favorable y estimulante que resulta la discusión común para el desarrollo de la inteligencia, porque permite la estructuración de nociones y operaciones.

La discusión en común o el juego de la discusión puede constituirse en un eficiente procedimiento pedagógico, el docente debe adecuar el procedimiento a las características de sus diferentes grupos.

Primero. en los momentos posteriores a las actividades motrices intensas, cuando perciba que los niños estén más sensibilizados para esta actividad, pondrán a sus alumnos que hablen libremente y expresen sus opiniones con respecto a un tema determinado en el que el grupo este interesado y pueda relacionarse con la escuela, o tema estudiado, un problema surgido durante el juego, con otros grupos o extraescolar, una película que todos hayan visto, un problema de la calle, un accidente, un evento cultural o político, etc. En un primer momento el maestro encontrará barreras o inhibiciones, pero tiene que preocuparse por crear el clima de libertad y respeto mutuo, mismo que creará las condiciones para el debate.

Segundo. El maestro orientará y sugerirá los temas de las primeras discusiones sin imposición, de modo que el grupo decida su tratamiento.

Tercero. Alentará á los niños que tienen problemas de conducta, o los que presenten algún nivel de timidez, problemas en el lenguaje o físicos para que participen de manera activa.

Cuarto. No actuará autocráticamente, corrigiendo errores temáticos, conceptuales o de cualquier tipo, que por el contrario los pondrá a consideración del grupo y orientará su participación. ¿Qué piensan ustedes?, ¿Cómo actuarían en casos similares?, ¿Podría existir otra forma o posibilidad de actuar o de resolución?

Quinto. Al principio el maestro realizará siempre en el momento oportuno, alguna síntesis para que la discusión no se desvíe de su objetivo.

En la medida que los niños van aprendiendo su procedimiento los inducirá para que procedan de igual manera y señalen sus propios moderadores.

Sexto. Alentará a los niños a la discusión de sus experiencias con total libertad y paulatinamente tratara de que su participación sea menor. Hasta que los niños puedan conducir la actividad.

Por lo común, resulta de gran utilidad combinar la discusión general en trabajo por equipos, para ello es importante que los equipos trabajen de manera independiente y con pocos alumnos. La cantidad de integrantes para un equipo es de tres, porque facilita la adaptación de manera recíproca.

El trabajo cooperativo de los alumnos permite el desarrollo del pensamiento operatorio y lo estimula. Se conforma en su procedimiento más de aprendizaje por descubrimiento a un aprendizaje significativo. El desarrollo cognitivo y el desarrollo social están sujetos a un proceso evolutivo por medio del cual se logran equilibrios superiores. Generalmente, el niño logra constituir sus normas propiamente dichas, la vida social en el grupo infantil es fundamental para el desarrollo y su formación integral.

6.- ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

La enseñanza y el aprendizaje son dos actividades paralelas, encaminadas a un mismo fin: el perfeccionamiento del alumno. En la enseñanza, el maestro orienta, encauza la actividad del escolar por la cual éste logra aprender algo. Con esta concepción de ambas actividades, se elimina la vieja idea de que enseñar es transmitir conocimientos, y aprender es recibirlos; se trata por tanto, de una doble actividad, cuyos protagonistas participan en razón del mismo propósito.

La palabra enseñanza expresa la tarea del maestro; consiste en la guía dirección y enfoque del empeño del alumno, a fin de que gradual, pero metódicamente vaya asimilándose a una porción de cultural. Es por ello la enseñanza, una técnica realizada por quien posee el conocimiento científico que la sustenta.

Por su parte el aprendizaje consiste en la manera como al alumno responde a la acción del maestro, esto es, como asimila a su persona y por propio esfuerzo el caudal de cultura que esta en su alcance de su grado evolutivo. Es el aprendizaje un producto de la técnica, por eso resulta eficiente, seguro y adecuado.¹⁰

Aprendizaje. La teoría Skinnereana, lo concibe como “un cambio permanente de comportamiento que ocurre como resultado

¹⁰ VILLALPANDO, José Manuel, Manual de Psicología pedagogía . porrúa S.A. México, 1982 p. 260

de la práctica”¹¹ Jean Piaget la determina como “aquel proceso de adquisición de conocimientos en función de la experiencia sin la participación de factores innatos o hereditarios”.¹²

Sin embargo existen diversos conceptos de aprendizaje, los cuales arrojan diferentes posibilidades que invitan a participar en la creación o construcción de saberes, conocimiento, experiencias o habilidades.

Anteriormente se tenía la creencia errónea de que “aprender era memorizar”, hasta que el alumno pudiera repetir textos o las palabras del profesor. Enseñar era sinónimo de indicar y tomar lecciones recitadas de memoria por los alumnos. Todavía hay profesores que se rigen por esta cartilla con un pequeño atraso de signos... Pero no será, ciertamente, contextos y frases de memoria como resolvemos nuestros problemas, pues debemos aprender no para el momento, sino para la vida; el simple guardar en la memoria textos y palabras no prepara a nadie para la vida cotidiana sus complejos y sus problemas: no desarrolla la inteligencia, no agudiza el ingenio ni estimula la reflexión; solo forma alumnos que repiten lo que estudian y que conservan esquemas mentales rígidos.

¹¹ ARDILLA, Rubén. Psicología de aprendizaje. Siglo XIX, México 1989 p. 18.

¹² RUIZ, Larraguível Estela. Reflexiones en torno a las teorías del aprendizaje. Perfiles Educativos No.2 México 1983 p. 42.

Se ha comprobado que la mera explicación verbal del profesor no es tan indispensable para que los alumnos aprendan; sirve solo para iniciar el aprendizaje pero no para integrar lo y llevarlo a buen término. El hecho de que el profesor haya explicado muy bien no se concluye que los alumnos hayan aprendido.

La comprensión, la retención y la aplicación se une en el mismo proceso de la experiencia, se comprende mejor una cosa cuando se experimenta.

El aprendizaje no es un proceso pasivo basado en la receptibilidad, por el contrario es un proceso operativo, el cual cumple un papel fundamental la atención, el esfuerzo y empeño del alumno.

Dentro de este proceso, el profesor es el mediador entre el sujeto que aprende y el objeto de conocimiento, para que el niño adquiera la comprensión de lo que lee y logre encontrar un nuevo aprendizaje.

El aprendizaje es un proceso de los organismos vivos, modifica sus comportamientos de manera suficientemente rápida y permanente para que dicha modificación no tenga que repetirse en cada nueva situación ¹³

¹³ UPN. , *El aprendizaje de la lengua en la escuela* , p.122

Cuando en un proceso el niño ha logrado asimilar efectivamente un conocimiento entonces el alumno considera lo aprendido como algo valioso en su vida personal, es cuando se entiende que es capaz de reflexionar y expresar el valor del conocimiento, observando de esta manera que ha aprendido significativamente.

Para que el niño alcance una asimilación, depende de la motivación que realice el maestro, del uso adecuado de los instrumentos con los que cuenta el alumno y también la función que desempeñen sus estructuras mentales.

Además es de importancia que el alumno, en este caso de primer grado que es sujeto activo que piensa y comprende, interactúe con otras personas y utilice idiomas y códigos. El proceso enseñanza aprendizaje persigue como finalidad el aprender a aprender, a partir de una didáctica operatoria, puede ser diferente a la didáctica tradicional, en busca de nuevas formas de conocimientos, de nuevos instrumentos y procedimientos, nuevas posibilidades para aprender.

Es así como durante décadas, el proceso se ha centrado en el proceso enseñanza y se ha dado por hecho el aprendizaje, así lo que se evaluaba en el aprendizaje del niño era lo que el maestro había enseñado y no lo que él había aprendido, es importante tomar

en cuenta que una buena enseñanza debe ser seguida de un buen aprendizaje.

El aprendizaje significativo es el que tiene sentido en la vida de la persona; es la asimilación de elementos captados como algo relacionado en forma personal con sujetos que aprenden¹⁴

En la teoría de Jean Piaget, un aspecto importante reside en la comprensión del desarrollo de la inteligencia, para él la construcción de las estructuras del pensamiento es lo más importante.

6.1 APRENDIZAJE SOCIAL

“El término ha sido utilizado a partir fundamentalmente de los trabajos A. Bandura y su escuela, de modo restringido para referirse a un tipo específico de aprendizaje de carácter observacional, que se estima como central para la comprensión del conjunto de procesos que constituyen la socialización.

Bandura sostiene “que la mayor parte de la conducta social se desarrolla a través del aprendizaje por observación de modelos y que se ejecutan en funciones de las contingencias del esfuerzo ambiental.”¹⁵

¹⁴ GUTIERREZ, Sáenz, Raúl, Sánchez González José *Metodología del trabajo intelectual*, Pág. 18

¹⁵ SANTILLANA, *Diccionario de las Ciencias de la Educación. Tomo II*. Santillana México 1992 p. 36.

Reflexionando la postura de Bandura, nos damos cuenta que la escuela es uno de los espacios en donde se lleva a efecto tal cuestión y apoyándonos en el diccionario de ciencias de la educación, el aprendizaje es un conjunto de aprendizajes que hacen referencia a conductas específicas y directas ligadas a la vida social, como hábitos sociales, actitudes y valores.

En otras palabras, este aprendizaje es considerado como construcción socialmente elaborada a partir de la interacción. Los niños no solo aprenden de lo que se les enseña en la escuela, sino también de otros lugares como su casa, la calle, lugares donde acude la gente, pero también aprende de discusiones y relaciones con sus compañeros.

6.2 APRENDIZAJE GRUPAL

Es un proceso dinámico de interacciones y transformaciones, donde las situaciones nuevas se integran a las ya conocidas, involucrando a la totalidad del grupo, tanto en los aspectos cognoscitivos como en los aspectos sociales.

En síntesis, la participación es la estrategia del aprendizaje y esto implica un proceso de comunicación en donde los alumnos aprenden grupalmente.

El juego viene siendo un campo para descubrir la naturaleza de estos aprendizajes.

6.3. EL APRENDIZAJE SEGÚN PIAGET

La teoría psicogenética concibe al aprendizaje, como una función del desarrollo y considera que la acción es el motor del conocimiento que el niño conoce por medio de la actividad. Piaget encuentra que el conocimiento se presenta de dos maneras: los aspectos figurativos y operativos del conocimiento.

El aspecto figurativo se refiere a las cogniciones que, desde el punto de vista del individuo, aparecen como copias, son los datos que aportan los sentidos de la realidad exterior, capta solamente lo que aparece. Existen cuatro formas características: la percepción, actúa solo en presencia del objeto de estudio; la imagen mental, reproduce el objeto en su ausencia; la imitación, reproducción que puede representarse: a) en presencia y se produce en diferentes formas (imitación fónica, imitación gráfica, rítmica, textual y de movimiento). b) reproducción por medio de verbalización, dibujos gestos. Por último la memoria que se refiere al pasado.

Otro aspecto es el "Operativo" Piaget 1º define como los tipos de conocimientos que actúan sobre el objeto en forma material u operativa, consiste en la transformación y en los productos del mismo, se apoya en aspectos de la acción que transforma

determinados datos de la realidad para asimilarlos en estructura disponible.

El aspecto operativo esta centrado en asimilación mientras que el figurativo opera en la acomodación.

	a) percepción		a) Acciones sensoriomotrices
	b) imitación		b) Preparatorio representativo
Figurativo		Operativo	
	c) imagen mental		c) Operaciones concretas
	d) memoria		d) Operaciones formales

Un principio de la psicología genética es que "... todo acto intelectual o motriz se construye progresivamente a partir de reacciones anteriores más primitivas. Cada operación tiene su historia. A lo largo de la génesis del pensamiento infantil pueden observarse cómo las operaciones se diferencian poco a poco, a partir de esquemas de acción elementales para formar sistemas cada vez más complejos y más móviles, capaces de captar finalmente el universo entero."¹⁶

Las formas más comunes de trabajo en la escuela tienden a los aspectos figurativos del conocimiento y lo esencial pasa por los

¹⁶ AEBLI, Hans. Una didáctica fundada en la psicología de Jean Piaget. Ed. Kapelusz, Buenos Aires 1958, p. 102

aspectos operativos, cada vez que enfrentamos a los niños con problemas del conocimiento, que se pueden realizar por medio de juegos.

Uno de los esquemas esenciales de asimilación que el niño aplica constantemente durante toda su vida es el juego. Comienza por los objetos a los esquemas sensoriomotrices, por el juego ejercicios; más adelante asimila de forma mental el mundo que lo rodea, a través del juego simbólico y poco a poco va asimilando los fenómenos concretos mediante nociones y operaciones, por los juegos de construcción y reglados, hasta llegar al pensamiento formal abstracto.

Piaget considera que “existen dos maneras de adquirir conocimientos en función de la experiencia: bien por contacto inmediato (percepción), o por relaciones sucesivas en función del tiempo y de las repeticiones objetivas (aprendizaje).”¹⁷ Este último caso de aprendizaje depende de lo que Piaget denominó “esquema de asimilación”. Los esquemas asimilativos se presentan en todas las formas y dimensiones, comprendiendo los niveles evolutivos y funciones. En este esquema de asimilación pueden predominar la asimilación (como es el caso del juego) o la acomodación (el caso de la memoria) o puede existir un cierto equilibrio entre ambos.

¹⁷ PIAGET, J. La construcción de lo real en el niño. Ed Nueva Visión, Buenos Aires, 1976, p. 16.

7.- EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE ESCOLAR

Juego. Actividad del niño, del joven, del adulto o del animal desarrollada que proporciona placer y diversión.

Es parte de la vida humana, física mental, y ha de tener un lugar importante en el desarrollo humano, sigue una trama de tipo fantástico, y corresponde a una necesidad psicológica.

Juego tipo práctico. Fue elaborado por Karl Groos en 1910 y de acuerdo a este, el juego en los animales superiores, sería un ejercicio preliminar para el desarrollo de tendencias que corresponderían a actividades específicas de suma importancia en las edades anteriores

Juegos educativos. El juego por si mismo tiene un gran valor educativo, hay numerosos juegos y juguetes que pueden ser aprovechados sin perder su carácter táctico en otras asignaturas curriculares. Como los bloques de madera para construir casas, la arcilla para modelar, las canicas para contar, las marionetas para la educación dramática, etc. Los juguetes son mejor aprovechados cuando los niños ponen en ellos más de su propia actividad. Su uso puede contribuir a la adquisición de conocimientos, desarrollo de las

capacidades sensoriomotrices y de la inteligencia. Es un proceso bipolar, ya que por un lado se produce:

- a) La construcción de los instrumentos del conocimiento, es decir las estructuras cognitivas.
- b) Una estructuración o interpretación gradual de la realidad y del mundo, dentro del marco referencia; espacio - tiempo y las relaciones causales.

El sujeto, al interpretar al mundo físico, no actúa como un receptor pasivo, por el contrario, opera como un realizador, gracias a su actividad puede interpretar y captar el mundo en general.

Los maestros tenemos que considerar que los efectos de las enseñanzas van a estar regidos y condicionados por el nivel de desarrollo operativo con que cuentan, es decir, con subconsciente intelectual, como cada etapa de desarrollo cuenta con una forma de organización mental. Esta forma se integra por varias características de aprendizaje y razonamiento que el maestro tiene que reconocer y respetar. Es importante considerar que cuando el niño llega a la escuela tiene una gran diversidad de conocimientos y experiencias, no llega como un recipiente vacío al que a partir de ese momento se inicia con su llenado. Llega con un gran bagaje de experiencias y aprendizajes espontáneos que constantemente se aprenden y renuevan en su vida cotidiana. De esta forma, lo que se le ofrece en el aula, nuevamente está condicionado por las experiencias anteriores.

En el aprendizaje intervienen una gran cantidad de factores que se pueden clasificar de varias formas. De manera general las clasificamos como factores cognoscitivos y como factores afectivo - sociales. Sin embargo, también existen diferentes clases de aprendizaje como el repetitivo, memorístico significativo, verbal, no verbal, por solución de problemas, por descubrimiento, etc. El propósito más importante de este trabajo es considerar el aprendizaje significativo y las posibilidades que ofrece a las actividades lúdicas.

Ausubel, desarrolló una teoría novedosa del aprendizaje escolar. Considera que es fundamental ofrecer a los escolares aprendizajes significativos, estos son los resultado entre los contenidos aprendidos o nuevos y los conocimientos anteriores de los alumnos. En este sentido señala que;¹⁸ "La esencia del proceso de aprendizaje significativo reside en que las ideas expresadas simbólicamente son relacionadas de modo no arbitrario, sino sustancial con que el alumno ya sabe, señaladamente algún aspecto esencial de su estructura de conocimiento (Por ejemplo una imagen, un símbolo ya significativo, un contexto o una proposición). El aprendizaje significativo presupone que tanto el alumno manifiesta una actitud hacia este aprendizaje, es decir, una disposición para relacionar, no arbitrariamente, sino sustancialmente el material nuevo es en su estructura cognoscitiva,

¹⁸ Ausubel, David P. Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo. p. 75

como que el material nuevo que aprende es potencialmente significativo para él, especialmente relacionado con su estructura de conocimiento, de modo intencional y no al pie de la letra.

Cuando la relación esencial del aprendizaje no se produce nos encontramos con un aprendizaje repetitivo, mecánico y hasta memorístico. La posibilidad que tenemos los docentes de generar el vínculo entre el nuevo material aprendido y los conocimientos previos del alumno se puede lograr de manera natural y sencilla, por medio de los juegos recreativos. Los niños obtienen el mayor número de experiencias y aprendizajes espontáneos por el juego. En este sentido, entonces el juego resulta un instrumento operativo ideal para que el maestro fomente los aprendizajes significativos entre sus alumnos.

El mismo Ausubel considera que los problemas del aula surgen porque: “Una de las razones de que se desarrolle comúnmente en los alumnos una propuesta hacia el aprendizaje repetitivo en relación con la materia potencialmente significativa consiste en aprender por triste experiencia que las respuestas substancialmente correctas carecen de correspondencia literal con lo que les han enseñado no son validadas para algunos profesores. Otras de las razones consisten que por un nivel elevado de ansiedad”¹⁹ (Que reflejan escasa actitud o enseñanza deficiente) carecen de confianza en sus capacidades para aprender

¹⁹ Ausubel, David P. Op. Cit. P. 56

significativamente y de ahí, aparte del aprendizaje por repetición no se encuentra ninguna otra alternativa que el pánico. Este fenómeno es muy familiar a los maestros de matemáticas por el difundido predominio del “Choque del número” o de la “Ansiedad del número”.

Por último puede desarrollarse en los alumnos una actitud para aprender por repetición si están sometidos a demasiada presión como para ponerse sueltos de la lengua o para ocultar, en lugar de admitir y remediar gradualmente sus faltas de originalidad y de comprensión genuina. En esas circunstancias parece más fácil o mas importante creer la impresión de haber obtenido con sencillez, aprendiéndose de memoria unos cuantos términos u oraciones clave, que tratar el significado de estos. Los profesores suelen olvidarse de que los alumnos pueden inclinarse marcadamente al uso de términos abstractos que den apariencia de propiedad aunque la comprensión de los conceptos fundamentales de hecho no exista.

Aquí aparecen muchos de los errores de nuestra formación escolar, que son inducidos por la propia institución. Por lo que se puede decir, que para que el aprendizaje sea significativo tiene que darse de dos condiciones: La primera, es que el contenido tiene que considerar elementos significativos en cuanto a su estructura y conformación interna, como en la relación a la capacidad de asimilación y a la estructura cognitiva del aprendiz. La segunda, es que el alumno tiene que estar motivado para relacionar lo que aprende con lo que ya conoce. Lo significativo del aprendizaje tiene

relación con las necesidades e intereses de niño, así como la aplicabilidad y funcionalidad de los conocimientos de su vida diaria. Basta recordar que la actividad vital del niño es jugar, para comprender que los aprendizajes escolares bien orientados por medio de los juegos lograrán aprendizajes significativos, que a su vez logrará la consolidación de los factores cognitivos, efectivos y sociales.

Los adultos, quizá consideren que el juego es un derroche del tiempo dedicado al trabajo escolar. En este contexto es importante dar la información necesaria y suficiente a los padres de familia para que en lugar de oponerse a este tipo de trabajo docente lo puedan apoyar, incluso hasta participar en la realización de los mismos.

Por otro lado, si bien es cierto que el juego es una actividad placentera que realiza la niñez y el trabajo por el contrario, es la realización de tareas que tienden a un fin pedagógico, esto no implica la posibilidad de iniciar al niño en el trabajo por medio del juego. No hay contradicción a los niños les agrada colaborar con los adultos en el trabajo y se sienten útiles cuando realizan tareas de beneficio colectivo o familiar. La relación juego - trabajo no es antagónica, en los procesos de enseñanza los maestros tenemos que conservar lo placentero del juego pero vinculado a las actividades cognoscitivas.

Otro elemento esencial es que cuando los niños juegan no requieren de una motivación extrínseca a esta actividad en sí, por lo que la organización de las tareas escolares por medio del juego genera una constante atención.

8.- PROYECTO DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

Para el problema que se ha planteado en el presente trabajo de investigación se considera apropiado el proyecto pedagógico de acción docente por que esta encaminado a los proceso funcionales, metodología y estrategia didáctica que permitan a los alumnos de primer grado de educación primaria comprender significativamente los aprendizajes escolares de acuerdo a la antología “hacia la innovación de la Universidad Pedagógica Nacional (1996), señala que el proyecto pedagógico de acción docente se entiende como “ la herramienta teórica – práctica que utilizan los profesores y los alumnos para conocer y comprender una problemática significativa de su práctica docente”.²⁰

El proyecto de acción docente es de agregar formación, pues permite a los profesores problematizar, analizar y entender la práctica educativa; además pretende promover y desarrollar en los actores la innovación.

El proyecto de intervención pedagógica, fue considerado el más apropiado para dar solución al problema encontrado en el grupo. Esta problemática surge de la práctica que se confronta con la teoría en dónde se busca encontrar las distintas causas que la provocan y regresar a la práctica para transformarla.

²⁰ UPN., *Hacia la innovación* Pág.64

El enfoque de este proyecto de innovación es, sobre todo, formativo, comunicativo y reflexivo; se propone con este, dejar en parte los métodos tradicionales e introducirse en una didáctica activa que forme críticamente a los alumnos desarrollándoles actitud de cooperación y confianza, permitiendo mantener en el aula escolar relaciones maestro- alumno responsable, digna de respeto mismos que coadyuven a la transformación de la sociedad.

Tiene como funcionalidad relacionar conocimientos teórico-práctico y proponer alternativas de innovación.

III. UN PROYECTO DE INNOVACIÓN DESDE LA PRACTICA DOCENTE PROPIA

1. LA PROPUESTA

El grupo a mi cargo consta de 24 alumnos de primer grado; 7 repetidores, 10 con preescolar y 7 sin preescolar. Al inicio del año escolar les aplique la prueba de Goodenough, de la cual el 17% (4 alumnos) se encontraron sobre el promedio; el 50% (12 alumnos) dentro del promedio y el 33% (8 alumnos) bajo el promedio. De los 4 primeros uno es repetidor y tres con preescolar; de los siguientes 12, son 5 repetidores, cuatro con preescolar y tres sin preescolar; de los últimos 8, uno es repetidor, 3 con preescolar y 4 sin preescolar.

También se les aplicó un examen de diagnóstico y solo el 67% tuvo acotaciones satisfactorias.

Mi propuesta fue establecer un proyecto que comenzará en el primer grado y gradualmente extenderlo al segundo y tercer grado.

El objetivo era ayudar a nutrir el proceso normal de desarrollo del pensamiento en el niño en edad escolar, así como la construcción y retención de conocimientos.

Traté de proporcionar a los niños actividades estimulantes para que pudieran desarrollar y ejercitar sus compartimientos en los bloques con pocas o muchas condiciones propias. Se tuvieron en cuenta las diferencias individuales y se consideraron las diferentes actividades como aprendizaje: la lectura, escritura o las matemáticas, etc.

Mé apoye en Furth y Wachs quienes organizaron en nueve categorías las actividades de la "escuela para pensar".²¹

1. Juegos para el pensamiento sensorio - motor.
2. Juegos para el pensamiento lógico.
3. Actividades para el pensamiento social: drama, excursiones, juegos con mímica, etc.
4. Español.
5. Matemáticas.
6. Conocimiento del medio
7. Educación artística
8. Educación física

Furth y Wachs consideraban las tres primeras categorías como los juegos propios de los niños, pero partían del principio de que para el niño: jugar es pensar. Las cinco categorías restantes son los materiales tradicionales de la escuela primaria.

²¹ FURTH, H.G. y WACHS H. La teoría de Piaget en la práctica p. 53

El trabajo presentado parte de una problemática, que bien puede enunciarse en las siguientes interrogantes: ¿Cómo utilizar el juego como un recurso del proceso enseñanza aprendizaje de los niños del primer ciclo de la Escuela Primaria Federal “20 de Noviembre” de San Diego Cuentalá?. Dicha problemática requiere ser resuelta, para ello se ha creído pertinente desarrollar actividades en las que se involucre como docente para reflexión en sus práctica.

1.1 SITUACIONES OBJETIVAS Y SUBJETIVAS QUE SE PRETENDEN SUPERAR

A partir de la realización de este proyecto pretendo asumir un papel diferente al anterior.

Por medio de la reflexión detectar los errores que por omisión o conveniencia se llevan a cabo en la práctica docente.

Que el juego no sea visto como simple distracción de los alumnos, si no que se reconozca que también es un apoyo didáctico, del cual podemos echar mano para inducir al niño a la colaboración ya que el niño no quiere desarrollar pues las deja inconclusas, ya si no quiere asistir a la escuela porque se le complican las tareas.

1.2 LUGAR DONDE SE DESARROLLO LA ALTERNATIVA DE INNOVACION

El lugar donde se llevo a cabo la alternativa pedagógica fue en la Escuela Primaria Federal "20 de Noviembre", ubicada en San Diego Cuentla, Municipio de San Simón de Guerrero, México. Específicamente el primer grado.

Este centro educativo es de organización completa, cuenta con 6 maestros frente a grupo.

1.3 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Las actividades que se implementaron se llevaron a cabo durante un periodo comprendido del mes de octubre del día 6 del año de 1998 al día 16 de enero del año en curso, es decir, en el primer semestre del ciclo escolar 1998-1999. Estas se inscribieron dentro del curso Aplicación de la Alternativa de Innovación.

Reporte de actividades	Fecha	
Primera	06-10-98	17-11-98
Segunda	17-11-98	16-12-98
Tercera	16-12-98	16-01-99

1.4 LOS RECURSOS

El maestro a través de su amplia experiencia puede hábilmente diseñar estrategias didácticas que le permitan mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje y cambiar el empleo de recurso didácticos acorde con los propósitos establecidos y de las necesidades de los alumnos.

Para el desarrollo de las actividades se utilizan métodos y técnicas que le permiten al niño propiciar la interacción con el objeto de conocimiento, de este modo se establece una relación entre el docente como mediador y el alumno como constructor de su propio conocimiento, iniciando así con el proceso de construcción.

El papel del maestro es, según Piaget, lograr que los recursos materiales sean lo suficiente ricos como para permitir cuestionamientos sencillos al principio y que tengan soluciones que abran cada vez nuevas posibilidades.

Al tratar un problema educativo no se pone en práctica un solo método, el maestro se auxilia de materiales diversos, saber plantear sus clases, conocer a fondo las asignaturas y tener un panorama general de las características, del desarrollo psicológico del niño en diferentes edades.

Para la aplicación de las estrategias metodológicas se utilizan los recursos didácticos como juego, cuentos recortes, dinámicas grupales, tarjetas con letras, corcho latas, piedras, semillas, hojas blancas, crayolas etc.

Para tener mayor validez este trabajo debe tener sustento teórico; para ello me apoyé de la metodología basada en la teoría constructivista de Jean Piaget, porque es la que se relaciona con el desarrollo de la inteligencia del niño.

Con el uso de diversas metodologías, en su momento, iniciamos a los niños con los materiales más familiares, con los que interactúan constantemente, estos permitirán facilitar la tarea pedagógica. Es necesario también adecuar las técnicas grupales que van a servir de ayuda a la organización del grupo en las actividades puestas en práctica. Con este se pretende organizar adecuadamente a los alumnos de tal manera que se logre la interacción maestro-alumno alumno-alumno y alumno-contenido.

Medios para la enseñanza

Para desarrollar las actividades propuesta se necesita utilizar todos los recursos como los siguientes: humanos, didácticos, naturales y metodológicos procurando darles el mejor uso adecuado.

Dentro de los recursos humanos, se encuentran los niños, padres de familia, autoridades educativas y los docentes entre otros; el apoyo de estos es determinante en el proceso enseñanza aprendizaje.

Los recursos materiales impresos son todos aquellos objetos elaborados de uso fundamental cotidiano destinados a los alumnos y al docente, como libros de texto, juegos y cuentos que le van a permitir al niño plasmar y retomar de ello lo que más les guste.

Los recursos materiales son aquellos que nos proporcionan la naturaleza, estos materiales los podemos encontrar tanto en zonas rurales como en medios urbanos, como semilla, piedra, hojas insectos etc.

Los recursos metodológicos son todos aquellos que utiliza el docente, para poder llevar acabo el proceso enseñanza-aprendizaje, las técnicas pueden ser grupales, e individuales; en procedimientos se hace uso de algunas estrategias y dinámicas que a través del juego se logra organizar de igual manera al grupo y al mismo tiempo se puede lograr la elaboración de tareas en casa siempre y cuando sean fáciles de realizar.

La forma en que se llevaron a cabo las actividades fue mediante una serie de procedimientos que permitieron que los sujetos participaran activamente, utilizando estrategias dirigidas a activar los conocimientos previos de los alumnos o incluso a generarlos cuando no existan.

Por otra parte, los participantes, deberán socializar el conocimiento que se valla adquiriendo a lo largo del ciclo escolar. También construyendo y reconstruyendo los conocimientos que para él son más significativos.

Los materiales que serán utilizados durante el mismo deberán concordar con la temática y así como también los juegos que se aplicaran tales como; ficheros de matemáticas y español, libros del alumno y juegos de socialización, coordinación y control, recortes y pegados. (Corcho latas, semillas, palos de paletas, bolsas de plástico para coleccionar materiales).

1.5 ACCIONES

Corresponde al profesor establecer sucesión de lo más sencillo a lo más complejo en el cumplimiento de los propósitos y actividades así como escoger las formas y estrategias de las situaciones comunicativas que propone a los alumnos, de manera no tediosa sino de oportunidades variadas y estimulantes para el ejercicio de la comprensión de los niños, para ello se recomienda al

docente tomar en cuenta la consecuencia planteada en el propio libro de texto gratuito pero sobre todo utilizar su experiencia y su creatividad didáctica para diseñar situaciones de aprendizaje.

De manera que no sean instructivos de receta; lo aquí propuesto es flexible, se puede aplicar, enriquecer y contextualizar a diversos medios. Lo que es necesario remarcar es que toda actividad debe reiniciarse retomando los momentos vivencias y situación problemática, que se dé entorno a los alumnos y que se requiera de la manipulación de objetos o de relaciones comunicativas permanentes

Español

Actividad 1. Palabras con letras móviles

- Propósito: Que los alumnos escriban palabras y revisen su escritura.
- Material: Un juego de letras móviles, por alumno.
- Organización de los participantes: Este juego se organiza individualmente, ya que cada cual cuenta con un juego de letras del libro recortable de español.
- Desarrollo de la actividad: El maestro conversa con los niños un tema que se preste para hacer una lista de palabras, (como ingredientes de la receta de su platillo favorito), la lista de los útiles escolares o las prendas de vestir.

Forman pequeños grupos con los niños y proporciona un juego de letras móviles a cada uno de los integrantes, les dice que dictara las palabras de la lista que eligieron para que las formen con las letras móviles.

Se estimula a los estudiantes de cada equipo para que intercambien opiniones y se ayuden en la escritura. Cada niño forma las palabras como puede, de acuerdo con las concepciones sobre el sistema de escritura.

En cada equipo el maestro pide a los niños que comparen sus escrituras y conversa con ellos para escuchar sus justificaciones; favorece la confrontación de las ideas de los niños cuando se presentan diferencias en la escritura.

Evaluación

El maestro solicita a los niños que le dicten las palabras de la lista y las escribe en el pizarrón con lo que ellos escribieron y corrijan errores.

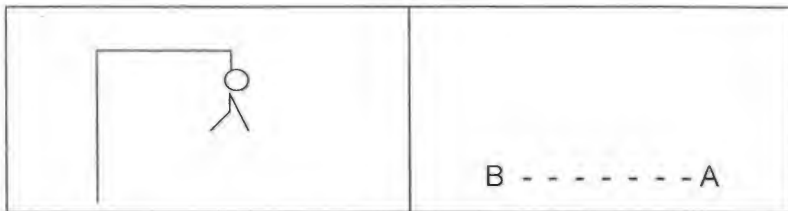
Esta actividad deberá desarrollarse durante el transcurso del año escolar, ya que nos puede apoyar también en la selección de palabras largas y cortas, así como en palabras con alguna letra en especial. También se relaciona con la lectura de "Paco el chato" (referencia L.L Pág. 7) ya que les servirá para escribir nombres propios.

Actividad 2. El ahorcado

- Propósito: Que los alumnos reflexionen sobre la relación sonoro - gráfica y consoliden su conocimiento sobre el valor sonoro convencional de letras.
- Material: Pizarrón, gis, cuaderno y lápiz.
- Organización de los participantes: Este juego se puede jugar grupalmente, por equipos o por binas.
- Desarrollo de la actividad: El maestro dice: "Vamos a jugar al ahorcado".

Este juego consiste en que alguien piense una palabra (ejemplo, bicicleta) y los demás deben adivinarla a partir de ciertas pistas que se den.

Se escribe en el pizarrón la primera y la última letra de la palabra, y para cada letra faltante se marca una pequeña línea, por ejemplo:



El alumno pasa al pizarrón y debe decir una letra (i, por ejemplo); si la palabra lleva esa letra se coloca en todos los lugares que correspondan:

B I _ I _ _ _ A _

Si alguien dice una letra que no corresponde a la palabra, quien dirige el juego dibuja una parte del ahorcado. Nuevamente el jugador dice otra letra (e, por ejemplo); y se escribe en todos los espacios que corresponda, por ejemplo;

B I _ I _ _ E _ A

Es importante advertir a los niños que se fijen en las letras que ya estén escritas para que adivinen las que faltan y así completen la palabra. Cada vez que se propongan letras que no correspondan, se va dibujando otra parte del “ahorcado” (ojos, pierna, boca, oreja, brazos, etc.); si se completa la figura del ahorcado sin adivinar la palabra, se dibuja una cuerda al rededor del cuello, y así termina el juego.

Este juego se puede aplicar en los ejercicios de la actividad 167 “Transportes”. (L.T.)

Evaluación: El niño reflexionará sobre el valor sonoro convencional de las letras así como el respeto por turnos.

Matemáticas

Actividad 3. El dominó

Propósito: Que los alumnos comparen porcentualmente diversas colecciones.

Cuenten oralmente el número de elementos que contienen.

Asocian el nombre de números con la colección que le corresponde. Relacionen la representación gráfica convencional con la colección que le corresponde.

Materiales: Para cada equipo un juego de domino (material recortable para actividades numero 28) y palitos numerados del 0 al 12.

Organización de los participantes: Puede ser en equipo o por binas. Se les entrega a cada equipo un juego de domino, se colocan las fichas hacia abajo y se revuelven.

Cada uno toma una ficha al azar, ve el total de puntos que tiene y los compara con los de sus compañeros de equipo, gana el niño que tenga la ficha con mas puntos y se queda con ella y con la de sus compañeros, si hay empate, dejan las fichas que sacaron a un lado y toman otra. El niño que saque más puntos se queda con las fichas de esa jugada y con las del juego que quedaron empatadas.

El juego termina cuando se acaban las fichas y gana el que se quedo con más. Los niños a los que les resulte fácil la actividad anterior, porque ya saben contar, pueden repetir tomando cada vez más fichas.

La actividad se puede repetir cambiando la consigna el niño que saque la ficha que tenga menos puntos.

Versión I

Las fichas del dominó se colocan con los puntos hacia arriba. Uno de los niños dice un número que este entre uno y doce, toma todas las que tenga el número de puntos que dijo y se los queda. Sus compañeros observan que este tome las fichas correctas, cuando termine lo indica y si dejó alguna con el número de puntos que dijo, el niño que la encuentre se la queda. Le toca decir otro número al niño que esta a la derecha del que acaba de jugar. Finalmente gana el que reúne más fichas.

Los niños a los que les resulte más fácil la actividad pueden decir un número entre el 12 y el 20 y tomar las fichas que necesitan para reunir ese número de puntos.

Versión 2

Esta versión debe ponerse en práctica cuando los alumnos empiecen a trabajar con la representación simbólica de los números de 1 al 9. A cada equipo se le entrega un juego de dominó y un juego de tarjetas número - colección. Las tarjetas se revuelven y se colocan con los números hacia abajo, a manera de torre. Cada niño toma una tarjeta, lee el número y toma todas.

Las fichas que tengan los puntos que indica la tarjeta y se los queda. Cuando se terminen las fichas o las tarjetas se acaba el juego.

Versión 3

Cada equipo trabaja con tres juegos de las tarjetas número - colección. Las colocan con los números hacia abajo y las revuelven.

Por turnos, cada alumno toma una y luego comparan los números. Gana el que tenga el número mayor y se anota un punto.

Si hay empate, toman otra tarjeta. El juego termina cuando se acaban las tarjetas. Gana el niño que acumule más puntos.

Se realiza la versión 3 del bloque II pero con papelitos numerados del 1 al 12. También puede realizar con algunos variantes; uno de los niños toma un papel con número y busca una ficha que tenga menos puntos, mas puntos, solo un punto mas o un punto menos de los que indica el papel. En los dos últimos casos, se entregan a cada equipo papelitos numerados del 0 al 11.

Conocimiento del medio

Los juegos para el conocimiento del medio son de lo más sencillo, pues es con base a sus experiencias vividas, por lo general son de caracterizaciones de algún miembro de la familia o de algún oficio de su comunidad, niños juegan a que son estos personajes y actúan de acuerdo a lo que hayan visto, estas caracterizaciones son de acuerdo al tema que se planeó con anterioridad, el juego consiste en expresar libremente lo observado o a tomar decisiones o problemas planteados, como el cuidado del medio ambiente, de esta

manera el niño reflexiona, ya que se le forma el hábito sobre el cuidado del medio ambiente.

También ofrece para los maestros un juego como estrategia

Actividad: Partes del cuerpo, órganos de los sentidos, funciones e higiene.

Propósito: Designe algunas partes del cuerpo así como algunas características propias de su compañeras.

Lección: 5 L.A.P.

- Materiales: L A.P. 12 Rec. 3
- Organización de los participantes: El maestro conversa con los niños sobre las partes del cuerpo así como de la importancia de cada una de ellas, mismas que requieren de aseo y ejercitación para un mejor funcionamiento.

En esta conversación los niños participaran mencionando cada una de las partes del cuerpo, su función y el aseo necesario.

Versión 1.- Después de concluir con las partes del cuerpo se organizan para jugar el juego del calentamiento moviendo cada parte del cuerpo que se mencione.

Este es el juego del calentamiento
vamos a hacer lo que haga el sargento
jinetes, a la carga, con una mano
Este es el... (bis)
Jinetes a la carga, con la otra mano

Este es el... (bis)

Jinetes a la carga, con un pie etc.

Así hasta lograr concluir con las extremidades inferiores y superiores mencionando brazos, pies, tronco cabeza.

Versión: 2

Se les enseña una canción mencionando las partes de la cabeza, así como otra de las extremidades

Cabeza

Tengo, tengo, tengo
Tengo una cabeza
Tengo dos orejas
y tengo dos ojos
Tengo una nariz
Tengo una boca
Tengo, tengo muchos dientes
para comer pastel

Extremidades

Yo tengo dos manos
para trabajar,
las palmas de arriba
a esconderlas ya
movemos un brazo
el otro también
estas son mis manos
estos son mis ojos
vamos adelante
después para atrás
estos son los ojos
que te mirarán.

2. LINEA DE INNOVACIÓN

A través de la observación me he dado cuenta que el niño retiene más los contenidos cuando juega o manipula algún objeto.

A lo largo de mi labor docente, he tenido a mi cargo diferentes grupos con muy variadas características, aunque debo reconocer que no me había dado cuenta de esto, ya que como muchos docentes del país permanecía en la misma postura tradicionalista, no me preocupaba en lo mas mínimo de mis alumnos, pues era mas cómodo seguir con mis métodos ya establecidos, que tratar de innovar actividades de interés para los niños.

He leído sobre el juego y estoy de acuerdo con los pedagogos y estudiosos del tema, quienes afirman y sostienen que con el juego, el niño puede desarrollarse integralmente, aunque ya tiene tiempo que se ha considerado el juego como apoyo para el proceso enseñanza aprendizaje, para mí es algo nuevo, así como para mis alumnos, de manera que se podría suponer que estoy aprendiendo a la par que mis alumnos.

Es una estrategia de trabajo propositivo que recupera la valoración de los resultados de la aplicación de la alternativa, donde

resaltan aquellos aspectos teóricos, metodológicos e instrumentales que permiten la explicación y el reconocimiento de su limitación y la superación del problema docente planteado. En ellas señalan las implicaciones del profesor en el proceso de construcción de los contenidos escolares con los sujetos y los métodos.

Estas alternativas pedagógicas es una experiencia más de la preparación profesional, resumen cuatro años de estudio en la unidad 151 Toluca, subsede Tejupilco; cuenta con limitaciones que pueden ser superadas considerablemente si se analiza y reflexiona para adaptarle al contexto inmediato al que se encuentre sus alcances son mayores si se utiliza de creatividad y de innovación.

2.1 PROPUESTA DE ENSEÑANZA

Para poder llevar a cabo las acciones planteadas en el capítulo anterior que conforman la alternativa de innovación, fue necesario en primera instancia, realizar una reunión con los padres de familia para pedirles el apoyo con sus hijos, informarles y explicarles en que consistía el trabajo de aplicación de la propuesta, debo mencionar que la mayoría de los padres de familia aceptaron, por lo cual se llegó al acuerdo de echar a andar la propuesta, y así de manera general se decidió cómo apoyar a sus hijos.

Durante los últimos días del mes de agosto y los primeros de septiembre no se tomó ningún contenido del programa de primer grado. Me dediqué a los ejercicios de maduración, así como a la familiarización maestro - alumno, alumno - alumno, con el aula y con la escuela.

Se sabe que los niños aprenden por los sentidos, que necesitan además aprender a hablar libres de temor, observar y a expresar el fruto de lo observado en una palabra para prepararse para resolver situaciones que se le presentan.

Este también me sirvió para darme cuenta de las deficiencias que tienen y tratar de que esto no sea una dificultad para llevar a cabo el proceso enseñanza aprendizaje.

Para la enseñanza de la lecto - escritura se usaron los libros de texto gratuitos como auxiliares básicos, los niños aprenden experimentando que a su vez se convierten percepciones, que estas le permiten comparar, diferenciar y generalizar.

Sesión 1.- para trabajar con la primera lección de español "Paco el chato " antes de leer platicamos con los niños lo que se siente cuando uno se pierde, les pregunté si alguno se había perdido, en qué lugar, cómo lo encontraron y lo que podríamos hacer para no perderse o cuando alguien se pierde.

Después invité a los niños a escuchar la lectura de “Paco el chato” y que a la vez observaran las situaciones de su libro para seguir con esta el cuento. En el pizarrón se escribió un segmento de la lección y ejemplifiqué la dirección en la que se lee (izquierda a derecha). Después se les preguntó si les gustó, que platicarán de qué se trató, se les hizo algunas preguntas como ¿dónde vivía antes de llegar a la ciudad?, ¿con quién vivía? ¿por qué se perdió?.

Se comentó la importancia de conocer el nombre propio completo con apellidos, además la dirección de sus casas el nombre de sus padres, el de su maestra y el de su escuela. Se le pidió que pasaran al pizarrón para que señalaran en que dirección se lee.

Sesión 2.- Para escribir se les pidió que recortaran las letras del alfabeto móvil (recortable p. 5,9) y formar con estas su nombre propio (sin apellido)

Después escribieron su nombre y los de sus compañeros cuyos nombres comienzan igual que el suyo. Esto se hizo en equipo.

Sesión 3.- se volvieron a leer las conclusiones para que el niño siguiera la secuencia y la direccionalidad de la lectura.

A partir de las ilustraciones del cuento los niños narraron y conversaron sobre el mismo. Se clasificaron los nombres cortos y

los largos para que descubrieran que la extinción de una palabra escrita tiene relación con la extinción de la misma palabra en su forma oral.

Sesión 4.- Se les explicó que harán otra versión de "Paco el chato". Se les comentó que ahora la abuelita de Paco va a ir al rancho y que se va a perder. El niño narrará el cuento con la versión diferente y realizará ejercicios de la página 11 copiando las palabras que se presentan como modelo. Resultó una serie de tarjetas con ilustraciones y palabras relacionadas entre sí, las clasifiqué según la letra con las que comenzaron o terminaron.

Se evaluó con las mejores producciones escritas de los niños, con las observaciones con respecto al desempeño de los niños en expresión oral, lectura, escritura y reflexión sobre la lengua.

2.2 CONDICIONES ENFRENTADAS

El trabajo docente es impredecible dentro de el ocurren diversos hechos que el maestro puede imaginarse o no, pero que sí ocurren, debe afrontarlos por muy complejos que sean.

En primer lugar, me encontré con la falta de apoyo por parte de los padres de familia, pues en una reunión inicial se les pidió que apoyaran a sus hijos en sus tareas; todos quedaron de acuerdo pero

al final no solo no los apoyaban, si no que ni siquiera les pedían que las hicieran.

Por parte de los alumnos hubo “una que otra” inasistencia aunque debo reconocer que no era porque ellos así lo querían, si no porque los padres les pedían que no fueran a la escuela, pues los necesitaban para recoger la cosecha, para cuidar la casa, para cuidar a sus hermanos y de su mamá cuando había un nuevo hermano.

Con respecto a mi labor, también fallé, pues se me comisionó por parte de la dirección para actividades como juegos infantiles, preparación de escoltas e Himno Nacional que me quitaban el tiempo que debería utilizar en las actividades planeadas para mi grupo. En ese sentido hubo poco apoyo institucional, el cual debe gestionarse de manera mas sistemática. Las condiciones enfrentadas se tomaron como base importante para corregir en su momento el trabajo pero se pretendió realizar y no fueron determinantes en la obtención de las metas establecidas.

2.3 AVANCES OBTENIDOS

En este apartado es importante mencionar que a pesar de las dificultades que se me presentaron en el transcurso de aplicación de la propuesta puedo decir que; al principio, solo los 16 niños mas adelantados participaban en las actividades, pero al pasar el tiempo,

los 8 niños restantes que casi nunca participaban, empezaron a integrarse al grupo, a los 2 niños que casi nunca hablaban, se les escucho su voz, así como su risa, iniciaron haciendo sus ejercicios aunque lentos pero lo hicieron. Los 16 niños que habían participado normalmente, ya trabajaron solos, pues aprendieron a leer y a escribir sin dificultad alguna. Me apoye en ellos para revisar y orientar a sus compañeros, a ellos les encantaba simular que eran maestros.

Al finalizar el ciclo escolar tenia un 83% de aprobación. No disminuyó el entusiasmo escolar, lo cual constituye moralmente una transformación y una modificación de los hábitos del colectivo escolar, como asistir a clases, cumplir con las tareas. Se puede apreciar acrecentamiento del compañerismo, en afecto y disciplina.

Pues ahora se unían en equipos para realizar actividades, los que terminaban primero, apoyaba a sus compañeros en la dificultades que se les presentaban. Respetaba el turno para participar, compartían los materiales de apoyo. Esto no lo hacían al inicio de periodo escolar pero poco a poco se fue logrando gracias a las estrategias puestas en marcha.

2.4 AJUSTES

Al iniciar el ciclo escolar se nos llamó a un curso taller de (PRONAP) Programa Nacional para la Actualización permanente de los Maestros de Educación Básica en Servicio. Ahí se nos invito a planear pero nos encontramos con un problema, pues ni el avance, ni el plan y programas estaban actualizados, así que decidimos retomar algunos contenidos que venían en el plan y programas. Todo el grupo de profesores para el primer grado, acordó en iniciar con las vocales y cada quien buscaría un método de lecto - escritura para llevar durante el periodo escolar. Así pues como en el curso de aplicación de la alternativa se nos pidió que planeáramos para tres meses, planeamos sin tomar en cuenta que los libros del alumno eran completamente diferentes a los del ciclo anterior. Por lo tanto la planeación que había hecho, se tuvo que reestructurar, omitiéndose algunas actividades del método considerado y adaptando a las actividades del libro del alumno, que por cierto son bastantes, así como a algunos juegos que vienen en los ficheros de español y matemáticas.

2.5 DESEMPEÑO DOCENTE

La función del docente es conocer al niño para desarrollar adecuadamente sus aptitudes intelectuales, morales y físicas, así como hacer del niño un miembro útil para la sociedad. Se debe tener en cuenta los conocimientos previos de los alumnos; para

promover estas experiencias, se puede llevar acabo mediante conversaciones sobre los contenidos de los diferentes textos, produciéndose intercambios de información y de opiniones que contribuyen a la comprensión del pensamiento y la etapa de desarrollo en que se encuentran los alumnos.

Después de conocer el desarrollo intelectual del niño se organiza el programa de aprendizaje, brindándole los elementos necesarios, así como la motivación adecuada, promoviendo el interés por medios de preguntas. Se le enseña a investigar, a observar lo que le rodea a llegar a conclusiones que contengan un significado, logrando un aprendizaje significativo, Piaget afirma “ que el niño construye su conocimiento precisamente a través de la acción transformadora.”²²

A través de estas acciones el maestro permite crear en el aula condiciones de trabajo para todo el grupo; respetando los intereses de sus alumnos y cuidando la participación de todos.

Evita así la improvisación de su labor, aunque se sabe que cualquier planeación puede encontrarse con condiciones enfrentadas y verse modificadas en algunos casos.

²² SEP. El niño y sus primeros años en la escuela. Pág. 17

Una de las preocupaciones del docente es la disciplina: en ocasiones que un grupo silencioso es el que mas trabaja, pero no hay nada mas falso, pues de que manera el niño construirá el conocimiento sin interactuar ni demostrar su entusiasmo. Es necesario dar libertad al niño para que actué como tal, lo que se pueda hacer es aprovechar ese deseo de investigar así como la espontaneidad tan característica de la infancia; Recordemos que la disciplina no es otra cosa que orden en el trabajo, por tanto, al niño se le debe explicar en forma clara la importancia del respeto a los compañeros para poder trabajar armónicamente.

La relación del maestro con los padres de familia y con los alumnos es fundamental para el proceso educativo; estas relaciones permiten al profesor que conozca mejor a los alumnos, que exista la posibilidad de que los padres entiendan el tipo de trabajo que se esta desempeñando en el aula.

2.6 EVALUACIÓN

Los programas son un documento complicado para el que no los sabe utilizar, pero necesario en el trabajo escolar, porque nos aportan información determinante para la reorganización y planeación para las actividades escolares; con ella podemos verificar hasta donde fue posible el logro de los objetivos propuestos; (su alcance es muy amplio en cuanto a mejorar las estrategias de trabajo).

Con el proceso de evaluación se puede ir revisando en forma constante el proceso enseñanza aprendizaje y entender los procesos que limitan el aprovechamiento del alumno.

La evaluación como proceso permanente, durante la acción pedagógica desde su inicio, es considerado como algo dinámico por que a través del desarrollo de actividades se van valorando las posibilidades de alcance y proponiendo nuevas formas de acuerdo a las condiciones y necesidades del grupo; por lo que se convierte en un proceso constante.

La evaluación es un proceso sistemático contínuo y permanente que permite al docente conocer el proceso de aprendizaje de sus alumnos; logran descubrir cuales son los razonamientos que los niños elaboran y las estrategias que ponen en juego para resolver una situación determinada. A través de éste nos damos cuenta de cuales son los desaciertos que se presentan en el desarrollo de las actividades.

Es conveniente que el docente lleve acabo el proceso de evaluación de manera permanente a través de la observación como medio fundamental para evaluar la realización de respuestas en las actividades diarias, registrando los rasgos y la dificultades que se presenten.

También se debe considerar la evaluación como un elemento indispensable en la acción pedagógica; de los tipos de las que se pueden hacer uso: la de diagnóstico, es la que se lleva a cabo al inicio del ciclo escolar con el fin de conocer el nivel de conceptualización de cada niño; el resultado de esto se toma como referencia para hacer una planeación adecuada de las actividades de acuerdo a las necesidades de los alumnos.

La evaluación formativa es la que se considera diariamente durante el proceso enseñanza aprendizaje, además se toma en cuenta los resultados de los diversos instrumentos de evaluación que se les proporciona a los alumnos al término de cada bloque, bimestre y semestre; además el registro de las mismas por medio de la observación.

La evaluación sumativa tiene como propósito determinar lo que el alumno ha aprendido realmente en relación con los propósitos, exige que se obtenga el máximo de observación viable y válida sobre grado de dominio que los alumnos tienen de los objetivos previamente fijados

La evaluación es de gran utilidad, pues la información recabada del aprendizaje adquirido, mismo que va a determinar si el alumno es promovido al grado inmediato superior.

CONCLUSIONES

La realización de dinámicas grupales permiten al niño que sociabilice e interactúe con sus compañeros y al mismo tiempo que sea más participativo, dinámico, activo y creativo en el proceso enseñanza-aprendizaje.

La investigación teórica ha proporcionado varios elementos para afirmar que el juego es un recurso que genera conductas sociales, tanto en el aula, la familia y con el grupo de amigos.

Los diferentes materiales didácticos permiten despertar el interés de los alumnos y del docente para la conducción de la enseñanza y la adquisición del aprendizaje.

Es necesario estar consciente de que es compromiso de todos mejorar la calidad de la educación.

Sabemos que los niños necesitan jugar; somos conscientes de que en cierta edad el juego constituye el contenido principal de sus vidas.

A través del juego, los niños aprenden a conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodean, son alegres estando en actividad constante, están en mayor disposición para conocer algo nuevo.

Algunos adultos hemos llegado a menospreciar el juego, ya que lo consideramos como un descanso y en la actualidad si descansamos, perdemos tiempo, pues cada día requerimos de más recursos monetarios para satisfacer nuestras necesidades y no consideramos que nuestros cuerpos también necesitan descanso. Por otro lado para los niños es algo esencial, algo que en su vida futura puede aplicar y posiblemente solucionar situaciones que se le presenten.

“No hay contradicciones entre jugar y aprender”, dice H. Hrtzer. “ Todo maestro sabe que aquello que los niños aprenden mediante el juego y por su propia iniciativa, constituye un importante apoyo para sus clases.”

Si los niños reconocen que el aprendizaje es necesario para el buen éxito de ellos mismos, estarán bien dispuestos a aprender jugando, de lo contrario el maestro buscará otras estrategias para lograr el propósito.

Sin embargo, del apoyo y del esfuerzo de los adulto, depende en gran medida que los niños puedan aprovechar las oportunidades que se le presenten para su desarrollo.

PERSPECTIVAS

La perspectiva de esta propuesta apunta a mejorar mi práctica docente en la escuela primaria, ello conlleva, lógicamente, un mejor desempeño del proceso enseñanza-aprendizaje y la posibilidad de elevar la calidad de la educación. Para ello resulta necesario en primer término contar con los elementos teóricos que indudablemente aplicarán el conocimiento sobre el juego lo que posibilitará que cómo docente pueda elaborar estrategias alternativas que promuevan una forma diferente para trabajar con los niños. El desarrollo de las diferentes actividades y el trabajo docente tienen la finalidad de modificar los esquemas referenciales respecto al juego, pretendiendo una transferencia en la labor cotidiana, con lo que mejorare no solo mi desempeño, sino el de los propios alumnos.

De lo que se trata es de valorar la posibilidad de que el juego y los aprendizajes escolares estén dentro de un proceso cotidiano y sistemático en el cual intervienen los niños como principales actores, pues las razones por las que los niños fracasan en el aprendizaje son: el bajo desarrollo intelectual ocasionado muchas veces por la ausencia de motivación por parte del docente y entre otras la negligencia de los padres.

Con la aplicación de este proyecto de innovación pedagógica se pretende solucionar uno de los problemas que han venido

presentando a través del tiempo, en algunas escuelas primarias, y al mismo tiempo se invita a los docentes a aplicar una nueva metodología para la enseñanza y así mejorar la calidad de educación.

BIBLIOGRAFIA

- AEBLI, HANS, una didáctica fundada en la psicología de Jean Piaget, edit. Kapelusz, Buenos Aires, 1958.
- AUSUBEL, David P. Psicología Educativa, un punto de vista cognoscitivo. De. Trillas, México 1978.
- C. Lortie Dan, "Las condiciones del trabajo en el aula", En SEP ser maestro, estudios sobre el trabajo docente. Ed. El caballito, México D. F. 1983
- CHETEAU Jean, Psicología de los juegos infantiles. edit. Kapeluse, Buenos Aires 1988.
- FURTH, H.G. Y Wachs H., La teoría de Piaget en la practica.
- GESSEL Arnol y otros. El niño de 7 y 8 años, Paidos Educador, 2º edición. México 1985.
- GOMEZ Palacios Margarita, el niño y sus primeros años en la escuela edit., Sep, México, 1995.
- GUTIERREZ Sanenz, Raúl y Sánchez González Cose metodología del trabajo intelectual 7ª, edición edit. Esfinge, México, 1983
- HETZER Hidegar. El juego y los juguetes, edit. Kapelusz, Buenos Aires 1980.
- J. R. Moyles. Juego y trabajo en; El juego y la educación infantil y primaria. Madrid, Morata 1990.
- JUAN Delval "El juego", en: el desarrollo humano. Madrid, siglo XXI, 1994.

- M. E. Ramsey y K.M. Bayles . Valores y Propósitos del juego,
Antología básica, El juego. Plan 94. México 1995.
- OLAGUIBEL. Datos regionales, creencias y costumbres, monografía
de San Simón de Guerrero, México 1993.
- PIAGET Jean y Wallón H. Los estadios en la psicología del niño.
edit. Lautaro Buenos Aires 1963.
- PIAGET Jean. La construcción de lo real en el niño. edit. Nueva
Visión. Buenos Aires 1976.
- PIAGET Jean. La formación del símbolo en el niño. Ed. F.C.E.
México, 1986.
- SEP, Plan y programa de estudios de educación básica primaria,
México, D.F, 1993
- SEP, El niño y sus primeros años en la escuela, México, D. F, 1990
- SEP, Español, primer grado, Libro de texto gratuito. México, D. F,
1996.
- SEP, Matemáticas, primer grado, Libro de texto gratuito. México,
D. F, 1996.
- UPN, El aprendizaje de la lengua en la escuela, Antología básica
L.E-94, México, 1995.
- UPN, Hacia la innovación, Antología básica L. E-94, México, 1995.