



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
SERVICIOS EDUCATIVOS
DEL ESTADO DE CHIHUAHUA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 08-A**

**“LA CONVIVENCIA EN ALUMNOS DE SEGUNDO GRADO DE LA
ESCUELA PRIMARIA”**

**PROPUESTA DE INNOVACIÓN
DE ACCIÓN DOCENTE
QUE PRESENTA**

NORMA LETICIA CASTILLO MÉNDEZ

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN**

CHIHUAHUA, CHIH., AGOSTO DEL 2002

Con todo mi amor de madre:
Dedico este trabajo a mis
hijos.

Para mi esposo, gracias por tu
apoyo y comprensión.

A mis queridos alumnos, parte
importante de este trabajo.

INDICE

	Página
INTRODUCCIÓN.....	6
CAPITULO I . PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.	
A. Antecedentes.....	8
B. Diagnóstico.....	10
C. Justificación.....	12
D. Planteamiento del problema.....	13
E. Delimitación.....	14
F. Tipo de proyecto.....	16
G. Propósitos.....	19
CAPITULO II. REFERENCIAS TEÓRICAS	
A. Consideraciones preliminares.....	21
B. Sociología.....	21
C. La convivencia.....	24
D. Agentes de socialización.....	25
E. Carácter social de la educación.....	26
F. El Juego como agente socializante.....	27
G. La Teoría Psicogenética.....	30
H. El Programa de Educación Cívica de 2º grado.....	36
I. Evaluación.....	37
J. Paradigma de investigación.....	39
CAPÍTULO III. CARACTERIZANDO LA NORMATIVIDAD EDUCATIVA.	
A. Artículo Tercero Constitucional.....	42
B. Ley General de Educación.....	44

C. Acuerdo Nacional para la Modernización de la Educación Básica.....	45
-----------------------------------------------------------------------	----

CAPÍTULO IV. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

A. Caracterización.....	48
B. Plan de Trabajo.....	50
C. Estrategias	
1. “Por sí o por no”.....	51
2. “La bomba y la mecha”.....	52
3. “ El Correo”.....	53
4. “Los mudos”.....	54
5. “ El jugador perdido”.....	55
6. “Tormenta en el mar”.....	56
7. “Los zapateros”.....	57

CAPÍTULO V.

A. Análisis e interpretación de resultados.....	58
B. Categorización.....	63
C. Propuesta de innovación.....	66

CONCLUSIONES	69
---------------------------	----

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	71
-----------------------------------------	----

ANEXOS

FE DE ERRATAS

DICE	PÁGINA	PÁRRAFO	DEBE DECIR
si	9	2	sí
boli	13	1	voli
capitulo	47	7	capítulo
solo	52	1	sólo
solo	52	9	sólo
dira	53	6	dirá
Todos los juegos	27	5	La mayoría de los juegos
cuentenme	58	Renglón 18	cuéntenme

INTRODUCCIÓN

Una de las finalidades del maestro debe ser, sin duda, responder a las interrogantes y necesidades de los alumnos tanto cognoscitivas como afectivas, encaminándolos y fomentándoles el hábito al estudio y a las relaciones sociales.

Los objetivos a alcanzar están encaminados en función del niño y los beneficios que éstos llegarían a tener para el docente.

Este proyecto muestra el resultado de una investigación teórico-metodológica sobre un problema presentado en el aula y constituye una alternativa de trabajo del maestro en los procesos de apropiación del conocimiento.

En base a la experiencia del profesor, sus conocimientos y preocupaciones académicas, este selecciona una situación problemática relacionada con la enseñanza y el aprendizaje que encuentre; después de analizar las condiciones ambientales, psicológicas y todos y cada uno de los elementos de los cuales pueda auxiliarse para encontrar las alternativas que le lleven al éxito. Todo este trabajo queda impreso en este escrito con la finalidad de ofrecerla a maestros en las mismas circunstancias, o parecidas, y así optimizar la enseñanza.

Este escrito fue elaborado considerando cinco capítulos:

El primer capítulo presenta los antecedentes, el diagnóstico, la justificación, planteamiento del problema, su delimitación en la que se ven inmersos los personajes que intervienen, se explica el tipo de proyecto que se siguió, así como los propósitos que se desean alcanzar.

En el segundo capítulo se aborda el objeto de conocimiento (la socialización) , los agentes socializantes, el carácter social de la educación; así como la teoría de Piaget en la cual se apoya este trabajo, se considera un elemento importante a examinar para poder adecuar el objeto de conocimiento que vaya de acuerdo al período en que se encuentran los niños.

El tercer capítulo muestra el aspecto legislativo en el que se fundamenta legalmente la educación en México, se han seleccionado aspectos más sobresalientes del Artículo Tercero Constitucional, Ley General de Educación y el Acuerdo Nacional para la modernización de la Educación Básica.

El cuarto capítulo presenta las estrategias didácticas que se implementaron con la finalidad de solucionar el problema, considerándose en ellas los propósitos a lograr en cada una de ellas, el contenido, los recursos materiales que se utilizaron, el desarrollo de las actividades en las cuales se explican los pasos a seguir de una manera detallada y la manera en que se a de evaluar.

El quinto capítulo expone los resultados obtenidos en la aplicación de las estrategias didácticas presentadas con una explicación detallada de los eventos que se dieron en el momento de su realización. También aborda la importancia de la alternativa de innovación que surge en la necesidad de elevar la calidad de la educación.

Las conclusiones proyectan los logros que se obtuvieron. Se incluye la bibliografía en que se apoyó la elaboración del trabajo.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A. Antecedentes.

En la práctica docente se observan diferentes situaciones que inciden en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Entre ellas se pueden citar problemáticas referentes a las interrelaciones personales, ya que algunos alumnos en lugar de dedicarse a aprender, están más concentrados en sí mismos, son egoístas no les gusta compartir materiales como sacapuntas, borrador, la falta de un lápiz para un alumno aparece como situación problemática ya que puede relegarse del grupo y continuar el trabajo o bien, detenerse a esperar que alguno de ellos, quien traiga otro disponible, quiera prestarlo. Pareciera pequeño e insignificante el problema, pero al ir observándose frecuentemente, resulta poco traumático, pues perjudica el ritmo de trabajo. Otros más, buscan protegerse bajo una concha para evitar el ridículo y el rechazo por lo que se niegan a participar en clase. Cuando un alumno tiene que dar una respuesta en voz alta delante de sus compañeros teme hablar incorrectamente, ya que sus compañeros pueden hacer mofa de él, igual sucede cuando tiene que exponer ante los demás sus sentimientos. Su mente se centra más en lo que el maestro o sus compañeros pudieran pensar de él, que en la oportunidad de disfrutar y lograr los aprendizajes, no como una reproducción de conocimientos que tiene que alcanzar, sino favorecer o ayudar por medio de actitudes y actividades al mejor desarrollo personal.

Por ser un problema tan urgente a resolver se ha visto la necesidad de recurrir al diagnóstico para lo cual se utilizaron encuestas, a los padres de familia y a los alumnos, mismos que se presentan en los anexos.

Las encuestas realizadas con los padres de familia mostraron en un 90% que la falta de convivencia afecta el ritmo de trabajo y el aprendizaje. En la primer pregunta, coincidieron en que si les afecta el hecho de que a veces se les olviden en casa los colores, el sacapuntas y en el peor de los casos, el lápiz, ya que por no prestarse entre ellos estos útiles, a veces los niños no pueden trabajar en clase y se enfrentan a un conflicto muy grande pues les urge tener a la mano lo que necesitan para poder darle seguimiento a la clase. Algunos escribieron que por falta de un lápiz a veces no trabajan en el aula y cuando quieren hacer en casa la tarea, pues no recuerdan los procedimientos como se realizaron los trabajos. En la pregunta número dos, ellos concordaron todos que es importante que pregunten los niños al maestro cuando no entienden bien lo que se les explica. En la tercer pregunta, algunos aún se encuentran reacios a que sus hijos convivan pues consideran viejas rencillas familiares o son cerrados, aunque cabe resaltar que fueron pocos los que contestaron que no; la mayoría de los padres respondieron que sí era importante que ellos convivieran pero hasta cierto límite. En la pregunta cuatro la mayoría se niega a que sus hijos puedan prestarle a los demás sus útiles escolares. En la pregunta cinco todos coincidieron en que esa falta de convivencia afecta en gran parte al trabajo que se desarrolla en clase.

En la entrevista con los niños se encontró que en un 95% coincidieron que no existía convivencia entre ellos, algunos expresaron que porque algunos son muy aprovechados con ellos, que no participan en clase por temor de que se burlen de ellos, que casi no les gusta prestar sus cosas ya que a veces les pierden sus cosas. Todos concordaron en que sí quieren jugar.

B. Diagnóstico.

Año con año el docente toma a su cargo un grupo determinado por el director de la escuela quien le asigna el grado y grupo con el que ha de laborar durante el ciclo escolar, en cada uno de ellos se viven en el transcurso de año diferentes problemas que afectan el desempeño de las labores escolares, el maestro, como una persona preparada debe considerar la importancia de poder hacer un alto y reflexionar sobre la problemática con la finalidad de realizar un diagnóstico y seleccionar el problema que es más necesario solucionar, de la selección y análisis sigue la aplicación de acciones didácticas que le ayuden a dar un arreglo a tal dilema.

Es importante partir del diagnóstico, pues hacerlo es contribuir a reconocer opciones que permitan al docente la transformación de la realidad; para ello es necesario implementar una serie de estrategias encaminadas a conocer a fondo a cada uno de los niños. Estas pueden ser: la entrevista, la encuesta al grupo y por qué no, las visitas domiciliarias. La única finalidad es poder conocer la realidad de los alumnos, el medio socio-económico en que viven, los problemas de sus hogares que repercuten en la educación, sus costumbres, sus intereses, su edad, las formas de aprender más comunes de su edad, problemas sanitarios, de alimentación, etc. De esta manera llegar a conocer realmente el grupo con el que se está laborando.

El aula es un lugar donde los niños deben de convivir con cada uno de sus compañeritos y con el profesor, la infancia es una etapa donde todo es hermoso, todo lo que los alumnos quieren lo hacen por medio del juego, pero ese deseo muchas veces es frenado por los adultos, el profesor debe percibirse de esa energía que el niño trae consigo para aprovecharla en juegos didácticos en beneficio del proceso enseñanza-aprendizaje.

Las buenas relaciones significan vivir en compañía, esto contribuye a una mejor vida en armonía.

Las relaciones no nada más existen en grupos pequeños sino que también existen entre las naciones, el respeto, la comunicación y el apoyo llevan a una buena relación.

Los grupos de personas son los que dan pautas de comportamiento a sus integrantes, a estos grupos se les llama primarios y lo más importantes son: la familia, la escuela y los amigos. Los niños incorporarán formas de relaciones similares a estos grupos ya que además son las primeras influencias que recibe el niño.

Existen también los grupos secundarios, que los forman personas motivadas por diversos intereses y este es menos fuerte en sus relaciones afectivas, son los clubes, equipos, en el aula, etc. De alguna manera aquí también se da la convivencia.

La convivencia es una necesidad en el ser humano y esta exige las relaciones entre sí.

Convivencia no solo es vivir relacionándose con los demás, esta palabra tiene un criterio más amplio, significa ayudar a las personas desinteresadamente sin esperar obtener algo a cambio, implica que todos se ayuden, respeten, que haya solidaridad, comprensión y comunicación entre los integrantes del grupo.

La palabra convivir quiere decir *vivir en compañía de uno u otros*, viene del latín **cum vivere**. El hombre como humano que es tiene una doble dimensión social la que sale a relucir a la hora de convivir con los demás seres humanos.

El hombre por lo general siente por naturaleza la necesidad de vivir en sociedad, de convivir. (1)

En la convivencia se pueden presentar algunos aspectos contrarios para que esta no se lleve a cabo, son la agresividad, los malos modales, la falta de respeto, la intolerancia, etc.

Los alumnos de segundo grado por su nivel de desarrollo manifiestan un egocentrismo muy marcado que viene a afectar el ritmo de trabajo, pues entre ellos se niegan a compartir el borrador, sacapuntas, colores, etc. Es difícil realizar el trabajo por equipos, pues por lo general se muestran huraños, indiferentes, incómodos, no aportan ideas al elaborar trabajos en común; prefieren hacer el trabajo de manera individual, repercutiendo esto en el desarrollo mismo y en el proceso enseñanza-aprendizaje.

C. Justificación.

El mundo en que vive el ser humano está integrado por sociedades y por lo tanto el hombre necesita ser sociable, las personas por naturaleza y por necesidad deben relacionarse y asociarse, ya que no pueden vivir aislados, el hombre es un ser social.

Los niños desde muy corta edad sienten ese deseo de estar junto a otros niños, desde aproximadamente los tres años surge la necesidad de socialización, de convivir y relacionarse con otros niños; esta relación la realizan preferentemente con niños de su misma edad, ya que de acuerdo a su edad los niños tienen los mismos intereses, que difieren de los juegos de los niños de seis a siete años a otro de nueve a diez años.

1. AULA, Enciclopedia Cultural “Educación Cívica y Ecología” Editorial Cultural. P. 109

En la escuela se observa que se forman muchos grupos, cada uno con niños de una determinada edad y cada grupo con diferentes juegos, los más pequeños juegan a las canicas, a la roña, a los encantados, mientras que los más grandes al fútbol, el basquet, el boli, etc.

Dentro del grupo de clases se pueden notar diferentes opiniones, formas de pensar heterogéneas de los mismos niños y a falta de criterio de los mismos niños se llega a la discusión y pleito, no hay armonía ni una buena convivencia entre ellos; cualquier cosa contraria que diga algún compañero surge un nuevo problema. Este conflicto constante entre los alumnos deteriora en cierta forma el aprovechamiento de los alumnos del grupo, porque se pudiera llegar aún al grado de la intolerancia.

D. Planteamiento del problema.

Es necesario conocer más a fondo las formas de relación que se generan entre los alumnos, lograr que estos se desenvuelvan de una manera más social, que se sientan seguros de ellos mismos al realizar alguna acción, aún cuando se equivoquen puedan darse cuenta de que como seres humanos tenemos derecho a que eso pase y sobre todo lograr que un día estos niños puedan lograr las relaciones sociales óptimas para su formación.

De acuerdo a lo expuesto anteriormente, respecto a las necesidades de mejor convivencia en sociedad y como un apoyo al proceso natural de desarrollo del niño surge la necesidad de que el docente contribuya a tratar dicha problemática para lo cual se hace el siguiente planteamiento:

¿Qué estrategias utilizar para favorecer la convivencia de los alumnos de segundo grado.

Se espera poder dar las soluciones más favorables y que estas no sean consideradas como la fórmula mágica, sino como un instrumento más que ayude a otros docentes que se enfrenten al mismo problema.

E. Delimitación.

La institución educativa en la cual se realiza este trabajo es la Escuela S.C.O.P. No. 2252 se encuentra ubicada en la zona centro de La Junta, Chih., del municipio de Guerrero, pertenece a la VIII zona escolar estatal. Fue construida en 1960 siendo uno de los primeros centros educativos de la localidad

La Junta, Chih se encuentra ubicada en la región noroeste del estado, a solo 150 kilómetros de la Cd de Chihuahua, capital de la entidad y a 20 kilómetros de Cd. Guerrero, cabecera municipal. Se encuentra situada a 2,020 metros sobre el nivel de mar y respecto a las líneas imaginarias de meridianos y paralelos en 28° grados de latitud norte aproximadamente y 108° en longitud oeste.

Esta población se encuentra en medio de una pequeña llanura y al pie de la sierra Tarahumara, algunos cerros cercanos a ella son: el cerro del Carmen, Miñaca, Oso, Rayo y el Piñones.

En su hidrografía cuenta con un afluente del Rio Papigochi que al llegar a la comunidad toma el nombre de la misma.

Se cuenta con los servicios básicos como son: agua, luz, drenaje, telefonía y fax, los medios de transporte son suficientes para tener en constante comunicación a los moradores del lugar con los diferentes lugares del país. Existen fuentes de trabajo directas como la agricultura, la ganadería, la fruticultura, aserraderos, maquiladora de triplay, fabrica de

jugos de Frutimex, el campo experimental Joel, así como en las diferentes tiendas comerciales. Muchos jóvenes de la localidad acuden a laborar en las maquilas ubicadas en Cd. Cuauhtémoc. Gente procedente de lugares serranos acuden cada año a esta localidad en busca de mejores oportunidades de trabajo y también en búsqueda de mejor preparación para sus hijos, ya que se cuenta con 5 jardines de niños, 6 escuelas primarias tanto del sistema estatal como del federal, dos escuelas secundarias y un Centro de Estudios Científicos y Tecnológicos del Estado de Chihuahua (CECyTECH) quien cuenta con un prestigio que le ha colocado en 2º. De los mejores del país.

La escuela S.C.O.P. cuenta con una plantilla de doce profesores a cargo de grupos, un directivo, un profesor de educación física, dos trabajadores manuales. Tiene 12 aulas destinadas a un grupo en lo particular, la dirección, un salón para impartir educación física cuando el clima es frío, dos anexos destinados para baños de niños y de niñas respectivamente, tienda escolar, COPUSI, cancha de básquetbol y de futbol. En el centro de trabajo se desarrolla un buen ambiente de trabajo en el que las relaciones amistosas son un elemento fundamental, mismo que ayuda al buen desempeño de las labores, buscando entre todos, como equipo de trabajo, proyectar a la escuela en la comunidad de la mejor manera.

La preparación de los docentes es buena, ocho maestros son egresados de la Universidad Pedagógica Nacional, 2 están estudiando en ella en busca de una mejor preparación académica que les ayude a trabajar mejor con el grupo y dos maestras normalistas.

Las relaciones con los padres de familia son cordiales, pues les gusta participar en las diversas actividades que se realizan con participación de los maestros con la finalidad de obtener recursos económicos que ayuden al mantenimiento de la escuela como son: funciones de cine, títeres, discos,

etc. Se han organizado para aportar anualmente una cooperación por padre de familia, misma que fijan entre todos al inicio del ciclo escolar.

El grupo de segundo grado se encuentra integrado por 27 alumnos, de los cuales 11 son mujeres y 16 son hombres, todos ellos pertenecen a un nivel económico bajo. Existen cuatro alumnos repetidores por lo que su edad difiere un poco de la del resto del grupo, respecto a su conducta podría decirse que ellos tratan de sobresalir a base de pleitos y gritos. Dos de ellos son de lento aprendizaje; el resto del grupo son niños muy trabajadores, inquietos por aprender.

La edad de los alumnos va desde los 7, 8, 9 y 10 años, esta característica es muy importante, ya que se deben considerar en el problema que se está planteando para poder determinar qué tanto influye su edad para estorbar o para favorecer la socialización, la conducta, y sobre todo el aprendizaje en los alumnos.

Las relaciones que se dan en el grupo son difíciles, ya que entre los alumnos se dan confrontaciones constantes, pues cada uno quiere ser el líder, dándose un ambiente hostil y de desorden. Cada niño quiere sobresalir de los demás, dar ordenes y ser obedecidos y muchas de las veces esto se da en un ambiente de gritos y pleitos.

La relación alumno-maestro es buena, pues siempre quiere llevarse de la mejor manera, cada alumno quiere ser el primero en todo y ganarse el cariño del profesor para llegar a ser los consentidos.

F. Tipo de proyecto.

El proyecto de intervención pedagógica toma como punto de partida a la problematización de los contenidos escolares. Pretende transformar y

mejorar la calidad de la práctica docente, pone énfasis en los procesos de enseñanza-aprendizaje, al manejo de contenidos, a ofrecer conocimientos acerca del niño, la organización del aula, del empleo del material didáctico.

El proyecto de intervención pedagógica busca relación con la comunidad para involucrarla en el proceso educativo. Se limita a abordar los contenidos escolares, abordándose desde:

- ♣ El papel de la disciplina en el proceso de construcción del objeto de conocimiento como elemento a considerar en el aprendizaje.
- ♣ La necesidad de plantearse problemas que se concretan en el plan de estudios, en los programas, en los libros de texto aunado a los que se presentan como contenidos emergentes en el salón de clases.
- ♣ La recuperación del saber docente.

El proyecto de gestión escolar es una propuesta de intervención teórica y metodológica encaminada a elevar la calidad de la educación. En la elaboración de este tipo de proyectos se plantea que: una forma de transformar el orden institucional radica en la redefinición constante de las prácticas institucionales que se desarrollan en las escuelas considerando el esquema ya establecido por el sistema educativo nacional y las aportaciones reales del contexto; y la alternativa más factible para mejorar el orden institucional a través de la construcción del proyecto escolar como un proceso constante en la cual la crítica colectiva de las prácticas institucionales de los sujetos que participan en él. El proyecto escolar es un orientador de las acciones escolares al definir el carácter de formación que se desea obtener, permite potenciar las condiciones institucionales para obtener el estilo de formación proyectado.

Este trabajo está apoyado en el proyecto de acción docente, se eligió considerando que era el que más se ajustaba al tipo de problema planteado.

El proyecto pedagógico de acción docente se construye mediante una investigación teórico-práctica de nivel micro, en uno o algunos grupos escolares, es un estudio que se realiza a corto plazo, ayuda al docente a conocer y comprender un problema significativo de su labor, lo que ha de llevarlo a buscar alternativas pedagógicas que le ayuden a resolver dicho problema con éxito.

Requiere de creatividad e imaginación pedagógica y sociológica. No hay esquemas establecidas para su elaboración, es el docente quien debe descubrirlo, ponerlo en práctica y encontrar los mejores recursos dinámicos y creativos. Se concibe como un proceso en construcción.

El criterio de innovación de la práctica docente propia, consiste en lograr modificar el modo de trabajo que se hacía antes de iniciar el proyecto.

El proyecto permite pasar de la problematización a la construcción de una alternativa crítica de cambio que permita ofrecer respuestas de calidad al problema en cuestión.

El profesor es el promotor y responsable de los trabajos con su grupo escolar, aquí se involucra el Consejo Técnico a través de sesiones colegiadas, a los padres de familia y si es necesario a la comunidad en general. El criterio es contar con opiniones y la colaboración de todos.

En el proyecto se abordan los contenidos escolares desde:

- El papel de la disciplina en el proceso de construcción del objeto de conocimiento como elemento a considerar en el aprendizaje.

- ☐ La necesidad de plantearse problemas que hacen referencia hacia el currículum y que se concretan en el plan de estudios, en los programas, en los libros de texto.
- ☐ La recuperación del saber docente desde una construcción conceptual que le asigna una validez, independientemente de sus expresiones teóricas o prácticas.
- ☐ La novela escolar de la formación de cada maestro como: habilidades, valores, formas de sentir, expresiones en métodos didácticos, etc.

G. Propósitos.

En todo trabajo es importante tener bien definidos los propósitos que se pretenden lograr a través del mismo, pues teniéndolos siempre presentes, es fácil seguir de manera directa hacia la obtención de los mismos. Por ello se citan a continuación:

Para los alumnos:

- ❖ Propiciar que, por medio de su participación en el grupo esté en posibilidad de convivir con sus compañeros.
- ❖ Lograr que se interesen en el juego y aprendan a valorarlo como una herramienta de socialización y diversión.

Para el maestro:

- ❖ mejorar la convivencia en el grupo y con ello obtener mejores porcentajes de aprovechamiento.

Para la comunidad:

- ❖ Lograr que la comunidad escolar misma participe con el grupo en diferentes juegos.

CAPÍTULO II.

REFERENCIAS TEÓRICAS

A. Consideraciones preliminares.

El hombre durante el transcurso de su vida va viviendo experiencias nuevas, algunas son de tropiezo, otras para dar nuevas perspectivas; pero todas llevan a una superación, aún las de tropiezo pues se buscará no volver a tropezar donde mismo sino superar el obstáculo; es por eso que el hombre a diario va teniendo experiencias nuevas, nuevos planes, nuevas metas para alcanzar, el hombre es un ser cambiante y un agente de cambio, forja su propia historia y ayuda a que se produzca la historia de la humanidad, pues se encuentra dentro de ella.

Esto es un marco de relaciones entre los hombres.

B. Sociología.

Emilio Durkheim es considerado como el maestro indiscutible de la sociología, tiene el mérito de haber delimitado claramente el campo de estudio de esta disciplina y haber establecido la metodología para su estudio. Como sociólogo se interesó en la función de integración social que desempeña todo sistema; considerando la importancia no al conjunto de ideas y creencias, sino al sentido de pertenencia a la comunidad de participación social. En otras palabras, los individuos internalizan y hacen suyo un conjunto de ideas y valores fundamentales para la existencia del grupo. A pesar de no ser el único sociólogo en aplicar un análisis funcional a la realidad, sí fue el primero en atribuir al concepto toda la importancia que merece; ya que el análisis funcional de un fenómeno hace hincapié en las

consecuencias que éste tiene para el funcionamiento para el conjunto del sistema social.

El estudio objetivo de la sociología son las relaciones humanas no solo en su forma actual sino también en las formas pasadas.

El objeto de estudio de una sociedad es con el fin de saber cuáles son sus comportamientos, sus relaciones, sus necesidades y sus progresos.

La sociología se encarga de estudiar cada una de las actitudes que toman todos los diferentes grupos sociales de cualquier tipo y de cualquier estrato social, ya que el hombre por naturaleza es un ser sociable, tal vez por necesidad, por conveniencia o porque ciertos problemas ya sean familiares, económicos o hasta de enfermedades lo obligan a vivir en unidad relacionándose unos con otros.

La sociología trata de descubrir y estudiar cuáles son las necesidades esenciales en todo grupo humano, investiga como se forman, como subsisten, qué hacen y por qué cambian o evolucionan.

La sociología tiene como objeto de estudio el hombre, investiga la conducta y características del hombre en cuanto a ser social. El ser humano es social por naturaleza; desde el momento de su nacimiento comienza a verse implicado en diversas relaciones con otras personas, relaciones que llegan a constituir un complicado sistema de grupos e instituciones sociales, cuya función se rige por un conjunto de valores aceptados y compartidos por los hombres. (2)

En la vida existen varios agentes socializantes, comenzando con la

familia, es ahí donde el niño tiene una interacción íntima con la madre, después poco a poco con los demás integrantes de la familia, aquí el niño va aprendiendo lo que la cultura de la familia le va enseñando, solo eso aprende. Posteriormente el niño se relaciona con los demás familiares, el niño va asimilando diferentes conocimientos culturales al irse relacionando.

Más tarde, el niño tendrá que salir fuera de los lazos de la parentela, al contexto que lo rodea, donde existen diferentes agentes socializantes diferentes a los de la familia, entre ellos una de las más importantes es la institución escolar, donde se va a relacionar con diferentes niños con diferentes formas de pensar y actuar.

Es importante lograr la formación integral del individuo para que el mismo se convierta en agente de su propio desenvolvimiento en un futuro, esto es algo que el ser humano lo tiene que vivir cuando se independice de su familia materna, es por eso que se trata de encauzar de la mejor manera al alumno para que él se de cuenta de todas sus capacidades que tiene tanto físicas, intelectuales y sociales, que le van a permitir adaptarse a los cambios constantes de la sociedad al emigrar de un lugar a otro.

Craig dice: La socialización es un proceso de toda la vida, en virtud del cual un individuo adquiere creencias, actitudes, costumbres, valores, roles y expectativas propias de una cultura o grupo social (3)

Tomando de esta manera la socialización queda entonces al docente considerarla para la formación de los alumnos. Un aspecto que contribuye a la socialización es la convivencia.

3. CRAIG, Grace. “Desarrollo Psicológico.” p. 148

C. La convivencia.

Convivencia significa vivir en compañía de otros, es importante que las personas se conozcan y se socialicen, que compartan un poco de su tiempo. Para llegar a una verdadera convivencia son necesarios algunos aspectos:

- ✓ Que mi forma de comportamiento no perjudique a las personas que me rodean, y
- ✓ Tratar de ayudar a las personas que me necesiten.

La convivencia es una necesidad en el ser humano y son ellos los que determinan cuáles son los lineamientos que deben tomar para llegar a un bienestar común en todo grupo que se forme.

La convivencia no puede llegar mientras que no haya una comunicación, es por eso que dentro de un grupo social debe existir un pensamiento de comprensión, de respeto y comunicación.

Existen dos tipos de grupos de convivencia :

- El primero es el grupo primario que es el de la familia, es ahí donde el niño en sus primeros años convive con su mamá, su papá, hermanos y demás familiares; en este grupo la convivencia es indiscutible, es establecida, no se puede elegir con quien convivir.
- El segundo grupo es el secundario, aquí la convivencia es más voluntaria, las personas pueden elegir con quien socializarse y convivir, por lo general este grupo está formado por personas adultas.

Cada hombre tiene una vida independiente, pero no la puede vivir solo aisladamente en medio del bullicio y de las gentes. El aislamiento conduce a la tristeza e impide la convivencia. (4)

D. Agentes de socialización.

La socialización o transmisión de valores tiene lugar o comienzo en pequeños grupos, después de esto se lleva a cabo en la misma sociedad.

Los grupos que operan como agentes de socialización directa son:

- 📁 LA FAMILIA: Los padres son quienes transmiten directamente a sus hijos valores, costumbres, ideas, formas de comportamiento aceptables en la sociedad.
- 📁 LA ESCUELA: Es aquí donde el niño recibe la influencia total de la sociedad por medio de los diferentes compañeritos que llegan de todo el contexto de la escuela.

La clase escolar está compuesta por varios niños de la misma edad que están siendo educados o controlados por el profesor, que también llega a considerarse como un agente de socialización secundaria.

La relación entre alumnos es un agente de socialización, pues entre ellos mismos difieren en costumbres, lenguajes, comportamientos, etc., que se transmiten entre ellos logrando enriquecer con esto aún más su conocimiento o visión del mundo.

- 📁 El tercer grupo socializante son las personas que se relacionan sin

ninguna autoridad institucionalizada, estos grupos preparan a los niños a actuar e interactuar, se les da una cierta libertad a los pequeños para que realicen actividades como ellos quieran, no sin antes haber tenido un asesoramiento con los adultos acerca de lo que se debe hacer o no hacer, los integrantes de estos grupos pueden ser los amigos de la familia.

E. Carácter social de la Educación.

Las relaciones entre maestros y alumnos son muy importantes pues siempre debe de existir una comunicación por ambas partes, que haya confianza para preguntar o explicar, que exista un acercamiento continuo mutuo, sin que esa confianza no llegue a ser confanzudo perdiéndose el respeto hacia el maestro y viceversa, que se respeten como personas que son, para que no se pierda el interés o el propósito de la educación.

Tanto el maestro como el alumno deben de tomar el lugar que les corresponde para evitar ciertas arbitrariedades que pueden perjudicar el proceso enseñanza-aprendizaje. Es por eso que las interrelaciones tanto dentro como fuera del salón de clases pueden estimular o retrasar el aprendizaje en los alumnos.

Es importante que desde un principio el maestro se de y tome el lugar que le corresponde y que el alumno tome el suyo, que cada uno accione en el área en que debe estar.

La socialización se logra y se maneja a través de la interacción e implica esfuerzos constantes por dos o más personas para lograr relaciones de confianza.
(5)

5. R..P. Mc. Dermont “Las relaciones sociales como contexto para el aprendizaje en la escuela”. Antología: Grupo Escolar. U.P.N. p. 187

El maestro debe encauzar al alumno hacia una mejor educación, una mejor socialización, no con regaños ni con malos tratos, sino con palabras de aliento, palabras tiernas que le lleguen al corazón y al sentimiento del niño y a la reflexión, ya que si se hace con brusquedad, con autoritarismo, con el tiempo puede existir cierta represión por parte del alumno.

En los grupos de cualquier grado, el ponerse de acuerdo para algún ejercicio implica juego, poner reglas que todos respeten y que todos participen en ellas, en ocasiones no se llegará a ningún conocimiento académico, pero con el hecho de que el niño respete las reglas que entre todos hayan puesto, se llegará a comprender que el alumno aprende en la escuela a respetar acuerdos tomados entre todos, comprenderán de que en el transcurso de la vida, en el mundo que nos rodea, en la sociedad existen reglas que también tendrán que respetar.

F. El juego como agente socializante.

El niño por naturaleza durante los primeros años de vida la mayor parte del tiempo lo usa para comer, dormir y jugar; este último es el más importante para la socialización, por medio del juego aprende normas de conducta que le serán de mucha importancia cuando inicia sus relaciones con la sociedad.

El juego es una actividad propia del niño en la cual aprende cosas nuevas, descubre, se ejercita a través de sus movimientos, amplía su memoria al aprender los cantos y las técnicas del juego. Los juegos bien utilizados son una herramienta de cambio para una persona, un grupo o una institución. Amplían su vocabulario, aprenden procesos de intercambio.

Todos los juegos existentes son importantes para que los niños se relacionen y se socialicen, pero los que siguen cumpliendo en forma más

amplia la función socializadora aún en la edad adulta son los juegos con reglas.

El juego es una forma sencilla para llevar a cabo las relaciones sociales, es por eso que los niños y los adultos los usan para reunirse con otras personas.

Los juegos son valiosos porque enseñan alegría, porque arrancan al ser humano de la pasividad y lo coloca en situación de compartir con otros; los juegos enseñan algo que solo los juegos enseñan y no se traduce en palabras. Brindan un buen clima de encuentro, una actitud disentida, revelan torpezas de un modo que no duele descubrirlas, cambian los roles fijos en un grupo, son otra manera de incorporar una sana y necesaria picardía, despiertan, desactivan la bomba; son un constante mensaje de vitalidad que se graba en quienes los realizan, aportan una especie de combustible vital básico, invitan a que el hombre se olvide de su propia cara de su manera habitual de ser y asuma otros roles. Los juegos son herramientas de alegría y la alegría además de valer en sí misma es una herramienta de libertad.

El juego no constituye un fin en sí mismo, sino un medio eficaz para educar al niño. El niño puede llegar en sus primeros años sobre todo, a absorberse en su papel tan bien que se identifica momentáneamente con el personaje que el representa.

Hebert Spencer sugiere:

Que el juego es una manera de consumir energía existente en exceso. Establecía la hipótesis de que la energía excesiva se acumula en el sistema nervioso sano y debe descargarse, la superabundancia de energía se invierte en ejercicios que utilizan pautas normales de comportamiento, pero que carecen

de cualquier finalidad inmediata. (6)

Características descriptivas del juego:

- ☺ El juego es placentero, divertido. Aún cuando no vaya acompañado por signos de regocijo, es evaluado positivamente por el que lo realiza.
- ☺ No tiene metas o finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son internas y no se hayan al servicio de otros objetivos.
- ☺ Es espontáneo y voluntario, no es obligatorio sino libremente escogido por el que lo practica.
- ☺ Implica cierta participación activa por parte del jugador.

El juego ha sido vinculado a la creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de papeles sociales y a otros numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales.

Peter Reynolds ha propuesto:

Considerar al juego como un comportamiento en el modo simulativo, el juego es un sistema afectivo comportamental. No ofrece ningún comportamiento particular, ni un objetivo unívoco, sus pautas de comportamiento están tomadas en préstamo de otros sistemas afectivo-comportamentales. (7)

El juego es una forma fácil para llevar a cabo las relaciones sociales, fomentarlas y enriquecerlas.

6. C. GARVEY. “¿Qué es el juego infantil?”. Antología: El juego U.P.N. p. 85

7. Ibidem.

G. La Teoría psicogenética.

Jean Piaget, psicólogo suizo:

Considera al niño como un ser activo frente al objeto de conocimiento, quien además estructura el mundo que le rodea por la interacción permanente con él. Considera al niño activo como un niño que está aprendiendo. (8)

Piaget considera que toda persona desde que nace empieza a buscar maneras de adaptarse al mundo que le rodea, para lograrlo debe encontrar la forma de aceptar el entorno. Es en la adaptación a nuevas circunstancias donde se puedan verificar los cambios en las estructuras intelectuales; un ejemplo es cuando un alumno se enfrenta a una información nueva, debe interiorizarla por medio de la manipulación acomodándose en sus estructuras mentales.

En la adaptación se encuentran dos procesos simultáneos de asimilación y acomodación:

- La asimilación se da cuando la persona ha adquirido una forma de actuar ante determinada situación, y al presentársele una situación nueva ya sabe o puede hacer lo que corresponde pues sus conocimientos anteriores le ayudan a resolver el nuevo reto.
- La acomodación es un mecanismo mediante el cual se presenta un cambio después de la asimilación; cuando se produce esa modificación se produce el desarrollo.

8. S.E.P. “Desarrollo del niño y del adolescente, compendio para educadores”. p. 101

El niño aprende por sus experiencias, ya sea en experiencias físicas con el ambiente que le rodea y por las interacciones sociales con sus semejantes. Aquí radica la importancia de lograr que los alumnos se relacionen con los demás a través de la convivencia, utilizando normas de conducta sociales.

Por ser cognitiva la teoría de Piaget maneja que la inteligencia es un proceso activo, organizado de asimilación de cada aprendizaje que se va viviendo, cada aprendizaje es nuevo y los demás vienen a considerarse como viejos, siendo este un proceso continuo, reorganizado. Se toman decisiones de acuerdo a experiencias.

Este proceso de adaptación, asimilación, acomodación en el cual se da el desequilibrio y equilibrio, está dándose continuamente en cada momento de aprendizaje. El profesor debe saber provocar el desequilibrio en las estructuras mentales de los educandos para que ellos mismos vayan en la búsqueda del equilibrio, lo que le llevará al conocimiento.

La teoría piagetana se interesa principalmente por la investigación teórico y experimental del desarrollo cualitativo de las estructuras intelectuales y para su estudio lo divide en etapas o estadios de desarrollo, cada uno de ellos con características propias.

- a) El Senso-motor: de 0 a 24 meses.
- b) Preoperacional: de 2 a 7 años.
- c) Operaciones concretas: de 7 a 11 años.
- d) Operaciones formales: de 11 a 15 años. (9)

Cada uno de los niveles anteriores tiene una duración aproximada y se dividen a su vez en subperiodos cada uno con elementos típicos, que

9. J. DE AGURIAGUERRA. “Estadios de desarrollo según Piaget”. Antología: Desarrollo del niño y aprendizaje escolar. U.P.N. p. 108

indican la progresión de las capacidades del niño.

Aquí se presentará las características propias del periodo de operaciones concretas que es en el que se encuentran los alumnos del segundo grado.

Se sitúa entre los siete y los doce años. En esta etapa se presenta un gran avance en cuanto a la socialización y objetivación del pensamiento. Cuando el niño está en este periodo puede emplear problemas de seriación y clasificación para establecer diferencias numéricas. También llega a la relación de duración y espacio, con esta da la explicación de los fenómenos físicos como la lluvia y los sismos.

El niño aún no es capaz de distinguir lo probable de lo que no es, pero adquiere conciencia de su propio pensamiento que es objetivo, gracias al intercambio social que tiene en su medio ambiente.

En esta edad, el niño no solo es objeto receptivo de transmisión de la información lingüístico cultural. Surgen nuevas relaciones entre niños y adultos, y especialmente entre los mismos niños. Piaget habla de una nueva conducta en el sentido de la cooperación. Analiza el cambio en el juego en las actividades de grupo y en las relaciones verbales. Por la asimilación del mundo a sus esquemas cognitivos y apetencias, como en el juego simbólico, sustituirá la adaptación y el esfuerzo conformista de los juegos constructivos o sociales sobre la base de unas reglas. (10)

Sobre socialización, a esta edad el niño adquiere cierta capacidad de cooperación pues tiene su propio punto de vista sobre las cosas. El niño ha llegado a un inicio de la reflexión y piensa antes de actuar, empieza a dejar el

10. Ibidem

egocentrismo, lo que le permite aceptar reglas de juego. Los niños que se están atendiendo en segundo grado, aún no han llegado a aceptar la convivencia como una manera de socializarse, pues apenas están entrando a esta etapa y aún conservan muchas características del periodo preoperacional donde el egocentrismo es una de las más marcadas, los niños hacen cosas pero no les gusta decir cómo las hicieron. Apenas están iniciándose en ellos el proceso de socialización por ello es importante encontrar alternativas didácticas que les ayuden a lograrlo.

El niño a través de la socialización adquiere sentimientos como son: simpatías, antipatías, respeto, confianza, etc., que externará al relacionarse con las demás personas. En este nivel de desarrollo se consideran tres aspectos respecto a los sentimientos interindividuales:

- ✎ Afectos: Cuando se encariñan con las personas.
- ✎ Simpatías: sienten que les agrada estar con determinadas personas, prefiriéndolas a otras, y
- ✎ Antipatías: Se sienten mal e incluso hablar y tratar con ellas.

Es un punto a considerar la importancia del docente en su labor, ya que de ella dependerá el éxito o fracaso al considerar la convivencia como elemento necesario para eficientar los trabajos académicos.

El aprendizaje se explica de tal manera que éste solo es posible gracias al proceso de desarrollo. En las diferentes etapas del desarrollo se proyecta una determinada capacidad para realizar operaciones mentales.

El aprendizaje debe ser de acuerdo al nivel de desarrollo, fincando así las bases para lograr un aprendizaje valorativo, conciente para lo cual el desarrollo debe respetarse, no acelerarlo ni tratar de detenerlo, pues solo se estarían produciendo falsos cimientos que en nada ayudarían a la interiorización y equilibración de los futuros aprendizajes.

Generalmente el aprendizaje es provocado por situaciones y es el docente en el aula quien debe provocarlas, considerando el interés que el niño tenga sobre determinados temas, en caso de no darse, debe buscar las estrategias necesarias para lograrlo.

Como educador, el profesor debe estar conciente del material con el que trabaja, seres pensantes en los cuales es importante lograr el desarrollo completo de su personalidad, fomentar el desarrollo afectivo y moral a la par del intelectual ya que estos son indisociables de las relaciones tanto emocionales, étnicos y sociales en la vida escolar.

Se considera que los métodos educacionales de mayor éxito son aquellos que provocan las interrelaciones entre los aspectos cognitivos, afectivos y sociales de la conducta.

Los sentimientos se construyen al lado de la estructuración del pensamiento. Al estar el niño manipulando un objeto con la finalidad de llegar al conocimiento, pone en acción sus esquemas ya estructurados, en ello va también el placer de realizar tal acto o bien la decepción que pueda producirle el resultado; en esto se ven los elementos afectivos y cognitivos juntos.

El interés es un elemento vital para que el niño se decida a ir a la construcción del conocimiento, pues sin interés no hay pensamiento. Es pues relevante encontrar el momento propicio y despertar en los niños el deseo de resolver algo que despierte su curiosidad, que les provoque una necesidad, pues ellos no se interesarán en hallar una respuesta a una incógnita que no tengan deseo de resolver.

En el acto educativo lo que importa es el interés, la preocupación, la acción del niño más que del maestro.

En el proceso constructivo las relaciones sociales son significativas ya que el niño aprende a raíz de la convivencia.

En este aspecto pueden observarse dos tipos de relaciones:

- Relación adulto-niño: en la cual se da una acción del primero sobre el segundo y es el adulto quien determina el modo de comportarse, los valores que el niño debe interiorizar, señala, ordena, da reglas e instrucciones de conducta aún cuando sean incomprensibles para el niño, él debe someterse a ellas. El adulto determina qué es lo que el niño debe aprender y el momento en que debe hacerlo. Todas estas represiones afirman más en lugar de corregir el egocentrismo del niño. No estará interesado en cuestionar, analizar o examinar nada, sino que será un ser mecánico, sin reflexión.
- Una relación “autónoma” de respeto mutuo es aquella en la que el adulto le da al niño la oportunidad de regular su conducta voluntariamente de modo que sea él quien elabore sus propias reglas, valores y guías de acción. Una relación de este tipo dentro del aula le da al niño la

posibilidad de construir su inteligencia, su personalidad y sus sentimientos morales y sociales.

H. El programa de Educación Cívica en 2º grado.

La función de los planes y programas de estudio es organizar la enseñanza de todas las escuelas del país; es un programa que permite renovar los contenidos y métodos de aprendizaje, así como guiar al maestro a una preparación más eficiente y actualizada.

Es un medio que beneficia la calidad de la educación, pretende dar solución a las necesidades más importantes del aprendizaje para preparar a los niños del país.

Los contenidos definen la estructura con el fin de que el educando desarrolle capacidad de comprensión del conjunto de normas que regulan la vida social y la formación de valores y actitudes que permitan al individuo integrarse a la sociedad.

Uno de los propósitos a lograr es: actos de socialización, reuniones, juegos, participaciones en equipo, en grupo, etc.

Uno de los aspectos principales de la Educación Cívica es la formación de valores en los alumnos, se pretende que comprendan y asuman todas aquellas formas de relaciones y que las pongan en práctica con las demás personas para que así lleguen a la socialización y a la convivencia humana, no nada más con sus vecinos y amigos sino con todas las personas de su contexto y fuera de él, no importando la raza ni el color de

la piel, que los niños aprecien la dignidad humana, la libertad, la justicia, la igualdad, la solidaridad, etc.

Se mencionan algunos contenidos relacionados con la convivencia escolar del programa de segundo grado.

- ☞ El derecho de los niños a la educación.
 - La escuela: espacio para aprender y convivir.
 - La importancia de la asistencia a la escuela.

- ☞ La necesidad de establecer y cumplir acuerdos en la escuela y en el grupo escolar: la comunicación y el diálogo como base para la solución de conflictos.

- ☞ Normas para la convivencia escolar.
 - El respeto a los derechos y el cumplimiento de los deberes.
 - Colaboración y ayuda mutua en las actividades escolares: el estudio y el Juego.

- ☞ El derecho de ser respetado y el deber de respetar a los compañeros y maestros

- ☞ El uso adecuado de los materiales y espacios dentro de la escuela y el salón de clases.

- ☞ Elaboración del reglamento escolar.

- ☞ Establecimiento de medidas para la prevención de accidentes en la escuela. El comité de seguridad escolar.

I. Evaluación.

En el proceso educativo uno de los aspectos más importantes es la evaluación, esta debe entenderse como una actividad sistemática que proporciona información. Esta, le ofrece al maestro elementos que le permitan comprender el proceso de aprendizaje de los alumnos, le ayuda a estructurar mejores juicios evaluativos y le permite esencialmente mejorar la calidad de su labor.

La evaluación es un proceso integral del progreso del educando, informa sobre conocimientos, habilidades, intereses, actitudes, hábitos, etc. Permite obtener y procesar las evidencias para mejorar el aprendizaje y la enseñanza. Ayuda a la revisión del proceso grupal, de las condiciones en que se desarrolló, los aprendizajes alcanzados y los no alcanzados.

La evaluación es un proceso que ayuda al profesor a saber cuales fueron algunas faltas o errores en el transcurso de sus clases. Tiene como meta dar información sobre el avance de la acción educativa a las personas que están involucradas en la educación.

Para evaluar el juego se tendrá que tener en cuenta el valor psicopedagógico que tiene el juego, así como las actitudes que el alumno manifieste durante la realización del mismo; es decir, el juego debe crear situaciones en las cuales el niño tenga que hacer uso de su experiencia escolar y extraescolar, debe crear un conflicto entre el educando y la acción que ha de realizar, con el fin de hacerlo pensar para que a través de aproximaciones sucesivas se logre el objetivo planeado.

Así pues, el juego será indicador para evaluar tanto en su contenido como en su desarrollo, tomando en cuenta las expectativas y logros que con él se obtengan.

Se considera al juego como el medio más importante para que el alumno adquiera conocimientos, así como algunos hábitos y actitudes tales como el compartir, ayudar, aceptar y entender los comportamientos que tienen su semejantes.

J. Paradigma de investigación.

Por corresponder el problema planteado en este trabajo al tipo de problemática social, se recurrió para su elaboración al paradigma de investigación del método crítico dialéctico, partiendo de una investigación acción ya que en ella participaron los padres de familia, alumnos y docente; la comunidad escolar se vio inmersa en la reflexión del problema y en la participación activa de todos y cada uno de ellos para solucionarla.

La investigación educativa concebida como análisis crítico se encamina a la transformación de las prácticas educativas. No es una investigación sobre o acerca de la educación, sino en y para la educación. (11)

El propósito principal de la investigación aplicada es poder darle una respuesta favorable a las interrogantes que se producen en y durante la investigación, pues durante la misma, van surgiendo diferentes puntos de vista tanto de los padres de familia como de los maestros compañeros de equipo de trabajo del plantel.

La investigación-acción contribuye al desarrollo profesional de los docentes y facilita innovaciones educativas. Define a los profesores como investigadores y como profesionales que reflexionen sobre sus propias prácticas. (12)

Se requiere solucionar el problema desde dos puntos de vista: desde el punto de la vista teórico, buscar y encontrar elementos teóricos que ayuden en la investigación (asuntos técnicos), y el poder encauzar dichas

11. CARR Y KEMMIS, Wilfred y Stephen. “Los paradigmas de la investigación educativa” Antología: Investigación en la práctica docente propia. U.P.N. p.27

12. ELLIOT, John. “El problema de la teoría y la práctica” Antología: Investigación en la práctica docente propia. U.P.N. p. 68

respuestas a la elaboración de la instrumentación más idónea para aplicarse en los alumnos que enfrentan la problemática (asuntos prácticos).

En la metodología se partió de la elaboración de un diagnóstico, mismo que fue realizado partiendo de encuestas realizadas a padres de familia y alumnos, esto para poder determinar la importancia y relevancia del problema detectado en el aula. Se investigaron los elementos teóricos necesarios que aportaran más luz sobre el tema para partiendo de ellos poder elaborar e implementar estrategias atractivas que inviten a los niños a reflexionar sobre su situación; del mismo modo se realizó una evaluación de los resultados obtenidos para poder determinar logros.

CAPÍTULO III

CARACTERIZANDO LA NORMATIVIDAD EDUCATIVA

Todo país está conformado por un número determinado de habitantes. Es función del gobierno establecer las formas mediante las cuales se educará esa población, cada gobierno debe tener ésta como principal preocupación, pues ello dará una pauta del nivel de desarrollo del país.

El gobierno es quien determina el tipo de educación que requiere de sus habitantes, así como las instituciones que debe crear, fomentar o construir para lograr el fin propuesto para ello implementa una política educativa que vaya acorde a sus propósitos.

Un modo de asegurar su dominio sobre la educación es legislándola, para ello se establece el Artículo 3º Constitucional, el Artículo 31 que lo complementa y La Ley General de Educación establece una serie de artículos y disposiciones que legalizan a la educación como responsabilidad directa del Ejecutivo Federal así como de las instituciones que éste establezca para auxiliarse en este renglón.

La educación primaria ha sido a través de la historia el derecho educativo fundamental al que tienen acceso todos los mexicanos. Una

escuela para todos, con igualdad de acceso, que sirva para el mejoramiento de las condiciones de vida de las personas y el progreso de la sociedad.

La educación de la sociedad trae consigo considerables beneficios:

Desde el punto de vista académico, a través del proceso enseñanza-aprendizaje dado en escuelas tanto públicas como privadas, además de instruir, se debe desarrollar las capacidades y habilidades del individuo físicas y morales para que el hombre llegue a la comprensión, al análisis, a la evaluación, ya que para ingresar a la población activa, el trabajador debe tener determinado grado de educación, actualmente la secundaria es requisito mínimo de estudios.

Desde el punto de vista social, la escuela es fomentadora de la convivencia humana y es aquí donde se ponen en práctica valores como el respeto, responsabilidad, amabilidad, etc.

En México el Ejecutivo de la Nación envía al Legislativo una propuesta respecto a las expectativas que sobre educación tiene, todo en miras de mejorar la calidad de vida y eficientar la planta trabajadora del país, en esa propuesta debe considerar:

- ✓ La ideología que conviene propagar.
- ✓ La pedagogía que se considera implementar.
- ✓ Las normas y criterios para cada nivel de enseñanza: preescolar, primaria, secundaria, bachillerato, universidad.
- ✓ Las asignaturas que abarcan cada nivel, etc.

A. Artículo Tercero Constitucional.

Hoy en día México es un país que está en pleno desarrollo, los constantes cambios y ajustes políticos, económicos, sociales y educativos, son consecuencia de su creciente transformación. La educación, elemento primordial para el progreso de toda sociedad es soporte fundamental en los cambios radicales que se presentan en las naciones. La educación ha sido un sustento importante en el desarrollo económico, de la democracia y de la justicia social de esta nación.

Una educación cualitativa y con suficiente amplitud social es capaz de promover y generar cambios revolucionarios que contribuyen al progreso del país y al desarrollo integral de los individuos.

La complejidad educativa es de gran magnitud, su función principalmente social hace necesario que existan normas que rijan las actividades educativas y organice el sistema en general. Dichas normas están sustentadas en el Artículo 3º Constitucional el cual a la letra dice:

Todo individuo tiene derecho a recibir educación. El Estado – Federación, Estados y Municipios- Impartirá educación preescolar, primaria y secundaria son obligatorias. La educación que imparta el Estado tenderá a desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano y fomentará en él, a la vez el amor a la patria y a la conciencia de la solidaridad internacional, en la independencia y en la justicia.

I. Garantizada por el artículo 24 la libertad de creencias, dicha educación será laica y por tanto se mantendrá por completo ajena a cualquier doctrina religiosa.

II. El criterio se basará en el progreso científico, luchará contra la ignorancia y sus efectos, las servidumbres, los fanatismos y los prejuicios.

Además:

- a) Será democrático.
- b) Será nacional.
- c) Contribuirá a la mejor convivencia humana. (13)

En este artículo también se establece que la educación deberá apoyarse en los siguientes principios: deberá ser gratuita, obligatoria y laica.

13.S.E.P. Artículo Tercero Constitucional y Ley General de Educación. pp. 27 y 28

Se pretende una educación orientada hacia la democracia en base a la convivencia y respeto mutuo, ello llevará al alumno a sentirse parte de una sociedad en la cual puede participar como un agente mediador de lo que México es hoy y lo que puede llegar a ser con su contribución.

Como actividad importante y esencial en el desarrollo del país, la educación tiene sus postulados básicamente en el Artículo 3º , pero estos son plasmados y ampliados de una manera más explícita en la Ley General de Educación.

B. Ley General de Educación.

Uno de los atributos más importantes de la Ley General de Educación consiste en que precisa la responsabilidad que tiene el Estado de realizar una función compensatoria social y educativa, a fin de propiciar la equidad de acceso y la permanencia en los servicios educativos se consignan actividades para impulsar la educación en regiones con índices bajos en lo educativo y en grupos de condiciones sociales y económicas bajas. Para ampliar la cobertura educativa y ofrecer apoyos asistenciales, así como los grupos de deserción escolar, se prevee la aplicación de programas de asistencia alimentaria, becas, educación sanitaria, orientación a los padres de familia, creación de centros de desarrollo infantil de integración social, internados, albergues y servicios de extensión educativa.

Entre sus disposiciones destacan su Artículo 2º en el que se indica el papel de la educación como transmisora y fomentadora de cultura; como promotora del desarrollo del individuo y transformadora de la sociedad. Establece que por su conducto, el individuo puede recibir el conocimiento y orientarlo para formar en él una conciencia solidaria y responsable.

La Ley General de Educación es un sustento más que apoya la legislación de la educación en México, fue elaborada con la finalidad de abordar más ampliamente muchos de los detalles que por cuestión de espacio no se tratan en el Artículo 3º Constitucional. Contiene ochenta y cinco artículos con sus respectivos apartados.

C. Acuerdo Nacional para la Modernización de la Educación Básica.

Con la finalidad de lograr un mejor nivel académico en la niñez mexicana, se realizaron una serie de ajustes a los programas oficiales, así como la elaboración de libros de texto.

Se reorganizó al Sistema Educativo descentralizándose, cediendo a cada Estado los derechos y obligaciones de carácter administrativo y técnicos, así como los recursos financieros a utilizar en dicha esfera.

Para realizar el ajuste se llevaron a cabo algunas etapas:

La primera etapa consistió en una consulta nacional llevada a cabo en 1989. Esta consistió en pedir opiniones acerca de educación tanto a los alumnos, padres de familia y a maestros, quienes aportaron sugerencias valiosas.

En la segunda etapa se implementaron algunos grupos pilotos. Con una respuesta satisfactoria de esta prueba operativa, se establece un nuevo programa en el Acuerdo Nacional en 1992 donde se apoya totalmente a las nuevas reformas educativas.

En la tercer etapa se establece el P.E.A.M. (Programa Emergente de Actualización del Maestro) realizado durante el ciclo escolar 92-93.

A raíz de la modernización educativa el maestro es llevado continuamente a cursos de actualización con la finalidad de que adquiera conciencia de la importancia del alumno como constructor de su aprendizaje, para ello se le presentan libros como “Juega y aprende Matemáticas” “Los números y su representación” “Haceres, Quehaceres y Deshaceres” en los cuales se orienta al profesor en ir hacia la búsqueda de formas diferentes de enseñar, principalmente a través del juego. La estructura y el contenido de los libros se han modificado, tienen un enfoque constructivista, con actividades amenas.

Como se ha visto hasta aquí, la educación viene a ser una gran preocupación para el Gobierno Federal, y lo es por el número tan alarmante de analfabetismo y deserción escolar que se vive año con año.

La condición en la cual vive la mayoría de la población en México los obliga a dejar los estudios para empezar a generar recursos económicos a su familia, por ello dejan la escuela, o bien el exceso de faltas los lleva a la repetición escolar y al final, el niño se desanima y mejor se dedica de lleno al trabajo.

En todo lo descrito hasta aquí, del tercer capítulo de este trabajo, se puede deducir el interés que existe por parte de las autoridades tanto estatales como federales en lograr elevar la educación en México. El maestro de grupo es la pieza clave que debe lograrlo, por esto la importancia

de este y muchos otros de maestros que en la búsqueda de eficientar sus labores escolares acuden a las fuentes de información necesarias para poder encontrar soluciones a problemas que surgen en el seno mismo del salón de clases. Con este fin, después de analizar la problemática, en el capítulo uno; de buscar elementos teóricos que lleven a sustentar el trabajo, en base a personas expertas que se han interesado en dar teorías de aprendizaje propias a los intereses de la educación actual, mismos que se presentaron en el capítulo dos; después de dar una revisión por medio de una exposición del marco jurídico que rige la educación en México y sus principales preocupaciones. A continuación se abordarán las actividades didácticas que se consideraron como elemento importante a implementar con la finalidad de eficientar la labor docente y ayudar a un grupo en lo particular para que aprenda a convivir.

CAPITULO IV.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

A. Caracterización.

Una estrategia didáctica es una opción de trabajo que se ofrece para trabajarla en el grupo que presenta el problema de la falta de convivencia. Las estrategias didácticas son instrumentos útiles para resolver la problemática planteada.

Dadas las consideraciones expuestas aquí, tanto psicológicas como pedagógicas se considera importante analizarlas y de ser posible implementarlas para contrarrestar o aliviantar un poco este problema tan común en todas las escuelas, principalmente en los grupos de alumnos de primer y segundo grado.

Las alternativas que se presentan intentan obtener posibilidades de alcanzar resultados satisfactorios, están orientadas básicamente a que el niño a través del juego se olvide de su “yo” y empiece a pensar en sus acciones respecto a los demás compañeros. Tanto en su planeación como en su desarrollo se respetó el nivel de desarrollo de los niños y en función de sus intereses y necesidades se elaboraron actividades convenientes que resulten agradables y a su vez le ayuden en su socialización.

En el desarrollo de las acciones del juego, la función del alumno es básica, será el mismo, él con su natural curiosidad oriente y dé pautas al desarrollo de la alternativa. Su propia actividad será la que le permita interactuar con sus compañeros.

Las estrategias pretenden que el alumno use espontáneamente el juego en situaciones de comunicación. Esto implica que el maestro aproveche o cree situaciones donde el niño pueda experimentar a través del juego, su interrelación con los demás integrantes del grupo escolar.

Una situación que se presenta en la acción educativa y debe ser aprovechada por el maestro es el error, aspecto que se debe manejar con mucho cuidado. Este factor jamás debe ser usado para avergonzar o cohibir al niño, por el contrario, se empleará como un elemento propio del proceso, que dé la posibilidad al alumno de certificar sus respuestas y al alumno identificar sus dificultades. El error bien utilizado, puede incluso llegar a ser una herramienta básica que lleve al alumno a adquirir confianza en sí mismo, pues no será criticado ni señalado, sino será rectificado. Si al jugar no entiende bien las instrucciones el juego será repetido sin llegar a al burla o bulla.

Las alternativas se han escrito buscando sea con la mayor claridad posible en cuanto a la actividad que los niños deben realizar y la que el docente ha de promover, observar y evaluar con el fin de conocer los resultados.

Al seleccionar las alternativas se pretendió reunir juegos con diferentes actividades, se presentan juegos de animación, de palmas para coordinar y alternar sonidos y juegos en que conllevan actividades motrices y de inteligencia.

Se presenta el nombre de cada juego, su propósito, los recursos materiales que se necesitan, su desarrollo y la manera en que se ha de evaluar.

B. Plan de trabajo

MES	ESTRATEGIA	PROPÓSITOS	RECURSOS	EVALUACIÓN
OCTUBRE	“Por sí o por no”.	⇒ Propiciar que los niños se organicen e integren al grupo.	Los alumnos	Su facilidad para formular preguntas. (Anexo 3)
	“La bomba y la mecha”.	⇒ Fomentar de forma activa la participación.	Dos pelotas de goma de diferente color. Los alumnos.	La participación del alumno (Anexo 4)
NOVIEMBRE	“El correo”	⇒ Integrar al grupo a través del juego.	Tarjetas de cartulina, alfileres, los alumnos.	Su modo de Comportarse en el juego. (Anexo 5)
	“Los mudos”	⇒ Fortalecer el trabajo en equipo.	Los niños	Grado de Socialización. (Anexo 6)
DICIEMBRE	“El jugador perdido”.	⇒ Que se conozcan más entre ellos.	Papel, lápiz, bolsa de paletas, alumnos.	Su descripción en escala del 6 al 10
	“Tormenta en el mar”.	⇒ Entienda las ventajas de ser sociable.	Sillas, alumnos.	Integración y participación. (Anexo 7)
	“Los zapateros”	⇒ Acrecentar el compañerismo.	Una pelota de hule, los alumnos.	Su cooperación (Anexo 8)

Estrategia No. 1

Nombre: “Por si o por no”

☞ Tipo de juego: De animación.

☞ Propósito: Propiciar que los alumnos se organicen e integren al grupo.

☞ Recursos: los alumnos.

☞ Desarrollo:

- ⊗ Se le pide a un voluntario que se retire un momento porque el grupo inventará una historia que luego él tendrá que adivinar haciendo preguntas.
- ⊗ Cuando estemos seguros de que no oye, se explicará al resto del grupo, que no se va a inventar ninguna historia, sino que se responderá a sus preguntas de esta manera: *si la pregunta termina en vocal: diremos sí; pero si la pregunta termina en consonante diremos no.* Por ejemplo: si el pregunta: *¿Es algo que pasó en la escuela?* Como termina en “a” la respuesta será sí. *¿Es algo que le pasó a Martín?* Como termina en consonante la respuesta es no.
- ⊗ Cuando ya todos comprendieron la dinámica del juego, se llama al voluntario y se le explica que se pensó en una historia que debe adivinar, y para construir la historia debe hacer preguntas que se van a responder solo con SI o NO. Por lo tanto las preguntas que debe hacer, las debe de formular para que puedan ser contestadas con SI o con NO
- ⊗ Como el grupo vaya contestando el voluntario debe armar una historia. Que contará al final. Cuando la cuente, el grupo dirá que sí, que esa era y aplaudirle.

Evaluación: Por su facilidad para formular preguntas y para contestarlas por medio de un cuadro de registro (ver anexo 3).

Estrategia No. 2

Nombre: “La bomba y la mecha”

Tipo de juego: De animación, rapidez y movimientos corporales.

Propósito: Fomentar la participación del alumno en el grupo y favorecer la socialización.

Recursos: Dos pelotas de goma que sean de diferente color. Los alumnos.

Desarrollo:

- Todo el grupo se sienta en el suelo formando una rueda compacta, muy cerca uno de otro.
- Se les explica que la pelota amarilla es la bomba y la roja es la mecha. Las dos pelotas las tiene la misma persona que inicia el juego pasando la bomba hacia un lado y la mecha hacia el otro de la rueda, si a algún niño le llegan al mismo tiempo, explotan y al que le explotó se tiene que retirar de la rueda.
- Se pueden pasar hacia cualquiera de los dos lados, no hay dirección obligatoria. Por ejemplo, si alguien me pasa la bomba y en vez de seguir la ronda, la devuelve; él puede seguir hacia otro lado o bien volverla a devolver. No hay problema por algún lado les está llegando la mecha que acabará con esto.
- Solo se pueden pasar al compañero de al lado, no se puede saltar o nadie ni arrojar las pelotas.
- No se pueden rechazar ni retener, hay que recibir y pasar rápido.
- Los que pierden salen a observar el juego desde afuera y la rueda se cierra, hasta que quedan solo dos que son los ganadores.

Evaluación: Se evaluará la participación del alumno como buena, regular y mala a través de un cuadro de registro (ver anexo 4)

Estrategia No. 3

Nombre: “El correo”.

Tipo de juego: De adiestramiento, con tendencias de juego educativo.

Propósito: integración y socialización de los alumnos hacia sus compañeros de grupo.

Recursos: Los alumnos, tarjetas de cartulina con el nombre de un estado de la república escrito con letras grandes, alfileres o seguros chicos.

Desarrollo:

- ☒ Se forman los niños en una rueda. Cada niño trazará en el lugar que ocupa una rueda. El se parará en el centro del círculo. Se hará otro círculo grande al centro de la formación de los niños.
- ☒ Cada niño tendrá en su pecho una tarjeta con el nombre de un estado de la república.
- ☒ El Director de Correos organizará su servicio de estafetas. Ejemplo, dira: “El correo va de Sinaloa a Veracruz” y corriendo de su círculo y pasando por el círculo central cambiarán de lugar. El director a su vez procurará ocupar uno de los lugares vacantes, con lo que obligará a que uno de los jugadores que no alcance lugar al llegar a su sitio de servicio funja de “Director de correos”.
- ☒ Todos los niños para cambiar de lugar tendrán que pasar por el círculo central.
- ☒ El juego debe ser activo, a fin de adiestrar a los niños a responder con un movimiento rápido tan pronto como se mencione su Estado.

Evaluación: Su comportamiento en el desarrollo del juego, su animación como rápido, lento, intermedio. (ver anexo 5).

Estrategia No. 4

Nombre: “ Los mudos”

Tipo de juego: De acción mimética.

Propósito: Propiciar que los alumnos trabajen en equipo y al mismo tiempo haya una socialización entre ellos.

Recursos: Los niños.

Desarrollo:

- ✎ De entre los niños se selecciona uno para que sea el principal y tenga a su cargo la dirección de todos los “ mudos”.
- ✎ El juego se realizará en la cancha. De un lado se colocará un niño que hará de “rey”; en el lado opuesto se juntarán todos los niños que participen en el juego.
- ✎ Todos los mudos se ponen de acuerdo sobre el tipo de trabajo que con mímica van a representar frente al rey. Ejemplos de movimientos pueden ser: carpinteros, zapateros, alfareros, etc.
- ✎ A una voz del rey, se acercan todos los mudos y ejecutarán la mímica que ya habían establecido en acuerdo, se formarán en semicírculo separados del rey como a un metro o metro y medio.
- ✎ El rey pregunta: ¿De dónde vienen?, y los mudos con un movimiento de su brazo derecho deben contestar.
- ✎ El rey pregunta: ¿Qué fueron a hacer? Los mudos accionando deberán contestar.
- ✎ El rey debe adivinar la acción de los mudos, tiene tres oportunidades, si acierta, debe correr a atrapar mudos, de lo contrario debe correr para no ser atrapado por los mudos. El mudo atrapado se convierte en rey.

Evaluación: El grado de socialización hasta aquí logrado en bueno, regular y excelente, según el desempeño del grupo. (ANEXO 6).

Estrategia No. 5









Nombre: “El jugador perdido”

Tipo de juego: De conocimiento de sus compañeros.

Propósito: Que los niños conozcan mejor a sus compañeros y puedan resaltar sus cualidades.

Recursos: Los alumnos, papel, lápiz y una bolsa de paletas.

Organización:

-  Se colocan los niños en un círculo.
-  El que hace de organizador, le pedirá a uno de ellos que pase al centro del círculo.
-  Cada uno de los niños que están alrededor escribirán en papel una descripción del niño que está al centro. Color de pelo, vestuario, gustos, juegos que prefiere, amigos preferidos, habilidades y capacidades que le hayan observado etc.
-  A una señal del organizador, dejarán de escribir.
-  Cada niño leerá a los demás su descripción.
-  Ganará el niño que realice la reseña más exacta y será premiado con una paleta.
-  El niño que ganó pasará al centro y ahora será a él a quien describan los demás.
-  Se realizará del mismo modo el juego hasta que se haya descrito a todos, como sugerencia puede realizarse en dos sesiones realizadas en diferente día para que los niños no se cansen. Cada niño debe ser premiado con una paleta respectivamente.

Evaluación: Se evaluará con una calificación en escala del 6 al 10 la descripción hecha por cada alumno.

Estrategia No. 6

Nombre: "Tormenta en el mar"

Tipo de juego: De atención y movimientos corporales rápidos.

Propósito: Que el alumno comprenda las ventajas de ser sociable, se divierta y conviva con sus compañeros.

Recursos: Tantas sillas como el número de niños que van a jugar menos dos.

Desarrollo:

- ☞ Los niños se sientan por parejas dispersas en el salón.
- ☞ Cada pareja elige el nombre de un pescado que se guardarán para sí mismos.
- ☞ Una pareja conocida como las "ballenas" camina por el salón, diciendo nombres de peces.
- ☞ Al momento de decir: pesca, "salmón", "sardina", "trucha" "róbalo", "atún", "macarela"; las parejas que tienen estos nombres se ponen de pie y siguen a las ballenas en su recorrido.
- ☞ Cuando las ballenas gritan "tormenta en el mar" cada pareja corre a conseguir sillas.
- ☞ Una pareja quedará sin sillas, y ellos se convertirán en ballenas en turno.
- ☞ Después de un tiempo, se cambiarán las parejas, buscando que todos convivan entre ellos.

Evaluación: Se evaluará la integración y participación con tópicos de buena y regular, registrándose en un cuadro (ver anexo 7).

Estrategia No. 7

Nombre “Los zapateros”

Tipo de juego: De imitación de actividades.

Propósito: Favorecer el compañerismo.

Recursos: Los alumnos, una pelota de hule.

Desarrollo:

- ✎ Se escoge un alumno para que sea el forastero.
- ✎ Los demás niños son zapateros que están desempeñando su quehacer, imitando los movimientos propios de este oficio: clavando, cosiendo, cortando, ahormando, etc.
- ✎ El forastero entra en el círculo y enseñando la pelota dira: ¿Quién me compone este par de zapatos? Todos los zapateros inmediatamente gritarán deseando desempeñar el trabajo.
- ✎ El forastero entrega el objeto a componer (la pelota) y pide que le indiquen los días que debe tardar en regresar por los zapatos ya compuestos.
- ✎ El zapatero que se comprometió a arreglarlos le indicará el número de días que necesita para hacer el trabajo. Ejemplo: diez y ocho.
- ✎ Tan pronto como el forastero deje el círculo, los zapateros formarán otro muy estrecho, en contacto de brazos y teniendo sus manos en una posición detrás del cuerpo que permita que el zapato “pelota” pase de mano en mano.
- ✎ A un lado del salón el forastero estará contando los días, al terminar entrará al círculo y tratará de adivinar en qué manos se encuentran los zapatos.
- ✎ Al niño que se lo encuentren pasará a ser el forastero.

Evaluación: Su cooperación registrándose en cuadro (anexo 8).

CAPITULO V.

A. Análisis e interpretación de resultados.

Al principio del juego, algunos niños, los más tímidos y algunos escépticos se mostraron indiferentes. Puede ser que no entendieran el mecanismo del juego, o bien que fingieran no entender para no participar. Uno de los niños expresó que no tenía ganas de jugar porque estaba muy cansado. El resto del grupo se dispuso a jugar, se escogieron cinco niños que se aislaron para que no escucharan el mecanismo del juego, ellos salieron del salón mientras a los demás se les explicaba la mecánica del juego, el primer niño que entró al salón para iniciar el juego se mostró algo desconcertado ya que no lograba armar una historia coherente, poco a poco, con una serie de preguntas logró contar una historia muy chusca, y aunque el grupo le dijo al final de su participación que sí, que esa era la historia, el niño quedó muy convencido. El segundo niño definitivamente dijo a medio curso de su participación que se rendía, que ya no podía, que mejor le contaran la historia, ya que el no la sabía. El tercer y cuarto niño estuvieron muy divertidos, ya que formularon preguntas muy aisladas que no coincidían en nada, sin embargo, al final lograron contar al resto del grupo una historia muy diferentes entre sí. El quinto niño a cada respuesta del grupo decía “mejor cuéntenme la historia” “como me hacen sufrir”, “eso no me pasó a mí” los niños disfrutaron del juego, aún aquellos que quisieron aislarse, de cuando en cuando sonreían, es importante resaltar aquí que empezaron a considerar que no era bueno aislarse de sus compañeros que se divertían tanto.

La estrategia de la “Bomba y la mecha” se llevó a cabo en la cuarta semana del mes de octubre, con la finalidad de dejar una semana de

intermedio, para dejar un tiempo para que los niños que antes se mostraron escépticos pudieran reflexionar sobre lo acontecido dos semanas antes.

Los niños se mostraron más contentos al momento de comunicárseles que realizaríamos un juego y más dispuestos que la vez anterior. Apurados acomodaron las sillas alrededor del salón para dejar un espacio al centro y se dispusieron a sentarse en el suelo formando un círculo, todos los niños participaron, en esta posición se les explicó el desarrollo del juego. El juego se inició y todos estaban a la expectativa de que no les cayeran al mismo tiempo la bomba y la mecha por lo que gritaban, se apuraban unos a otros con frases como “apúrate” “ya viene la mecha”. Los niños a quienes les tocaban las dos pelotas al mismo tiempo salían del juego a observar a los demás y ellos eran quien más gritaban y brincaban apresurando a sus compañeros preferidos pues no querían que ellos perdieran.

En general, puede decirse que la estrategia tuvo muy buenos resultados ya que sin inhibiciones, de manera espontánea se dedicaron a jugar, olvidándose de diferencias y se mostraron más dispuestos a jugar.

La alternativa número tres llamada “El correo”, se realizó durante la segunda semana del mes de noviembre, en la cual se pretendió integrar mejor al grupo, utilizando este juego como una forma de lograrlo.

El juego se efectuó en el momento que se vieron que estaban algo cansados ya que habían trabajado anteriormente contenidos de matemáticas, mismos que por ser complicados les habían provocado cansancio mental. Al regreso del recreo se les pidió a los niños que salieran a la cancha y se formaran en círculo, los niños permanecieron parados, se les explicó el juego y se les puso a cada uno a forma de gaffete un rectángulo de cartulina con el nombre de un estado de la república escrito con letras grandes para facilitar su lectura. Todos los niños querían iniciar

siendo el director del juego, por lo que se les indicó que todos iban a ser una vez el director. Se consideró al más chico en estatura el primero en iniciar el juego. Ya en su desarrollo, algunos niños se mostraron lentos porque se les olvidaba el nombre de su estado, o bien no lograban escuchar bien. Esto sucedió a los primeros cuatro directores, conforme fue avanzando el juego ya los niños empezaron a dominar su nombre de estado y corrían rápido a buscar lugar, gritaban, se chocaban entre sí pues deseaban llegar lo más pronto posible a un lugar. Pudo observarse que un niño a propósito se rezagaba para poder ser él el director.

De manera general, puede considerarse que este juego resultó muy agradable para ellos y que poco a poco el grupo se está integrando. Puede decirse que les gustó tanto el juego que lo incorporaron como rutina los días siguientes y se dedicaron a jugarlo a la hora de recreo incluyendo a los niños de otros grados.

La estrategia número cuatro “los mudos” se realizó la siguiente semana, pues los niños ya pedían jugar.

Se trasladó todo el grupo a la cancha, un día que no hacía mucho frío de modo que no significara un obstáculo el exceso de aire o la lluvia. Se les explicó a los niños la forma en que se llevaría a cabo el juego.

Los niños que eran los mudos se ponían de acuerdo para realizar por medio de mímicas la exposición de un tipo de trabajo, el cual debía ser adivinado por el rey dándosele tres oportunidades para ello, cuando adivinaba, todos los mudos corrían para no ser atrapados y ser convertidos en rey. Estuvieron contentos de poder correr. Una niña expresó: - ¡qué bonitos juegos nos están enseñando! ¡ojalá que nos enseñen muchos juegos!. Solo una niña no participó en el juego ya que anteriormente se había lastimado un pie, sin embargo estuvo en calidad de espectadora,

gritando a sus compañeros para que no los atraparan, de vez en cuando le gritaba al rey lo que ella pensaba que estaban haciendo los mudos en su actuación.

Hasta este punto se considera que se está realizando una buena integración del grupo, aunque a veces ya en el momento de la clase de repente olvidan que deben compartir sus cosas con sus compañeros, ya no son introvertidos a la hora de participar en clase, ya lo hacen sin importarles si se equivocan en sus consideraciones.

La estrategia número cinco “El jugador perdido” se desarrollo durante el mes de diciembre, dos días antes de la salida de vacaciones para que ellos aprendieran a interesarse por sus compañeros, y de esta manera la posada de navidad fuera de manera diferente a las demás.

Los niños se pusieron en círculo y entre todos eligieron al niño que iba a pasar al centro, se dio un rato de algarabía en lo que se definía cual niño era el primero al centro. En pedazos de hojas de máquina se realizaron las descripciones. La primer niña que ganó, fue porque era muy amiga de la que estaban describiendo e incluyó en su descripción detalles que los demás desconocían, se le dio su paleta y se le pasó al centro para ahora ser ella la descrita. A algunos niños se les dificultó las descripciones, ya que anteriormente no se habían fijado que sus compañeros tenían muchos aspectos positivos que a raíz de esta actividad se empezaron a resaltar, pues entre todos, siempre había uno de ellos que era el que más conocía al que iban a describir y era el ganador. Ellos mismos se encargaron de animar el juego, pues comentaban “yo no sabía que a Lupe le gustaban mucho los gatos” “También el azul es mi color preferido”, entre otros comentarios que se realizaron, lográndose que se destacaran algunos aspectos que hasta el momento se desconocían.

Para el desarrollo de esta estrategia fue necesario todo el día de trabajo, misma que se realizó en viernes, pues al final del juego, todos los niños se sentaron en su banca y entre todos comentamos los sucesos más relevantes y al final todos los niños tenían una paleta misma que saborearon contentos.

Al regreso de vacaciones, el primer día se realizó la estrategia número seis “tormenta en el mar”.

Después de darles a cada niño la bienvenida y preguntarles los sucesos más importantes que les habían ocurrido durante el periodo vacacional; de que cada uno de ellos expuso ante los demás de manera espontánea lo que Santa Clous les había traído en navidad y lo que habían cenado esa noche. Nos dispusimos a jugar.

Se acomodaron las bancas de dos en dos y cada pareja de niño escogió de una lista de nombres de peces que se puso en el pizarrón el tipo de pez que serían.

Los niños jugaron contentos en medio de un ambiente de algarabía, como suceso se comenta que en dos ocasiones dos parejas se cayeron de las sillas por la prisa que tenían de ocuparlas, sin embargo ninguno de ellos lloró, sino que se levantaron apurados para sentarse rápido y que no les ganaran las sillas.

La estrategia numero siete “los zapateros” se realizó la segunda semana del mes de enero.

Se les preguntó a los niños ¿quieren jugar?, todos gritaron al mismo tiempo afirmativamente. – Esta bien, vamos a jugar a los zapateros. Se les indicó el desarrollo del juego y rápido corrieron a recorrer las sillas para jugar

en el salón ya que afuera el clima estaba muy frío. Por consenso general se escogió el niño que sería primero el forastero, aunque todos querían iniciar, ya sabían que de alguna o de otra forma participarían en el juego.

Uno de los niños forasteros no pudo adivinar quien tenía su par de zapatos ya que entre los zapateros estaban haciendo trampas, pues si el niño decía el lugar donde pensaba que estaban sus zapatos, rápido los demás se la pasaban por atrás para evitar que acertara su compañero. Ante esta situación el niño gritó: -No maestra, me están haciendo trampa- -Ya no juego- . Los demás niños rieron y le prometieron que ya iban a jugar legalmente. Aún en este tipo de comportamiento se pudo observar que los niños han logrado convivir de manera más abierta y espontánea, que ya pueden ponerse de acuerdo aún con las miradas y que ya han superado las dificultades que se observaron en el momento de determinar el problema que abarca este proyecto.

Ante cada estrategia los niños respondieron positivamente, aunque al principio se tuvo una dificultad ya descrita se logró incorporar a los niños al grupo. Que cada uno de ellos pudiera ver en su compañero un amigo, un cómplice y una persona importante para él.

B. Categorización.

1. Problema: Antes de detectar propiamente el problema que se estaba viviendo en el salón de clases, la situación era caótica, los niños mostraban actitudes muy egoístas, ocasionalmente algún alumno no podía trabajar pues no traía lápiz, colores o resistol y nadie quería prestarle. Esta categoría abarca buena parte del trabajo, ya que a partir de un problema detectado en el grupo, se vio la necesidad urgente de encontrar la mejor manera de solucionarlo. El problema es el punto de partida de todo este trabajo. Es útil al docente detectarlo, analizarlo e ir en la búsqueda de las estrategias más

pertinentes que le ayuden a solucionarlo, ya que afecta el ritmo de trabajo en clase. Después de la aplicación de las estrategias se dio un cambio radical respecto a que ya eran más amigables con sus compañeros, muchas veces se disputaban quien iba a facilitar el lápiz, se preocuparon por llevar en su mochila dos o tres lápices para poder prestar a quien se le hubiera olvidado en casa, aprendieron a convivir, a compartir, se mostraron más abiertos hacia los demás, gustaban de jugar juntos en la hora del recreo los juegos ya practicados y algunos otros que ya sabían.

2. Convivencia: Antes de la aplicación de las estrategias, los niños no convivían en el salón, cada uno estaba muy ocupado de sus propios trabajos de sus propios intereses, sus actitudes eran hostiles hacia los compañeros del salón. El hombre como ser social, debe de convivir con sus semejantes, esta categoría es muy útil al trabajo ya que es la esencia del mismo, de manera particular, se considera algo elemental que debe existir en todo grupo, ya que ella ayudará a que exista un buen ambiente de trabajo, de confianza, de compañerismo y ayuda mutua. Al ir presentando las alternativas, los alumnos fueron cambiando su actitud paulatinamente, al ir conociéndose fueron interesándose por los demás y aprendieron a convivir.

3. Propósitos: Ante la problemática fue necesario establecer los propósitos que se querían obtener, considerándose como una necesidad que se interesaran por el juego como un medio de socialización, que se integraran y participaran en el grupo; para que a través de ello se logren mejores porcentajes de aprovechamiento. Un propósito es el ánimo o intención de hacer o no hacer una cosa, es un intento por resolver una cuestión, el delimitar los propósitos en este proyecto ayuda a conocer de antemano hacia dónde se va y qué se pretende lograr en y durante la realización del mismo. Se considera que al finalizar la aplicación de las estrategias los propósitos se alcanzaron a obtener al ver los cambios ocurridos en los alumnos.

4. Estrategia: Ante la problemática planteada, estudiar los contenidos teóricos que apoyaran al problema, fue necesario establecer las estrategias más pertinentes que ayudaran a superar la situación que se vivía en el salón de clase; la situación antes era desesperante, los niños no se interesaban en los contenidos académicos pues su pensamiento era cuidarse de que otro niño no le agarrara ninguno de sus artículos escolares. Esta categoría se ha repetido en este trabajo ya que es a través de ellas como se pretende resolver el problema planteado. Es útil al proyecto ya que en ellas se requiere de habilidad e imaginación para que sean atractivas y logren cumplir con su cometido. Después de implementar las estrategias todo cambió en gran manera.

5. Juego: Al inicio de año los niños se negaban a jugar, cuando se les pedía que escogieran una pareja, se daba una situación muy chistosa, pues las niñas se inclinaban hacia una niña y la niña seleccionada no quería, pues escogía a otra niña y resultaba un caos del cual no podía ponerse un orden. El juego es una actividad compleja que proporciona solaz, recreo y descanso físico al cambiar la actividad habitual, está sometido a reglas, requiere de movimiento. Esta categoría ha sido útil ya que se propone al juego como una alternativa que logre la socialización en un grupo determinado. En y durante la aplicación de las estrategias los niños fueron entendiendo poco a poco que este paso del juego no tenía mucha importancia, fueron olvidándose de ellos y preocupándose más en entender la mecánica del juego para no perder, aprendieron a disfrutar de manera espontánea el juego.

Cada una de las estrategias elaboradas y aplicadas se conceptualizan como interesantes, atractivas, amenas y resultaron muy provechosas ya que se logró obtener los propósitos planteados de antemano.

La situación que se vivía en el aula escolar antes de iniciar la aplicación de las alternativas era un desorden, pues los niños se negaban a convivir con sus compañeros, a prestar un lápiz, sus colores, el sacapuntas y más aún a participar en clase pues tenían temor de provocar la burla de los demás.

Después de la aplicación de las estrategias, los niños se mostraron más abiertos a los demás, llegaron a comentar que realmente no conocían a sus compañeros y encontraron que algunos de ellos eran divertidos, amables, llegaron a encontrar puntos en común que los hizo unirse más. Al ir aplicando las estrategias el cambio fue efectuándose poco a poco, pues estaban en un proceso de conocerse unos a otros.

C. Propuesta de innovación.

Es importante destacar el hecho de cambiar radicalmente el tipo de educación que antaño se venía presentando, pues se viven tiempos nuevos, los niños están más despiertos pues los medios de comunicación constantemente les están exponiendo de alguna manera los derechos que como niños tienen, la escuela tradicionalista en la cual el maestro era la última palabra, una persona que poseía todos los conocimientos, mismos que debía depositar en cada uno de sus alumnos como si fueran vasijas abiertas que debían absorber todos los “conocimientos” que su maestro le imponía. Una educación bancaria en la que los niños tenían que permanecer sentados todo el tiempo que estuvieran en el salón de clases y calladitos, pues solo el profesor podía hablar fuerte e imponer castigos a diestra y siniestra sin preguntar el por qué de las acciones que llevaron a los niños a actuar de tal o cual forma. Ya pasó a la historia.

“Un cambio innovador y creador debe ser introducido por una acción voluntaria y no por la

propaganda de expertos o de decretos gubernamentales” . (14)

La innovación pedagógica debe surgir como una necesidad del docente activo que busque por diferentes medios hacer sus clases amenas, lograr que los niños se sientan atraídos a acudir diariamente a la escuela con gusto, que lleve a sus alumnos a poder apropiarse del conocimiento a través de manipular objetos, de juegos didácticos que él mismo elabore o bien auxiliándose de los ficheros y del material de apoyo que mes con mes ofrece la Unidad de Servicios Educativos, para poder encauzar de manera positiva las energías del niño hacia contenidos de estudio.

En lo particular, se propone pues, recurrir al juego como una herramienta valiosa para que los niños se socialicen, que los maestros recurramos al juego para lograr crear una atmósfera de confianza y cordialidad. Se considera, después de revisar la problemática y aplicar las estrategias al juego como un instrumento que tiene mucho futuro en la didáctica actual.

También se propone que en cada aula pueda existir un ambiente de compañerismo, ya que esto es un elemento importante para poder lograr aprendizajes importantes, pues el hombre como ser social debe de convivir con los demás en los mejores de los términos y en beneficio de todos.

Que el docente apoyándose en su creatividad logre de cada contenido escolar realizar la elaboración de un juego didáctico, en matemáticas: loterías geométricas, material concreto como cubos, rompecabezas, dados, juegos de carreteras numéricas; en español puede recurrir a tarjetas de

14. USEN, Torsten. "Las estrategias de la innovación en materia de educación". Antología: Hacia la innovación. U.P.N. P. 51

sinónimos, homónimos, homófonos, antónimos; loterías, serpientes y escaleras, elaboración de diarios, diccionarios personalizados... en ciencias naturales, experimentos sencillos que lleven a los niños al análisis y reflexión y puedan encontrar ellos mismos descubrimientos importantes, juegos como el maratón, concursos, etc.

Si el docente se preocupa y pone manos a la obra en esto, podrá encontrar que al término del ciclo escolar tiene a su disposición toda una serie de atractivos elementos de enseñanza-aprendizaje que le hará lograr que sus clases sean amenas, atractivas, divertidas. Y que poco a poco con el paso del tiempo vendrán a constituir todo un tesoro didáctico.

CONCLUSIONES

Al tomar en cuenta las características que presentan los niños de esta edad 7 y 8 años y dos o tres de nueve a diez años respectivamente, en la cual el juego forma la parte más importante, se logró unir e integrar al grupo por medio de las alternativas planteadas.

Los objetivos planteados que fueron muy sencillos, pero de vital importancia, como el convivir con sus compañeros, para aprender a respetarse entre ellos y al maestro, y viceversa, el apoyar la convivencia en el grupo para así obtener más alto grado de aprovechamiento y que el tiempo que se ocupa en trabajar con los contenidos de aprendizaje se aproveche de la mejor manera al haber logrado que los niños pudieran entenderse como un grupo y pudieran compartir entre ellos sus objetos personales. Los objetivos fueron logrados en su totalidad, ya que se logró que convivieran y se respetaran sus diferentes puntos de vista, mismos que cambiaron su visión, ya que con las aportaciones de todos enriquecen los trabajos.

Después que se aplicaron las alternativas didácticas se concluye que el alumno aprende jugando, de que el juego es muy importante en todas las circunstancias de la vida del niño, y esto es aprovechable en todas las asignaturas para lograr mejores aprendizajes, no solo para socializar y convivir entre los alumnos, sino para trabajar diferentes contenidos en todas las asignaturas. Una vez logrado que los niños jueguen y convivan, se ha cambiando el enfoque tradicionalista que aún envuelve a muchas aulas, y a muchos docentes.

Se considera que las actividades de los juegos organizados deben de realizarse con cierta regularidad tanto dentro como fuera del salón de clases, no solamente jugar para pasar el rato, sino que el ingenio del maestro debe lograr adecuarlos a diferentes conocimientos. Hacer las clases atractivas, que el alumno aprenda a ver la escuela como un sitio al que desea ir, y no como un lugar de castigos, regaños, gritos, imposiciones; sino como un lugar en el que aprende jugando.

Es importante que el maestro inculque el hábito de la socialización y la convivencia en los alumnos desde que ellos ingresan a la primaria, ya que de pequeños es más fácil lograr esa actitud.

Los propósitos se lograron en un 95% ya que los alumnos lograron dejar a un lado sus diferencias para participar activamente en los juegos propuestos llegando a convivir con sus compañeros, se interesaron por ellos y aprendieron a valorar que el juego es un medio de socialización. Se llegó interesar a los niños de otros grupos que durante el recreo se interesaron en integrarse al grupo para jugar.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- AJURIAGUERRA, J de. “Estadios de desarrollo según Piaget”. Antología: Desarrollo y aprendizaje del Niño” U.P.N. 366 pp.
- AULA. Enciclopedia Cultural “Educación Cívica y Etica”. Cultural S.A. de Ediciones España 1992. 333 pp.
- Enciclopedia Cultural “Humanidades”. Cultural S.A. DE Ediciones de España 1992. 333 pp
- C. Garvey “ ¿Qué es el juego infantil?” Antología: El juego U.P.N.
- CARR Y KEMMIS, Wilfred y Stephen “Los paradigmas de la investigación educativa”. Antología: Investigación de la práctica docente propia. U.P.N. 1995 92 pp.
- CRAIG, Grace. Desarrollo Psicológico . Editorial Prentice Hall Hispanoamericana. México 1988
- ELLIOT, John. “El problema de la teoría y la práctica”. Antología: Investigación de la práctica docente propia. U.P.N. 1995 92 pp.
- R.P. Mc. Dermont. “Las relaciones sociales como contexto para el aprendizaje en la escuela”. Antología: Grupo Escolar. U.P.N. 245 pp.
- S.E.P. “Artículo Tercero Constitucional y Ley General de Educación”. Naucalpan de Juárez, Edo. De México. 1993 94 pp.
- “Desarrollo del niño y del adolescente, compendio para educadores” Editorial Ultra. México, D.F. 2000 394 pp.

ANEXO 1
ENTREVISTA A LOS PADRES DE FAMILIA.

I. RESPONDA LAS SIGUIENTES PREGUNTAS.

1.- ¿Cómo ha visto usted como padre de familia el comportamiento de su hijo(a) en relación con lo que aprende en la escuela?

2.- ¿Cree que es importante que su niño(a) pregunte al maestro cuando no entiende algo en clase?

3.- ¿Es importante que los niños convivan? SI NO y por qué

4.- Usted le a enseñado a su hijo que no debe prestar nada de los útiles escolares?

5.- Esta falta de abertura hacia los demás, ¿puede afectar el trabajo en clase?

ANEXO 2

ENTREVISTA A LOS ALUMNOS

I. CONTESTA LAS PREGUNTAS.

1.- ¿Cómo te relacionas con tus compañeritos de clase?

2. ¿Te gusta convivir con ellos?

3.- Te gustaría que jugáramos todos juntos?

4.-¿ Te gusta participar en clase?

5.- ¿Por qué?

6.- ¿por qué no te gusta prestarle a tus compañeritos tu sacapuntas o tu borrador?

7.- ¿Crees que es importante que puedas aprender a convivir con los demás?

8.- ¿Cómo crees que pudiéramos lograrlo?

ANEXO No. 3

EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA No. 1 "POR SI O POR NO"

	FACILIDAD PARA FORMULAR PREGUNTAS	PARA CONTESTARLAS
NOMBRE DEL ALUMNO		
URIEL ALEJANDRO		
MARTÍN		
JOSE JUAN		
PEDRO ANTONIO		
LUIS CARLOS		
FERNANDO		
JUAN CARLOS		
JAVIER		
SAÚL		
JESUS MANUEL		
DAVID		
ALEXIS		
JUAN ANTONIO		
JOEL		
IVAN		
GILBERTO		
CINTHIA		
GUADALUPE		
VANESSA		
YUDITH		
ESMERALDA		
LESLIE		
RUTH		
YULEINA		
FLOR BERENICE		
AIDÉ		
JANNETH		

Por medio de una palomita se resaltarán las observaciones que se realizaron en el desarrollo de la estrategia.

ANEXO No. 4

EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA No. 2 "LA BOMBA Y LA MECHA" PARTICIPACIÓN

	BUENA	REGULAR	MALA
NOMBRE DEL ALUMNO			
URIEL ALEJANDRO			
MARTÍN			
JOSE JUAN			
PEDRO ANTONIO			
LUIS CARLOS			
FERNANDO			
JUAN CARLOS			
JAVIER			
SAÚL			
JESUS MANUEL			
DAVID			
ALEXIS			
JUAN ANTONIO			
JOEL			
IVAN			
GILBERTO			
CINTHIA			
GUADALUPE			
VANESSA			
YUDITH			
ESMERALDA			
LESLIE			
RUTH			
YULEINA			
FLOR BERENICE			
AIDÉ			
JANNETH			

ANEXO No. 5

EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA No. 3 "EL CORREO"

	COMPORTAMIENTO		ANIMACIÓN		
	BUENA	REGULAR	RAPIDO	INTERMED	LENTO
NOMBRE DEL ALUMNO					
URIEL ALEJANDRO					
MARTÍN					
JOSE JUAN					
PEDRO ANTONIO					
LUIS CARLOS					
FERNANDO					
JUAN CARLOS					
JAVIER					
SAÚL					
JESUS MANUEL					
DAVID					
ALEXIS					
JUAN ANTONIO					
JOEL					
IVAN					
GILBERTO					
CINTHIA					
GUADALUPE					
VANESSA					
YUDITH					
ESMERALDA					
LESLIE					
RUTH					
YULEINA					
FLOR BERENICE					
AIDÉ					
JANNETH					

ANEXO 6

EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA No. 4 "LOS MUDOS"

GRADO DE SOCIALIZACIÓN:

	EXCELENTE	REGULAR	BUENO
NOMBRE DEL ALUMNO			
URIEL ALEJANDRO			
MARTÍN			
JOSE JUAN			
PEDRO ANTONIO			
LUIS CARLOS			
FERNANDO			
JUAN CARLOS			
JAVIER			
SAÚL			
JESUS MANUEL			
DAVID			
ALEXIS			
JUAN ANTONIO			
JOEL			
IVAN			
GILBERTO			
CINTHIA			
GUADALUPE			
VANESA			
YUDITH			
ESMERALDA			
LESLIE			
RUTH			
YULEINA			
FLOR BERENICE			
AIDÉ			
JANNETH			

ANEXO 7

EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA No.5 "EL JUGADOR PERDIDO"

	PARTICIPACIÓN		INTEGRACIÓN	
	BUENA	REGULAR	BUENA	REGULAR
NOMBRE DEL ALUMNO				
URIEL ALEJANDRO				
MARTÍN				
JOSE JUAN				
PEDRO ANTONIO				
LUIS CARLOS				
FERNANDO				
JUAN CARLOS				
JAVIER				
SAÚL				
JESUS MANUEL				
DAVID				
ALEXIS				
JUAN ANTONIO				
JOEL				
IVAN				
GILBERTO				
CINTHIA				
GUADALUPE				
VANESSA				
YUDITH				
ESMERALDA				
LESLIE				
RUTH				
YULEINA				
FLOR BERENICE				
AIDÉ				
JANNETH				

ANEXO 8

EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA No. 7 "LOS ZAPATEROS"

	COOPERACIÓN		
	BUENA	REGULAR	MALA
NOMBRE DEL ALUMNO			
URIEL ALEJANDRO			
MARTÍN			
JOSE JUAN			
PEDRO ANTONIO			
LUIS CARLOS			
FERNANDO			
JUAN CARLOS			
JAVIER			
SAÚL			
JESUS MANUEL			
DAVID			
ALEXIS			
JUAN ANTONIO			
JOEL			
IVAN			
GILBERTO			
CINTHIA			
GUADALUPE			
VANESSA			
YUDITH			
ESMERALDA			
LESLIE			
RUTH			
YULEINA			
FLOR BERENICE			
AIDÉ			
JANNETH			