



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
SERVICIOS EDUCATIVOS
DEL ESTADO DE CHIHUAHUA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 081**

**“EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO APLICADO EN EL GRUPO
DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA”**

**PROPUESTA DE INNOVACIÓN
DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA
QUE PRESENTA**

ROSARIO ENRRÍQUEZ MERAZ

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

CHIHUAHUA, CHIH., AGOSTO DEL 2002

DEDICATORIA

A MIS HIJOS Y ESPOSO que con su apoyo y comprensión contribuyeron para que continuara la carrera hasta culminarla.

A MI MADRE, HERMANOS, y todas aquellas personas que con su afecto y apoyo estuvieron conmigo.

AGRADECIMIENTOS

A TODOS MIS ASESORES, que me condujeron en el proceso de enseñanza, aprendizaje, en las distintas materias que comprende la licenciatura

EN ESPECIAL, A LA MAESTRA ESTHER SOTO, que con su apoyo y comprensión me supo guiar en los momentos difíciles por los que pasé durante el proceso.

MI PADRE DIOS, que nunca me desamparo.

ÍNDICE

	Pág.
INTRODUCCIÓN.....	7
CAPÍTULO I DETECTANDO EL PROBLEMA	
A. Diagnóstico Pedagógico.....	10
1. Mi práctica docente real y concreta.....	13
2. Saberes, supuestos y experiencias previas.....	18
3. Mi novela escolar.....	21
4. Contexto.....	26
B. Planteamiento del problema.....	31
CAPÍTULO II FUNDAMENTOS TEÓRICOS MULTIDICIPLINARIOS	
A. Teoría Psicogenética.....	34
1. La construcción del conocimiento y proceso de aprendizaje.....	38
2. Etapas de desarrollo.....	42
3. Lev. S. Vigotsky.....	49
B. Roles de los sujetos.....	51
1. Los alumnos.....	53
2. Los maestros.....	55
3. Currículum.....	62
4. Plan y programas de estudio.....	64
5. La evaluación.....	70

C. El juego como recurso didáctico.....	71
1. La motivación por medio del juego.....	71
2. El juego como favorecedor de la motricidad.....	75
3. Valores y propósitos del juego.....	78
4. Las reglas como parte del juego.....	74
5. La socialización por medio del juego.....	82
D. La autonomía.....	84
 CAPÍTULO III LA INNOVACIÓN	
A. La Alternativa.....	86
B. La Praxis.....	91
C. La investigación dentro del Paradigma Crítico Dialéctico.....	93
D. El Método Clínico.....	96
E. Modelos y Enfoques.....	100
1. Modelo centrado en la adquisiciones y el enfoque funcionnalista..	100
2. Modelo centrado en el proceso y los enfoques Científico y Tecnológico	102
3. Modelo centrado en el análisis y el enfoque situacional.....	109
F. Tipos de proyectos.....	113
 CAPÍTULO IV ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS.	
A. Estrategias didácticas.....	115
1. Plan de trabajo.....	116

2. Cronograma general de actividades.....	117
B. Estrategias.....	117
1. Estrategia 1 "Juguemos a compartir nuestras vivencias".....	117
2. Estrategia 2 "Quién llega primero".....	118
3. Estrategia 3 "Juguemos a la tiendita".....	120
4. Estrategia 4 "Juguemos a imitar".....	122
5. Estrategia 5 "Mi radio".....	124
6. Estrategia 6 "Juguemos a los dados".....	125
7. Estrategia 7 "¿adivina qué es?".....	127
8. Estrategia 8" El entrevistador".....	128
CAPÍTULO V ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DE LAS	
ESTRATEGIAS	
A. Sistematización.....	131
B. Análisis.....	132
C. Constructos.....	142
D. Propuesta de innovación.....	143
CONCLUSIONES.....	146
BIBLIOGRAFIA	148
ANEXOS.....	149

INTRODUCCIÓN

El haber asistido a la Universidad Pedagógica durante cuatro años, me dio la oportunidad de socializar experiencias significativas con mis compañeros de grupo, a través del apoyo tan valioso que he recibido de los asesores para poder así dar respuesta al problema y además poder realizar una propuesta de innovación.

El planteamiento de ésta, surgió como posible respuesta al problema que se presentó durante el desarrollo de la práctica docente cotidiana.

Dicha propuesta se contempla como un conjunto de elementos para abordar problemas de tipo educativo, fundamentado a partir de la práctica docente.

La propuesta de innovación consta de los siguientes capítulos.

I. Detectando el problema

El capítulo consiste en presentar el planteamiento del problema el cual se presentó en el grupo de 1º 4 de primaria el cual consta de un diagnóstico pedagógico, mi práctica docente real y concreta, saberes supuestos y experiencias previas, mi novela escolar y contextos.

II. Instrumentos teóricos para ayudar en la solución del problema

Este capítulo está conformado por fundamentos teóricos, Objeto de estudio, así mismo cómo construye el conocimiento el sujeto, también las etapas de desarrollo por las que atraviesa el niño, planes y programas de estudio de educación básica (primaria), curriculum.

III. La Innovación

En este apartado se aborda la alternativa, y se plantea la idea innovadora, así como también la praxis, los paradigmas, los modelos y enfoques, metodología, ya que todo docente tenemos que crear, innovar, investigar, para obtener resultados favorables en la alternativa.

IV. Estrategia de innovación

En este capítulo se presenta el plan de trabajo, aplicación de la alternativa, y el cronograma de las actividades.

V. Análisis y Resultados

Este capítulo es el más importante del proyecto ya que es aquí donde se sistematiza y analiza la información y los resultados obtenidos de la aplicación

de la alternativa y a través de ello me permitieron estimar y formular los constructos para llegar a la propuesta de innovación.

Finalmente se presenta la conclusión general del trabajo, además consta de la bibliografía con autores y libros que los sustentan, anexos que evidencian la realización del plan de trabajo.

CAPÍTULO I DETECTANDO EL PROBLEMA

A. Diagnóstico

La palabra diagnóstico proviene del Griego día, que significa a través y nóstico que significa conocer. Así mismo la Real Academia de la lengua Española menciona: "diagnóstico es el conjunto de signos que sirven para fijar el carácter peculiar de una enfermedad."

Es el acercamiento profesional de cualquier índole hacia un individuo o caso que necesite de este tipo atención ya sea médica, intelectual, moral o simplemente humana, este acercamiento permite al profesional conocer los síntomas de los cuales se desprenderá el correctivo adecuado. Como son: clínica, patológico, psicológica, etc. Existen diversos diagnósticos, pero el que interesa en esta ocasión es el Diagnóstico Pedagógico.

Diagnóstico Pedagógico

El diagnóstico pedagógico es un instrumento para los maestros puesto que brinda una serie de datos tendientes a identificar posibles causas de dificultades que enfrentamos en la práctica docente.

El proceso que sigue el diagnóstico parte de la base de la observación, análisis y crítica de la práctica propia, haciendo uso de medios adecuados y de

investigación docente tales como: El diario de campo, entrevistas y actividades propias tendientes a obtener datos que revelen la naturaleza de cualquier problemática en investigación, entendiendo que no por realizar el estudio de un caso quede éste comprendido, puesto que la realidad es cambiante y multicasual, entonces el proceso del diagnóstico nos brinda elementos para constantemente investigar nuestra propia práctica docente.

El tener una visión clara del origen de los hechos nos permitirá actuar en consecuencia con conocimiento de causa, evitando en lo posible errores de apreciación o interpretación.

El diagnóstico nos permite contextualizar, ubicarnos en el tiempo y espacio, nos brinda la posibilidad de considerar los más variados elementos que la pura experiencia no nos permite considerar ante la posibilidad de emitir un juicio, además que nos sitúa ante la perspectiva de poder actuar para modificar nuestra realidad y solventar la problemática en el estudio.

En el trabajo pedagógico el docente juega un papel muy importante con sus alumnos, éste debe ser capaz de conocer y comprender la problemática individual y colectiva que diariamente se presenta en su quehacer educativo, el profesor al diagnosticar pedagógicamente su problemática mediante las interrelaciones con sus alumnos principalmente debe adoptar cualidades y

actitudes que faciliten el aprendizaje, aprender a ser auténtico, estar cerca de nuestras sensaciones y ser capaces de apreciarlas.

El docente debe utilizar técnicas y estrategias que ayuden y apoyen a las variaciones existentes dentro de la cadena de acontecimientos que suceden en el aula, evitando confundir la sintomatología patológica que exista en el aula.

El objetivo de la investigación-acción acerca del diagnóstico pedagógico, es que los profesionales de la educación actúen acertadamente conscientes de las necesidades y características que se presentan en los niños para que podamos resolver la complejidad y diversidad en los conflictos que cotidianamente se dan en la práctica docente.

Al tener consciencia de la situación individual y colectiva que se presenta en el aula escolar, se procederá analizando científicamente buscando medidas y estrategias para resolver el problema más significativo y relevante, como lo he detectado en mi grupo siendo éste "el juego", con el propósito de elaborar un proyecto que apoye y conlleve a la facilitación del aprendizaje mediante actividades lúdicas, propiciando así una calidad educativa.

A través de la relación de esta forma de trabajo se logra que el niño se apropie de conocimientos y contenidos que nos marca el programa sin perder de vista que estos conocimientos tienen realmente significado, ya que se están dotando

de intereses que emanan del propio alumno, propiciando así, que sea el mismo niño quien construya su propio conocimiento.

Además el diagnóstico pedagógico aporta cualquier ayuda al docente mediante la interrelación entre docentes, alumnos y padres de familia, y de esta forma permitir que el maestro lleve a cabo sus conocimientos profesionales.

1. Mi práctica docente real y concreta

Sabedora de que la profesión que elegí es la más social de todas las profesiones porque toda la sociedad ha pasado, pasa y pasará por las aulas dejando su sello imborrable a todos aquellos que estamos en ellas, conmigo no es la excepción, en mis veinte años de servicio docente he vivido un sinnúmero de experiencias agradables, pero también desagradables, que me han hecho crecer y reforzar mi práctica docente.

Fue en el año de 1980 cuando di mis primeros pasos en el campo de la docencia; llegué a la escuela "Toribio Ortega", en la comunidad de Cuchillo Parado, con los grados de segundo y tercero, porque no era de organización completa. El personal lo conformábamos tres maestros de grupo y el director, que también atendía a un grupo; en esa escuela trabajé en turno discontinuo, atendiendo al segundo año por la mañana y en tercer año por la tarde.

Esta fue una difícil pero bonita experiencia; fue ahí en donde tuve la necesidad y la oportunidad de poner en práctica todo lo aprendido en mi recién terminada formación como maestra. Los contenidos marcados en el programa eran muy importantes para mí pero era más importante atender las necesidades básicas de mis alumnos. Todos vivían en hogares de condiciones económicas precarias y eso se reflejaba y afectaba en su rendimiento académico; por ello tuve que cambiar, adaptar y hasta descartar muchas de las actividades señaladas para cada uno de los grados.

Solo trabajé un ciclo escolar, quizá mi presencia fue de paso, pero estoy segura que sembré buenas semillas en mis alumnos y que si las condiciones se los permitieron, algunos de ellos hoy son personas trabajadoras y responsables.

Luego de esto, trabajé en Coyame, un pueblo que está localizado en la carretera a Ojinaga; la escuela era de realización completa y las condiciones mucho más favorables, se me facilitó el transporte, contaban con los servicios públicos indispensables (agua y luz) y había mejores medios de comunicación.

Después estuve con segundo año, trabajé contenta con los niños, pero mi relación con el director no fue muy buena y por ello me vi en la necesidad de solicitar mi cambio. De ahí me fui al pueblo municipio de Aldama; mi situación familiar había cambiado y mi desesperación para acercarme a la ciudad para estar cerca de mis hijos no me permitía arraigarme en la localidad ya que ni

siquiera concluí el ciclo escolar; solo duré medio año y de nuevo solicité mi cambio. El trabajo era rutinario y las condiciones eran similares a las de Cuchillo Parado. Después de esto, me mandaron a laborar a Villa Ahumada con el grupo de cuarto año y a pesar de ser un pueblo más grande y civilizado que los anteriores, la escuela no contaba con los materiales y recursos para atender realmente a los niños; éstos tenían que trabajar por las tardes para contribuir con el gasto familiar, y es claro que su interés no estaba en la escuela; el director era prepotente, demasiado estricto y muy tradicionalista, quería que cada maestro realizara su trabajo siguiendo las pautas marcadas por él, no daba libertad metodológica y además hacía todo lo posible por mantener desunido al personal.

Viví situaciones no muy agradables por que era muy pesado y desgastante tratar por una parte, de interesar y motivar a los niños para que cuando menos asistieran a la escuela y por otra, enfrentar constantemente a quien se supone era la persona encargada de buscar los medios para un ambiente agradable que se reflejara en las aulas. Ahí trabaje casi tres ciclos y ahora me doy cuenta que cometí muchos errores ya que yo también era tradicionalista, ordenaba, daba instrucciones e impartía los conocimientos sin permitir que los niños participaran por que suponía que ellos aprendían mediante la memorización.

No es justificación, pero mi labor docente de aquellos años era producto de mi formación como maestra y el reflejo de un modelo pedagógico vigente, que no

fue tan malo porque respondía a las necesidades de esa época pero que en la actualidad es completamente inoperante.

Seis años después llegué a Lázaro Cárdenas a trabajar con primer año y con el Método Global, que entró en vigor en el ciclo 86-87. Fue muy desesperante seguirlo al pie de la letra por que los niños accedían a la lecto escritura hasta los meses de febrero y marzo y en ocasiones hasta mayo. En mi afán de forzar el proceso, desistí de continuarlo e inicié a mezclar un poco de todo lo que anteriormente me había dado buenos resultados; trabajé con lo que podía, pero no con lo que debía.

Esta situación hacía cada vez más ardua mi práctica; con unos niños me funcionaban unas actividades pero con otros definitivamente no. Yo insistía en ver y tratar a todos los niños por igual y dándoles los mismos ejercicios sin tomar en cuenta las habilidades, el nivel de desarrollo intelectual y menos aún las características sociales, culturales y económicas de cada uno. A pesar de todo los niños aprendieron a leer y escribir, cosa que representó una satisfacción para mí.

En el año de 1987 me cambié por fin a la ciudad de Chihuahua a la escuela "Antonio Quevedo Caro" anexa a la Escuela Normal, había tres grupos de primer año y con cada uno se abordaba la lecto escritura de manera diferente. En uno con el Método Global, en otro con PALEM (Propuesta para el

Aprendizaje de la Lengua Escrita y las Matemáticas), y en el mío con el Método Integral, que me agradó bastante porque veía resultados rápidos y generales. Esto se hizo para comparar los resultados obtenidos con cada uno de los métodos, además de que los alumnos de la ENECH pudieran realizar sus diversas metodologías.

Pasando el ciclo escolar y como resultado de esta comparación, en la escuela sólo se trabajó con PALEM. Yo me resistía a seguir esta metodología porque después de tanto tiempo de aplicar métodos tradicionalistas, me resultaba difícil dar libertad a mis alumnos. A medida que avanzaban los meses y veía resultados positivos fui aceptándola, al darme cuenta que por primera vez estaba atendiendo las necesidades de aprendizaje y los intereses de cada uno de los niños. No fue nada fácil modificar mis esquemas y la apertura a cambiar era necesario para poder decir que empezaba a trabajar intentando ser constructivista.

Muchos maestros estábamos en la misma situación y quizá por ello propiciamos que la mayor deficiencia fuese puesta en práctica. Hubo muchas cosas buenas pero como todo tiene que evolucionar, PALEM se transforma y mejora, ahora PRONALEES (Programa Nacional para el Fortalecimiento de la Lectura y la Escritura en la Educación Básica). Esta vez, contando con la experiencia de PALEM, no tuve ninguna dificultad y pude transformar mi práctica con la propia

convicción de que conducir las actividades no tiene ningún significado para los alumnos; así enriquecí mi labor.

Es así como en el transcurso de mi desempeño profesional he tenido que enfrentarme a tropiezos y dificultades que me han enseñado que lo importante es la visión y la disposición que cada uno de los maestros debemos de tener, sin importar el lugar o la región donde se encuentre ubicada la escuela.

Hoy, después de diez años mi objetivo principal, mi misión y visión, es contribuir a elevar la calidad educativa reconociendo que no todo pasa por ser malo sino por la misma transformación de la sociedad. Para esto me encuentro estudiando la Licenciatura de la U.P.N. para adquirir más conocimientos y elevar así mi práctica profesional.

2. Saberes, supuestos y experiencias previas

Los saberes y experiencias que he adquirido durante el tiempo laborado y a través de los años de servicio me han servido para mejorar en mi práctica docente ya que me ha facilitado observar, analizar y valorar diferentes situaciones que se me han presentado en la vida cotidiana dentro del salón de clases.

Me he enfrentado con dificultades y tropiezos en el camino ya que cada niño, cada grupo, son de especiales características totalmente diferentes, por lo tanto frecuentemente he tenido la necesidad de crear o establecer algo diferente dentro de mi aula y así despertar el interés en mis alumnos sobre todo que les deje una enseñanza y no me refiero sólo al proceso académico y logro de los contenidos y objetivos que se tienen que adquirir por el niño, sino que estoy hablando de algo más profundo y más humano como los sentimientos, llegando así al corazón de cada alumno.

En mi trayectoria como docente me he dado cuenta de las necesidades que surgen en cada comunidad escolar y he visto con desagrado que en la gran mayoría de los casos los niños se aburren dentro del salón de clases ya que no muestran gran interés en las materias académicas, como matemáticas, historia, etc.; esto se debe a que el maestro debe cumplir con los objetivos y actividades que nos marca el programa y se olvida de que el niño aprende y construye su conocimiento mediante la actividad de hacerle amena la clase, permitiéndole salir a las áreas afuera del salón, ya que lo que al alumno más le agrada es la clase de educación física porque ahí se siente contento con los juegos. Es así como el juego facilita el proceso enseñanza-aprendizaje y ayuda a la sociabilización del individuo.

En una ocasión me dieron un tercer año y como era el primer año que trabajaba en esa escuela me tocaron los alumnos que presentaban más problemas de

conducta ya que la mayoría de sus padres estaban divorciados. Otros niños tenían problemas de lenguaje.

Ahí en ese grupo trabajaba utilizando la actividad lúdica en la mayoría de los objetivos a tratar ya que sólo así me daba mejor resultado tomando en cuenta que unos no sabían leer bien y no conocían las letras; por lo tanto idear nuevas estrategias según sea mi alcance para lograr su conocimiento.

Claro está que carecían del conocimiento acerca de cómo se aprende jugando, si sus experiencias sólo indicaban realizar actividades en forma tradicional y rutinaria.

Pero es necesario tener el conocimiento acerca de cómo se puede aprender jugando; tener el tacto suficiente para obtener mediante el juego que los niños se apropien de los conocimientos y no caer en el error de brindarles una libertad mal dirigida ocasionando con ello que mediante el juego se creen situaciones de desorden y pérdida de tiempo.

Actualmente estoy estudiando en la U.P.N. que por supuesto todos los saberes que estoy adquiriendo me han servido como herramientas para comprender los procesos de aprendizaje de mis alumnos y conocer acerca de cómo se puede aprender jugando, así mismo el compartir con otros compañeros y compañeras

de la docencia, me han brindado experiencias y saberes que me han beneficiado dentro de mi labor como docente y el haber ingresado a la Institución mencionada me ha servido para ir reflexionando en mi desempeño, el estar estudiando nos ayuda a ver los distintos avances, que cuando vienen los cambios educativos no los entiende uno hasta ir analizando de dónde provienen y porqué.

3. Mi novela escolar

En el pueblo de Carichic, Chihuahua mi vida como estudiante inició al ingresar al Jardín de Niños "José María de Yermo y Parres", una escuela de monjas, en el año de 1962. Recuerdo que me daba clases una religiosa que se llamaba Consuelo, y por lo ancianita y por el cariño que le teníamos le decíamos Consuelito; recuerdo que también que nos hacía muy atractivas las clases ya que nos la pasábamos cantando, ella nos tocaba el piano y nosotros cantábamos; aprendí a pintar muy bonito. Todo era dirigido sin salirnos de la raya.

Con mucha frecuencia la madre Consuelito se quedaba dormida y nosotros aprovechábamos para subirnos en las ventanas y brincar en las bancas, así era como hacíamos desorden. Después pasé a primer año de primaria, todas las mañanas al llegar a la escuela antes de entrar nos formaban afuera del salón,

luego pasábamos a las clases. Recuerdo que no podíamos sentarnos hasta que la maestra nos decía; nadie se levantaba de su lugar y mucho menos platicaba en el salón, la maestra se llamaba Fabiola y para pedirle permiso le decíamos: "señorita Fabiola, me da permiso de ir al baño". El método que utilizaba era silábico con modelos tradicionalistas, teníamos que memorizar los números, las sílabas, las clases de moral, ya que nos preguntaba de uno por uno. Lo mismo era con la lectura y pobre de aquel alumno que no se aprendiera todo de memoria, por que lo ponían a hacer planas y planas, y si escribías una palabra mal, tenías que hacerla hasta 50 veces. Ahí en el grupo yo tenía un primo que era muy flojo y vivía con nosotros en la casa, y para que no lo castigaran ni que le pegaran con el metro lo ayudaba haciéndole la tarea.

Hicimos esto varias veces, hasta que la señorita Fabiola se dio cuenta y me castigó junto con él por haberle hecho la tarea, y me hincó en unas fichas, desde la hora de entrada hasta el recreo, yo tenía unos granos en las rodillas y me sangraron debido al tiempo que estuve hincada sobre los picos de las corcholatas. Eso aún lo recuerdo con tristeza y ahora analizo, cómo pudieron haber sido tan injustas; y ahora con mis alumnos, en todo el tiempo que tengo laborando, jamás he actuado así ya que eso me parece inhumano.

Después, en segundo año tenía una maestra que se llamaba Lourdes, al igual que en primer año aún teníamos las mismas clases, sólo que aquí debíamos de memorizar las tablas de multiplicación, también teníamos un libro de ortografía

en que hacíamos muchas veces las palabras. La educación siguió siendo tradicionalista durante toda la primaria, pero como a mis papás les gustaba ahí termine la primaria.

En 1970 entré a la secundaria en el mismo pueblo, era la escuela federal "10 de Mayo", la educación impartida por los docentes también era tradicionalista, pero ya intentaban darle un poco de participación a uno como alumno. Fue muy agradable, aún recuerdo que yo tenía muy buena ortografía, pero al pasar de la letra cursiva a la "script", tuve un desajuste y todo cambió. En la secundaria pasé una de las etapas más bellas de mi vida como estudiante, cada paso que daba era importante y lo disfrutaba mucho. En el año de 1973 terminé la secundaria y con la ilusión, el deseo y el sueño de ser maestra salí del pueblo a la ciudad de Chihuahua.

Como buena hija atendí a la petición de mi mamá de estudiar enfermería porque ella decía que era muy bonito curar y atender a los enfermos, me convenció y acepté ingresar a la escuela de Enfermería. Por su parte el Partido Revolucionario Institucional (PRI) nos ayudaba consiguiéndonos el internado para los estudiantes foráneos, este se encontraba en la calle Rosales y 23ª, cerca del hospital Central.

En el comedor del hospital nos daban los alimentos y la escuela quedaba en la parte posterior. Los meses de septiembre a diciembre fueron magníficos ya que

estaba impuesta a memorizar todos los resúmenes de las materias y como durante estos meses se trató de pura teoría, me resultó muy fácil. Pero en el mes de enero empecé a cambiar la teoría con la práctica en los hospitales, fue ahí donde empecé a fallar porque la mayoría de las ocasiones me sentía más mal yo que los mismos enfermos, le pedía a una de mis compañeras que les tomara los signos vitales a los pacientes, y yo después pasé los apuntes a mi libreta para presentarla a la maestra encargada.

A veces, me la pasaba paseándome en las camillas o afuera de la sala ya que el olor del hospital me mareaba, después me tocó estar en el "Seguro Social" y me la pasé suave porque estaba haciendo el material de equipo (apósitos, esterilizantes, ect.) y no tenía contacto directo con los enfermos. El siguiente mes me tocaba practicar en el Instituto de seguridad social al servicio de los trabajadores de la educación (ISSSTE) en la sala de maternidad, para ese entonces, por el mes de mayo le hablé a mi mamá al pueblo y le pedí que viniera por mí porque no aguantaba más; vino mi papá y nos regresamos al pueblo, así fue como perdí un año por obedecer a mi mamá y no saber tomar mis propias decisiones. Yo seguí con la firme intención de estudiar para maestra.

En el mes de julio de 1974 en la campaña de Manuel Bernardo Aguirre, postulado para gobernador del estado de Chihuahua, el Comité de la Presidencia de Carichic, me propuso para hablar en representación de las

mujeres campesinas; ahí conocí a Manuel Bernardo y le comenté mi deseo de estudiar para maestra, él se ofreció a ayudarme, en caso de ser electo, me dio su tarjeta para que yo lo buscara; en esos meses se olvidó lo sucedido y busqué ingresar a la Normal del Estado o a la Normal Rural de Saucillo. En ninguna fui aceptada y muy triste, estaba dispuesta a regresar a Carichic; fue entonces cuando recordé lo prometido por este señor, fui a verlo e inmediatamente me recomendó a Instituto Pedagógico Chihuahuense, felizmente para el mes de noviembre yo era una alumna becada de dicha institución.

Fue un cambio muy drástico ya que el nivel académico del pueblo en el que hice la secundaria era otro. Batallé para adaptarme, pero al fin lo logré pues en realidad estaba en mi campo y en lo que me gustaba.

En el Instituto Pedagógico en 1º año me daba clases la maestra Gudelia, de actividades de lenguaje ella me apreciaba bastante ya que decía que mi forma de ser tan agresiva y corajuda le hacía recordar cuando ella era estudiante y se veía reflejada en mí, siempre que tenía la oportunidad se acercaba y me daba consejos, me decía que cambiara pues con esa actitud sufría la gente mucho.

También la maestra de técnica educativa me quería y yo la hice sufrir bastante pues no fui a revisar el trabajo de titulación, y a que me preguntara y lo ordenará si no que yo así lo mande empastar y ella el día del examen estaba

muy preocupada porque pensaba que yo iba a reprobarme hasta puso a las demás compañeras a que rezarán para que me fuera bien y como de las que pasamos fui la última que salí, ella estaba muy triste y hasta lloró de alegría cuando le dije que me había ido muy bien y me felicitó y lloró conmigo, le pedí disculpas por no tomarla en cuenta y a partir de esto la seguí visitando a su casa y nos hicimos muy buenas amigas.

El haber ingresado como estudiante a la Universidad Pedagógica Nacional me ha servido para mejorar mi práctica docente propia y cada semestre me ayuda para ir reflexionando en mi desempeño, el estar estudiando facilita ver los distintos avances que cuando vienen los cambios educativos no los entiende uno hasta ir analizando de dónde provienen y porqué. He tenido asesores, los cuáles me han ayudado a reflexionar, mejorar y elevar la calidad de la educación y en sí mi propia práctica docente.

4. Contexto

La escuela "Antonio Quevedo Caro" No 2244 se encuentra ubicada en la colonia Junta de los Ríos, en la ciudad de Chihuahua, está asentada al noroeste del Río Chuvistar y del centro de la ciudad, colindando con las colonias Industrial, Cerro Prieto y Barrio del Norte, que es de donde acceden los niños que tenemos en nuestra Institución.

La comunidad cuenta con todos los servicios públicos como son: transporte urbano, luz eléctrica y mercurial, agua potable, drenaje, pavimentación, servicio de vigilancia, otras instituciones educativas como la Normal del Estado, la Secundaria No 10 y el Kinder Anexo a la Normal del Estado.

La construcción de las casas es principalmente de materiales resistentes como: block, ladrillo, de loza, concreto y de paredes de tabique; son viviendas que tiene por lo regular tres recámaras, cocina, baño, sala, comedor y cochera, y los moradores son los propietarios de las mismas destacando un nivel socio económico cultural medio con posibilidades de sobresalir en determinadas situaciones. Las actividades económicas predominantes de los habitantes de la colonia son muy variadas, es decir, no hay ninguna labor en especial a la que se dedique la mayoría ya que trabajan desempeñando funciones para las cuales están preparados, como Doctores, Licenciados, Ingenieros, Maestros, etc. lo cual proporciona a la tarea del docente mayor posibilidad para realizar sus actividades lo mejor posible repercutiendo esto en la imagen que la Institución refleja a la comunidad.

Otro factor importante y hasta cierto punto decisivo para que todo marche bien, es el hecho de que son muy pocos los problemas sociales que sus habitantes enfrentan, pues el ambiente que priva es de tranquilidad en el mayor de los aspectos, aunque claro, nunca falta un detalle que rompa el orden, pero no es muy común ya que la constante vigilancia por parte de las autoridades impiden

que se presenten hechos delictivos. En este sector no se ven muchos problemas de drogadicción, alcoholismo, pandillerismo, etc. o a lo menos no se encuentran en contacto directo con los habitantes.

La Escuela mencionada anteriormente, pertenece al Sistema Estatal, Zona Escolar I Clave 08EPRO647C fue fundada en 1974 por el entonces Director de la escuela, Profesor Carlos Urquidi pensando en la necesidad que nuevos maestros tenían para enfrentarse a un grupo de alumnos y desempeñar su labor con más rendimiento tomando ésta como un laboratorio que permitiera experimentar prácticas docentes con determinados temas, teorías, métodos y materiales didácticos.

La Institución cuenta con los servicios de aire acondicionado, agua potable, luz eléctrica, drenaje, teléfono, calentones, así como también 24 salones, una dirección con baño, subdirección, sala de maestros, salón de audiovisual, cancha deportiva, tres amplios jardines, cancha cívica y un planetario que aunque pertenece a la Normal se encuentra dentro de la Institución.

La escuela cuenta con una organización completa, un equipo de personal docente integrado por un director, una subdirectora, 23 maestros, frente a un grupo una maestra de inglés, una de artes plásticas, 2 de educación física, una de música, 4 intendentes y 2 veladores. Cabe mencionar que la gran mayoría del personal docente presume de una preparación académica y cultural, como

es la U. P. N. y Normal Superior, etc. que permite ofrecer al educando una educación de calidad y la minoría restante la estamos estudiando ya que considero que cada escuela es producto de una construcción social y los maestros entre mejor preparados estemos ofreceremos a nuestros alumnos una verdadera educación integral.

Las relaciones que se dan dentro del personal docente en general se dan en buenos términos; pero como en todas partes no deja de existir pequeñas diferencias que afortunadamente no interfieren en el desarrollo de la labor docente de cada uno de nosotros.

La Institución cuenta con recursos necesarios para llevar a cabo el trabajo, además cuenta con los materiales didácticos suficientes para la realización de la labor educativa.

La escuela se encuentra en muy buenas condiciones, tanto materiales como higiénicas, destacando la preocupación por parte de la dirección y los maestros por conservarla limpia.

Esto se logra con el apoyo económico que cada año se obtiene de las inscripciones que aportan los padres de familia, las ganancias de las actividades que organizan la Sociedad de Padres y los ingresos que aporta la tiendita escolar.

El grupo al que alude la presente problemática de 1º2 se conforma de 18 hombres y 20 mujeres cuyas edades fluctúan entre los 6 y 7 años, su estado físico aparentemente es saludable.

Existen dos casos de problemas significativos de agudeza visual, en el aspecto disciplinario hay algunos cuatro casos de niños que fueron canalizados y ya están siendo tratados. En general el ritmo de trabajo es significativo y su disposición para las actividades en todo momento favorable, son participativos en el aula y fuera de ella, las formas de trabajo son individuales, por parejas y por equipo; de pronto surgen inconformidades de las cuales en la mayoría de los casos se resuelven fácilmente.

Es así como dentro de mi grupo ha surgido la necesidad de implementar el juego como un recurso didáctico ya que el juego representa para los infantes un medio para apropiarse de sus objetos y de reconocer todo aquello que les resulta familiar y de lo cual se sienten y forman parte; es una clara manifestación de la necesidad de afirmar la personalidad y del mismo yo, además de que los prepara para actuar con mayor seguridad ante la sociedad.

Es por ello que los maestros debemos contemplar el juego como recurso didáctico ya que su uso tiene innumerables ventajas para los alumnos: desarrolla su personalidad, su imaginación y su creatividad. Esto ayuda a

desarrollar sus habilidades motoras y al intercalar las actividades cotidianas con el juego se lograría un aprendizaje significativo.

B. Planteamiento del problema

La actividad lúdica es de gran importancia para el logro del proceso de enseñanza aprendizaje en los alumnos, ya que el niño aprende por medio del juego, y ésta es una de las actividades que más enriquecen al alumno.

La mayoría de las ocasiones el maestro trata de cumplir con el reglamento y programación de actividades que se nos marcan por parte de la Dirección y del Departamento de Educación considerando que si incluye actividades del juego dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, va a ser una pérdida de tiempo. Sin detenerse a pensar que es la actividad del juego el medio por el cual se le facilita al educando apropiarse de los conocimientos.

Desafortunadamente los maestros de educación primaria no lo hemos entendido y nos dedicamos al trabajo cotidiano: llegar a explicar las clases rutinariamente enfrascando al niño en el salón de clases, encerrándolo en cuatro paredes sin darle oportunidad de que desarrolle y aproveche todas sus habilidades físicas, motoras, sociales e intelectuales, y sin permitirle que trabaje en las áreas fuera del salón de clases, sin utilizar materiales atractivos y fáciles de manejar para el niño.

Las actividades se encasillan en trabajos escritos que el alumno debe realizar después de leer y de la exposición del tema.

Esto repercute en el clima creado dentro del salón de clases, ya que la mayoría de las veces el alumno se aburre y no siente mayor interés en el trabajo, causando así indisciplina, pero no porque el maestro no pueda controlarla sino porque no propicia situaciones agradables en las cuales tengan la oportunidad de aprender jugando; es así como surge la necesidad y el interés de abordar esta problemática.

¿Qué estrategias didácticas se pueden implementar para que los niños de primero y segundo grado de educación primaria construyan su propio aprendizaje a través del juego?.

1. Justificación

La experiencia como docente permite conocer que de las actividades realizadas en la escuela, la que más les agrada a los niños es la clase de educación física, porque en ella pueden correr, saltar, moverse, hablar, gritar, etc.; en fin son libres y pueden desarrollarse por sí mismos.

El que la actitud de los niños cambie al entrar al salón de clase es triste, pero también debe de ser una especie de señal para que el maestro se dé cuenta de que no está haciendo las cosas acertadas para propiciar actividades agradables que sean de interés para el niño; proporcionando diferentes materiales de

colores llamativos y fáciles de conseguir. Implementando así por medio del juego estrategias dentro y fuera del aula, para que los niños se interrelacionen, con el propósito de conocerse y aceptarse tal y como son.

Ante esto el docente debe contemplar en su actividad diaria el juego como un recurso didáctico, pues su uso tiene innumerables ventajas para el desarrollo del niño, ya que a través de él recrea su personalidad, afirma su yo, y desarrolla su imaginación y su creatividad, es decir, se vuelve autónomo.

Lo anterior es de suma importancia porque el niño no es solamente intelecto y para que el juego sea completo y útil se tiene que considerar el aspecto afectivo, esencial para el desarrollo de las personas.

La actividad lúdica le ayuda al maestro a reflexionar sobre como realizar algunas actividades, que para el docente podrían parecer absurdas, pero para el alumno son una forma divertida de aprender. Dicha actividad propicia el desarrollo de los sentidos sensorio-motriz ya que el juego es de gran importancia para el aprendizaje, y el docente lo debe incluir en su trabajo cotidiano como una actividad que le permita a este sensibilizares y compartir con los demás sus experiencias, inquietudes y saberes, así como para integrarse al grupo y conocerse mejor él y a sus compañeros.

CAPITULO II

Fundamentos Teóricos Multidisciplinarios

A. Teoría Psicogenética

En el desarrollo de la práctica docente encontramos diferentes manifestaciones, algunas han enfocado su quehacer a la transmisión lineal de conocimiento y a la concepción del sujeto de la educación como un receptor pasivo que va acumulando las informaciones que el educador le hace llegar. Se han realizado muchos intentos para abandonar este tipo de prácticas educativas reclamando seguir otro tipo de planteamientos más innovadores y cercanos a la realidad en la que se desenvuelve el educando. Sin embargo, este tipo de experiencias se han convertido en planteamientos aislados que no logran impactar a la sociedad en que vivimos, se sigue perpetuando la cultura pedagógica tradicional.

Algunos planteamientos pedagógicos de la educación deben centrarse en el niño, es decir, adaptarse a su nivel de desarrollo con la intencionalidad de respetar sus estructuras cognitivas y no violentar los procesos mentales.

Entre los principios elementales que rigen esta postura, se encuentra la actividad que debe privilegiar la actuación del sujeto de la educación en estrecha relación con el objeto de conocimiento, y poder ir descubriendo el

mundo a través de la actuación directa sobre él. Así mismo, la educación debe orientar los procesos autónomos y espontáneos de desarrollo y aprendizaje.

Se reconoce la relación directa entre el aprendizaje y el desarrollo, por eso la enseñanza se debe abocar al desarrollo de las capacidades formales, operativas y no en la transmisión de contenidos, pues son éstas las que potencian un aprendizaje permanente.

“En el trabajo del aula es esencial tener presente cuáles son las características del desarrollo del niño en cada una de las etapas. Este es un aspecto importante por cuanto que los niños no aprenden de la misma forma en todas las edades” 1

Otros de los elementos que repercuten en el aprendizaje del sujeto son producto de una intencionalidad cultural y social, el diseño y la forma de los objetos así como su representación en el espacio y en el tiempo tienen sentido cultural dentro de la comunidad en que se desenvuelve el individuo.

Cuando el educando se pone en contacto con los objetos y experimenta con ellos, no sólo interactúa con las características físicas de los mismos, sino también con el objeto en su conjunto y con su funcionalidad social.

1) DELVAL, Juan. Crece y Piensa. Ed. Laia, Barcelona. p.58

El pensamiento del niño se objetiviza en gran parte y gracias al intercambio social adquiere conciencia de su propio pensamiento, retomando y asimilando las experiencias ajenas.

El sujeto de la educación posee conocimientos previos de los objetos que le permiten relacionarlos mentalmente a situaciones nuevas de la vida real. Muestra gran iniciativa al realizar actividades que son de su interés manteniendo la intención de la posibilidad de interrupciones que se le presentan al momento de realizarlas.

Por lo tanto, al conceptuar el sujeto de la educación como un ser pensante, capaz de analizar, de decidir y sobre todo, de presentarse como autor de su propio conocimiento, esto a través de un procedimiento continuo en su vida, el aprendizaje tendrá como consecuencia un proceso de construcción genética, con una serie de pasos evolutivos que, gracias a la interacción con su medio, hagan posible la construcción de conocimientos.

Este proceso es dinámico, se desarrolla a base de avances, retrocesos, miedos, construcciones y no de simples reacciones o percepciones espontáneas.

De acuerdo con esta corriente, el niño construye su conocimiento a través de un proceso continuo que se favorece por medio de la interacción constante con

su medio físico y social, dicho conocimiento dependerá en gran medida de su desarrollo cognitivo.

La Teoría Psicogenética concibe al conocimiento como un proceso que se da mediante una relación dialéctica del sujeto con el objeto, es decir, el sujeto actúa sobre el objeto y el objeto sobre el sujeto.

A través de las experiencias que el niño tiene con los objetos de la realidad, a las actividades que desarrolla dentro del contexto donde se desenvuelve y a la interacción con su medio natural y social, va construyendo progresivamente su conocimiento, “el cual, dependiendo de las fuente de donde proviene, puede considerarse bajo tres dimensiones: físico, lógico-matemático y social” 2

En el conocimiento del mundo físico, el niño hace abstracciones de los objetos, encuentra sus características físicas gracias a la relación que establece con éstos y mediante la manipulación obtiene información sobre las propiedades físicas de los objetos.

2) SEP. Libro para el maestro 1er. Grado Ant. UPN. Desarrollo del niño y aprendizaje escolar. México, 1986. p.345

El conocimiento lógico-matemático surge de la manipulación que el niño hace de los objetos, de esta manera logra establecer relaciones y diferencias según las características propias de los objetos: estructura, clasifica y presenta un ordenamiento lógico y una abstracción reflexiva que realiza al relacionar lo que observa.

El conocimiento social es el producto de las relaciones sociales que tiene el sujeto con el medio donde se desenvuelve. Este conocimiento es adquirido por medios externos, es arbitrario ya que el niño se apropia de él de acuerdo al consenso sociocultural establecido en su entorno, y exige al individuo un proceso que lo lleva a aceptar todos los convencionalismos sociales.

1. La construcción del conocimiento y proceso de aprendizaje

Desde el punto de vista de Jean Piaget el sujeto que aprende, está en constante actividad. Aprende gracias a las experiencias físicas que obtiene del medio ambiente, por las interacciones sociales establecidas con sus semejantes y que le proporcionan nuevos puntos de vista y le ayudan a ampliar su marco conceptual referencial.

El proceso de construcción de conocimiento no puede permanecer al margen del contexto histórico-social en que se desenvuelve el sujeto de la educación,

pues la organización de las experiencias que propician en él la adquisición de su marco conceptual, están determinadas tanto por su práctica social como ideológica, cultural y política.

Para que el niño se pueda desenvolver con seguridad e iniciativa propia tanto en el terreno intelectual como en el afectivo, requiere un ámbito donde las relaciones sociales sean las más idóneas y le permitan el desarrollo de la seguridad en el diario convivir con sus semejantes, proporcionando un sentido de cooperación y solidaridad. De ahí que la importancia de las relaciones que se establecen en el salón de clases base sus principios en: honestidad, respeto mutuo, intercambio de ideas, confrontación de opiniones y llegar a conclusiones que enriquecen el proceso de construcción de conocimiento. Por otra parte, la acumulación de aprendizajes en el sujeto es lo que viene a conformar el conocimiento y son cuatro los factores que intervienen en el aprendizaje, los cuales se hayan estrechamente relacionadas y están en constante interacción. En la Teoría del Desarrollo, Piaget menciona que “los procesos mentales se determinan por la acción conjunta de los factores de maduración, actividad, transmisión social y equilibramiento” 3

3) PIAGET, J. Citado por Anita E. Woolfolk Nicolich L. Una teoría global sobre el pensamiento. La obra de Piaget. Ant. UPN. Teorías del aprendizaje, SEP. México, 1987. p. 203

La maduración es el cambio biológico que se presenta en el ser humano como producto de su herencia genética, ésta se presenta de manera natural y es un auxiliar importante dentro de los procesos mentales del sujeto.

La actividad es la serie de acciones que el niño realiza frente a las situaciones que se le presentan en su entorno y que le permiten irse apropiando de un gran cúmulo de experiencias.

La transmisión social viene a ser la aportación cultural que el niño recibe de la humanidad y de la relación con las demás personas, los cuáles influirán en la construcción de su conocimiento.

El proceso de equilibración trata de adecuar sus estructuras mentales, transformando sus esquemas anteriores en un proceso de ajuste satisfactorio, ya que cuando el sujeto se enfrenta a una experiencia nueva, asimila dicho fenómeno para mantener su estabilidad interna y cuando dicho conocimiento no encaja en sus estructuras, tiene la habilidad para acomodarlo, modificando así su pensamiento hasta llegar a la comprensión.

Así pues, para que todos estos cambios de organización de las estructuras cognitivas incidan en el proceso de aprendizaje, es necesaria la incorporación de dos procesos básicos: la asimilación y la acomodación.

La asimilación de un esquema implica la acomodación de uno nuevo con respecto a los otros previamente establecidos. La diferenciación de esquemas implica una serie de reacciones perturbadoras y que gracias a un proceso equilibrados y a la organización de los esquemas previos pueden tener, estos varían con el fin de facilitar la acomodación de los nuevos a manera de una respuesta compensatoria.

Es esencial considerar que la vida del niño se desarrolla en diversos espacios y a través de una gama de acciones y discursos expresados en su cotidianeidad; las relaciones sociales, escolares y familiares que se presentan en el niño y que están en constante interacción para complementar, confrontar o adquirir nuevas formas de pensar, sentir y actuar del niño, lo cual implica múltiples aprendizajes.

Resumiendo, el conocimiento que el niño va construyendo se fundamenta en el descubrimiento que hace sobre los objetos, lo que le permite ir incorporando nuevas experiencias a su aprendizaje, por lo tanto el conocimiento de su realidad será cada vez mayor.

El aprendizaje, más que la transmisión y memorización de conocimientos, para que sea más significativo, debe partir de la acción que el niño que el niño ejerce sobre las cosas que le rodean para poder llegar a comprenderlas, ya que todos

los elementos circundantes de su medio le brindan al niño nuevas experiencias y oportunidades para desarrollar su conocimiento.

2. Etapas del desarrollo

El educador debe conocer el desarrollo evolutivo de las etapas por las que el niño atraviesa para que le sirvan de fundamento teórico dentro de su tarea educativa y así poder brindar a los sujetos del aprendizaje un proceso más acorde a las circunstancias de cada uno de los educandos. De acuerdo a esto, Piaget establece “ un sistema de desarrollo en relación con el aprendizaje basado en periodos que se encuentran ligados al aspecto afectivo y social del niño”⁴

A medida que el ser humano se desarrollo, utiliza esquemas cada vez más complejos para organizar la información y entender el mundo externo. Íntimamente ligado al desarrollo de la afectividad y socialización del niño, el desarrollo cognitivo se da en cuatro etapas:

El periodo sensoriomotor, que va desde el nacimiento hasta los 14 meses aproximadamente, también llamado sensitivomotor, es anterior al lenguaje y al pensamiento propiamente dicho.

4) LELAND C. S. Jean Piaget. Una teoría maduracional cognitiva. Antología UPN. Teorías del aprendizaje. SEP. México, 1987. p. 209

La inteligencia del niño se basa en los sentidos y en el movimiento corporal del equilibrio; es el punto de partida para adquirir nuevos modos de obrar. Este periodo es de suma importancia porque todo lo sentido y percibido en este tiempo se asimilará para todas las actividades infantiles futuras.

El niño se ocupa de adquirir el control motor y reconocer los objetos del mundo físico, pero aún no forma símbolos de estos objetos, se comienza a usar la imitación, la memoria y el pensamiento. Se da cuenta que los objetos no dejan de existir cuando están escondidos; pasa de las acciones reflejas a la actividad dirigida. Es decir, en esta etapa se da el conocimiento práctico.

En la etapa preoperacional, de los 2 a los 6 ó 7 años, se da un gran progreso en el pensamiento y comportamiento del niño. Ya es capaz de imitar modelos con algunas partes del cuerpo que no percibe directamente y puede integrar un objeto cualquiera en su esquema de acción como sustituto de otro objeto. En este periodo aún no realiza generalizaciones acerca de una clase entera de objetos y no pueden imaginar las consecuencias de una determinada serie de acontecimientos, pero si es capaz de pensar en operaciones continuas de manera lógicas en una dirección y tiene dificultades para ver el punto de vista de otra persona.

Considerando las características del estadio antes mencionado, es posible decir que los alumnos que actualmente atiendo y que cursan el segundo

grado de educación primaria, presentan algunas de ellas pero que por sus edades se encuentran en una transición, por decirlo de alguna manera, entre ésta y la tercera etapa; misma que se menciona a continuación y en la cual se centran los puntos principales que orientan el trabajo realizado en mi propuesta didáctica, cuyo objetivo primordial es promover la construcción de aprendizajes significativos a través del juego como recurso didáctico.

Es después, en la etapa de las operaciones concretas, de los 7 a los 11 años, cuando el niño ya puede descentrar, lo que afecta positivamente en el plano cognitivo y en el afectivo-moral; domina varias operaciones lógicas antes que su pensamiento se parezca cualitativamente al del adulto. Es en esta etapa de las operaciones concretas en la que se encuentran mis alumnos de segundo grado.

Pero las operaciones del pensamiento son concretas en el sentido de que sólo alcanzan la realidad susceptible de ser manipulada, o cuando existe la posibilidad de recurrir a una representación suficientemente viva.

Se da una evolución importante de la conducta en el sentido de la cooperación. El símbolo de carácter individual y subjetivo es sustituido por una conducta que tiene en cuenta el aspecto objetivo de las cosas y las relaciones sociales interindividuales; los niños son capaces de una auténtica colaboración en grupo, pasando de la actividad individual aislada a la conducta de cooperación.

También comprenden ya las leyes de la conservación, la reversibilidad y son capaces de seriar y clasificar.

En la cuarta de las etapas, operaciones formales, hasta los 15 años, los adolescentes pueden explorar todas las soluciones lógicas de un problema, imaginar cosas contrarias a los hechos, pensar en términos realistas respecto al futuro. En este periodo la principal característica del pensamiento es la capacidad de prescindir del contenido concreto para situar lo actual en un sistema más amplio de posibilidades.

Jean Piaget no es el único que habla o establece etapas de desarrollo cognitivo, al respecto "Henry Wallon parte del desarrollo emocional y de la socialización del niño para establecer estadios de desarrollo" 5. Ambos presentan al desarrollo psíquico como una construcción progresiva que se produce por interacción entre el individuo y su medio ambiente; piensan en la auténtica génesis de la psique entre la idea del desarrollo como realización progresiva de funciones predeterminadas.

Aún y cuando Piaget profundiza en los procesos propios del desarrollo cognoscitivo e insiste en los cambios estructurales característicos de cada

5) J. DE AJURIAGUERRA "Estadios del desarrollo según H. Wallon". Ant. UPN El niño: Desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. México, 1994 pp. 28-29

etapa del desarrollo y, en términos generales, en los cambios relacionados con la conducta infantil, mientras que Wallon se centra en el papel de la emoción para el comienzo del desarrollo humano y en el desarrollo de la personalidad en su totalidad, además de caracterizar cada periodo por la aparición de un rasgo dominante sobre los demás, puede afirmarse que sus trabajos son complementarios. Los estadios del desarrollo según H. Wallon son cinco.

En el primero, impulsivo puro de 0 a 6 meses aproximadamente, al nacer la principal característica es la actividad refleja. La respuesta a veces parece adaptarse a su objeto y otras veces actúa en forma de grandes descargas impulsivas, sin ejercer el menor control en la respuesta debido a que los centros corticales superiores aún no son capaces de ejercer su control.

En el segundo estadio emocional de 6 meses a un año aparecen las primeras muestras de orientación hacia el mundo el hombre. Es aproximadamente hacia los 6 meses de edad y también se le llama estadio emocional. Se caracteriza por la simbiosis afectiva que sigue inmediatamente a la auténtica simbiosis de la vida fetal, simbiosis que continúa con la simbiosis alimenticia de los primeros meses de vida. El niño establece sus primeras relaciones en función de sus necesidades elementales; además necesita muestras de ternuras y afecto por parte de quienes lo rodean. La relación emotiva domina absolutamente las relaciones del niño con su medio y no sólo extrae unas emociones del medio ambiente sino que tiende a compartirlas con sus compañeros y adultos.

El tercer estadio es el sensoriomotor o sensitivomotor. Aparece de uno a dos años; en él se da la sociabilidad incontinente: el niño se orientará hacia intereses objetivos y descubrirá realmente el mundo de los objetos.

El andar y la palabra son dos aspectos que contribuyen al cambio total del mundo infantil; la actividad simbólica es la capacidad de atribuir a un objeto su representación imaginada y su representación un signo (verbal), lo que ya es definitivo a partir de un año y medio o dos años.

En el cuarto estadio, proyectivo, de dos a tres años la acción es estimuladora de la actividad mental o de lo que Wallon llama la conciencia; el niño conoce el objeto únicamente a través de su acción sobre el mismo y sus percepciones visuales carentes de la idea de resistencia y obstáculo serán los instrumentos fundamentales del posterior progreso de la objetivación. La función motora es el instrumento de la conciencia sin al cual no existe absolutamente nada; el acto es el acompañante de la representación. El pensamiento es como proyectado al exterior por los movimientos que lo expresan y no subsiste si no se proyecta en gestos.

El quinto estadio es el personal, de tres a doce años, es en este estadio donde se encuentran los niños de segundo grado de primaria grupo al cual atiendo utilizando el juego como recurso didáctico en las actividades cotidianas; en él, el niño llega a prescindir de situaciones en que se haya implicado y reconoce

su propia personalidad como independiente de las situaciones; es capaz de tener una imagen de sí mismo y presenta la reacción de prestancia como un excesivo grado de sensibilización ante los demás. El niño hace reconocer su personalidad ante los demás puesto que le es muy importante afirmarse como individuo autónomo.

También se hace admirar, querer y se ofrece a la vista de los otros, se solidariza con la idea que tiene de sí mismo y con la constelación familiar en que está integrado. Al entrar a la escuela, establece nuevas relaciones con su entorno. Es una fase de personalidad polivalente porque el niño puede participar en la vida de diversos grupos sin hacer siempre la misma función ni ocupar el mismo puesto.

Sin considerarla dentro de la anterior enumeración, otra etapa es la adolescencia, de los doce años en adelante, misma que separa al niño del adulto. En ella las necesidades personales adquieren toda su importancia, la afectividad pasa a primer plano y acapara todas las disponibilidades del individuo. Es la etapa del posible acceso, intelectualmente hablando, a los valores sociales y morales abstractos.

3. Lev. S. Vigotsky

En contraposición a Piaget, este autor sugiere que el desarrollo cognoscitivo del niño depende más de las personas que se encuentran a su alrededor ya que este desarrollo se da mediante la interacción del niño con los adultos y con los niños mayores. Estos juegan el papel de guías y maestros, dan al niño la información y apoyos necesarios para su crecimiento intelectual.

De acuerdo con él, en cierto punto del desarrollo se presentan algunos problemas que los niños están a punto de poder resolver solos, hay un punto medio llamado zona de desarrollo próximo en la cual los niños pueden resolver los problemas con la ayuda de un adulto o en colaboración de otros niños más avanzados.

En relación al juego, Vigotsky afirma que “el autocontrol del que es capaz un niño, se produce en el juego”⁶, es por ello que el docente debe contemplar la actividad lúdica dentro del salón de clases para que el niño desarrolle sus habilidades facilitándole un aprendizaje significativo.

6) VIGOTSKY, Lev S. “Zona de desarrollo próximo” Ant. UPN. El niño: Desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. México, 1994. p.76

Por otra parte, le da una importancia vital al lenguaje del infante ya que por medio de éste puede definir los objetos y establecer de manera posterior, los conceptos.

Otra de las afirmaciones de este autor es que el niño se desarrolla a través del juego. También dice, que las actividades y los materiales lúdicos constituyen los mejores medios de que dispone el niño para expresarse.

Asegura que “el juego es una actividad conductora que determina la evolución del niño”⁷ aunque tiene desacuerdos en consideración al juego como prototipo de la actividad cotidiana del niño y que el juego comienza a emerger en el momento en que el niño experimenta tendencias irrealizables a través de la imaginación.

Aún y cuando ve el juego con fines pedagógicos, considera que éste contiene todas las tendencias evolutivas de forma condensada y que es en sí mismo una considerable fuente de desarrollo puesto que no es un rasgo predominante de la infancia, sino un factor básico en todo el desarrollo. Concibe el autocontrol como consecuencia del juego y que éste debe tener reglas, unas explícitas y otras implícitas.

7) VIGOTSKY, Lev S. “El papel del juego en el desarrollo del niño” Ant. UPN. El juego. Barcelona, Crítica. 1988. pp. 141-158.

B. Roles de los sujetos

Ante situaciones de amenaza, que tanto maestros como alumnos presentan en su quehacer cotidiano, se requiere de una atmósfera de igualdad y trabajo como una forma natural de disciplina siempre y cuando los contenidos que se aborden resulten satisfactorios para el sujeto de la educación. Es aquí donde el maestro juega un papel relevante en la actividad constante del niño, que guiará su éxito o fracaso dentro y fuera de la escuela; donde los medios de cohesión e intimidación resultan innecesarios, dando lugar a un clima de libertad y autonomía donde los alumnos establezcan reglas que deberán respetar dejando atrás en forma definitiva la relación poder-sumisión.

Cuando la coerción aparece, el interés espontáneo queda apagado, el aprendizaje se hace desagradable y el niño no aprende lo que para él es interesante y valioso.

La metodología que se implementará en el proceso enseñanza aprendizaje dependerá del objeto de estudio que se aborde, sin olvidar las características propias del sujeto de la educación y del contexto donde se desenvuelve, cuidando que los contenidos que se le presenten a los educandos recuperen los intereses y las necesidades acordes a las exigencias de la vida social del sujeto.

Se requiere que los contenidos de aprendizaje no se presenten a los alumnos de manera fragmentada, sino como una totalidad y que le permitan llegar a ser transformador de la sociedad en la que vive.

Para efectos de este trabajo, debe entenderse que maestro y alumno son miembros iguales dentro del grupo en tareas y responsabilidades y que para lograr el objetivo planteado, debe desecharse la idea de que el docente es quien sabe todo y quien lo transmite al alumno, para dar paso a la concepción de que es sólo un coordinador activo y un propiciador de situaciones de aprendizaje en las que los alumnos interactúan con el objeto de estudio a través del juego para construir sus propios aprendizajes de manera motivante y atendiendo a sus necesidades y características peculiares.

El maestro escucha y respeta todas las opiniones, observa el desempeño de los alumnos, interviene sin ser impositivo y cuestiona sin convertirse en un juez o supervisor; no es él quien tiene todo el “saber acabado”.

Los alumnos, por su parte, son los más importantes en el proceso educativo porque son ellos quienes deben marcar la pauta y el ritmo de trabajo en un ambiente de libertad y confianza en el que cada uno sea capaz de ejercer sus derechos pero también de cumplir con sus obligaciones.

1. Los alumnos

Los niños al salir de su hogar llevan en su mente solamente lo conocimientos que aprendieron de sus progenitores, al querer o necesitar adaptarse al medio, lo hace mediante juegos e imitaciones, desarrollando temas, jugando, construyendo, destruyendo, etc. Los niños al llegar a la escuela son jactantes y presuntuosos, también son o manifiestan demasiados celos, son demasiado volubles, pues cuando no se les cumple su objetivo, cambian radicalmente de carácter. Manifiestan una gama de conductas que los científicos manejan como proceso de llegar al equilibrio.

El niño entra en contacto con una institución socializadora cuya organización, reglas, dinámica y forma de relaciones diferentes a los de su familia y que tiene como función potenciar su desarrollo de manera integral. Precisan en un principio restablecer la confianza en sí mismos durante algún tiempo, es muy común observar los roles de vergüenza, timidez, lloriqueo, gritos, etc.

Ellos no esperan su turno, muchas veces no piden permiso para ir a el baño, les gusta sentir afecto de las personas adultas y esto obedece a que el niño requiere una atención especial porque como anteriormente fue mencionada, cambian de una manera muy radical.

Desgraciadamente en la actualidad podemos darnos cuenta de que el alumno es sometido a los programas ya establecidos sin utilizar recursos, estrategias que apliquen un abanico de oportunidades que abarque las diversas características de los docentes ya que debemos considerar que son diversas y si completamos estas posibilidades podemos cubrir al máximo estas necesidades de cada uno de los alumnos, lo anterior tomado en cuenta y llevado a la práctica dentro de mi quehacer cotidiano procurando relacionar los contenidos del programa con los intereses del alumno y no puedo dejar de mencionar que uno de los principales intereses de todo niño es el juego, es por eso que lo tomo como objeto del estudio dentro de mi problemática porque me está ayudando a facilitar el aprendizaje significativo de mi grupo.

El aprendizaje significativo depende del clima que propicia el docente a partir de ciertas actitudes para establecer una relación interpersonal entre el docente y el alumno, estos son: la autenticidad, aprecio, aceptación, confianza y empatía, lo que hace generar confianza en los alumnos sobre su capacidad para desarrollar sus propias potencialidades y tener contacto con problemas importantes para él. Además les dará seguridad y los desinhibirá para que puedan cuestionar y responder a las inquietudes que se les presentan durante su estancia en el aula, respecto a la relación que tienen con sus demás compañeros y en un futuro tendrán esta seguridad con la sociedad de la que formaron parte.

El alumno aprende a partir de las experiencias previas que trae de su realidad. Para que el alumno arribe a otros aprendizajes es necesario tomar los conocimientos previos que posee el alumno para determinadas situaciones ya que éstas son las bases de este nuevo conocimiento y que el niño sea capaz de desarrollar estrategias que faciliten la socialización y la interrelación dentro del grupo.

2. Los maestros

Los maestros debemos considerar a la educación directamente encaminada al desarrollo de los niños ellos deben por si mismo mediante su propia curiosidad ir conociendo el entorno que les rodea, no debemos forzarlos, intimidarlos e inculcarles conocimientos por la fuerza, ya que limitamos su capacidad natural de adaptación y socialización.

Uno de los aspectos fundamentales en la educación de los alumnos es la calidad de enseñanza, para que esto pueda ser, es importante planificar, proporcionar y evaluar el curriculum optimo en contexto de una diversidad de individuos.

El maestro debe conocer las dificultades de aprendizaje de un alumno y tener capacidad para enseñar tareas que real mente planten las demandas de

calidad. Los profesores natos poseen carisma, sin embargo el conocimiento de la materia y las habilidades de la profesión precisan de una formación.

El maestro además debe tener la idea de profesor como profesional reflexivo y tomar conciencia de este conocimiento mediante la reflexión en la acción la plena conciencia de lo que implica la toma de decisiones y el empleo de la auto-evaluación para modificar la planeación de tal forma que se aproveche al máximo el potencial y proporcione a los alumnos experiencias y aprendizaje más fructíferos.

Existen dos factores que afectan a la calidad del rendimiento del profesor en el aula que son: la adecuación y capacidad personal; además de poseer un conocimiento apropiado de la materia y una formación adecuada para enseñar a los alumnos el maestro debe contar con los recursos oportunos de espacios, materiales de enseñanza - aprendizaje, tiempo.

En cuanto a calidad del rendimiento, las diferencias que pudieran existir recaerían más en la adecuación que en la capacidad. Esto sería más significativo si los alumnos no tuvieran que estar cambiando cada año de maestro ya que la evaluación de las destrezas y actitudes de estos exigen más tiempo del profesor cuando comienza con un grupo nuevo, que cuando el profesor trabaja continuamente con ellos y mantiene el control al día.

Teóricamente los programas deberían articularse entre sí, en el sentido de que el curriculum de preescolar tendría que vincularse estrechamente al del primer ciclo de primarias.

Con esto los profesores tendrán el conocimiento de lo que los alumnos entienden y pueden hacer, debido al trato cotidiano, ya que la enseñanza es acumulativa sobre ideas y operaciones conocidas, se evaluará el aprendizaje mediante un repaso del tema.

El maestro es eficaz cuando el curriculum que aplica a sus alumnos se encuentra ligado a los resultados que espera, ya que en aula encontramos alumnos con diferentes capacidades, el profesor debe seleccionar y asignar tareas apropiadas a la capacidad de cada uno de ellos; al niño más capaz deberá de ampliársele, mientras que al menos capaz habrá que fijarle tareas en la que pueda conocer el éxito y considerar la calidad de las diferentes tareas según las capacidades intelectuales de cada alumno.

La calidad de la correspondencia de una tarea con un alumno, refleja dos factores: primero la destreza del profesor en el diagnóstico de las dificultades para aprender de cada uno de sus alumnos y segundo, su capacidad para diseñar tareas que planten las demandas proclamadas.

Para mejorar la calidad de la correspondencia es necesario incrementar la capacidad de autoevaluación de los profesores y desarrollar sus destrezas de fijación de tareas, diagnóstico y recuperación, también es importante la opinión de los niños sobre los motivos de haber abordado una materia específica y poder conocer la naturaleza de sus aciertos o errores. Muchos de estos alumnos no pueden explicar un tema o regla de una forma diferente a la cual aprendieron. La capacidad de traducir una idea de manera que el niño pueda entenderla, depende del conocimiento básico del profesor, como en sus habilidades pedagógicas, para comunicar al niño tal saber.

Pero la calidad de la puesta en práctica del curriculum, se extiende a la capacidad de dirigir a los niños y establecer y mantener una buena relación con ellos.

Para que exista una gestión eficaz de la clase, es necesario tomar en cuenta varios aspectos de la conducta del profesor que se consideran relevantes para la enseñanza tales como la supervisión, estructuración, fijación del ritmo, preguntas, factores ambientales, empleo de test, calificaciones y la retroalimentación, esto permitirá a los profesores establecer y mantener en sus clases una atmósfera serena y propicia al trabajo, evitar los enfrentamientos, además es importante que las tareas sean variadas y estimulantes, con alternancia de ritmo y una transición fluida entre las actividades.

El profesor conserva así la iniciativa, gracias a su conocimiento de los alumnos, de sus virtudes y flaquezas, supervisa las conductas esforzándose por mostrar un espíritu positivo y constructivo, con una gran movilidad que le permite estar cerca de sus alumnos en todo momento: los profesores de calidad hacen cuanto pueden por reducir el enfrentamiento con determinados alumnos, evitan reprimirlos, o avergonzarlos en público, no utilizan comentarios sarcásticos ni escuchan observaciones de un autor desconocido, utilizan frecuentemente la comunicación no verbal, se acerca físicamente al alumno alborotador, utiliza el contacto visual o funcionamiento de la frente cuando es probable que sean eficaces; jamás utilizan la violencia física o verbal que pueden generar daños impredecibles y saber pedir disculpas cuando la ocasión lo requiera

El concepto de calidad es diversamente empleado por las diferentes instancias que lo utilizan. Algunas más precisas que otras, relativas a la calidad de la educación. Cabe qué como cualidad a la calidad se refiera simplemente a un rasgo o atributo, pudiendo ser un alumno, profesor, escuela o distrito escolar y tener cierto número de cualidades o características de definición, pero también es adecuado hablar de calidad de aquello a lo que se alude, es decir, una clase, escuela o sistema sin que estos sentidos de las cualidades impliquen juicios de valor.

La importancia del término-calidad en la educación aumenta sustancialmente cuando se le interpreta normativamente, el propio término de calidad ha identificado cuatro diferentes empleos de la palabra:

- Como atributos(específicos o esencia definitoria descriptiva, colectivos).
- Grado de excelencia o valor relativo (normativo)
- Lo bueno o lo excelente (normativo)
- Rasgos o juicios no cuantificados(descriptivos o normativos).

Debido a las diferencias que existen entre los grupos de intereses e individuos se hace más difícil juzgar lo bueno o malo, pobre, mediocre o excelente.

La calidad en la escolarización representa un tema de análisis educacional y sociológico singularizado o puede ser también que las cuestiones cualitativas se centren en los propósitos de los grupos de interés, los especialistas en la educación y los partidos políticos.

- Calidad en qué. En la actualidad se utilizan tres aspectos del rendimiento que deben de entrar en la especificación de calidad que son: inversiones, producción y resultado, las escuelas tecnócratas enfocan la calidad de la educación hacia una menor inversión y un mayor aumento de los procesos productivos, buscando, obtener mediante ésta resultados de bienes económicos, utilizando términos como control de calidad sin considerar

resultados que incluyen calidad en el aprendizaje afectivo social, estético y moral, considerara a los niños como recipientes pasivos, que están ahí simplemente para ser llenados. La escolarización es una preparación para la vida. Se ha convertido en un periodo prolongado de cada persona que transita entre metáforas económicas de resultados y productos, pueden devalorar la escolarización como experiencia exaltadora de la vida misma.

- Calidad para quién. Para algunos en la cuestión de la calidad en la educación solo importan los alumnos con un aprovechamiento deficiente, otros sin embargo consideran más a los superdotados y los de logros elevados mientras que otras insisten en la perspectiva de abarcar a todos los alumnos de todas las escuelas. El objetivo es educar a cada niño hasta los límites de su capacidad y construir el futuro con sociedades democráticas y cada vez más pluralistas, sobre los muy diferentes talentos de los jóvenes. Se trata de involucrar en calidad a todos los alumnos de todas las escuelas, incluyendo mujeres, desfavorecidos y minusválidos, de logros académicos, bajos medios y altos, en cuanto a calidad para quien no existen extremos y se procura al máximo evitar estos y buscar al igualdad de oportunidades que va más allá de los diferentes talentos y capacidades de los alumnos y del número de éstos, hasta abarcar el espacio de participación y del control en los sistemas educacionales presentes.

3. Currículum

El currículum es una práctica y los agentes activos somos los profesores. El currículum está relacionado con el medio socioeconómico-cultural de los alumnos y el maestro es el mediador en los procesos de enseñanza es él quien a partir de las concepciones que tiene acerca de las necesidades de los alumnos puede seleccionar los contenidos y apropiarlos profesionalmente para lograr el proceso educativo, es decir que el docente deberá actuar profesionalmente ya que por medio del currículum su práctica está condicionada.

Los contenidos comprenden todos los aprendizajes que los alumnos deben de alcanzar para progresar en las direcciones que marcan los fines de la educación en una etapa de escolarización en cualquier área o fuera de ellas para lo que es preciso estimular comportamientos, adquirir valores aptitudes y habilidades de pensamiento además de conocimientos.

Como puede observarse el currículum es un esquema director o marco para el comportamiento profesional de los docentes condicionando las coordenadas del puesto del trabajo del profesor o incluso la estricta práctica pedagógica. Indica horarios para las áreas, evaluaciones, resultados, tipos de enseñanza libros de texto previamente regulados, cursos, seminarios, etc.

Estos elementos condicionan la autonomía del profesor sometiéndolo a presiones en un marco de sumisión, resistencia y enfrentamiento facilitando esa acomodación a instancias políticas burocráticas y a los medios didácticos elaborados fuera de la escuela atendiendo primordialmente a los intereses creados por el sistema sin importar los elementos y necesidades de la comunidad.

Es por eso que la labor del docente no puede reducirse a un patrón o una norma establecida ya que esta es diversa y variada debe atender a situaciones que surjan mediante la práctica.

El currículum crítico ofrece una visión de la realidad como un proceso cambiante y discontinuo cuyos agentes son los seres humanos, los cuales por tanto, están en condiciones de llevar a cabo su transformación.

La función del currículum no es reflejar una realidad fija, sino reflexionar sobre la realidad social, es demostrar que el conocimiento y los hechos sociales son productos históricos, y en consecuencia, que pudieron haber sido diferentes.

Cuando el docente interpreta personalmente el currículum rompe la sumisión y se convierte en un agente activo y puede concebirse como alguien que construye significados sobre las realidades en las que opera.

"El pensamiento pedagógico de la educación centrada en el niño, la pretensión de crear climas favorables para la auto-expresión, el aprender en libertad, en la enseñanza basada en los intereses del alumno, la educación de lo que se transmite a sus capacidades, el fomento de métodos activos en la enseñanza para favorecer la experiencia personal de aprendizaje"

Es por ello que al curriculum hay que verlo como hipótesis tentativa, que los profesores deben ensayar en sus clases para ser coherentes con el papel real que cumplen y poder organizar así un marco para una práctica creativa con participación activa de los docentes.

4. Plan y Programas de Estudio

Para que el maestro lleve a cabo lo que marca la investigación-acción, es necesario que llegue a un auto análisis y refuerce sus aspectos positivos y trate de modificar aquellos que se pueden considerar negativos; sólo así llegará a la práctica reflexiva.

Apoyándose en el conocimiento de la teoría crítica curricular que presenta perspectivas sobre el desarrollo del currículo y que puede servir como instrumento dentro de la estructura de la provisión Educativa del Estado. La teoría práctica del currículo ayuda a reorientar a los profesores su trabajo en clase al mismo tiempo que propicia un aprendizaje de valores en sus alumnos.

Esto será posible si en realidad reflexionamos lo que hacemos en el aula y la manera de hacerlo. Si de verdad somos críticos de nuestra práctica y queremos mejorarla, debemos estar muy atentos en el proceso educativo de cada uno de nuestros alumnos para poder analizar de una forma simultánea los resultados. De ahí la importancia de que con la investigación-acción se unifiquen procesos que en ocasiones son considerados en forma aisladas.

“El diseño curricular refleja una concepción constructivista de la intervención pedagógica, que trata de incidir sobre la actividad mental constructiva del alumno creando las condiciones favorables para que los significados que éste construye sean los más ricos y ajustados posibles” 8

Una condición favorable para el aprendizaje en el niño es el juego mismo que favorece el desarrollo integral porque es un agente de socialización de una forma espontánea; es una forma de utilizar la mente. Por ello, los docentes debemos emprender acciones encaminadas a lograr aprendizajes socialmente significativos para los alumnos. Estas acciones deben generar en él nuevos y constantes aprendizajes derivados de la confrontación teoría-práctica.

Gimeno Sacristán afirma que la selección de contenidos se realiza considerando las posibilidades de aprendizaje de los alumnos, sus intereses, su

8) COLL, Salvador César. “Un modelo de currículo para la enseñanza obligatoria”. Ant. UPN: Análisis Curricular. p. 96

forma de aprender; o que se organiza en torno a unidades globalizadas para darle más significatividad al aprendizaje.

Esta selección de contenidos propicia que el docente encuentre y acepte sus deficiencias y que con el afán de superarlas, innove técnicas, métodos y materiales de enseñanza encaminados a lograr que los alumnos sean analíticos, críticos y propositivos.

Claro, que esto se logra sólo cuando el maestro está dispuesto y abierto para aceptar cambiar su mentalidad y manera de llevar a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje.

Por ello, es de gran importancia el manejo de un diseño curricular que le permita al docente adaptar una estructura abierta dejando un amplio margen de actuación al profesor y que estos deban adaptar a cada situación particular según las características concretas de los alumnos.

“Conviene acercarse al currículo común, ver su posibilidad, ventajas e inconvenientes, no como si fuese la prescripción que la administración impone a todas las escuelas, sino como una idea o proyecto que, en caso de adaptarse, incumbe no sólo a esa instancia de determinación, sino muy fundamentalmente, a cada centro y a todos los profesores” 9

9) SACRISTÁN, José Gimeno y Angel I. Pérez Gómez. “La enseñanza obligatoria” Antología. UPN. México, 1991. p. 74

Es aquí donde la investigación-acción y sus postulados, proporciona al maestro la posibilidad de contrastar la teoría con la práctica para darle legitimación a las pedagogías actuales siendo precisamente en este punto donde existe un desfase entre el discurso y lo que el maestro hace dentro de su salón de clases, ya que el programa de segundo grado de primaria se fundamenta en el constructivismo y toma como eje central del proceso de aprendizaje al niño y su nivel evolutivo.

Muchas veces, este desfase se debe a que el maestro está presionado por abarcar todos los contenidos y por ello no toma en cuenta el interés del niño; hace la clase monótona y rutinaria, deja de lado las ideas y formas de pensar de los alumnos. Esto trae como consecuencia una baja calidad educativa y una formación no integral del educando.

La educación primaria está sujeta al Plan y Programas de estudio que la Secretaría de educación Pública establece para el fin y es un medio para mejorar al calidad educativa porque centra la atención en las necesidades básicas de aprendizaje de la niñez mexicana. Su función se enfoca a organizar la enseñanza y establecer un marco común de trabajo en las escuelas de todo el país.

A través del tiempo, los planes y programas han sufrido modificaciones acordes con la política educativa implementada en base a determinado momento histórico. La Secretaría de Educación Pública “crea un

nuevo plan de estudios para la educación primaria, así como los programas de las asignaturas que lo constituyen, cuya aplicación dio inicio en todo el país en septiembre de 1993” 10

Para tal propósito se tomaron en cuenta las sugerencias y observaciones del magisterio nacional, especialistas en educación, científicos, padres de familia y la sociedad en general.

El nuevo plan y los programas de estudio presentan un enfoque diferente en el que se enfatiza en la reflexión y el análisis por parte del educando para que éste pueda construir sus conocimientos.

De acuerdo con las propuestas vertidas por el magisterio nacional, se realizaron algunos cambios al plan y programas vigentes desde hace más de veinte años. El programa de Modernización Educativa tuvo como propósito fundamental transformar el Sistema de Educación Básica para mejorar con ello la calidad en la educación; para lo cual la escuela debe contribuir a que esa transformación sea real y de calidad centrándose en las necesidades y expectativas de los escolares.

Uno de los propósitos centrales del Plan y Programas de estudio es estimular las habilidades que son necesarias para un aprendizaje permanente. Por ello se

10) SEP. “Plan y Programas de estudio”. 1993, Educación Básica. p. 7

ha procurado que la adquisición de conocimientos esté asociada con el ejercicio de habilidades intelectuales y sobre todo, de la reflexión.

Este nuevo plan prevé un calendario escolar anual de 200 días laborales, está organizado en asignaturas y establece una distribución del tiempo de trabajo entre ellas. El maestro debe ser flexible en cuanto al uso del tiempo para lograr la articulación, el equilibrio y la continuidad en el tratamiento de los contenidos.

Para la asignatura de Español el programa está organizado en cuatro componentes: Lengua hablada, Lengua escrita, recreación literaria y Reflexión sobre la lengua. Para Matemáticas se tienen cuatro ejes temáticos; Los números, sus relaciones y sus operaciones, Medición. Geometría y Tratamiento de la información, además de Procesos de cambio y la Predicción y el azar, que aparecen a partir de tercer grado.

Por su parte, los contenidos de Ciencias naturales han sido agrupados en cinco ejes temáticos: Los seres vivos, El cuerpo humano y la salud. El ambiente y suprotección, Materia, energía y cambio y Ciencia, Tecnología y sociedad. El área de Ciencias Sociales fue suprimida por asignaturas específicas: Historia, geografía Y Educación Cívica. También el plan de estudios reserva un espacio para la Educación Física y Artística como parte de la formación integral de los alumnos.

Este plan y programa de estudios puede realizarse llevándose a cabo dentro de lo posible a través del juego como objeto de estudio abordado en la presente propuesta “El juego como recurso didáctico”, es necesario resaltar que todo docente comprometido con su labor que se da a la tarea de revisarlo para conocer bien los lineamientos que respaldan su práctica, debe conceptualizar que para dar cabal cumplimiento a una educación de calidad y al aprendizaje permanente y significativo, debe abordar los contenidos atendiendo los intereses lúdicos de los alumnos y que es precisamente la libertad metodológica quien debe llevarlo a ser flexible y priorizar el juego como recurso didáctico y no como un mero pasatiempo o actividad exclusiva de las asignaturas llamadas cocurriculares.

5. La evaluación

La evaluación es uno de los elementos esenciales en toda acción educativa y debe ser concebida para tomar conciencia de los avances y dificultades que se presentan dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, para tratar de dar solución a los problemas académicos con los que se enfrentan los alumnos.

La evaluación debe abarcar todos los elementos que convergen dentro del proceso enseñanza-aprendizaje como son los planes y programas de estudio, el nivel socio-económico de los alumnos, las diferencias culturales y las características específicas del grupo, entre otros.

La evaluación pedagógica no elimina con estos elementos a las pruebas o exámenes ni rechaza tampoco las calificaciones, sino que las ubica en su justa dimensión, como parte necesaria y benéfica del proceso; es decir, como un medio y no como un fin. Debe tener un carácter formativo que e de seguridad al alumno y le permita conocer cuál es su situación académica y le ayude a vencer las dificultades con los que tropieza.

C. El juego como recurso didáctico

1. La motivación por medio del juego

La actividad lúdica es de gran importancia para el logro del proceso enseñanza-aprendizaje en los alumnos, ya que es una forma atractiva y enriquecedora por medio de la cual aprenden los niños.

Desafortunadamente, los maestros de educación primaria no lo hemos entendido y nos dedicamos exclusivamente al trabajo cotidiano: Llegar a explicar las clases rutinariamente enfrascándolas en el salón de clases, encerrándolas en cuatro paredes sin dar oportunidad de desarrollar y aprovechar las habilidades físicas, motoras, intelectuales y sociales que poseen los educandos, menos aún, trabajar en las áreas exteriores como canchas deportivas, patios o jardines. Las actividades se encasillan en trabajos escritos que el niño debe realizar después de leer y atender la exposición del tema.

Todo esto repercute en el clima creado en el salón de clases ya que la mayoría de las veces los pequeños se aburren y no sienten, mayor interés en el trabajo realizado, causando así la “indisciplina”, pero no porque el maestro no pueda controlarla sino por no propiciar situaciones agradables en las cuales haya oportunidad de aprender jugando.

“El juego es una forma de recreo, una actividad espontánea, feliz y relativamente libre, en particular de los niños; es una actividad emprendida por placer y diversión, en contraste con el trabajo, las tareas del hogar, la asistencia obligatoria a la escuela y otras labores exigidas” 12

El juego puede darse en paralelo, es decir, como un juego en el que cada individuo se emplea con los demás en el mismo tipo de actividad pero sin que exista entre ellos alguna cooperación social y que puede considerarse como una fase intermedia entre el juego paralelo de los niños que han llegado a la edad escolar y el juego más plenamente socializado de los niños de más edad.

Sea cual sea, el tipo de juego es determinado por ciertas características específicas: El sexo, la edad, la condición económica, etcétera de quien los juega.

Esto debe ser tomado en cuenta por el docente para proponer situaciones de

12) HETZER, Hidegard. “El juego y los juguetes”. Edit. Kapelusz, Argentina. 1978. p. 45

aprendizaje en las que el juego sea el medio para abordar los contenidos de manera que sean adaptables y realmente útiles para satisfacer las necesidades de los alumnos.

Siendo así, mediante el juego, el maestro además del desarrollo emocional puede favorecer contenidos importantes para la formación académica; el lenguaje oral, la comprensión lectora, el proceso lógico-matemático, el conocimiento de su entorno, etcétera, respetando claro está, el ritmo evolutivo del niño y sus intereses personales.

Como consecuencia, el educador debe considerar que a medida que los niños avanzan en los grados escolares, su interés por las cosas que forman parte de la escuela disminuye y aumenta en todo lo que se refiere a las cosas que suceden fuera de la escuela, tales como los recreos, deportes y juegos. Sin olvidar que también hay un interés selectivo ya que los niños tienden a motivarse por aquellos temas escolares que consideran pertinentes para sus necesidades, apropiadas para su edad y fáciles que les permiten obtener buenas calificaciones.

Si se considera todo lo anterior puede lograrse que los niños se interesen y motiven más por las actividades realizadas en su salón de clases, pero buscar que esa motivación sea intrínseca por la manera en que están trabajados los

termas. Si esto se da, también puede favorecerse el cambio de actitud de los estudiantes respecto a la escuela.

Es necesario que los maestros contemplen diariamente el juego como recurso didáctico ya que su uso tiene innumerables ventajas para los alumnos; desarrollan su personalidad, su imaginación, su creatividad, afirman su YO, se vuelven autónomos y se socializan. Además, se desarrollan las habilidades motoras. En segundo año, los niños todavía están un tanto descoordinados y al intercalar actividades cotidianas de juego, se va a lograr que desarrollan sus habilidades motrices necesarias para acceder rápida y fácilmente a las actividades escolares.

El juego es de suma importancia puesto que los niños no son sólo intelecto. Para que éste sea completamente íntegro y útil, se tiene que considerar otra parte esencial en el desarrollo de las personas: el aspecto afectivo y emocional.

Las actividades de juego tienen una importancia vital en la vida del niño y en ocasiones, hasta en la de los adultos. Por medio de éste podemos plasmar nuestras necesidades, intereses y experiencias; en el niño, si se canalizan adecuadamente, contribuye al desarrollo de su inteligencia, creatividad y socialización.

2. El juego como favorecedor de la psicomotricidad

Es así como los niños pueden ser canalizados por medio de juegos de papeles o socio-dramáticos en comportamiento de malo o bueno, es decir, el maestro actuando como mediador en el juego puede modificar las actitudes de trabajo orden y respeto para con sus demás compañeros, y consigo mismo.

El juego es serio posee muy a menudo reglas severas, comporta fatigas y conduce al agotamiento (algunas veces); no es solamente una diversión, el agotamiento produce en el niño el papel que el trabajo desempeña en el alumno, así como el adulto se siente fuerte por sus obras el niño se agranda por sus aciertos lúdicos.

El juego se ha utilizado con demasiada frecuencia para deferirse a algo más bien trivial y carente de seriedad; el extremo opuesto a trabajo en vez de ser como es en el caso de los niños, la esencia de una reflexión seria concentrada en un medio deliberado de aprendizaje.

La variedad de los juegos, el uso de materiales distintos poco a poco van desarrollando destrezas del pensamiento donde el pensamiento del desarrollo completo supera al abstracto.

El niño aprende del mundo con su ser completo, la elaboración de su personalidad, así como configura la realización de su propio yo y a la vez el desarrollo de sus centros nerviosos de automatismo; para ellos la relación psicosocial es a través de su cuerpo y de sus experiencias lúdicas tomando en consideración interrelacionada los objetos y el mundo de los demás:.

Corresponde esto al periodo de la invención y de desarrollo; es cuando ellos se separan del objeto la ley de su comportamiento y en la edad de dos a cinco años inicia su periodo de invención y desarrollo, lo cual es un preámbulo, para que de los cinco a los siete años inicien procesos más avanzados como son: la sincronización, la diferenciación y el análisis, ya que es el periodo de formación de su yo.

Las actividades psicomotrices en el jardín de niños proporciona al educando un sin numero de experiencias significativas que lo llevan a adquirir madurez emocional, adaptación social, autonomía y un mayor desarrollo de sus capacidades intelectuales.

La importancia de las actividades psicomotrices dentro de la practica educativa concierne a lo que es la educación para la salud; esto es desde el punto de vista del desarrollo físico, que involucra también el orden emocional en el movimiento y construcción del pensamiento.

Las posibilidades de desplazamiento permiten al niño sentir seguridad, y satisfacción al manejar su cuerpo, al experimentar el equilibrio y desplazamiento propio.

Psicomotricidad implica una relación directa entre la mente y el cuerpo de los seres humanos, es una contra posición contra aquellas teorías que presuponían que todos los conocimientos de los niños eran adquiridos a través de la mente.

Por el contrario el aprendizaje, y la relación con el medio ambiente del niño a través de su cuerpo, lo cual se interrelaciona con sus esquemas mentales y del aprendizaje.

La independencia corporal y seguridad del niño para desplazarse, permiten que el intercambio con el espacio, objetos y personas, aumente gradualmente con lo cual se alimenta su experiencia en cuanto a la movilidad y a la adaptación de su acción a situaciones nuevas. Su expresividad refleja mayor seguridad.

Su integración al mundo que lo rodea lo construye a partir de lo ya vivido y la forma de aceptar y asimilar el mundo, es mediante la imagen, uso y control de su propio cuerpo (movimientos, desplazamientos, juegos).

3. Valores y propósitos del juego.

Mediante el juego físico activo, los niños aprenden el control corporal, requieren muchas oportunidades para correr, saltar, deslizarse y trepar; le proporcionan también una sensación de poder conforme el niño experimente el éxito por medio del juego, su confianza e iniciativas se fortalece, adquiere buenas destrezas físicas, seguridad, autoestima, las cuales pueden transferir al aula e intercalarlas con las actividades cotidianas y trabajar en otros campos del aprendizaje.

El juego les permite también estimular la resolución de problemas, aprenden a discriminar, formular juicios, sintetizar y resolver otros.

Proporciona al niño una forma de manejarse por sus emociones; el miedo ansiedad, la alegría y la esperanza pueden ser recreados por igual en las experiencias del juego.

El juego le ofrece una oportunidad de adquirir conceptos, aprender mejor los datos concretos cuando jugando utilizan herramientas o materiales que le permita mediante la actividad y la experiencia darse cuenta por si mismos de las cosas; además les brinda un medio para el desempeño de roles y estimula la auto-expresión.

En el juego los niños se sienten libres de la interferencia del adulto; se transporta a un mundo, un animal, una cosa real o imaginaria su mundo de fantasía es para ellos una necesidad vital para cuya satisfacción es preciso proporcionarles las oportunidades.

La liberación de la carga de afectividad facilita la compensación de las sensaciones de desagrado descargan las agresiones y actúa de catarsis (terapia) en la situaciones de conflicto.

4. Las reglas como parte del juego

En un inicio, los niños juegan sin obedecer ninguna regla porque estas carecen de valor para ellos y de acuerdo con Ch. Bulher, el alma infantil tiene una necesidad inherente de orden y es precisamente esta necesidad la que origina las reglas que rigen la mayoría de las actividades de todas las personas.

“En esta etapa, los infantes practican una especie de rito para satisfacer sus necesidades de alimentación, sueño, limpieza, etcétera. En sus juegos hay una inclinación hacia la repetición de esos ritmos” 13

Un poco más adelante, se da mucho en los niños el gusto por los juegos que implican acciones de contar porque los números representan una parte esencial en sus actividades.

13) CHATEAU, Jean. “Psicología de los juegos infantiles”. Ed. Kapelusz, Buenos Aires, 1973. p. 62

En todas estas actividades, los escolares manifiestan esa necesidad de orden y que según Montessori, corresponde a una verdadera alegría de la vida. El juego representa para los infantes un medio para apropiarse de sus objetos y de reconocer todo aquello que les resulta familiar y de lo cual se sienten y forman parte; es una clara manifestación de la necesidad de afirmar su personalidad y del mismo YO.

Implícita en esa necesidad de orden se encuentra otra necesidad: incorporar la moral a todas las experiencias cotidianas. Ésta se manifiesta en las distintas valoraciones que los niños van haciendo de todo lo que se encuentra a su alrededor, incluyendo sus acciones para distinguir lo correcto de lo incorrecto, lo justo de lo injusto y lo bueno de lo malo; debido a las reglas y a la convivencia.

En esencia, lo más importante para el docente es propiciar las vivencias de situaciones donde se manifiesten los diferentes valores y disvalores para que los alumnos sean capaces de decidir por sí mismos y asumir las consecuencias de sus actos.

Dada la importancia de estos aspectos para la formación integral de los alumnos, se tiene plena conciencia de que abordarlos de manera objetiva con los alumnos de segundo grado de primaria resulta un tanto difícil por sus

características y nivel de desarrollo. Por eso el objetivo principal es lograr su interiorización a través del juego.

Aún y cuando se busque la consecución de todo esto utilizando el juego como recurso didáctico, deben considerarse reglas dentro del salón de clases, sólo que estas reglas deben “estar respaldadas por la autoridad, y en este caso, la autoridad del maestro puede lograr que sean respetadas” 14

Claro, sin caer en ninguno de los extremos y con la inclinación hacia la idea de que el maestro no tiene porque hacer uso de su superioridad o su autoridad moral. Sino que el respeto a las reglas establecidas en el aula se generará sólo cuando se haga un uso distinto del que hasta hoy se ha hecho del castigo, ya que lo único que se ha logrado es que las normas pierdan su valor y se les reste autoridad ante el comportamiento de los alumnos.

Así pues, el juego como tema útil en el trabajo docente es muy amplio y vasto y son muchos los autores que hacen referencia a él. Uno de ellos es Jerome Bruner, quien enfatiza en el desarrollo integral del niño por medio de la relación juego-pensamiento y lenguaje. Este autor considera a las reglas como inexistentes ya que el juego es espontáneo y un motivo de exploración e invención en un mundo donde los niños tienen libertad para expresarse.

14) PUIG, Rovira Joseph Ma. “Teorías del desarrollo moral”: Ant. UPN. El niño preescolar y los valores, México, 1995.

Asimismo considera que el juego favorece la socialización de una forma espontánea y que es una proyección del mundo interior de cada individuo.

5. La socialización por medio del juego.

Es necesario que los maestros contemplemos diariamente el juego como recurso didáctico ya que su uso tiene una gran consecuencia: permite la socialización de los niños, además de que fomenta su autonomía y desarrolla su personalidad.

Para cualquier niño que piensa, siente y actúa, el juego constituye el centro de su existencia y si se utiliza adecuadamente, contribuye al desarrollo de la inteligencia, creatividad y socialización.

El niño juega simple y sencillamente porque es niño y porque en la infancia es la etapa en que requiere de todos aquellos elementos necesarios para poder crecer como una persona sana y feliz. Juega también porque necesita utilizar su energía y retroalimentarse con el gozo experimentado al jugar.

Los infantes tienen que jugar porque lo necesitan para desarrollarse físicamente, sacar la energía acumulada, aprender, estimular su creatividad, aprender normas morales, desempeñar papeles sexuales apropiados y desarrollar rasgos convenientes de personalidad.

Los juegos son una parte tan natural de la vida de los niños que pocas personas nos detenemos a considerar el papel que desempeña en el desarrollo infantil. Ya sea por imitación, exploración, pruebas o construcción, el juego contribuye a las adaptaciones personales y sociales de los niños, aclarando que esto puede variar hasta cierto punto, de un nivel de desarrollo a otro.

Actualmente, se hace hincapié en el valor de los juegos para lograr la socialización, pero se pasa por alto que también contribuyen de forma importante a la buena realización de las adaptaciones personales y sociales de los niños.

En resumen, dos de las contribuciones básicas del juego en el desarrollo de los niños son:

a) Fomenta las comunicaciones. El jugar adecuadamente con otros exige que los niños aprendan a comunicarse con ellos en términos que puedan entender y ellos, a su vez, tienen que aprender a comprender lo que los otros tratan de comunicarles.

b) Propicia la socialización. Al jugar con otros niños los pequeños aprenden a establecer relaciones sociales satisfactorias y a resolver los problemas que pueden causar dichas relaciones.

Es una lástima que a pesar de todo esto, en el hogar y en la escuela se sigue creyendo que el juego representa una simple actividad que no tiene consecuencia benéfica alguna y se permite que los niños jueguen solamente para “matar” el tiempo pero sin considerarlo como necesario para su desarrollo.

D. Autonomía

La autonomía en el niño depende mucho del papel que asuma el docente no debe de ser solo de transmisor de conocimientos, si no el de intermediario, en el pensamiento del niño y la realidad, observando primero cual es la forma de pensar de este, y creando situaciones en función de sus propios intereses mediante acciones lúdicas que faciliten un funcionamiento intelectual, proporcionando al escolar un desarrollo mental autónomo.

Uno de los propósitos que debemos tener presentes como docentes es el de mantener despierto el interés en el alumno por los trabajos a realizar, y al mismo tiempo concientizarlo de que lo que se aprende en el aula no lo hace para salir del paso, asegurándole que sus conocimientos le serán útiles y podrá aplicarlos en su realidad.

Es así como el clima dentro del aula debe favorecer actitudes activas en los alumnos, que no solo estimulen la participación sino que les ayude a superar la

inercia de la pasividad, participando con sus propios ideales y no depender de los demás

La motivación del alumno se refuerza si se consigue un ambiente en el aula que posibilite su participación no sólo en el desarrollo de las diversas actividades programadas sino también en la toma de decisiones relacionadas con determinados aspectos de la propia dinámica de la enseñanza.

Ante esto el docente debe obtener partido de la interacción entre los intereses reales de los alumnos y las propuestas incentívalas del profesor tendientes a extender el campo de motivación del alumno, pues ello nos interesa especialmente para que el niño tenga una actitud favorable para adquirir los aprendizajes significativamente, es decir, una intencionalidad para buscar relaciones de forma múltiple y variada.

En la medida en que el alumno atribuye significados a los nuevos aprendizajes estableciendo relaciones cada vez más complejas con sus conocimientos anteriores, se va ampliando y enriqueciendo la red de conocimiento construidos y por tanto aumenta sus posibilidades para establecer a su vez nuevas relaciones cuando se enfrente a diferentes problemas considerando de esta manera autónomas

CAPITULO III

LA INOVACION

A. La Alternativa

La alternativa pedagógica del proyecto la construye el docente con su grupo escolar, es una parte esencial del proyecto de intervención pedagógica, ya que mediante ésta se da respuesta al problema significativo de la docencia, generalmente cuando surge un problema, es común considerar la primera respuesta como la solución a éste sin embargo, en el eje metodológico sabemos que existe, a demás de respuestas, continuidad, rupturas y discontinuidades, esto quiere decir que debemos buscar diferentes opciones o alternativas para la solución de cualquier tipo de problemas.

La alternativa pretende dar una mejor respuesta al problema, toma en cuenta con mucho interés a la forma como se ha tratado a éste en la práctica cotidiana, es importante considerar que para optar que por alguna alternativa intervienen elementos que son indispensables en la elección de la misma tales son: actitud de búsqueda, cambio e innovación, respeto, y responsabilidad sobre lo mostrado en el diagnóstico, dejara a un lado los errores y anomalías que por negligencia, ignorancia o apatía se practican.

En la búsqueda de esta alternativa el docente debe tener en cuenta que ya existen conocimientos y costumbres muy arraigadas lo cual será difícil de modificar con un simple proyecto. Para innovar hay que tener la audacia de pensar creadoramente, reconocer nuestras virtudes y limitaciones, la alternativa con su aplicación por su carácter innovador saldrán afectados elementos que estén involucrados en el proyecto los cuales deberán ser atendidos profesional y pedagógicamente, buscando que estos sean la mayor parte de los elementos en el proceso docente y aún que no lo estuvieran y tengan alguna relación con el proyecto.

La alternativa es una propuesta de trabajo pensada fundamentalmente en dar respuestas innovadoras y positivas a las distintas problemáticas que se presentan; como es el caso de "el juego en el salón de clases como recurso didáctico" con los alumnos de segundo grado de primaria llevándolo a cabo en todas las áreas.

Para alcanzar estas finalidades es necesario aplicar una serie de estrategias que conllevan a la resolución o mejoramiento del problema planteado.

Por consiguiente cada estrategia deberá ir acorde a la alternativa que se pretende, tomando como base un enfoque metodológico de intervención pedagógica.

Como profesora-alumna estudiante de la Licenciatura en Educación Plan 94, estoy en posibilidades de diseñar un proyecto de intervención pedagógica para atender uno de los problemas detectados en el ámbito de mi práctica docente y que sin duda, repercute en la calidad del proceso enseñanza-aprendizaje.

Este proyecto de intervención pedagógica consta de varias fases y una de las más importantes es la **alternativa** porque en ella es donde debo enlazar todas las propuestas para definir un método y los procedimientos que seguiré tratando de atacar y superar el problema detectado.

De acuerdo con mi experiencia docente de más de 20 años, los maestros no determinamos los contenidos que enseñamos porque éstos ya están contenidos en un currículum nacional, pero sí podemos adaptar y porque no decirlo, seleccionar esos contenidos y abordar sólo aquellos que consideramos de mayor relevancia para la formación de nuestros alumnos; las escuelas tampoco tienen mucha ingerencia en cuanto al planteamiento de los contenidos que se deben dominar en la primaria, es en ellas donde se da la operatización de tales contenidos, pero ya llegan determinados por grados.

De acuerdo con una visión particular, y creo que muy general desde que egresamos como profesores de educación primaria, los maestros enseñamos a los alumnos para que ellos estén más preparados, para que tengan más elementos y puedan desenvolverse exitosamente dentro y fuera de la escuela;

siempre actuamos y orientamos nuestro trabajo por muy buenas intenciones para los niños, pero en realidad pocas veces nos damos cuenta que no estamos haciendo las cosas bien y menos aún, que es necesario replantar nuestro quehacer educativo.

Muchas veces, todo esto no se da por culpa exclusiva de los docentes; en el fenómeno educativo intervienen muchos elementos: planes y programas de estudio, la comunidad, la institución escolar, los padres de familia, materiales didácticos, las autoridades educativas y el tiempo entre otros no menos importantes; cada uno de ellos afecta positiva o negativamente lo que sucedió en un salón de clases y a veces, no está en nuestras manos resolver determinada situación, como por ejemplo; si los niños son de un medio económico bajo y van a la escuela sin desayunar o viven en hogares desintegrados, es más el peso de lo externo que lo que se puede hacer para ayudarlos.

Lo anterior no es de ninguna manera una justificación; debemos tratar de hacer las cosas a partir de lo que tenemos y no tomar como pretexto este tipo de detalles. Lo que sí es honesto reconocer es que lo que directamente nos concierne es lo referente a los contenidos que se abordan en determinado ciclo escolar. Aquí hay mucho para reflexionar porque es necesario decir que un gran número de nosotros se ha olvidado de presentar estos contenidos de manera atractiva e interesante para que los alumnos aprendan con gusto y sientan

deseos de asistir a la escuela, pero sobre todo, que de verdad lo que aprenden en la escuela les sea de utilidad para desarrollarse fuera del contexto escolar, que sea un aprendizaje para la vida.

Consciente de esta realidad, estoy tomando como alternativa para mi proyecto de intervención pedagógica " el uso del juego en el salón de clases como recurso didáctico" para abordar todos los contenidos planteados de segundo grado en el plan y programas de estudio.

1. Objetivos

- intercalará las actividades cotidianas con el juego, y así logrará la socialización de los niños.
- Verá la actividad lúdica con los alumnos como una verdadera motivación.
- Lograra que los alumnos lleguen al conocimiento significativo mediante el juego.
- Propiciará la actividad lúdica y así facilitará el aprendizaje de los alumnos.

B. La Praxis

Al comprender las praxis como la acción del mundo, el maestro debe entender que es una función transformadora e innovadora que actúa directamente sobre la humanidad.

El docente debe de entender que al llevar a cabo las estrategias de innovación en materia educativa reforman las actitudes, ya que en nuestros días la educación permanece regulada, burocratizada y rechazan la práctica creativa e innovadora; es por ello que el docente debe organizar y planear su forma de laborar mejorando sus actitudes innovadoras, obtener así un cambio innovador que favorezca á la escolaridad.

Estas innovaciones en materia educativa deberán estar planificadas, inventadas, instauradas y aplicadas a las normas cambiantes de las enseñanza.

Todo esto necesita llevarse a cabo mediante nuevas relaciones dentro del aula; de una delegación lateral y no vertical que las actividades sean voluntarias y no obligatorias menos impuestas, que se organicen de una forma de cooperación y llegar a un acuerdo general entre los involucrados en el proceso educativo, para que la práctica no sea repetitiva y se adapte a las necesidades tanto de los alumnos como del docente, a la vez permita el desarrollo de las potencialidades de los niños.

Dentro de la praxis humana se encuentra la praxis imitativa o reiterativa, es aquí donde generalmente el profesor al desempeñar su labor docente está llevando a cabo una praxis reiterativa o imitativa, es decir, algo ya establecido pero depende de él darle un giro creador para lograr una labor innovadora, repitiéndola cuantas veces sea necesario hasta que se enfrente una situación que lo haga buscar nuevas soluciones ante nuevas necesidades, obteniendo así una praxis.

Para ello es necesario llevar a cabo dentro del aula de trabajo apegado a la Pedagogía Operatoria, donde sea alumno quien decida como aprender, siendo el profesor un mediador entre la actividad y el objeto de conocimiento obteniendo al fin unos alumnos críticos, reflexivos, capaces de hacer frente a cualquier situación de su vida diaria y escolar; para ello será necesario dejar de lado la enseñanza dirigida e impuesta.

En la praxis burocratizada están totalmente desligados lo interior y lo exterior, entre la forma y el contenido. La exterioridad o formalización de la práctica es el rasgo más característico del burocratismo; entonces, esta praxis no es nada al alumno y sus intereses y hacer lo que el sistema quiere que hagamos de nuestros alumnos.

La Praxis Creadora que sin duda es la más importante puesto que es la que ha permitido todos los avances tecnológicos, científicos, culturales y sociales

existentes; dentro de ésta se da un ciclo en el cual la práctica creadora se presenta al tener el ideal (subjetivo) y lo objetivo sin que exista un saber exacto sobre el proceso que se dará y las modificaciones que se han de realizar durante el mismo; y menos aún se tiene determinado el resultado que obtendrá; no obstante este proceso será irrepetible y el resultado independientemente de la idea original, no se pierde el papel del fin fundamental por el cual fue elaborado.

En mi práctica docente, el atender el criterio de la praxis creadora, seguramente me llevará a realizar una práctica innovadora tendiente a favorecer, mediante juego, el desarrollo de las potencialidades de mis alumnos, propiciando su interés, curiosidad y deseo de conocer más, a la vez que aplicando los conceptos de la pedagogía operatoria, habían de participar activamente en el diseño de propósitos y actividades que les sean realmente significativas.

Esta propuesta tiende a cumplir plenamente los supuestos del plan y programa de hacer a nuestros alumnos críticos y reflexivos, es decir, hacer sujetos pensantes y seguros de sí mismos.

C. La investigación acción dentro del paradigma crítico dialéctico

A través de los años de curriculum oficial ha sufrido cambios con el propósito de brindar al alumno una educación de calidad que en ocasiones el maestro se

dedica sólo a cumplir con lo establecido dejando de lado el valor humano, afectando esto en una carencia de los mismos entre los alumnos.

Dentro del paradigma positivista del trabajo lo realizan en base a valores numéricos y sistematizados de resultados. Se utilizan estrategias de control, con instrumentos precisos y cualidades de validez y basado en la clasificación y medición.

Es aquí donde la investigación-acción, con sus postulados, proporciona al maestro la posibilidad de cumplir lo oficialmente establecido en el programa, sin olvidar una apertura ante las ideas y formas de pensar del niño; resultando de ello una verdadera calidad educativa donde el alumno sea capaz de demostrar y practicar aquello que se le brinda dentro y fuera de la institución escolar.

En cuanto al paradigma fenomenológico plantea a profesores y centros educativos la necesidad de considerar estrategias organizativas y didácticas para abordar: puntos de partida, destinos ante los contenidos en los alumnos, necesidades e intereses diferentes, peculiares intensidades de esfuerzos requeridos para cada alumno.

Para que el maestro lleve a cabo lo que marca la investigación - acción será necesario que llegue a un autoanálisis para que refuerce sus aspectos positivos

y trate de modificar o adquirir aquéllos que se pueden llamar negativos, llegando así a la práctica reflexiva.

Esto será posible si en realidad reflexionamos lo que hacemos en el aula y la manera de cómo lo hacemos. Si en verdad somos críticos de nuestra práctica y queremos mejorarla, debemos estar muy atentos en el proceso educativo de cada uno de nuestros alumnos para poder analizar de una forma simultánea los resultados. De ahí la importancia de que la investigación-acción unifique procesos que en ocasiones son considerados de una forma aislada.

La investigación acción integra la enseñanza, desarrollo del curriculum, evaluación, desarrollo profesional e investigación y reflexión de la práctica en un todo unificado y orienta al profesor a que perfeccione sus destrezas técnicas, mejorando de esta manera la adquisición de valores, conceptos y habilidades que el educando va a ir asimilando a través de su vida en el aula.

La investigación-acción permite por lo tanto, perfeccionar su práctica, siendo capaz de determinar el curso correcto de acción al enfrentarse a situaciones problemáticas en su práctica docente, es decir, "reconocer la realidad a la que se enfrenta".

Al abordar los postulados de la investigación-acción para tratar de resolver un problema, le permitirá retomar la teoría idónea conjuntándola con la práctica que vaya de acuerdo al mismo y poder lograr así resultados positivos.

Al admitir completamente trabajar con la investigación-acción, se puede decir, que es por la necesidad de lograr un cambio en nuestros esquemas, llegando a la innovación en la práctica docente propia.

Es necesario pues, una educación crítica, participativa, colaborativa que involucre a todos los miembros de la comunidad escolar (padres, alumnos, gestores, directivos, administrativos) y lograr romper los paradigmas que ya están establecidos e innovar éstos por un paradigma que analice la situación tanto objetiva como subjetivamente, que detecte problemas y ayude en los que es la opresión; un paradigma crítico-dialéctico, que tenga un compromiso con la educación.

D. El Método Clínico

El método clínico se ubica dentro de la tradición científica fenomenológica.

Los partidarios de esta corriente tendrán en cuenta las estructuras ideológicas y el enriquecimiento sociocultural de su disciplina. Utilizarán los métodos clínicos y asociaran la investigación de tipo histórico (antropológico), vinculado a la

"originalidad reducible" de los acontecimientos y que recoge sobre todo los datos cualitativos.

Taylor y R. Bogdan describen á la metodología cualitativa, cuyas características esenciales son diez.

1. Es inductiva porque desarrollan la comprensión de los fenómenos partiendo de datos. Considero mi práctica en cierta forma inductiva porque al momento de impartir un tema tomo en cuenta los conocimientos previos de los niños.
2. Los sujetos son considerados como un todo. El investigador estudia el contexto ecológico en el que evolucionan las personas así como su pasado. En este aspecto mis alumnos son considerados como un todo ya que las actividades y estrategias didácticas están programadas acorde a las necesidades e intereses de los niños de acuerdo con el análisis contextual en el que se desenvuelven.
3. El investigador cualitativo está atento al efecto que produce sobre las personas que estudia. Es observador participante. Dentro de mi practica docente considero de vital importancia valorar el efecto que produce la actividad ludica como recurso didáctico para lograr un mejor aprovechamiento.

4. Intenta comprender a los sujetos desde el inicio de su juego de referencia; presta atención al significado social que los sujetos atribuyen al mundo que los rodea. Es de gran importancia presta atención al marco sociocultural de que emergen mis alumnos con el fin de comprenderlos en su totalidad.
5. El investigador cualitativo no pone por delante sus propias creencias, perspectivas y disposiciones. Es necesario llevar una investigación a fondo de cada uno de mis alumnos, elaborar un diagnóstico y evitar así actuar a ciegas, sin conocer la realidad que los aqueja.
6. Para el investigador cualitativo todos los puntos de vista son precisos. Es necesario mencionar que mis alumnos cada uno y todos por igual son escuchados y atendidos por lo que todas sus opiniones son respetadas y valoradas.
7. Los métodos cualitativos se refieren a la corriente humanista. Cuando nos aproximamos cualitativamente a las personas, en su experiencia de cada día la que es examinada, conciben los conceptos tales como belleza, sufrimiento, amor, etc. En este aspecto a mis alumnos les es contemplados sus estados emocionales en el desarrollo de las tareas áulicas diarias.
8. Los investigadores cualitativos insisten en la validez de su investigación. Puedo asegurar que las investigaciones así como las observaciones y

registros que llevo a cabo en mi labor cotidiana docente son de gran valor y validez por la veracidad de las mismas.

9. Para el investigador cualitativo todos los sujetos son dignos de estudio. Considero que cada uno de mis alumnos debe tener un expediente en el cual se va registrando su evolución, sus procedimientos y llevar a cabo su interpretación con ética profesional.
10. El investigador cualitativo tiene que dar cuenta explícitamente de su procedimiento. La interpretación no puede dañar a los sujetos del estudio: hay que tener en cuenta los problemas éticos y a los participantes se les debe proporcionar un feed back, antes de la divulgación del informe.

El pensamiento científico actual está claramente marcado por el procedimiento clínico que es una descripción del hombre en un momento dado, en una cultura dada. La investigación científica en ciencias humanas tiene que renunciar a elaborar teorías generalizables y duraderas.

El enfoque cualitativo intenta diversificar sus presiones teóricas y epistemológicas. Se inclina de una forma cada vez más profunda hacia problemas metodológicos que se han tenido en cuenta (muestreo, cualidades metodológicas de los instrumentos, generalización).

E. Modelos y Enfoques

1. Modelo centrado en las adquisiciones y el enfoque funcionalista

Dentro del modelo centrado en las adquisiciones; formarse, como señala la definición de formación, es siempre adquirir o perfeccionar un saber, es decir lograr una capacitación, capacidad de hacer, de reaccionar, de razonar, sentir, de gozar, de crear. Es aprender.

Este primer modelo se caracteriza por que reduce la noción de formación a la de aprendizaje en su acepción más estricta. El proceso de formación se organiza en función de los resultados constables y evaluables.

La lógica interna de formación es la de una didáctica racional con sus progresiones, sus adiestramientos sistemático y sus controles en cada etapa.

Los contenidos de la formación y sus contenidos son predeterminados por el que concibe la formación, y son más o menos adaptados por el formador, aunque las "formas" no tengan nada que ver con sus determinaciones.

Aún cuando el formador enseñe con la forma magistral o utilice métodos activos, su práctica sigue siendo una práctica ajustada a un programa y a las exigencias del examen al cual los "estudiantes" deben de someterse.

Podemos reconocer aquí las formaciones tradicionales, en que la adquisición de conocimientos está provista de algunos ejercicios pedagógicos que constituye el total de la formación.

Encuentre una relación con el enfoque funcionalista que sirve para construir una pedagogía de la formación de los maestros alumnos, se explica y justifica en relación con la sociedad (lo que la sociedad espera de la escuela). Busca ante todo resolver el problema técnico, optimización del funcionamiento en términos de rendimiento y eficiencia.

Los maestros-alumnos, deben de satisfacer condiciones tanto de su nivel de formación como en el de su práctica.

No se trata solamente de lograr objetivos deliberados de la eficiencia en el aprendizaje, sino del adiestramiento para el trabajo sistematizado, para la cooperación al compartir una tarea y control de la acción con retroalimentación repetida.

De este modelo surgen los tipos de formación inspirados en el conductismo y la pedagogía por objetivos.

Los profesores en formación continua de ninguna forma participan en la definición de los objetivos, ni avances. La imposición de este modelo que

permanece dentro del mundo de los enseñantes y de los responsables escolares, se explica quizá menos su racionalidad frecuentemente reafirmada, que por su profunda y casi indeleble inscripción en las estructuras administrativas.

Respecto a esta situación cabe mencionar que actualmente algunos docentes llevamos este modelo en nuestra práctica ya que como se menciona en el texto, por más que intente trabajar con los intereses de los alumnos, en determinadas ocasiones, esto no es posible ya que debemos laborar bajo los planes y programas establecidos, y al mismo tiempo el currículum escolar nos pide una evaluación bimensual que se exige por parte del Departamento de Educación en la que tal parece no se toma en cuenta lo cualitativo sino, lo cuantitativo, debido a que se rinden resultados por medio de gráficas números, etc., y estas evaluaciones abarcan los objetivos de programa en vigor.

2. Modelo centrado en el proceso y los enfoques Científico y Tecnológico

Formarse significa siempre adquirir, aprender, además de los aprendizajes sistemáticos todo tipo de experiencias.

En este modelo lo importante es el trabajo de formación, concierne más al proceso y sus peripecias, que a las diversas adquisiciones, muchas veces inesperadas.

Lo importante sería vivir las experiencias sociales e intelectuales, individual o colectivamente dentro o fuera del campo profesional. También se tiene la idea de que un enseñante no es un distribuidor de conocimientos, que su acción pedagógica en la esfera misma de la instrucción, capacidad de hacer frente a situaciones complejas, a responder a demandas o preguntas imprevistas.

El acento recae sobre el desarrollo de la personalidad con este modelo, la relación entre las actividades de la formación y la práctica del oficio no es el del orden de la aplicación, sino de la transferencia, es así como de esta manera se delinea un vaivén entre la práctica y la teoría donde el momento teórico es a la vez formalización de la experiencia sustentando en el enfoque Científico, ya que este enfoque pretende enriquecer al contenido de la formación de enseñantes por medio de las aportaciones más recientes y válidas de las ciencias humanas, desarrollar en los estudiantes una actitud experimental.

Aunque la noción de la formación según el autor se equivoca pues sólo los enseñantes más informados de las condiciones y consecuencias de su acción se encontrarán en posibilidades de jerarquizar sus dificultades y sus orígenes.

Asimismo el enfoque Tecnológico, aporta una contribución altamente significativa en la formación de enseñantes pero la actualización de medios técnicos, cualquiera que ésta sea, presentan problemas para la realización de un proyecto pedagógico.

Todo acto pedagógico no es simplemente un registro de informaciones teóricas o la utilización de tecnologías avanzadas y costosas, ni la limitación de prácticas confirmadas. Aprender por la acción, con la ayuda de la mirada de los demás.

Al hablar de este modelo dentro de nuestra práctica; como docentes es necesario que el maestro esté capacitado para responder a las demandas de los educandos, que domine perfectamente los contenidos para así evitar que los conocimientos que el niño está construyendo estén cargados de errores, debido a la mala información que se les proporciona.

3. Modelo centrado en el análisis y el enfoque situacional

Formarse significa adquirir y aprender continuamente. El modelo centrado en el análisis se funda en lo impredecible y lo no dominable. Esta pedagogía del análisis puede definirse por su objetivo, que es un objetivo de adquisición; saber analizar es estar dispuesto a determinar los aprendizajes que se deben realizar en tal o cual momento, es aprender a decir qué es lo que conviene enseñar analizar las situaciones implicadas es obligarse a tomar distancia en relación con ellos, a desprenderse, o analizar sus reacciones; es jugar el doble juego de actor y de observado, analizar significa los componentes de un conjunto, sus interacciones entorno al a manera de aprender su estructura y/o funcionamiento.

El concepto común de análisis que según el caso, connota más o menos el psicoanálisis, significa mucho más que una operación de conocimiento, es una producción de sentido, una apertura para actuar.

Este modelo pretende que el niño sea quien elija los aprendizajes, el docente debe proporcionar situaciones didácticas, es decir que el alumno construya su conocimiento por sí mismo, acorde a sus intereses y necesidades llegando así a un aprendizaje significativo, logrando que el alumno sea un crítico y analítico de sus propios conocimientos. El docente debe cambiar las actitudes pasivas y receptiva y receptiva independiente, creadora activa hacia una enseñanza crítica.

Es aquí donde se cumplen los objetivos de la pedagogía crítica.

"Tanto el profesor como el alumno deben participar en la determinación de contenidos":

- Adquirir un conocimiento es todo un proceso.
- Reflexionar sobre los fines de la educación.
- Los planes y los programas de estudio necesitan someterse a continuas revisiones y actualizaciones.
- Son cuestionables y replanteables.

No caen en la neutralidad llevan una idea política.

El modelo de análisis dentro de la pedagogía crítica se encuentra en el enfoque situacional, que involucra el desarrollo de la problemática de la formación, basada en la relación de los enseñantes con todas las situaciones educativas, incluyendo la situación de su propia formación.

Este enfoque incluye los aspectos funcionales así como las experiencias, toma en cuenta lo vivido con sus componentes individuales y colectivos, psicológicos y sociopolíticos, procesos manifiestos e inconsistentes, es una formación personal y profesional del enseñante, aplica la capacidad de sentir, comprender y actuar del enseñante i las inmersa en el rol y la realidad del campo educativo!.

Es también situar las situaciones educativas en una zona de turbulencia donde interfieren la realidad y la subjetividad. Este objeto de la experiencia que uno posee, ni en el sentido de la experiencia que uno hace sino en el sentido de una investigación existente a la vez prueba y acción. La reorganización del aprendizaje se efectúa sólo cuando es significativo en relación con la experiencia del sujeto (subjetiva-objetiva), ya que lo más personal estima en lo más general, no es solamente que el sujeto se apropie de las prácticas para reproducirlas se adiestre en habilidades o se familiarice con las metodologías, sino que amplíe y enriquezca su experiencia, desvíe la teoría a nuevas lecturas de la situación. El maestro debe recurrir al juego de roles, psicograma y

sociograma, esto produce una didáctica situacional que mediante la ficción nos permite escoger y poner en marcha situaciones imaginarias que se presentan en la diccionalización, la observación y análisis (enfoque situacional tiene un sentido dinámico en la pedagogía centrada en la experiencia).

Es decir que tiene que permitir al alumno llegar a un proceso de reflexión, análisis, todo ello con base en lo que al maestro le permita ir más allá siempre y cuando él lo guíe, lo auxilie, lo oriente más nunca corregir los errores, sino es el alumno a quien corresponde corregirlos en o que tendría que comparar, investigar, para darse cuenta de ello.

Con el ejercicio del análisis comienza el trabajo de la formación porque el análisis compromete a una doble elucidación de la realidad objetiva y del deseo del compromiso.

La pedagogía centrada en el análisis fundamenta su formación en una articulación entre la teoría y la práctica donde el tipo de beneficio que aporta es de regulación. El papel docente es el de un mediador entre los objetivos planeados y el proceso de aprendizaje con los alumnos; apoyándose en la teoría para sustentar la práctica.

La formación para el análisis y el análisis de la formación se inducen recíprocamente en ese modelo centrado en el análisis. Los alumnos estarán

preparados para elaborar ellos mismos los instrumentos del aprendizaje y los medios de su formación

El acto pedagógico centra su objetivo en que los conocimientos adquiridos no sean vistos de manera diferente que en lo cotidiano, sino más bien implicando una formación basada en la realidad en la que el alumno no sea manejado ni manipulado.

Que el aprendizaje supere este conocimiento cuando surja en su vida la necesidad, que ocurra a un saber con sus propios procesos y posibilidades.

Según Giles Ferry. El modelo centrado en el análisis está relacionado con el enfoque situacional y su objetivo fundamental en su aprendizaje continuo y analítico.

Pretende que el docente juegue un doble papel como actor y observante de su propia práctica analizando todas situaciones del contexto escolar, con el fin de obtener un acercamiento a la realidad socio-economica, que permita aclarar las problemáticas existentes; tener un mejor deslinde operativo funcional y así definir su participación en organizar sus actividades acorde a los intereses y necesidades de los alumnos, encaminados a desarrollar la personalidad, formar educandos íntegro, críticos y reflexivos, de tal forma que el acto pedagógico

pueda ser transferido y aplicado en cualquier situación cotidiana que se le presente durante su vida.

Teniendo un amplio conocimiento acerca de la forma o modelo que facilita el aprendizaje de mis alumnos de segundo grado, he optado por introducir el juego en determinados momentos de aprendizaje. Ya que la motivación implicada en una situación didáctica que utiliza un juego es intrínseca a la misma, posee significatividad psicológica, apela a la satisfacción de necesidad lúdica o significativas.

El juego constituye un recurso que promueve la actitud, esto es la interacción de los estudiantes con su entorno a través de los medios materiales asociados al desarrollo del juego.

El juego promueve la interacción social derivada de los conflictos, colaboraciones y comunicaciones que puedan surgir al interior de los mismos y propicia por consiguiente el desarrollo cognitivo asociado a dicha interacción.

E. Tipos de proyecto

A través de la historia de las prácticas docentes, han existido un sin fin de apoyos que han favorecido al docente en su tarea cotidiana esto por consecuencia va a repercutir directamente en la formación de ciudadanos.

Dentro de mis saberes y experiencia como maestra y a través de mi novela escolar, he podido constatar la importancia de conocer diferentes apoyos que tienen que ver primordialmente con la transformación de nuestras prácticas tal es el caso de los distintos tipos de proyecto que se han elaborado, especialmente como apoyo en la contemplación de distintas problemáticas que se observan en los grupos.

Dentro de los tipos de proyecto existen el de Gestión escolar, en donde se abordan problemáticas relacionadas con los procesos escolares; éste tiene que ver primordialmente con la transformación del orden, y de las prácticas institucionales, se refiere a una propuesta de intervención teórica y metodológica con fundamentos, tiene por objeto mejorar la educación por medio de buscar mejorar iniciativas, esfuerzos, recursos y espacios escolares, ya que independientemente de la gran diferencia que existe entre una escuela y otra, el orden institucional construido en ocasiones no es el más apropiado para el desarrollo de sus capacidades educativas.

Por su parte, el proyecto de acción docente aborda principalmente problemas significativos relacionados con los procesos escolares, ya que representa tu herramienta teórico práctica que los profesores utilizan para comprender mejor los problemas que se presentan, proponer soluciones, elaborar estrategias y desarrollar alternativas críticas de cambio que favorezcan directamente a los alumnos en su proceso de desarrollo educativo. Este proyecto nos ayuda a

transformar nuestra práctica cotidiana, haciendo partícipe al colectivo escolar y nos permite profundizar, enriquecer e integrar nuestro saber.

El siguiente proyecto corresponde al de intervención pedagógica, en éste se observa el proyecto formativo del maestro y la construcción de una alternativa que ayude a superar los obstáculos que se le presentan en su práctica docente. Aquí existe una triangulación en la que interviene el maestro, contenidos y alumnos.

En este proyecto se desarrollan los conceptos de intervención pedagógica, implicación, problematización y alternativa; se orienta al maestro sobre la teoría, metodología e instrumental necesario para la elaboración de la alternativa de innovación en la que se propondrá una determinada estrategia para la resolución del problema.

Este proyecto tiende a facilitar y ampliar el panorama al docente, por medio de elementos adquiridos, mediante la teoría; métodos e instrumentos que le permitan la mejor realización de su trabajo profesional, tomando en cuenta que el niño aprende articulando conocimientos, valores, habilidades y estableciendo una dialéctica entre desarrollo y aprendizaje.

En un proyecto de intervención pedagógica se debe partir de la identificación de un problema de la práctica docente referido a los procesos de enseñanza

aprendizaje de los contenidos escolares, apoyándose en una revisión y análisis de la relación entre los contenidos escolares y los saberes del maestro, las posibilidades de aprendizaje del niño y el contexto institucional y sociocultural en el currículum de preescolar o primaria.

Para evaluar adecuadamente las intenciones del proyecto de intervención pedagógica es pertinente tener como punto de partida y contraste el diagnóstico del problema, su delimitación y contextualización y los soportes conceptuales metodológicos y didácticos que sustentan la alternativa, definir los objetos globales y particulares del proceso de evaluación y la definición de instrumentos para la misma.

“La intervención (del latín *interventio*) es venir entre, interponerse: la intervención es sinónimo de meditación o de intersección... de cooperación. La intervención se presenta como el acto de un tercero que sobreviene en relación con un estado preexistente”⁽¹⁾. De acuerdo con este postulado y la descripción del proyecto de intervención pedagógica, considero que es el tipo de proyecto que se adecua a mi problemática, pues pretendo, mediante la intervención y apoyada en actividades lúdicas, mejorar el aprovechamiento académico de mis alumnos.

CAPITULO IV

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

A. Estrategias didácticas

Las estrategias son procedimientos que hacen posible la operación de las conceptualizaciones y principios pedagógicos contenidos en una propuesta. Representan esquemas orientadores de las acciones para el trabajo cotidiano en el aula, en la enseñanza y aprendizaje de conocimientos escolares.

Las estrategias didácticas son situaciones de aprendizaje que intentan dar respuesta a una problemática determinada, son creadas por el maestro para manejar alguna dificultad de tipo pedagógico, son elaboradas con el propósito de enfrentar y manejar los problemas que presentan los alumnos al apropiarse de nuevos conocimientos.

Los docentes debemos considerar a las estrategias didácticas como técnicas de enseñanza porque dan solución a las situaciones que se presentan dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

Las estrategias que aquí se proponen llevan como finalidad ofrecer al niño situaciones de aprendizaje que le permiten lograr un mejor desarrollo, utilizando el juego como recurso didáctico.

Toda estrategia debe de ir bien planeada con el fin de lograr los objetivos propuestos, la idea de la estrategia es manejada en esta propuesta como situaciones de aprendizaje que mediante la actividad intenta favorecer en el niño el pensamiento reflexivo y la construcción de su propio conocimiento.

Las estrategias forman parte de un plan de trabajo que apoyadas en objetivos materiales, tiempo, desarrollo y evaluación nos permiten mejorar nuestra práctica docente.

Cada estrategia se compone de propósitos a lograr el desarrollo de las actividades, se plantea de acuerdo a los medios con que se cuenta y el nivel de desarrollo psicogenético del alumno; la evaluación va en función del objetivo propuesto y se apoya en una serie de rasgos valorativos.

2. Cronograma de Actividades

Nombre de la estrategia	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Ene	Feb	Mar	Abr
Juguemos a com- partir nuestras vivencias.			Del 1 al 11.						
¿Quién llega primero?			Del 15 al 26						
Juguemos a la tiendita.				Del 5 al 9					
Juguemos a imitar.				Del 5 al 23					
Mi radio					Del 17 al 26				
Juguemos a los dados						Del 7 al 11			
Adivina quien es.						Del 14 al 18			
El entrevistador							Del 6 al 20		

B) Estrategias

1. Estrategia 1

"Juguemos a compartir nuestras vivencias"

Objetivo

Que el alumno sea capaz de conocer su pasado y su historia personal a través del juego.

Desarrollo

Se iniciará con una conversación, propiciando que los niños platiquen lo que recuerden sobre su pasado, presente y sobre cómo imaginan su futuro; se pedirá al alumno que lleve varias fotografías desde que era pequeño; se integrarán por equipos para que a través de los títeres jueguen a representar sus vivencias, y posteriormente pasarán al frente para socializar la actividad con el grupo (utilizando los juguetes y fotografías); en las hojas dibujarán lo que hacían cuando eran bebés, después y actualmente; elaborarán de manera individual una maqueta de cómo desean que sea su futuro. La estrategia se llevo acabo de la siguiente manera; los alumnos llegaron al salón con sus fotografías se manifestaban muy alegres y orgullosos las comparan con sus compañeros y comentaban la ocasión en que se les había tomado tal foto; también señalaban con su dedo a las personas que los acompañaban en las fotos. Después se integraron por equipo y separaron las fotografías de acuerdo

a la etapa que correspondía, por ejemplo: etapa de bebe, kinder y la actual. Posteriormente se les solicito que sacaran su títere que previamente se les había pedido que llevaran para que representaran como se imaginarían cuando sean adultos o que les gustaría ser, unos dijeron bomberos, otros policías, otros doctores, enfermera, etc. y así representaron la actividad con su títere, enseguida elaboraron una maqueta con plastilina, palos , hojas, etc.

Tiempo

Del primero al once de Octubre del 2001

Medios

Hojas, fotografías, juguetes, títeres, cartoncillo y plastilina.

Evaluación

Participación colectiva, secuencia en la narración de los sucesos y disponibilidad en el trabajo, se elaboro una lista de cotejo utilizando la siguiente escala. Siempre, A veces , Nunca.

2. Estrategia 2

"¿Quién llega primero?"

Objetivo

Que los alumnos por medio del juego se apropien del conocimiento y aplicación de los números ordinales.

Desarrollo

Se dará una introducción acerca de la manera en que se va a desarrollar la actividad para abordar el tema de números ordinales; se procederá a pasar el grupo a la cancha, integrando equipos de diez niños cada uno; se colocarán los listones para indicar las metas; se marcará el carril que recorrerá cada niño, para llegar a la meta; se colocarán los números al final de los carriles sobre una mesa; al terminar el recorrido cada niño tomará de la mesa el número que le corresponde por orden de llegada a la meta.

Ahí mismo en la cancha se pintó la pista de carrera, se colocó a un niño en cada carril con un carro de diferente color, y a la orden de tres cada niño soltó el carrito en su carril correspondiente y así ver cual llegó en primero, segundo, hasta el lugar numero quince recogieron su carro y pasaron al salón ya en el salón de clases estaba pegado en la pared una pista de carreras y sobre el escritorio unos carritos de fomi y cartulina de colores y con los números ordinales, enseguida se pregunto quién llegó en primer lugar, levantando la mano el niño y tomando el carrito para pasar a pegarlo en la pista y así sucesivamente

Tiempo

Del 15 al 26 de octubre del 2001

Medios

Pelotas, listón, cancha, carros de juguete, mesa, pizarrón, cartulina, marcadores y números ordinales del 1º al 10º elaborados de Foamy.

Evaluación

Participación, interés, creatividad y apropiación del conocimiento de los números a través del registro de evaluación que será anexado.

3. Estrategia 3

"Juguemos a la tiendita"

Objetivo

Que los alumnos resuelvan problemas de suma y resta utilizando el juego como recurso didáctico.

Desarrollo

Se pedirá a los alumnos que lleven al salón envolturas de diversos productos; se colocarán las envolturas en una pared del salón dando a cada una un valor menor de \$20.00; se rodeará con bancas simulando un mostrador; se le explicará a los niños que a cada ficha se le asignará un valor según el color,

mismas que se utilizaran para realizar su compras; se les solicitará el apoyo a cinco niños para que asuman la función de cajeros, haciendo esta rotación cada diez minutos, con el fin de que todos participen; posteriormente se plantearán a los alumnos problemas que impliquen sumas y/o restas, las cuales irán registrando y resolviendo en su cuaderno, utilizarán los precios de la tienda que permanecerá en el salón. Posteriormente se cuestionó a los alumnos sobre los productos que se venden en la tienda escolar, en el pizarrón fui escribiendo los productos y el precio que los niños fueron diciendo.

Los alumnos llevaron al salón envolturas de productos, se simuló una tienda dentro del salón de clases, utilizando fichas de colores dando un valor, según el color de la ficha realizaron actividades de compra y venta de productos.

Resolvieron en su cuaderno problemas que implican suma y resta, situándose en los precios reales de la tienda escolar.

Tiempo

Del 5 al 9 de Noviembre 2001

Medios

Envolturas de productos de consumo cotidiano, fichas de colores, mesas, bancas, cuaderno y lápiz.

Evaluación

Entusiasmo, participación, interés, organización, cuaderno y procesos empleados. Para evaluar la estrategia utilice una escala estimativa en la que se evaluaron los aspectos. Siempre, A veces, Nunca.

4. Estrategia 4

"Juguemos a imitar"

Objetivo

Analizar los componentes de expresión oral y la utilidad de ella en el aprendizaje escolar a través del juego; que el alumno advierta que la mejor forma de comunicación humana es mediante el uso de la palabra oral.

Desarrollo

El maestro preguntara a los alumnos como se comunican algunos animales (perro, gato, gallo, gallina, cerdo, vaca, gorila), de acuerdo a las respuestas dadas se formaran equipos donde los niños se integrarán conforme al animal que quiera representar.

Los alumnos harán mascararas conforme el cual tendrán que imitar al resto del grupo mediante ladridos, maullidos, etc. de acuerdo al animal que han de imitar, se podrá hacer uso de la mímica para hacer mas comprensible lo que los personajes quieren comunicar.

El resto del grupo tratara de adivinar que les quiere decir el equipo de la vaca, perro, gato gallina, gorilas, etc.

El equipo que describe acertadamente el mensaje, será el que participe enseguida. Al terminar los equipos, cada uno expresará en forma oral la manera en que llegó a comprender mejor el mensaje y las dificultades que tuvieron para transmitirlo.

Para concluir, el maestro preguntará a sus alumnos cual creen que es la manera mas fácil para transmitir lo que deseamos comunicar a los demás, permitiendo que sean ellos los que saquen sus propias condiciones.

Tiempo

Del 5 al 23 noviembre del 2001

Medios

Cuaderno de registro, globos, periódico, pegamento blanco, pinturas y ligas.

Evaluación

Se evaluará por medio de las actitudes de los niños mediante la observación y en base a las respuestas y a los cuestionamientos.

5. Estrategia 5

"Mi radio"

Objetivo

Que los niños desarrollen la expresión oral mediante recursos lúdicos elaborando un radio ellos mismos.

Desarrollo

Se propone ante el grupo la elaboración de un radio con materiales sencillos como una caja de cartón, papel lustre de diversos colores para forrarla. Hecho esto se cuestiona a los niños para que comenten la utilidad de este medio de comunicación y qué se expresa mediante él.

Después se pide a un niño que se "meta" en el radio y exprese lo que quiere a sus compañeros. Ese mismo día u otro, se turna a diferentes niños para que digan noticias, canciones o anuncios en la radio del grupo.

Pueden mencionarse noticias que hayan ocurrido dentro de la escuela o de la misma comunidad. Enunciados sencillos que surjan de narraciones de las que hace el niño a manera de cuentos, canciones que sepan del Jardín de Niños o de su hogar.

Los radio escuchas deberán atender lo que ocurre y se mencione en la radio, para después comentarlo, incluso el maestro cuestionará para conocer si el niño captó los mensajes evaluados por sus compañeros.

Tiempo

Del 26 Noviembre al 17 de Diciembre del 2001.

Medios

Cuaderno de registro, una caja grande de cartón, papel lustre de varios colores, pegamento blanco y tijeras.

Evaluación

Participación en el anuncio, noticia o mensaje que deseen expresar, elaboración de la radio y registro de opiniones. Los aspectos a considerar serán obtenidos mediante la observación participativa en la actividad.

- Con frecuencia mostró iniciativa para participar.
- Presento iniciativa pocas veces
- Sólo participó cuando se le pidió (Ver anexo 3)

6. Estrategia 6

"Juguemos a los dados"

Objetivo

Que los niños por medio del juego desarrollen sus habilidades para agrupar y desagrupar objetos.

Desarrollo

se dieron a los alumnos las indicaciones para que inicien el proceso de agrupamiento y desagrupamiento; se formaron en binas, y se repartió el material iniciando con los dados; los alumnos fueron registrando el número de puntos obtenidos en el lanzamiento de los dados, al agrupar los puntos de ambos dados obteniendo un resultado de suma; se les pidió que cada vez que completaran 10 puntos los encerraran en un círculo ya que con diez puntos formaban u obtenían una decena se repartieron las fichas rojas y azules y se explicó a los niños que las fichas rojas tienen un valor de 10 que es igual a una decena y que la ficha azul vale uno que es igual a una unidad.

Después de la explicación los alumnos seleccionaron las fichas de colores agrupándolas por su valor y color, realizaron el desagrupamiento cambiando 10 fichas azules por una roja; después registraron y representaron los números y las operaciones en su cuaderno, luego el maestro dictó unas cantidades para que el niño las escribiera en su cuaderno y representara la cantidad con las fichas de colores y enseguida las fue dibujando y representando con bolitas de colores en su cuaderno frente a cada número.

Tiempo

Del 7 al 11 Enero del 2002.

Medios

Dados, ábaco, fichas de colores rojo y azul, palos botones y tapas.

Evaluación

Motivación, interés, socialización y participación a través del registro de evaluación.

7. Estrategia 7

"Adivina qué es"

Objetivo

Que el alumno advierta la necesidad de proporcionar información precisa y suficiente al hacer una descripción.

Desarrollo

El maestro repartirá a cada alumno una tarjeta y les pedirá que no la muestren a sus compañeros. Explicará que el juego consiste en que los alumnos traten de adivinar lo que contiene la tarjeta de su compañero partiendo de la información que proporcione del animal o fruta que le tocó describir. Cada niño participará al frente con la tarjeta oculta y deberá de hacer una descripción

amplia para que sus compañeros puedan adivinar lo que contiene dicha tarjeta. En el pizarrón el maestro anotara el nombre del niño que hace la descripción y registrará la cantidad de veces que el alumno agregó información. Al adivinar lo que la tarjeta contiene pasará al frente el niño que acertó para continuar con el juego. Para concluir, profesor y alumnos harán comentarios sobre la cantidad o tipo de información que debe proporcionarse al hacer una descripción.

Tiempo

Del 14 al 18 Enero 2002.

Medios

Tarjetas con imágenes de animales y frutas diversas.

Evaluación

Motivación, interés, socialización y participación, a través de los registros de evaluación que será anexada.

8. Estrategia 8

"El Entrevistador"

Objetivo

Que los alumnos desarrollen su capacidad de expresión a través de la entrevista oral, utilizando el juego como un recurso didáctico.

Desarrollo

El maestro pregunta a sus alumnos si les gustaría jugar al entrevistador si la respuesta es afirmativa da una explicación de lo que es una entrevista y los pasos que se debén de seguir para realizar la entrevista.

Propone a los niños que elijan a una persona a quien le harán las preguntas puede ser un padre de familia, un maestro, un niño etc.

Se les asignó la tarea de entrevistar a una persona de su contexto y al siguiente día la dieron a conocer participando voluntariamente, para concluir , el grupo comente las respuestas de sus compañeros y se planea la actividad en base a la experiencia observada para ponerla en practica cuando les toque participar.

Tiempo

Del 6 al 20 Febrero 2002

Medios

Cuaderno, lápiz, personas y un formato de entrevista

Evaluación

Para evaluar la estrategia en base a los siguientes aspectos: participación, creatividad, interés y motivación a través de una lista de cotejo con los siguientes aspectos.

- N Nunca, A A veces, S Siempre.

CAPÍTULO V

ANÁLISIS Y RESULTADOS EN LA APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS

A. Sistematización

La sistematización es una mirada a la experiencia que la traslada del campo de la realidad al campo del conocimiento, explica sus intereses y objetivos permite ponerse de acuerdo en aspectos metodológicos y operativos mediante la elaboración de un plan de trabajo que facilita la asignación de recursos y tiempo de desarrollo del proceso. Como dice Ma de la Luz Morgan. "Sistematizar es el proceso permanente y acumulativo de creación y de conocimientos a partir de las experiencias de intervención en una realidad (15)."

Es una narrativa completa de la experiencia, ordena lo vivido, traduce lo complejo en un lenguaje sencillo para el posterior análisis e interpretación de los hechos, mediante este análisis se llega a la producción de conocimientos nuevos, ya que al descomponer la realidad en sus distintos elementos, se establecen nuevas relaciones entre ellos y podemos comprender las causas y consecuencias de lo sucedido.

(15) MORGAN, Ma. De la Luz. "Búsquedas teóricas y epistemológicas desde la practica de la sistematización.

La comunicación de los nuevos conocimientos forman parte integral de la sistematización, sin la cual no podría ser posible debatir, confrontar o acumular los conocimientos producidos en y desde la práctica.

A través de la sistematización realicé un análisis de la información obtenida durante la aplicación de las estrategias para conocer lo más relevante; se procedió enseguida a formar categorías y unidades de análisis con los datos existentes; se analizó cada una de las estrategias aplicadas en el grupo de 1º 2 de la escuela primaria "Antonio Quevedo Caro #2241", ubicada en la colonia Junta de los Ríos, en la ciudad de Chihuahua, obteniendo resultados óptimos y tanto los objetivos como las actividades estuvieron planeados de manera acertada y acorde con la idea innovadora.

B. Análisis

El análisis se considera como un conjunto de manipulaciones, transformaciones o reflexiones, comprobaciones que realizamos sobre los datos con el fin de adquirir un significado sobresaliente en relación a un sistema de investigación. "Analizar: Es distinguir y separar las partes de un todo hasta llegar a obtener sus principios y elementos fundamentales (16)".

Para realizar el siguiente trabajo llevé a cabo el análisis de toda la información recopilando duramente la aplicación de la alternativa; lo cual es favorecer el aprendizaje utilizando el juego como recurso didáctico.

La estrategia N° 1 llamada "**Juguemos a compartir nuestras vivencias**" tuvo como finalidad la reflexión en el alumno a fin de expresar en forma oral y a través del juego sus vivencias, desplazándose del tiempo pasado al presente y futuro.

En su realización no se presentó dificultad debido a que de los 31 niños únicamente dos no llevaron el material necesario; uno argumentó que no se había preparado por que su familia salió de la ciudad; otro dijo que no tenía fotos, estos niños no querían integrarse, se sentaban juntos y hablaban de otras cosas evadiendo al resto del grupo, yo insistí en que se integraran a los equipos de trabajo y facilité revistas para que realizaran la actividad, por lo que ésta pudo efectuar con agrado y entusiasmo, platicaban lo que sucedía en cada foto.

La elaboración de maquetas fue un trabajo exitoso, así como la representación que hicieron con los títeres; fue muy interesante ya que los niños pudieron reflexionar acerca del pasado y el presente asimismo se propició la imaginación y se trasladaron al futuro mencionando su oficio o profesión que quieren ser en el futuro; posteriormente se hizo una invitación a los padres de

familia para que presenciaran la exposición de maquetas realizadas por sus hijos, así como otros trabajos. (Ver anexo 1).

Fue así como los objetivos propuestos fueron logrados satisfactoriamente.

En la estrategia N° 2 "**¿Quién llega primero?**". Fue significativa, ésta se llevó a cabo de la siguiente manera, se invitó a los niños a participar, a jugar unas carreras en al cancha, también se les pidió un carro de juguete y así jugar para ver quién llegó primero, todos los niños participaron y realizaron la actividad con mucho entusiasmo e interés, se pudo apreciar la alegría en los niños ya que en la práctica además de lograr el objetivo demostró otras habilidades como la agilidad, el correr les permitió conocer y desarrollar su esquema corporal, la actividad motivó a los niños, pues uno de ellos pidió que se volviera a realizar la actividad y al escuchar esto, todos los demás niños levantaron su mano diciendo hay que volver a jugar para ver ahora quién gana y llega primero.

De los 31 alumnos pudieron participar dos veces cada uno. En el pizarrón se colocó una pista de carreras, ahí cada niño de los ganadores fue pasando a pegar el carrito de foamy, según el lugar que obtuvo en las carreras y el número ordinal que le correspondía según el lugar en que llegó. (Ver anexo 2). Esta estrategia llamó mucho la atención de los niños ya que a través del juego se logró que los niños se apropiaran del conocimiento con mayor facilidad,

lograron respetar las reglas, al esperar su turno, despertó el interés, la colaboración, integración así como la lateralidad y conocer su esquema corporal. También para concluir con la actividad se repartió una hoja de material para que el niño plasmara ahí sus conocimientos obtenidos lográndose así el objetivo.

La estrategia N°3 llamada "**Juguemos a la tiendita**". Tuvo como finalidad que los alumnos realizarán problemas de suma y resta utilizando el juego como recurso didáctico.

Se observó que dos de los niños no atendieron a las indicaciones ya que no mostraban interés, pues con frecuencia interrumpían y distraían a los demás. Se les intentó motivar de nuevo, tomándolos en cuenta para que participaran dándome las etiquetas para pegarlas, éstas las pegamos en el pizarrón y de ahí cada niño seleccionó lo que a él le llamo la atención o quiso comprar, como en el caso de Juanito que dijo a ¡ya sé maestra yo quiero comprar unas papitas y un jugo! pasó al pizarrón y resolvió el problema diciendo si yo pago con diez pesos ¿cuánto sobró?, se pusieron las bancas para simular el mostrador de una tienda se pegaron las etiquetas de los productos en un tablero con el precio que tenía cada producto, uno de los niños era el que vendía luego le tocó el turno a otro y así se fue rotando de manera que a todos les tocó y a la vez estaban resolviendo los problemas en su cuaderno.

Los otros niños mostraron disponibilidad e interés durante toda la clase, en la manipulación de materiales, agrupando y desagrupando los objetos y en la representación de los números con fichas así como la resolución y elaboración de problema. Estuvieron tan motivados que solicitaron que de tarea sus papás les dictaran problemas razonados de suma y de resta. (ver anexo 3)

La estrategia N°4 llamada "**Juguemos a imitar**". En ésta se pretendió que el alumno analizara los componentes de la expresión oral en el aprendizaje escolar a través del juego y que el alumno advierta que la mejor forma de comunicación humana es mediante el uso de la palabra oral.

Todos los niños participaron con algún comentario distinto lo cual hizo que los alumnos se motivaran a participar mostrando interés en la actividad; dos alumnos no querían participar y aunque se les invitó a que hicieran equipo y se les prestó el material para la elaboración de su máscara, aún así no deseó participar porque le dió pena pasar al frente, otro niño comenzó a molestar a su compañero, se platicó con él pero aun así no mostró interés.

Posteriormente me acerqué y platicué con ellos y les comenté vamos a jugar a imitar un animal, al mismo tiempo que les facilité el material para que se integraran al grupo y de esta manera también ellos participaran. Los alumnos mostraban curiosidad por que no sabían de que se trataba, ya que tenían que ir dando figura a lo que iban a hacer con los materiales hasta que poco a poco le

fue dando forma y al final la estrategia les llamó mucho la atención; al principio pensaban que se trataba de una piñata y a medida que se fue desarrollando la actividad empezaron a dar idea para su máscara, cada uno eligió el animal que deseó representar, cabe mencionar que cada niño resultó ser muy creativo por lo que se puede decir que el objetivo se logró satisfactoriamente. Esta estrategia me ayudó a favorecer la expresión oral ya que el niño representaba con mímica a la animal. (ver anexo 4).

La estrategia N°5 llamada "**Mi radio**". Tuvo como propósito que el alumno mostrara iniciativa en su participación, con la finalidad de que expresará mensajes. De los 31 alumnos, 28 mostraron iniciativa al participar con canciones; con anuncios escuchados, los alumnos se colocaban dentro de la caja para transmitir los mensajes permitiendo con ello tener más seguridad; deshinibirse y sentirse locutores hablando en la radio.

La actividad se inició cuestionando a los niños si sabían para qué servía la radio y uno comentó que para hacer anuncios, para escuchar canciones, y ahí se fue introduciendo la actividad se les invitó a participar en la elaboración de un radio al principio los niños mostraron poca iniciativa pues no deseaban integrarse con sus compañeros pero poco a poco se fueron interesando y cada equipo de manera muy creativa elaboro su radio. Después un integrante de cada equipo se metía dentro del radio y comunicaba un anuncio, una noticia, una canción y los demás niños participaban como radio escuchas. Esta

estrategia permitió que los niños desarrollaran su creatividad, también se favoreció el aprender a escuchar pues algunos niños tienen dificultades para centrar su atención y escuchar a los demás por supuesto que también se favoreció la expresión oral ya que era el objetivo principal. Todos los niños estuvieron muy contentos y motivados sólo dos de ellos que se mostraron tímidos participaron sólo cuando se les pidió, pero sin embargo lo hicieron con gusto (ver anexo 5).

La estrategia N°6 llamada "**Juguemos a los dados**". El objetivo primordial es que los niños por medio del juego desarrollen sus habilidades para agrupar y desagrupar.

Los alumnos se mostraron muy interesados ya que se les comentó que íbamos a jugar con los dados, se les dieron las instrucciones, se formaron equipos de cuatro niños; luego se inició a trabajar con los dados Nathaly dijo hay que hacer una rifa para ver quién tira primero los dados, y se inició la actividad, en ésta la regla era que cada vez que se formara una decena la encerrarían y ganaba el niño que obtuviera mayor puntuación o más decenas; otro niño comentó que hay que respetar las reglas, tú ya le diste espera tu turno, de ahí se procedió a trabajar con las fichas (ver anexo 6).

Algunos niños lograron lograr asimilar el objetivo de inmediato por lo que les pedí que auxiliaran a sus compañeros y con esta medida tomada se facilitó el

aprendizaje de más alumnos; por lo que se fue haciendo una cadena de apoyo entre compañeros y el objetivo se cumplió en cuanto a realizar agrupamientos y desagrupamientos; facilitando la representación de cantidades por medio de las fichas de colores; se procedió a dictarles problemas en los cuales los resolvieron utilizando las fichas; finalmente se logró que los alumnos desarrollaran las actividades y resolvieran el cuestionamiento con el menor grado de dificultad que los cuatro. Hubo cuatro niños que a pesar de que se les explicó cuál era el valor de las fichas no lograban acceder al conocimiento pero al observar yo su dificultad, me acerqué a ellos para animarlos a seguir practicando con las fichas, finalmente siento que al estar manipulando los objetos y a base de tantos ejercicios los niños lograron agrupar y desagrupar objetos que era el objetivo que se pretendía en esta estrategia.

La estrategia N°7 "**Adivina ¿Qué es?**". Tuvo como finalidad que el alumno advierta la necesidad de proporcionar información precisa y suficiente al hacer una descripción.

Los niños ayudaron con la elaboración de las tarjetas de frutas y animales.

Cada niño llevó una tarjeta de su casa y se les entregó 1/4 de cartulina para que en ella describieran el objeto con sus características, algunos niños mostraron mayor facilidad pues dieron muchas características del objeto, utilizaron un vocabulario muy amplio, mientras que otros se vieron muy

limitados, pues se les dificultó dar características del objeto. Por ello se hizo una nueva descripción en el pizarrón para que aquello a los que se les habían dificultado la descripción lograron hacer un trabajo más completo ayudados por los demás, esto a demás favoreció la cooperación entre ellos ya que algunos niños ayudaron aportando ideas para ampliar su descripción. Fue así como se logró el objetivo de la estrategia, ya que la mayoría de los niños llevó dos o tres tarjetas.

La estrategia fue muy significativa ya que se sentían muy motivados mostrando gran interés al participar y adivinar de lo que se estaba mostrando en las tarjetas, también hubo disponibilidad y colaboración al pegar y escribir la descripción en las tarjetas por parte de los niños.

Se evaluaron con una lista con el nombre del niño y una escala estimativa. (Ver anexo 7)

Estrategia N°8 "**El entrevistador**". El resultado de esta estrategia fue significativo, se observó que dos niños al principio no deseaban hacer ningún cuestionamiento en la actividad sólo se limitaban a desarrollar instrucciones dadas veintiocho de los alumnos efectuaron un cuestionamiento de tipo directo y uno un cuestionamiento a distancia (ver anexo 8).

Fue muy acertada, los alumnos se mostraron muy motivados, la mayoría de los niños decidieron hacer la entrevista a sus padres pues argumentaron que como la mayoría de los papas trabajan ésta les sirvió para convivir y tener más comunicación con ellos ya que pocas ocasiones pueden platicar con ellos debido a lo ocupado que están con sus trabajos, la estrategia fue muy efectiva según las observaciones que arrojó la escala estimativa, y un formato de una entrevista que fue elaborada con la aportación de las preguntas hechas por todo el grupo.

Los niños se sintieron muy orgullosos y contentos al entrevistar a su papá, y al otro día pasó de uno por uno al frente a platicar a qué se dedicaba su papá, Luis dijo mi papá tiene un taller de mecánica, otro comentó es maestro, así todo el grupo pasó al frente a leer su entrevista.

C. Constructos

Unidad de Análisis	Categoría de Análisis	Conceptualización	Constructos
Un niño argumentó: "No traigo el material".	Lograr la Integración por parte del juego.	Vigotsky: Concede gran importancia a la integración con adultos y entre iguales, favoreciendo así el aprendizaje.	El juego es un recurso para favorecer las relaciones interpersonales y propiciar así el aprendizaje; ya que el niño aprende jugando, ayuda a apropiarse de sus objetos y de reconocer todo aquello que le resulta familiar, afirma su personalidad y al propio "yo".
Un niño propuso: "Hay que volver a jugar a los carritos".	El juego	Jerome Bruner: La enseñanza tiene el objetivo de buscar la manera en que se pueda favorecer a los seres humanos para aprender y desarrollarse.	A través del juego se facilita el aprendizaje significativo en el niño; ya que se logra la socialización y que se respeten las reglas, ayuda a conocer su esquema corporal.
Un niño dijo que no iba a hacer nada por que no entendía.	Interés y Motivación.	Jerome Bruner: Lo más importante de la enseñanza es ofrecer a los niños oportunidad y posibilidad de practicar con materiales que puedan manipular.	Es muy importante propiciar la motivación y participación de los niños a través del juego utilizando materiales manipulables y fáciles de manejar, ya que si son del agrado del niño se facilita el aprendizaje.
La aportación de ideas facilitó la elaboración de la mascara.	Socialización y Expresión.	Jerome Bruner: El juego favorece la socialización de una forma espontánea ya que es una proyección del mundo interior de cada niño, donde estos tienen libertad para expresarse.	Es necesario contemplar el juego como un recurso didáctico ya que permite la socialización y la expresión de los niños. Es por eso que el docente lo debe contemplar en su que hacer cotidiano, como medio para favorecer el aprendizaje en sus alumnos.
"Maestra le puedo ayudar a Luis, yo ya le entendí".	Cooperación.	Vigotsky: Se ha comprobado que la gente entiende de manera más rápida, cuando lo hace en un contexto de colaboración y cooperación con sus compañeros.	El aprendizaje se pudo lograr con el apoyo entre los mismos compañeros a través del juego. Este, puede modificar las actitudes de trabajo, orden y respeto para con sus demás compañeros y consigo mismo.
"Hay que respetar las reglas"; los alumnos.	Las reglas del juego.	Piaget: Los procesos mentales se determinan por la acción conjunta de los factores de maduración, experiencia, transmisión social y equilibrio.	Crear conciencia en los niños hacia el respeto de las reglas tiene una necesidad inherente de orden y es precisamente esta necesidad la que origina las reglas, que rigen la mayoría de las actitudes de todas las personas.

D. Propuesta de innovación

Modificar favorablemente nuestra práctica docente es innovar. Para lograr transformarla se requiere una participación constante y organizada por parte de todos los involucrados en la tarea educativa, ya que en conjunto podemos tomar decisiones sobre como resolver los problemas significativos que se nos presentan dentro del grupo.

La transformación de nuestra práctica docente es superación y calidad educativa que se logra a través de la constante investigación.

Como profesionales, debemos de estar siempre en constante búsqueda sobre proyectos innovadores para lograr un mejoramiento educativo y el desarrollo pleno del niño en la sociedad.

Se propone que al vincularse la práctica docente con la investigación participativa, aquí se tiene que contemplar el interés de alumnos, que se realicen actividades de curiosidad y además que tengan relevancia en la construcción del conocimiento de ellos.

Estos conocimientos el niño los construye de acuerdo a sus necesidades e intereses, realizando una serie de actividades cotidianas, el maestro debe de dejar que sus alumnos sean autónomos, propiciándoles la libertad que se

requiere para que actúe y construya, socialice experiencias significativas, adquiridas durante el proceso de construcción.

Llevar a nuestros alumnos a que a través del juego aprendan y jueguen, ya que tiene innumerables ventajas para los alumnos, ayuda a desarrollar su personalidad, su imaginación, su creatividad, afirman su yo, se vuelvan autónomos y se socializan; también apoya a la psicomotricidad, desarrollando las habilidades motoras; contribuye a la vez en el desarrollo de sus centros nerviosos de automotismo; para ello la relación psicosocial es a través de su cuerpo y de sus experiencias lúdicas.

Así pues, es muy recomendable que se permita a los niños jugar tanto en la escuela como en el hogar por que trae consigo innumerables beneficios que influyen positivamente en el desarrollo de su inteligencia, creatividad y socialización.

El juego es una de muchas alternativas que el docente tiene para modificar y enriquecer su trabajo beneficiando así el crecimiento y desarrollo integral de los alumnos.

Se requiere de un gran respeto a los alumnos en su proceso, ya que el ritmo de aprendizaje de cada alumno es distinto, debemos de tenerles paciencia,

comprensión, afecto para encauzarlos bien al proceso de enseñanza aprendizaje.

Al estar guiando el proceso de los alumnos, siempre debemos de tener presente el contexto inmediato e involucrarse en forma profesional para obtener logros más relevantes en ellos.

El evaluar constantemente nuestro trabajo cotidiano es formativo, ya que así podemos darnos cuenta si se requiere de modificar algunos aspectos de nuestra práctica en forma favorable.

Es por ello que el docente debe adaptar los contenidos de acuerdo a las necesidades de los alumnos, para ayudar a resolver los problemas significativos que se nos presentan, y para dar cumplimiento a una educación de calidad, y el aprendizaje permanente y significativo; debe de abordar los contenidos atendiendo los intereses lúdicos de los alumnos, contemplando en nuestra práctica cotidiana diaria como favorecedor del aprendizaje al **"juego como recurso didáctico"** en todas las áreas.

CONCLUSIONES

El poder ingresar a la Universidad Pedagógica Nacional y llegar al octavo semestre, me ha dado la oportunidad de realizar una propuesta de innovación en la que he obtenido herramientas muy valiosas para conducir el proceso de enseñanza-aprendizaje en forma correcta.

Me ha permitido analizar mi práctica docente y darme cuenta de la importancia que tiene estar constantemente cuestionándola, evaluándola, investigándola para lograr cambios favorables en ellas.

A través del desarrollo de los cursos recibidos en la Universidad Pedagógica Nacional he reflexionado sobre la práctica docente, cómo conducía al niño, cómo le enseñaba, para que favoreciera habilidades destrezas en el desarrollo de las actividades cotidianas.

Conforme fui avanzando en los semestres, adquirí referentes teóricos que apoyaban mi práctica docente cotidiana; creo que he logrado innovar dicha práctica, dándome seguridad y satisfacción al ver los resultados en los alumnos, al adaptar los contenidos con actividades lúdicas en mi quehacer.

Logré en forma favorable el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo comprobé durante el proceso que llevé en el desarrollo de mi trabajo de innovación.

El objeto que me propuse se logró satisfactoriamente en la problemática significativa que se tenía en el grupo intercalando el juego en el quehacer cotidiano en todas las áreas para favorecer el aprendizaje en los niños de 1^a grado de primaria, este aspecto es muy importante para lograr aprendizajes significativos en los alumnos

Este trabajo de propuesta pedagógica no está terminado, se abre a todos aquellos docentes que presenten problemas de la docencia para que a través de innovar su práctica el aprendizaje sea significativo para sus alumnos ya que ésta se puede ampliar o complementar, pues la investigación debe ser continúa.

BIBLIOGRAFIA

CHATEU.

- Jean. "Psicología de los juegos infantiles." Editorial. Kapelusz, Buenos Aires, 1973. 178p.

HETZER.

- Hidegard "El juego y los juguetes" Editorial. Kapelusz. Argentina.1978, 235p.

SEP.

- Artículo 3º Constitucional y Ley General de Educación. Miscelánea. Gráfica. S.A de C.V . México 1993. 94p.
- "Planes y programas de estudio" México 1993, Educación básica 162p.

U.P.N.

- Análisis Curricular. Antología Básica. México 1994. 193 p.
- "Análisis de la práctica docente propia. Antología básica. México. 1994 232p.

- "Aplicación de la Alternativa". Antología Básica. México.2002. 164 p.
- "Contexto y Valoración de la práctica docente". Antología Básica. México. 1995 123 p.
- "El desarrollo de la psicomotricidad en preescolar". Antología Básica. México. 1994. 216 p.
- "El maestro y su práctica docente". Antología Básica. México. 1983. 153 p.
- "El Niño el desarrollo proceso de construcción del conocimiento". México 1994 160p.
- "El Niño preescolar y los valores". Antología Básica. México 1995. 182 p.
- "Hacia la innovación". Antología Básica. México. 1995. 136 p.
- "Investigación de la práctica docente propia". Antología Básica. México. 1994. 109 p.
- "El Juego". Antología Básica. México 1994. 344 p.
- "Planeación y Evaluación en el proceso de enseñanza aprendizaje". Antología Básica. México. 1996 119 p.
- "Proyecto de innovación". Antología Básica. México 1995 251p.
- "Seminario de la formalización de la innovación." Antología Básica. México 1995. 103 P.