



**SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
SERVICIOS EDUCATIVOS
DEL ESTADO DE CHIHUAHUA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 081 SUBSEDE DELICIAS**

“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA”

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

VIRGINIA MONCAYO GONZÁLEZ

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

CHIHUAHUA, CHIH., DICIEMBRE DE 2002

INDICE

	Pág.
INTRODUCCIÓN	
CAPÍTULO I. OBSERVANDO LA PRÁCTICA	
A. Diagnóstico.....	9
B. Planteamiento del problema.....	13
C. Justificación.....	15
CAPÍTULO II. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	
A. Proyectos de innovación.....	18
B. Elección del proyecto.....	19
C. Tipo de investigación.....	22
CAPÍTULO III. ALTERNATIVA PEDAGÓGICA	
A. Aportes teóricos.....	26
1. Desarrollo de la inteligencia.....	28
2. Etapas de desarrollo.....	29
B. Implicaciones pedagógicas.....	34
C. Objetivos.....	42
D. Plan de trabajo.....	43
E. Evaluación.....	44
CAPÍTULO IV. HACIA LA INNOVACIÓN	

A. Análisis de resultados.....	48
B. Análisis global.....	58
CAPÍTULO V. PROPUESTA DE SOLUCIÓN	
A. Estrategias.....	61
1. Plan de clase.....	62
2. Juegos de simulación.....	63
3. El patio de juego.....	64
4. ¡A construir!.....	65
5. Elaboramos juguetes.....	66
6. La ludoteca.....	67
CONCLUSIONES	
BIBLIOGRAFÍA	
ANEXOS	

DEDICATORIA

Al Dios todopoderoso porque sin su valiosa ayuda jamás lo hubiera logrado.

A la memoria de mi padre, por ser el recuerdo del hombre incansable lo que me alentó a seguir adelante.

A mi hijo el más pequeño: Cristian, porque con su sonrisa inocente compensó mis momentos de agobio y cansancio.

INTRODUCCIÓN

Dentro de la práctica educativa, el docente se encuentra con múltiples situaciones problemáticas a las cuales debe dar solución.

La función del educador requiere de ir más allá del aspecto académico, tiene además como misión propiciar en sus alumnos el gusto por aprender, por querer tener la mejor formación cultural y social.

La actitud que muestre el docente como investigador y transformador de su práctica vendrá a repercutir de manera positiva en la formación integral de los alumnos, ya que la motivación de los mismos está directamente relacionada con la del profesor, con el entusiasmo que transmite, el cual se hace más intenso cuando el docente transforma su tarea en una actividad lúdica y creativa.

En el presente documento se incluye dentro del primer capítulo a partir de la observación de la práctica, un diagnóstico de la realidad educativa a la que se enfrenta el educador para lo cual se aplicaron cuestionarios y observaciones que concluyeron en dicho diagnóstico; luego se hizo necesario delimitar y plantear el problema que consiste en tomar el juego como estrategia didáctica para favorecer el interés por las actividades

escolares, contiene una justificación que da a conocer el porqué se llevó a cabo la investigación.

En el segundo capítulo se diseña la investigación mencionando lo que son los proyectos de innovación, se describen los tres tipos de proyectos, desarrollando las fases del proyecto pedagógico de acción docente, porque centra su atención en los sujetos, también se describe una línea de investigación a seguir como lo es la investigación acción porque su objetivo es mejorar la práctica docente.

En el tercer capítulo se incluye la conceptualización que permite tener una visión del problema a la luz de la teoría, tomando en consideración los aportes de algunos estudiosos, después de ubicar el problema bajo la perspectiva teórica se puntualizan los objetivos a lograr, con base en un plan de acción que luego deberá evaluarse.

El cuarto capítulo comprende el análisis de la aplicación de cada una de las estrategias presentadas en el plan de trabajo, así como un análisis global de la situación que permita evaluar el resultado positivo o negativo.

El capítulo quinto se da a conocer la propuesta innovadora que se sostiene con bases firmes, además de haberse comprobado dentro de la práctica docente.

Por último, se exponen las conclusiones con las opiniones personales sobre el trabajo realizado, seguido de un apartado para los anexos que incluye los cuestionarios, instrumentos de evaluación y algunas evidencias de la aplicación de la alternativa.

CAPÍTULO I

OBSERVANDO LA PRÁCTICA

A. Diagnóstico

Toda investigación debe partir de un diagnóstico que de luz a la problemática, al reconocer sus síntomas y posibles causas con el fin de dar una solución adecuada.

La palabra diagnóstico proviene de dos vocablos griegos Dia (a través) y gnóstico (conocer) o sea conocer a través de¹.

El diagnóstico pedagógico permite analizar problemáticas que se dan en toda la práctica docente, a través de éste conocemos el origen, desarrollo, dificultades y consecuencias que se presentan en las cuáles están inmiscuidos alumnos, profesores, autoridades educativas así como padres de familia.

Astorga y Van Der Bijl², afirman sobre el diagnóstico pedagógico que

¹ ARIAS, Ochoa Marcos Daniel. “el diagnóstico pedagógico” ANT. BAS. UPN. Contexto y valoración de la práctica docente.

² VAN Der Bijl citado por Marcos Daniel Arias. “El diagnóstico pedagógico” ANT. BASICA. UPN. Contexto y valoración de la práctica docente. P. 40

se trata de comprender para resolver, con esto se deduce que para dar alguna solución a un problema se debe conocer todo cuanto lo rodea.

Se decidió investigar tomando en cuenta las dimensiones que comprende el diagnóstico pedagógico como son: saberes supuestos y explicaciones previas, práctica docente real y concreta, Teoría pedagógica y multidisciplinaria, Contexto histórico social; ya que en un principio se trata de conocer los síntomas e indicios de la problemática docente que la hacen evidente, así como analizar las dimensiones que la conforman, reconocer que el profesor está estrechamente ligado, comprender críticamente la situación y posteriormente llevar a cabo soluciones de acuerdo a las condiciones que prevalecen.

Al considerar la importancia que tiene el contexto social en el cual están inmersos los individuos y de cómo influye positiva o negativamente en el proceso enseñanza-aprendizaje y en la actitud que se manifiesta en el quehacer cotidiano, es interesante conocerlo y describirlo al decidir llevar a cabo una investigación.

La comunidad en la cual se realiza la práctica docente es un lugar ubicado al suroeste de la Ciudad de Delicias, llamada Colonia Carmen Serdán; su fundación data de 1970, se logró la adquisición de terrenos por

gestiones ante la Presidencia Municipal de un comité encabezado por el Sr. Durán a un buen precio y en pagos.

En general ha sido una comunidad tranquila que con el esfuerzo de sus habitantes se ha logrado tener los servicios públicos necesarios como: agua potable, luz eléctrica, drenaje y unas cuantas calles con en cementado.

En el aspecto económico, su mayoría pertenece a la clase media y baja pues los empleos se encuentran entre: albañiles, jornaleros, carpinteros, obreros y algunas personas jóvenes que se desempeñan como profesionistas. Cuenta con algunas fuentes de trabajo que ocupan a personas de la comunidad (queserías, fábricas de muebles, maquiladoras, etc.).

De manera que la participación de padres de familia en la educación de sus hijos es buena pues a pesar de que no se encuentran en una posición económica alta, colaboran la estar al pendiente del material escolar, tareas, así como de los requerimientos del docente; las fuentes de trabajo que se ubican en la comunidad son aprovechadas para vistas con los alumnos como apoyo a ciertos contenidos escolares que así lo necesiten.

Como centros recreativos se cuenta con un Lienzo Charro que es frecuentado en la temporada de verano, muy cerca se encuentran el Parque

Fundadores y la Ciclopista a los cuales acuden personas de la comunidad. Cuenta con tres centros educativos; un Jardín de niños, y una escuela primaria que trabaja en dos turnos.

Tanto los centros recreativos como las instituciones escolares forman parte de la cultura de la comunidad contribuyendo de manera positiva en las experiencias de los alumnos, así como de vivencias placenteras que están presentes en la formación del educando.

La institución educativa en la cual se realiza la investigación es la escuela "Carmen Serdán" turno matutino, perteneciente a la Zona escolar 48, Sector 22. La infraestructura de la escuela se compone de 13 aulas, dos direcciones, sanitarios, una bodega, un aula para biblioteca, una explanada cívica, dos canchas deportivas y un campo de fútbol.

El personal está integrado por el director, subdirector, 13 docentes, un intendente; la mayoría del personal tiene mucho tiempo de laborar en el centro de trabajo por lo cual existe un ambiente de compañerismo, formando un equipo de cooperación y con disposición al trabajo.

El grupo de 2º "A" en el cual se presta el servicio se compone de 22 niños, y 13 niñas con diferentes situaciones familiares, aproximadamente un 95 % cumple con sus tareas extraclase, lo cual permite vislumbrar que los

alumnos cuentan con el apoyo de sus padres; para comprobarlo se aplicó un cuestionario (Ver anexo 1) que contiene preguntas tendientes a conocer el grado de cooperación e interés que muestran los padres hacia los trabajos escolares de sus hijos; al analizar los resultados se constató que efectivamente la mayoría de los alumnos cuenta con dicho apoyo.

B. Planteamiento del problema

Dentro del grupo antes mencionado se han presentado varios problemas; de los cuales me pude percatar al observar que los alumnos se muestran inquietos, con actitudes apáticas en algunos momentos de la clase, así como problemas de lenguaje (en dos alumnos) que no han logrado superarlo, a pesar de haber tenido apoyo durante su estancia en el Jardín y en su casa; la comprensión lectora es otra situación que está presente pues algunos niños del grupo (9 alumnos) no logra comprender el contenido de textos, esto se hace notar al registrar los resultados de lectura, en algunos ejercicios, exámenes y en actividades orales durante la clase.

La problemática que más se generaliza y por la cual se llevó a cabo la investigación es el hecho de no mantener el interés de los niños durante las actividades escolares ya que frecuentemente se observan niños distraídos por cosas distintas a las actividades que se proponen, niños que hablan con sus compañeros, niños que quieren salir del salón constantemente, o niños

que permanecen ausentes sin atender preguntas o situaciones que requieren de su participación; dicha situación prevalece en el grupo por lo que se han modificado las actividades durante la clase, aún sin concluir las, en otras ocasiones se toman medidas drásticas por lo tanto uno de los principales objetivos es mantener interesados a los alumnos durante el tiempo que permanecen en la escuela. Por haber observado detenidamente la actitud de los alumnos se decidió realizar una encuesta a los mismos (Ver anexo 2), que permitiera darse cuenta de lo que les gustaría hacer en la escuela y qué esperan de ella y del docente; al concentrar los resultados se deduce que les gustan las clases divertidas, realizar juegos, la clase de educación física, cantar, dibujar, algunos mencionan que leer y escribir, hacer números y a todos les encanta el recreo porque juegan; la referirse al docente manifiestan que su actitud a veces es amable y otras de enojo con los niños que no atienden, perturbando la resto del grupo, al tener que recurrir a engaños, algunos correctivos como no salir a recreo, quedarse al aseo; aunque la relación maestro-alumno tenía intentos de ser cordial en varios momentos no se logró por causa de la desesperación que provocaba el no mantener el interés en los alumnos, se probó con clases dinámicas en las cuáles estuvieron presentes actividades de ficheros (juegos didácticos), con apoyo de material gráfico, participación directa del docente al integrarse en equipos de trabajo sin lograr el éxito esperado; por lo cual en reuniones con los padres de familia se pidió el apoyo con sus hijos, lo cual se manifestó con un poco de resultados positivos.

Al sopesar la situación se advierte que el problema existe dentro de la práctica docente y recae en la falta de motivación acorde al desarrollo del niño para que despierte su interés.

Al tomar en cuenta lo antes expuesto considero que el juego como recurso didáctico es un respaldo en el quehacer docente, por ser éste una actividad espontánea y del agrado de niños y adultos, que les permite poder fantasear, imitar, relacionarse con sus compañeros, maestros y demás personas que les rodean. Por lo tanto es necesario enunciar la problemática de la siguiente manera:

“El juego como estrategia didáctica para favorecer el interés en las actividades escolares”.

C. Justificación

Las relaciones que se dan diariamente en un grupo escolar así como el ambiente que impera en el núcleo familiar ocupan un lugar preponderante para que el aprendizaje se dé en las mejores condiciones.

La motivación es un elemento esencial para el éxito del aprendizaje pues de esto depende que el alumno esté incentivado por realizar actividades que para él son agradables y por lo tanto las ejecuta con gusto;

es decir, motivar al alumno es darle una razón para cumplir acciones (actividades) que le resulten de su interés, o lo muevan a estar dispuesto para hacerlas en el momento preciso.

La motivación puede ser: Intrínseca (surge del sujeto mismo) ó extrínseca (son refuerzos provenientes del exterior).

Los refuerzos para motivar la conducta de los niños va desde sonrisas, palmadas, elogios, situaciones agradables que les generen conocimientos, hasta objetos materiales.

Uno de los objetivos de la escuela es lograr que el niño disfrute aprendiendo, para trabajar en esto debe tenerse en cuenta las características individuales del ser humano, sus intereses, capacidades, desarrollo, así como sus limitaciones y deficiencias.

Por lo que es interesante incluir el juego como estrategia didáctica en las actividades diarias dentro y fuera del aula, por ser éste de gran importancia para el desarrollo del niño por lo que hay que darles oportunidad de que lo realicen combinando las tareas escolares con los contenidos programáticos pues de esta manera los alumnos podrán encontrar placer ejecutarlas por la satisfacción que las actividades lúdicas les producen.

CAPÍTULO II

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

A. Proyectos de innovación

Una vez planteado el problema es necesario conocer los proyectos pedagógicos de innovación que se llevan a cabo en el aula y escuelas para favorecer el desarrollo del pensamiento crítico de los alumnos y a la vez mejorar el quehacer docente.

Los proyectos de innovación docente tienen como características: promover el cambio, la transformación y superación de la práctica docente, se construyen por el colectivo escolar o grupo involucrado en la situación problemática, es un estudio a nivel micro y local del aula o escuela sin ser necesario llegar a la generalización de sus conclusiones, es suficiente con promover el cambio en la práctica docente, no se desarrolla de manera espontánea, sigue un proceso metodológico de análisis, reflexión y sistematización. En su desarrollo se problematiza la práctica docente, se planifica la alternativa, se aplica y se evalúa, vincula elementos teóricos que den luz a la situación y por último, las conclusiones del proyecto se presentan en forma de propuesta de innovación.

B. Elección del proyecto

Considero pertinente establecer una comparación entre los tres tipos de proyectos pedagógicos de innovación con el fin de distinguir sus particularidades para luego justificar la selección del proyecto de la presente investigación.

El proyecto de Intervención Pedagógica según Adalberto Rangel debe considerar la posibilidad de transformación de la práctica docente conceptualizando al maestro como formador y no sólo como hacedor, se limita a abordar los contenidos escolares y se orienta por la necesidad de elaborar propuestas con un sentido más cercano a la construcción de metodologías didácticas que impacten directamente en los procesos de apropiación de los conocimientos en el salón de clases³.

El objetivo de la intervención pedagógica es el conocimiento de los problemas delimitados y conceptualizados, lo es también la actuación de los sujetos, el proceso de su evolución y de cambio que pueda derivarse de ella, este tipo de proyecto se inicia con la identificación de una problemática particular, la práctica docente, referido a los procesos de enseñanza y aprendizaje de los contenidos escolares.

El proyecto de Gestión Escolar, mencionado por Rios Durán, se refiere a una propuesta de intervención teórica y metodológicamente fundamentada

³ RANGEL, Adalberto. "Proyecto de Intervención Pedagógica". ANT. UPN. Hacia La innovación. P. 40

dirigida a mejorar la calidad de la educación, vía transformación de orden institucional (medio ambiente) y de las prácticas institucionales⁴.

En un proyecto de gestión escolar la participación cumple distintos propósitos: en primer lugar, promover un modo de vida cotidiana donde se favorezca el ejercicio de la responsabilidad, en segundo lugar, favorecer a la toma de decisiones en colectivo de tal forma que se recupere la vivencia de los problemas profesionales como cuestiones de resolver institucionalmente y no sólo como problemas de índole personal, y en tercero, facilitar al colectivo la toma de conciencia de que la cuestión pedagógica debe jugar un papel central en la escuela.

El Proyecto Pedagógico de Acción Docente se construye mediante una investigación teórico-práctica preferentemente de nivel micro, en uno o algunos grupos escolares o escuela. “Este tipo de proyecto permite pasar de la problematización de nuestro quehacer cotidiano, a la construcción de una alternativa crítica de cambio que permita ofrecer respuestas de calidad al problema en estudio”⁵.

⁴ RÍOS, Durán Jesús. “Proyectos de Intervención Pedagógica”. ANT. UPN. Hacia la innovación. P. 89

⁵ ARIAS, Marcos Daniel. “El proyecto pedagógico de acción docente”. ANT. UPN. Hacia la innovación. P. 64

Es pedagógico porque ofrece un tratamiento educativo y no sólo institucional a los problemas que enfatizan la dimensión pedagógica de la docencia; es de acción docente porque surge de la práctica y es pensado para esa misma práctica, no se queda únicamente en proponer a la docencia sino que exige desarrollar la alternativa en la acción misma de la práctica docente.

Al realizar el análisis de los tres tipos de proyectos se optó por el de Acción Docente porque el problema a investigar se orienta a las actitudes que muestran los sujetos en cuanto al trabajo escolar así como su repercusión en los procesos de aprendizaje por lo que se considera que dicho proyecto reúne las características que se requieren por centrar su atención en los sujetos específicamente; además de tener como propósito surgir y desarrollarse en la práctica docente con el fin de modificarla.

El Proyecto de Acción Docente en el contexto escolar nos permite pasar del conocimiento por sentido común al conocimiento profesional sobre nuestro quehacer docente; su desarrollo favorece la profundización y enriquecimiento más integral de nuestro saber docente mediante un proceso de construcción permanente que articula e integra coherentemente para llevarnos a niveles superiores de comprensión y transformación de la práctica

docente propia⁶.

El proyecto pedagógico de acción docente requiere de creatividad e imaginación pedagógica y sociológica; si se piensa que la creatividad acompaña a todo ser humano y que además es importante utilizar la sensibilidad natural para mejorar nuestro entorno nos resultará satisfactorio el estar dispuestos al cambio y a la vez transformar nuestra labor docente.

C. Tipo de investigación

Al buscar dentro de la práctica docente las distintas problemáticas existentes y reflexionar sobre sus implicaciones cotidianas con el firme propósito de superarlas, es el momento de recurrir a algún tipo de investigación que irá a la par con el tipo de proyecto elegido, en éste caso es la de investigación-acción, la cual según J. Elliot “busca la perfección de la práctica mediante el desarrollo de capacidades de discriminación y juicios profesionales en situaciones concretas, complejas y humanas; unificando la investigación, el perfeccionamiento de la práctica y el desarrollo de las personas en su ejercicio profesional”⁷.

⁶ IBIDEM. P. 68

⁷ ELLIOT, John. “Las características fundamentales de la Investigación-acción”. ANT. UPN. Investigación de la práctica docente propia. P. 38.

Su objetivo fundamental consiste en mejorar la práctica educativa en vez de generar conocimientos, por lo que una condición necesaria es que quién la aplica esté consciente de la necesidad de iniciar cambios e innovar.

La investigación-acción une: enseñanza y desarrollo del profesor, desarrollo del currículum y evaluación, investigación y reflexión filosófica en una concepción generalizada de la práctica educativa reflexiva, por lo tanto, se mencionan los fundamentos de dicha investigación, ya que su principal característica es que el docente conozca de manera real su práctica educativa con el propósito de mejorarla a partir de situaciones creadoras al desarrollar los contenidos del plan de estudios, con una evaluación tanto de avances y logros en los productos como actuaciones y actitudes de los participantes en el proceso educativo.

Al tratar de interpretar la realidad y sus procesos se utiliza un paradigma de investigación como lo es el de la ciencia educativa crítica porque tiene el propósito de transformar la educación, va encaminada al cambio educacional de los entendimientos educativos de las personas que intervienen en el proceso. “La ciencia educativa crítica no es una investigación sobre o acerca de educación sino en y para la educación”⁸.

⁸ CARR, Wilfred y Stephen Kemmis. “Los paradigmas de la investigación educativa”. ANT. UPN. Investigación de la práctica docente propia. P. 27

Una teoría crítica surge de los problemas de la vida diaria con el objetivo fundamental de que los participantes del hecho educativo como lo son: profesores, estudiantes, padres de familia se comprometan para analizar su situación con el fin de transformarla para el bien de los estudiantes, que pasará de ser simple recipiente de conocimientos a ser orientador, participante activo e innovador de su realidad.

Corresponde a los docentes brindar espacios de análisis en conjunto con los alumnos en los cuáles puedan colaborar en la organización de su propia educación, tomando el papel de guía y facilitador de aprendizajes.

CAPÍTULO III

ALTERNATIVA PEDAGÓGICA

La alternativa pedagógica según Marcos Daniel Arias⁹, es la opción de trabajo que se construye para integrar el apartado propositivo del proyecto a fin de resolver el problema.

Dicha alternativa parte de la preocupación por superar la forma en que se ha tratado el trabajo docente cotidiano al problema, por lo cual es necesario adoptar una actitud de búsqueda, cambio e innovación.

La alternativa de acción docente consta de tres componentes a desarrollar como lo son:

- Recuperación y enriquecimiento de los elementos teórico-pedagógicos y contextual que fundamenten la alternativa.
- Estrategia general de trabajo
- Plan para la puesta en práctica así como su evaluación.

⁹ ARIAS, Marcos Daniel. El proyecto pedagógico de acción docente. ANT. BÁSICA UPN. Hacia la innovación. P. 73

A. Aportes teóricos

Para realizar una investigación es necesario tener referentes teóricos que fundamente la investigación además de tener los elementos necesarios y llegar a aprobarlos y desaprobados dentro de la práctica docente.

“El marco conceptual se elabora en base a la información teórica disponible y/o mediante la sistematización de las experiencias existentes”¹⁰.

La actitud que se muestre por parte del docente ante los alumnos es muy importante pues puede obrar como obstaculizadora o facilitadora de una buena integración grupal.

“La facilitación de un aprendizaje significativo depende de ciertas actitudes que se revelan en la relación personal entre el facilitador y el alumno, quizá la principal de las actitudes sea la autenticidad ya que sin presentar una máscara o fachada su labor será proclive a alcanzar la eficacia”¹¹.

La interacción profesor-alumno como la más decisiva para el logro de

¹⁰ FLORES, Martínez Alberto. “Interrogante y concreciones”. ANT. BAS. UPN. Hacia la innovación. P. 18.

¹¹ ROGERS, R, Carl. “La relación interpersonal en la facilitación del aprendizaje”. ANT. BÁS. UPN. Grupos en la escuela. P.

los objetivos educativos debe darse dentro de un clima de cordialidad, respeto y confianza; con la única meta de lograr aprendizajes significativos en los alumnos; así mismo contribuir en la relación alumno-alumno mediando entre ellos y aprovechando todos y cada una de las situaciones comunicativas que se dan en el campo educativo.

Para lograr interesar a los alumnos en sus tareas escolares es necesario conocer que los pone en movimiento, saber que los motiva a realizar ciertas actividades dentro y fuera de la escuela; por ser la conducta que presentan los individuos un conjunto de normas de reacción o respuesta de un organismo a los estímulos recibidos de su medio ambiente y la motivación un componente esencial del aprendizaje que se refiere a un impulso dirigido para la conservación de un objetivo, debemos crear actividades interesantes a los alumnos, provocar situaciones nuevas y variadas así como recompensarlos haciéndoles sentir competentes además de alentarlos a fijarse objetivos específicos, realistas como un método eficaz para aumentar el interés y el rendimiento. Por tales motivos se considera pertinente mencionar algunas de las generalidades de lo que son las actividades lúdicas para el niño, considerándolas un apoyo didáctico fundamental en el proceso enseñanza-aprendizaje.

“El juego infantil es una formación psíquica compleja que surge por la

acción conjunta de toda una serie de causas motivacionales”¹².

Los juegos forman parte de la vida cotidiana de todas las personas, en todas las culturas. En el caso de los niños, los juegos son un componente fundamental de su vida real.

Durante el juego el jugador tiende a ser autónomo, espontáneo, construye sus propias estrategias para alcanzar la meta, esto le permite ir aprendiendo.

Para Vigotsky¹³ el juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles que son complementarios del propio.

Los juegos son alegría, por ello son importantes, porque nos sacan de nuestra pasividad y nos colocan en situación de compartir con otros.

1. Desarrollo del inteligencia

El desarrollo es un proceso que se relaciona con la totalidad de las

¹² ZHUROVSKAIA. “el juego y su importancia”. ANT. BÁS. UPN. El juego. P. 191.

¹³ DEL VAL, Juan. Op. Cit. P. 11-16

estructuras del conocimiento en el que Piaget¹⁴ distingue cuatro factores: la asimilación, acomodación, adaptación y el equilibrio., las cuáles se entienden de la siguiente manera: en la adaptación se consideran dos aspectos opuestos o complementarios a un tiempo la asimilación en la que las nuevas experiencias se integran a los conocimientos previos debiendo adaptar estructuras mentales a través de respuestas (acomodación) lo que conduce a un equilibrio entre las experiencias externas y las estructuras propias del individuo.

2. Etapas de desarrollo

Piaget “considera cuatro etapas o estadios de desarrollo: sensorio-motor (0-18 meses), preoperacional (2-7 años), operaciones concretas (7-12 años) y operaciones formales (12 años en adelante)¹⁵.”

Los niños de segundo grado se encuentran en transición entre la etapa preoperacional y la de operaciones concretas: en la primera el niño desarrolla el lenguaje, las imágenes, los juegos imaginativos y habilidades motoras, el pensamiento y el lenguaje se reducen a cosas concretas, el pensamiento es egocéntrico, irreversible y sin concepto de conservación; en

¹⁴ PIAGET, Jean. “Desarrollo y aprendizaje” ANT. BAS. UPN. El niño: desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. P. 33-41

¹⁵ DE AJURIAGUERRA, J. “Estadios del desarrollo según Jean Piaget”. ANT. BAS. UPN. El niño: desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. P. 53-56

las operaciones concretas se adquiere un pensamiento lógico simple, maneja la conservación, reversibilidad, ordenamiento de pensamiento pero limitado a lo concreto y al medio ambiente, su conducta es cooperativista.

La mayoría de los alumnos de segundo grado se encuentran en un ir y venir entre estas dos etapas, situación que el maestro debe tener muy en cuenta al elaborar sus estrategias y actividades respetando el proceso individual de los educandos.

Se ha demostrado la importancia del juego en la vida del ser humano, tanto para su desarrollo psico-afectivo, como cognitivo; el juego ha sido relacionado con los ideales de libertad y con los espacios de creatividad y desenvolvimiento de arte, es por esto indispensable favorecer y brindar espacios a nuestros alumnos en los cuales interactúen en actividades de juego además de que su interés principal es el estar en constante movimiento, resulta importante tomar en cuenta las actividades lúdicas como una estrategia didáctica valiosa.

“El juego es un excelente medio para poder explorar e investigar, una actividad que no tiene consecuencias frustrantes para el niño, en el juego se transforma el mundo exterior de acuerdo a nuestros deseos, tiene un poder

especial ya que proporciona placer a cualquier persona”¹⁶.

Existen varias clasificaciones del juego, dentro de las cuales se considera pertinente abordar la que se hace dentro de las teorías cognoscitivas por Jean Piaget¹⁷, pues distingue tres tipos de juegos:

Juego de prácticas.- Incluye al juego sensoriomotor y exploratorio del niño (6 meses a 2 años). Consiste en repetir actividades motoras que inicialmente tenían un fin adaptativo, luego pasan a realizarse por placer del ejercicio.

Juego Simbólico.- Incluye el de simulación de fantasía y socio dramático (2 o 3 años a 6 años). Se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación; el niño reproduce escenas de la vida real modificándolas de acuerdo a sus necesidades.

Juegos con reglas.- Determinan las actividades de los niños de 6 a 7 años en adelante. Son juegos de carácter social, se realizan mediante reglas que todos los jugadores deben respetar, se hace necesaria la competencia y la cooperación.

¹⁶ BRUNER, Jerome. “Juego, pensamiento y lenguaje”. ANT. BAS. UPN. El juego. P. 71

¹⁷ DEL VAL Juan. “Tipos de juego”. ANT. BAS. UPN. El juego. P. 26

Al corresponder una categoría del juego según los clasifica Piaget cada uno de los estadios de desarrollo del mismo autor de acuerdo a la edad cronológica de los niños resulta ser el juego una herramienta importante en el acto educativo, por ser una actividad necesaria para los infantes.

“Los psicólogos atribuyen una gran importancia al juego en el desarrollo del niño y sostenimiento que es una actividad completamente primordial para el crecimiento sano”¹⁸. Pues en el juego el niño se revela con toda su frescura y espontaneidad, involucrándose con entusiasmo.

Es necesario citar los valores y propósitos del juego por la importancia que tiene éste para incrementar el desarrollo del niño en varios aspectos, tomando en cuenta lo que dan a conocer Ramse y Bayles¹⁹.

- **El juego promueve el desarrollo físico.** Mediante el juego físico activo los niños aprenden control corporal, las actividades como: arrojar o atrapar una pelota, saltar, trepar, deslizarse, etc., promueven el desarrollo de los músculos grandes y pequeños.
- **El juego proporciona al niños una sensación de poder.** A medida que el niño experimenta el éxito por medio del juego, su confianza, su sensación de poder y su iniciativa se fortalecen; a medida que los

¹⁸ DEL VAL Juan. “Teorías clásicas”. ANT. BAS. UPN. El juego. P. 11

¹⁹ RAMSEY, M.E. y Bayles, K.M. “Valores y propósitos del juego” ANT. BASICA. UPN. El juego. P. 281-283

niños adquieren buenas destrezas físicas mejoran la confianza en sí mismos, confianza que puede transferirse al aula y motivar al niño a trabajar más en otros campos del aprendizaje.

- **Estimula la resolución de problemas.** Por medio del juego, los niños aprenden a discriminar, a formular juicios, a analizar, a sintetizar y a resolver problemas.
- **Fortalece el desarrollo emocional.** El niño aprende a manejar sus emociones, el miedo, la ansiedad, la alegría y la esperanza pueden ser recreados por igual en las experiencias de juego.
- **Ofrece una oportunidad de adquirir conceptos.** La autoactividad y la experimentación por cuenta propia son los mejores medios de que dispone el niño para aprender, tomar contacto con hechos y adquirir conceptos sobre todo en niños de 5 y 6 años.
- **Brinda un medio para el desempeño de roles y estimula la autoexpresión.** Los niños pueden imaginarse e interpretar cualquier personaje, adulto o animal, cualquier cosa o situación real o imaginada. El juego y el fantaseo son para los niños una necesidad vital, para cuya satisfacción es proporcionar oportunidades.

Dentro del juego los juguetes tienen una función específica, que depende del tipo del juego pero que en muchos de ellos es esencial.

“El juguete artesanal ayuda al desarrollo de la creatividad e ingenio ya que el jugar es ante todo imaginar”²⁰. El juguete de industrial es mediatizador de conciencia y de sustituto del juguete artesanal, transforma la realidad en signo, imita con mucha perfección las figuras del mundo real.

Por la comparación anterior es tarea del educador no olvidar los espacios en los cuáles se les da la oportunidad a los alumnos de construir sus propios juguetes, si bien no perfectos, si muy apreciados por ellos pues es un producto de su esfuerzo e imaginación.

B. Implicaciones pedagógicas

La educación primaria ha sido a lo largo de nuestra historia el derecho fundamental al que han aspirado los seres humanos. Una escuela para todos con igualdad de oportunidades, que sirva para mejorar las condiciones de vida de las personas y el progreso de una sociedad.

A pesar de lo antes expuesto se puede observar como en algunos lugares alejados existen niños y adultos hasta los cuales no ha llegado la oportunidad de asistir a una escuela ya sea porque deben trabajar o porque sus padres no pueden costear su educación.

²⁰ REBOREDO. “El juego”. ANT. BAS. UPN. El juego. P. 97

La educación en nuestro país ha pasado por varias reformas y modificaciones en su contenido de acuerdo a las distintas épocas que hemos vivido.

Uno de los objetivos centrales del Plan y los programas de estudio es estimular las habilidades que son necesarias para el aprendizaje permanente; por esta razón, se ha procurado en todo momento la adquisición de conocimiento que esté asociada con el ejercicio de habilidades intelectuales y de la reflexión²¹.

Los profesores sabedores de la vinculación que existe entre los tres niveles (preescolar, primaria y secundaria) debemos conocer los programas y planes de preescolar para darle seguimiento no fracturarlo así como el alcance en contenido de cada uno de los grados de primaria: al tomar en cuenta y entender que los planes y programas cumplen una función insustituible como medio para organizar la enseñanza, nos damos cuenta que se nos da libertad para hacer las adecuaciones pertinentes sin cambiar el fin específico a lograr. Están planteados con enfoques constructivistas que dan margen a respetar los intereses de los alumnos, sin embargo es el docente quien en ocasiones no toma en cuenta las recomendaciones que tanto planes y programas como los materiales de apoyo del curso contienen, las cuales son pautas a seguir dentro de la práctica.

²¹ SEP. Plan y programas de estudio. 1993. p. 13

Es deber del docente tener iniciativa y responsabilidad para adecuar el currículum, sin dejar de lado el entorno del niño para favorecer un aprendizaje significativo; por ser éste el que da sentido a las actividades planeadas y a los acontecimientos que en tal o cual momento de la clase pueden manifestarse; es fundamental conocerlo para poder mediar si es necesario y sobre todo hacer uso de los aprendizajes que de él se originen.

La familia ocupa un lugar principal en el proceso educativo pues es en el seno familiar en el cual se adquieren los primeros conocimientos; el papel de la escuela es acrecentarlos explorando sus conocimientos, por lo que es conveniente crear un nexo con los padres de familia a través de reuniones de información, pláticas informales e individuales, visitas domiciliarias, etc.

Para Ausubel²² la significatividad del aprendizaje se refiere a la posibilidad de establecer vínculos sustantivos no arbitrarios entre lo que hay que aprender, el nuevo contenido y lo que ya sabe.

Los conocimientos que todo niño tiene al ingresar a la escuela deben ser tomados en cuenta, a partir de ellos para de esta manera ayudarlos a acceder a nuevos conocimientos.

²² COLL, Salvador César e Isabel Solé. "Aprendizaje significativo y ayuda pedagógica". ANT. BAS. UPN. El niño: desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. P. 121

“El aprendizaje significativo es por definición o aprendizaje globalizado en la medida en que se supone que el nuevo material de aprendizaje se relaciona de manera sustantiva y no arbitraria con lo que el alumno ya sabe²³.

El aprendizaje significativo consiste pues en provocar un estímulo en los alumnos para que cambien su conocimiento construyéndolo ellos mismos, a diferencia del repetitivo que se limita a la acumulación de conocimientos.

La construcción de dicho aprendizaje requiere de la participación dinámica del alumno, por lo que deja de ser un receptor pasivo para pasar a ser un elemento activo y motor de su propio aprendizaje.

El niño tiene una curiosidad y unos intereses, es necesario que los desarrolle, su interés por conocer es innato, no se trata de buscar fórmulas complicadas para que el niño actúe, de hecho en todo momento lo hace, lo que ocurre es que no siempre obra de la manera que el adulto quiere.

Retomando la problemática que es el hecho de que los alumnos no se

²³ COLL, Salvador César. “¿Cómo enseñar el problema de la metodología de la enseñanza” ANT. BAS. UPN. Análisis curricular. P. 164.

muestren interesados durante las actividades escolares debido a la falta de motivación por parte del profesor ya que dentro del grupo en ocasiones se transmiten los conocimientos con un enfoque tradicionalista pues es el docente quién deposita los conocimientos a los alumnos y éstos adoptan un papel de receptor; sin embargo, en la actualidad se requieren modelos pedagógicos que permitan una participación activa del alumno y que a su vez sea quien cree su propio conocimiento al interactuar con los actores inmersos en un grupo escolar, para esto se requiere que las relaciones alumno-alumno, maestro-alumno sean cordiales en general, además de aprovechar los momentos en que surgen dificultades para provocar conflictos cognitivos.

Por todo lo antes expuesto se consideran los principios de la teoría constructivista, pues sugiere la socialización por parte de los alumnos, de las formas y saberes culturales con base en una transmisión social de los conocimientos, al utilizar los conocimientos previos el alumno y los materiales del medio ambiente (familia, comunidad y escuela)".

Es una teoría constructivista:

El alumno:

- Es el último responsable de su propio proceso de aprendizaje.
- Cooperación y colaboración con actividades.

- Desarrolla y aprende a usar estrategias así como a planificar y controlar su propia actividad.
- Construye o reconstruye objetos de conocimiento.
- Propositor de ideas

El profesor:

- Es facilitador de información organizada y estructurada.
- Es coordinador y promotor de los aprendizajes escolares.
- Proporciona modelos de acción a imitar.
- Formula impresiones o sugerencias dando libertad para que el alumno seleccione y las desarrolle en una forma autónoma.
- Los contenidos no deben de ser arbitrarios, deben estar vinculados entre sí.
- Deben ser significativos para el alumno.
- El contexto juega un papel importante en el proceso educativo pues se está en constante relación con el medio social.

Los principios en los cuáles se basa la anterior teoría si bien están inmersos en el enfoque del currículum muchas veces no son tomados en cuenta al planear las clases, con esto se da origen a una serie de problemáticas en los grupos escolares.

En las clases en las que se desarrollan los preceptos de una pedagogía operatoria se representan los intereses del alumno y se articulan con los de los demás; tanto en la elección del tema de trabajo como en la organización de normas de convivencia, las llevan a cabo los alumnos al presentarse un abanico de posibilidades que tendrán que surgir de un currículum preestablecido; el profesor es el que al poner los temas, da argumentos a los alumnos y pautas sobre la forma de trabajar que será elegida por los alumnos y el docente, se establece un compromiso para que se realice; esto resulta motivante para sentir que son tomados en cuenta.

Aunado a lo anterior es conveniente combinar actividades en las cuales intervengan el juego con los contenidos, con el afán de estimular el interés en los alumnos.

K. O. Ushinski²⁴ consideraba que la educación mediante el juego es necesario realizarla de tal forma que el niño no se harte de ella y sepa pasar a las actividades programadas.

Debemos ser muy cuidadosos de saber y reconocer el momento y las actividades en las cuales es oportuno intercalar o cambiar sesiones en las que esté presente el juego.

²⁴ ZHUKOVSKAIA. "El juego y su importancia pedagógica". ANT. BAS. UPN. El juego. P. 191.

“La utilización del juego como un medio de educación puede resultar exitosa si se tiene en cuenta que es la actividad propia del niño y que la independencia en él es necesario conservarla y estimularla”²⁵.

De la manera en que el niño se manifieste en el juego tendrá lugar su actitud como trabajador en el futuro, por ello la educación tiene lugar ante todo en el juego.

La educación ha venido utilizando el juego para formar a los niños actividad de respeto, amor a la patria, tolerancia, humildad, además de desarrollar cualidades como valentía, honestidad, iniciativa, firmeza entre otras; los juegos de roles sirven de medios para la educación moral, intelectual, estética y física de los niños y colaboran en el desarrollo integral de los mismos.

Considero que el juego brinda un sin fin de oportunidades de aprendizaje a los alumnos por lo que aprender jugando resulta ser una alternativa educativa inestimable; por lo cual es pertinente hacer las siguientes consideraciones.

J. R. Moyles refiere que “la estimulación del aprendizaje y el

²⁵ IBIDEM. P. 192

mantenimiento de la motivación y del interés a través del juego constituyen estrategias que equivalen a dirigir la instrucción”²⁶.

Si tomamos el juego como estrategia didáctica y le damos el lugar y el valor que éste tiene en la vida del niños contribuimos sin duda a formar seres felices y auténticos.

C. Objetivos

Las estrategias didácticas son acciones que conducen a lo largo de los objetivos preestablecidos durante el proceso educativo, tendientes a facilitar dicho proceso. Al tomar en cuenta que son motivados por los metas a lograr se enuncian los siguientes:

- Que el docente tenga un cambio de actitud frente a su labor educativa.
- Se dará la oportunidad a los alumnos de participar en la planeación de sus clases.
- Se adecuará el currículum respetando los intereses y procesos evolutivos de los alumnos.
- Se combinarán actividades lúdicas con los contenidos curriculares.

²⁶ MOYLES, J.R. “El juego en el currículum”. ANT. BÁSICA. UPN. El juego. P. 271

- Se motivará a los alumnos por medio de situaciones agradables.
- Se adecuará la ludoteca (espacio en el cual se incluyen juguetes variados) dentro del grupo.

D. Plan de trabajo

Toda alternativa pedagógica debe ser guiada por un plan de trabajo en el cual se den a conocer las estrategias, el cómo, cuándo y porqué se van a realizar, por lo cual se detalla el plan de acción a seguir.

Plan de trabajo

ESTRATEGIA	OBJETIVO	FECHA APLIC.	ORGANIZACIÓN	RECURSOS
1. Plan de clases	Participación de los alumnos en planeación de contenidos curriculares	Cada semana durante el año escolar	Equipos Grupal	Gis Pizarrón Cuaderno Hojas
2. Juegos de simulación	Adopten un rol específico de los personajes en las lecturas generadoras	Un día por semana, al abordar una lectura generadora	Equipos Binas	Diversidad de vestuarios Objetos
3. El patio de juego	Participen en el diseño de espacios de juego Usen el patio de juego	17 de enero de 2002.	Equipos	Pintura Cal Llantas Metros
4. A construir	Desarrolla la habilidad motriz Desarrolla su creatividad	31 de enero de 2002.	Equipos Binas Individual	Cubos de madera Pintura
5. Elaboramos juguetes	Desarrolla la imaginación y fantasía Desarrolla su habilidad creadora	6 de febrero de 2002.	Equipos Binas Individual	Material de desecho Pintura Pegamento Papel lustre
6. La ludoteca	Desarrolla actividades lúdicas Utilizar el tiempo libre Brindar un espacio recreativo	Al inicio del ciclo escolar con variación periódica de los juguetes	Grupal	Todo tipo de juguetes adecuados a la edad de los alumnos

E. Evaluación

La evaluación considerada como un proceso permanente y sistemático inherente al quehacer educativo permite observar evidencias de

la situación de los niños antes, durante y al final del proceso enseñanza-aprendizaje, sustentado por lo que dice Blomm y colaboradores (1975).

“La evaluación considerada como la reunión sistemática de evidencias a fin de determinar si en realidad se producen ciertos cambios en los alumnos y establecer también el grado de cambio de cada estudiante”²⁷.

Al evaluar debemos tomar en cuenta las características, intereses y necesidades de los alumnos: ser comprensivos, tolerantes y respetuosos con ellos y sus evaluaciones.

Si la evaluación sirve para que los profesores reflexionen sobre la práctica y sobre cómo responden los alumnos a las demandas que se les hacen, es necesario registrar otras informaciones que no sean sólo las calificaciones tradicionales como lo sugiere la evaluación formativa o continua el poder servir para corregir y mejorar los procesos, se realiza con el propósito de favorecer la mejora del proceso de aprendizaje de los alumnos, de una estrategia de enseñanza, del proyecto educativo o del proceso de creación de un material pedagógico. Se realiza de forma constante, es una indagación de los profesores y no como simple comprobación de los resultados.

²⁷ GIMENO, Sacristán y A.I. Pérez Gómez. “La evaluación de la enseñanza”. ANT. BAS. UPN. Proyectos de innovación. P. 63

El carácter formativo de la evaluación está más en la intención con la que se realiza y en el uso de la información que se obtiene, que en las técnicas concretas.

En este tipo de evaluación es necesario que el docente cuente con registros adecuados donde incluya actitudes de los alumnos al interactuar dentro del grupo por ser el interés hacia las actividades escolares lo que requiere de la observación participante, es ésta técnica la que más se ajusta a la problemática en estudio por tener como propósito el observar la conducta en condiciones naturales sin intervención significativa por parte del investigador; combinándola en ocasiones con la observación estructurada que está diseñada por el docente.

Los resultados podemos registrarlos en un instrumento de evaluación como: listas de cotejo, escalas estimativas, diario de campo, cualquiera que sea el instrumento deberá sistematizar lo observado.

Antes de elegir un instrumento de evaluación debemos considerar que tenga las siguientes características:

Validez: Que los resultados correspondan a los objetivos que se pretende alcanzar.

Sistemático: Que responda a una planeación previamente establecida sobre los criterios a evaluar.

Continuidad: Que evalúe permanentemente los procesos de aprendizaje de manera sistemática.

Acumulativo: Que reúna una serie de datos que informen sobre los avances en el logro de los objetivos para poder emitir una evaluación final.

Funcional: Que ayude a detectar las necesidades del alumno y de la realidad educativa que lo rodea para realizar cambios adecuados durante el proceso enseñanza-aprendizaje.

Integral: Que tome en cuenta las manifestaciones de la personalidad (cognoscitivo, afectivo y psicomotor) del alumno.

CAPÍTULO IV

HACIA LA INNOVACIÓN

A. Análisis de resultados

Según Mario Espinoza V., analizar es distinguir y separar las partes de un todo hasta llegar a conocer sus principios y elementos fundamentales.

Para realizar el análisis de las estrategias planeadas se tomó en cuenta los pasos que sugiere Ma. Mercedes Gagnetén²⁸ porque toma como marco general el método dialéctico que permite llegar a una solución por varios caminos, somos objetos y sujetos a la vez, van unidas teoría y práctica.

El modelo que la autora propone consta de siete fases metodológicas que se mencionan en la siguiente tabla.

FASES	TÉCNICAS
I. Reconstrucción de la experiencia	Relato descriptivo de la situación vivida
II. Análisis	Se basa esencialmente en la técnica de análisis de la documentación producida en la reconstrucción,

²⁸ GAGNETEN, María Mercedes. “Hacia una metodología de sistematización de la práctica”. ANT. BAS. UPN. La innovación. P. 31

	realizada a través del relato descriptivo
lii. Interpretación	Es el entrecruzamiento de los diferentes componentes que aparecen separados en la técnica del análisis
lv. Conceptualización	Es unir las más diversas interpretaciones surgidas de la práctica en un todo coherente, es la reconstrucción teórica de los diferentes elementos devenidos de la realidad y la práctica
v. Generalizar	Es extraer lo universal de lo particular en diferentes espacios, en un tiempo posible de confrontarse
vi. Concluir	Establecer una relación objetiva texto- contexto en la cual se fundamenten acciones deseables hacia el futuro
vii. Propuesta	Se nutre de las fases, implican soluciones alternativas que son puestas en marcha en la práctica

Para realizar el análisis la principal fuente de información fue el diario de campo por ser éste según Boris Gersón “un instrumento de recopilación de datos, con cierto sentido íntimo, que implica la descripción detallada de acontecimientos y se basa en la observación directa de la realidad”²⁹.

Al tener la observación de los sucesos durante la aplicación de las estrategias registradas, se resaltaron las categorías que se querían evaluar en cada una de ellas , como fueron: participación, interés e integración (Anexo 10), fue analizando cómo se hicieron notar en los alumnos, así como

²⁹ BORIS, Gerson. “Observación participante y diario de campo en el trabajo docente”. ANT. BAS. UPN. El maestro y su práctica docente. P. 55

el desarrollo de algunas habilidades: creatividad, motricidad, imaginación, personificación, mismas que se registraron en una lista de cotejo (anexo 11), además se observaron algunas actitudes presentadas durante el proceso de aplicación en una lista de cotejo individual (Anexo 12).

La participación del docente es pieza clave pues puede obrar como facilitadora u obstaculizadora del aprendizaje, situación que se describirá más adelante. Al tener la información reunida se interpretaron los datos a la vez que se generalizaron para luego llegar a concluir que los resultados fueron positivos pues poco a poco se fue mostrando el interés por realizar las actividades escolares.

Al aplicar las estrategias es posible constatar que responden a los objetivos propuestos pues van de acuerdo al planteamiento metodológico sustentado, por lo cual se incluye un análisis de cada una de ellas.

Se aplicó un cuestionario de respuesta cerrada a los alumnos a manera de autoevaluación antes de aplicar las estrategias con el fin de que consideraran su actitud en el grupo (Ver anexo 3).

Obteniendo como resultado que el 84% considera que muestra una actitud positiva ante algunos factores que intervienen dentro de un grupo de manera favorable o desfavorables como: atención, respeto, obediencia,

responsabilidad, etc., el resto de grupo indica que sólo en algunas ocasiones no hace lo que deberían.

Dicho cuestionario me permitió observar que algunos niños no dieron respuestas verídicas pues su actitud demuestra lo contrario. Además pude reconocer que efectivamente persiste una falta de motivación, al finalizar la aplicación de la alternativa se podrá establecer una comparación con los resultados que se proyecten.

Estrategia 1. Plan de clase

Se llevó a cabo en dos momentos.

Primer momento

Esta actividad se realizó de manera grupal, mostrando un mapa de contenidos que se abordarían durante la siguiente semana; los alumnos eligieron el orden en que los abordaríamos. Dichos contenidos fueron estudiados previamente para darlos a conocer con claridad a los alumnos (Ver anexo 4).

Al iniciar se entusiasmaron con la idea de participar en la elección de los temas que estudiarían, luego de cierto tiempo sólo la mitad del grupo

estuvieron interesados en la actividad y fueron los que de alguna manera planearon la clase.

En un lugar visible del aula se expusieron los contenidos elegidos para que estuvieran a la vista de todos.

Segundo momento. Desarrollo del plan de clase

Durante la semana se estuvieron trabajando los contenidos, la mayoría de los niños se mostraron motivados pues a medida que se abordaron fueron surgiendo otras actividades que ellos propusieron, como: visitar una tortillería para conocer la forma en que se hacen las tortillas por ser la lectura generadora de la semana “El maíz nuestro alimento”, también quisieron manejar la masa de maíz moldeando figuras (contenido que escogieron para educación artística y figuras geométricas en matemáticas).

Al ir desarrollando la clase de cada día se fueron enriqueciendo con propuestas de los alumnos pues se correlacionaron con algunos contenidos a pesar de haber sido planeados de esa manera.

Al realizar la actividad se registraron las actitudes de participación de los niños en el diario de campo.

Estrategia 2. “Juegos de simulación”

Se llevó a cabo dentro de las actividades que marcan algunas lecturas generadoras en el área de español, las cuáles permiten representar su contenido.

Se inició con la lectura “la fiesta de don gato”, en la cual los niños eligieron el personaje que les gustaría ser para luego memorizar su “parlamento”, se agruparon en equipos por simpatía para copiar lo que les correspondía a cada uno según su personaje.

Se dio una semana de tiempo para la memorización quedando de acuerdo en presentarse ante el grupo cada equipo.

Al llegar el día sólo algunos niños habían aprendido su texto aproximadamente un 28%, el resto presentó su trabajo con libro en mano, por lo cual se decidió que los alumnos que mostraron más interés participarían en un homenaje a la bandera, esto les entusiasmó bastante, de ese momento nos dedicamos a ensayar periódicamente, los niños con la ayuda de sus mamás adecuaron su vestuario, mientras llegaba el momento. Otros niños al estar presentes en los ensayos se interesaron en participar en posteriores representaciones..

Se concentró en una escala de actitudes el interés que mostraron los alumnos.

Estrategia 3. “El patio de juego”

Se realizó un recorrido por la escuela especialmente por las áreas recreativas con el fin de que los niños observaran para que luego pudieran opinar sobre que les gustaría hacer en el patio de juego.

Al regresar al salón hubo propuestas como: poner porterías con red, pintar el campo de fut, quitar los montones de tierra grandes que hay a un costado, poner canastillas nuevas y más bajitas, poner columpios, sube y baja, resbaladillas.

Todos querían participar y dar su opinión al mismo tiempo por lo cual se organizaron las participaciones y que pudieran escuchar que había sugerencias que no sería posible realizar por cuestión económica que tal vez más adelante podríamos sugerirle al director poner los columpios, resbaladillas y sube y baja.

Se les dijo que iniciaríamos formando equipos para que cada uno de estos se encargara de diseñar o adecuar diferentes espacios en la escuela.

El equipo número uno se encargó de pintar con ayuda de alumnos de sexto grado de remarcar las líneas de la cancha (Ver anexo 6).

El equipo número dos se encargó de dibujar las líneas del campo de fútbol con cal y con la ayuda de un compañero maestro.

Los tres equipos restantes dibujaron en una explanada frente del aula algunos juegos: dos mamaleches, un caminito y caracol.

Nota: se modificó la estrategia porque en principio se pensó con la participación de padres de familia que se cambió por la ayuda de alumnos de sexto grado por tenerlos más cerca.

Estrategia 4 “¡A construir!”

Con anticipación se reunió material de desecho como: botes, cajas, fichas, palitos, tubos de cartón y trozos de madera.

Se organizó el grupo en equipos mediante la dinámica “El barco” que consiste en simular ir en un barco, navegando por el mar; en determinado momento el profesor dice que va a naufragar y se deben agrupar de 2-4-6, etc. niños para poder salvarse, al final se menciona el número de integrantes que participarán en el equipo.

Después de esto se les invita a construir con los materiales algún objeto o los que ellos decidan al interior de su equipo.

Sin más consigna tomaron el material que requerían para su trabajo y manos a la obra.

Estuvieron muy entusiasmados trabajando (Ver anexo 7). Elaboraron modelos como: torres, camiones, casas, fábricas, robots y una “maquiladora”. Durante la aplicación se observó al interior de los equipos, cuestionando sobre su creación, registrando en el diario de campo sus impresiones así como la participación de cada uno de los integrantes del equipo.

Estrategia 5. “Elaboramos juguetes”

Se aprovechó el tema de diferentes tipos de texto, tomando para trabajar los instructivos en el cual se desarrolló la estrategia.

Se organizó el grupo en equipos de siete niños, se recordaron los pasos que debe llevar este tipo de texto para que luego por equipo elaboraran un instructivo, sugiriéndoles que fuera sobre la elaboración de un juguete, propusieron escribirlo y también hacerlo al día siguiente para llevar el material necesario.

Al siguiente día cada equipo inició con la elaboración del juguete que habían decidido hacer tratando de seguir los pasos del instructivo (pues algunos niños quisieron hacerlo sin tomar en cuenta para nada lo escrito), estuvieron bastante interesados realizando la actividad, sólo cuatro niños no quisieron integrarse a los equipos, se cuestionó por parte del profesor porque de su actitud, al platicar con ello se logró que dos de ellos se integraran, los otros dos alumnos se dedicaron a observar.

Al finalizar la elaboración de los juguetes en los cuáles hubo de varios como: camiones, robots, muebles, carros, aviones, gorros, etc., todos ellos usando material de fácil adquisición, se expusieron ante la comunidad escolar (Ver anexo 8).

Estrategia 6. “La ludoteca”

Se invitó a los niños a formar la ludoteca del grupo, investigando si conocían lo que era, no entendieron el término; por medio de una comparación con lo que es una biblioteca se informó en que consiste (espacio en el cual se incluyen juguetes variados con el fin de que en determinados momentos los alumnos los usen).

Felices los niños iniciaron llevando juguetes durante la semana, al

empezar a usarlos se observó mucha indisciplina por parte de algunos niños, por lo que se hizo necesario tomar acuerdos para establecer reglas sobre el uso de los juguetes. Se acordó que los niños que terminan antes de la mayoría del grupo podían jugar, así como disponer de un tiempo los días viernes para jugar todos. Poco a poco en el transcurso del ciclo escolar los niños mostraron conductas más tranquilas pues jugaban de manera ordenada y sin discutir (Ver anexo 9). Es una actividad que les encanta ya que pueden jugar dentro y fuera del aula con libertad; así mismo motivante para aquellos alumnos que son más lentos al realizar sus tareas escolares.

Se pudo observar como al pasar el tiempo se fueron integrando más alumnos para participar con alegría en la actividad.

B. Análisis global

Se integra una descripción general de los roles y actitudes adoptadas por los sujetos.

La actuación del docente procuró ser la mayor parte del tiempo la de un facilitador, al prestar ayuda a quienes lo solicitaron, al tratar de integrar a quienes no querían participar o al integrarse en ciertos momentos como un alumno más, sin embargo esta actitud no se logró al cien por ciento pues hubo momentos en los cuales se recurrió al autoritarismo por querer controlar

la “disciplina” olvidando que los alumnos son auténticos y por lo tanto expresan sus emociones de diferentes maneras sobre todo en las tareas lúdicas.

Se llevó a cabo en la mayor parte de las estrategias los principios de la teoría constructivista, dejando al alumno construir o reconstruir su propio conocimiento y sobre todo respetar su proceso de aprendizaje.

Durante la aplicación se presentaron pequeñas dificultades como el tener que cambiar fechas de aplicación por algunos imprevistos, así como el que algunos alumnos no llevaran el material solicitado, situación que se solucionó teniendo el material necesario con anticipación dentro del grupo.

Los alumnos en un inicio de la aplicación de la alternativa se mostraron entusiastas, felices aunque en algunas ocasiones llegaron a provocar conflictos entre ellos discutiendo por querer tener la razón o el mando, por lo que fue necesario establecer reglas con la participación de todos.

En las estrategias que se combinaron con los contenidos los alumnos se mostraron participativos e interesados, reafirmando que el hecho de aprender jugando para los niños es un gusto y se notan muy animados por realizar sus tareas escolares.

Considero que las estrategias aplicadas como parte de la alternativa de solución respondieron a los objetivos propuestos, como se observa en la escala de actitudes (Ver anexo 10), donde se concentraron los resultados de cada estrategia, a partir de la observación registrada en el diario de campo; arrojando que un porcentaje aproximado del 90% del grupo logró integrarse con interés en las actividades escolares.

Creo que las habilidades a desarrollar tuvieron resultados satisfactorios como podemos constatar con la lista de cotejo (Anexo 11) pues se logró acrecentarlas en los alumnos.

Durante la aplicación, en algunas sesiones se concentraron en un lista de cotejo (ver anexo 12) los resultados de observar la conducta de los alumnos en aspectos de su proceso educativo para determinar el cambio en su actitud, que resultó ser positiva para su aprendizaje.

CAPÍTULO V

PROPUESTA DE SOLUCIÓN

La propuesta es un trabajo académico explicitado en un documento, donde se expone el conjunto de líneas de acción desarrolladas por los involucrados para el problema significativo de la práctica docente en el aula o la escuela³⁰.

A. Estrategias

Las estrategias didácticas comprenden todos aquellos recursos educativos que usa el profesor en el aula, como lo son: actividades individuales y de grupo así como los materiales y herramientas.

Después de la aplicación de las estrategias y de haber hecho su análisis se nota un avance positivo en el interés que mostraron los alumnos de segundo grado por realizar sus tareas escolares motivados por las actividades lúdicas, por lo tanto se considera que son una combinación

³⁰ ARIAS, Marcos Daniel. “El proyecto pedagógico de acción docente”. ANT. BAS. UPN. Hacia la innovación. P. 81

excelente en la planeación de contenidos curriculares; por lo cual se propone, que durante todo el ciclo escolar se integren estrategias en las que intervenga el juego como propuesta entre muchas otras que seguramente los docentes podrán diseñar, se sugieren las siguientes:

1. Plan de clase

Propósito. Participación de los alumnos en la planeación de los contenidos curriculares para despertar su interés.

Organización. Grupal.

Recursos. Pizarrón, gis, cuaderno, hojas leyer.

Tiempo. Un día por semana o por bimestre, según se considere pertinente.

Desarrollo. Establecer con los alumnos una plática sobre sí les gustaría ayudar a decidir ¿Qué quieren aprender?, ¿De qué manera?, ¿Cuándo?.

Después de llegar a un acuerdo mostrar un mapa de los contenidos que deberán abordarse en un bimestre en hojas de papel leyer se manera que sea visible (realizar previamente una clasificación de los mismos).

De manera ordenada llegan a consensar sobre qué contenidos se

abordarán semanalmente (se dificultará un orden por no estar acostumbrados a éste tipo de actividad).

Se anotará en un cuaderno la manera en que quedaron organizados los contenidos.

Cada semana se pondrá a la vista de todos con el fin de ir, señalar y llevar un orden.

Evaluación. Se observará la actitud que muestren los alumnos en cuanto a su participación durante el desarrollo de las actividades y se registrará en el diario de campo.

2. Juego de simulación

Objetivo. Adopten un papel específico de cada uno de los personajes en las lecturas generadoras de cada semana.

Organización. Equipos o binas.

Recursos. Diversidad de vestuario, objetos.

Tiempo. Una vez a la semana.

Desarrollo. Cada semana al realizar la lectura generadora, se abordarán de diferente manera; algunas veces con escenificaciones de las mismas o lectura compartida, se adopta la personalidad de los personajes.

Por decisión de los alumnos, se podrán presentar ante la comunidad escolar (algunas que se prepararán con anticipación).

Deciden los alumnos como llevar a cabo las lecturas semanales (compartida, silencio, dirigida, voz alta, equipos, parejas), dando a conocer en que consiste cada variante en su momento.

Evaluación. Se registra la participación de cada alumno al momento de adoptar el papel de algún personaje así como el interés por realizar la actividad.

3. El patio de juego

Objetivo. Participen en el diseño de espacios de juego.

Organización. Equipos.

Recursos. Pintura, cal, llantas, metros.

Tiempo. Primeros días del mes de septiembre en horario extraclase.

Desarrollo. Se organiza el grupo en equipos.

Se hace la invitación a padres de familia.

Se adecuan áreas del patio escolar para diferentes juegos

- Pintar el campo de fútbol con cal (hacerlo periódicamente), las porterías.
- Pintura de líneas en canchas deportivas
- Pintar caracoles, caminitos, avioncitos.

Evaluación. Observar y registrar en una hoja de observación dentro del diario de campo la actitud de los niños en cuanto a su integración en la actividad.

4. ¡A construir!

Propósito. Desarrolla la habilidad motriz, desarrolla su creatividad.

Organización. Equipos, binas o individual.

Recursos. Cubos de madera, palos, botes, tapas, cajas, fichas, tubos de cartón.

En un lugar del aula se tendrá ubicado el material “Rincón de construcción”.

Cuando los niños junto con el profesor decidan, se dará tiempo considerable para manipular el material y construir lo que mejor les parezca.

Evaluación. El profesor se paseará por los equipos observando y cuestionando a los niños sobre lo que están realizando, a la vez que podrá detectar la habilidad motriz y la creatividad de cada alumno.

5. Elaboramos juguetes

Propósitos. Desarrolla la imaginación y la fantasía. Desarrolla su habilidad creativa.

Organización. Equipos, binas o individual.

Recursos. Material de desecho, pintura, pegamento y diferente tipos de papel, cajas, botes, etc.

Desarrollo. Cada semana o quincena, cuando los alumnos lo decidan, se elaborará un juguete sencillo (equipos, individual o binas).

Eligen el material que usarán y manos a la obra.

El profesor estará pendiente para ayudar a los niños que lo requieran.

Evaluación. Se registrará en una hoja de observación dentro del diario de campo el interés mostrado por parte del alumno, además de registrar en una lista de cotejo las habilidades que desarrolló cada niño como: creatividad e imaginación.

6. La ludoteca

Propósito. Desarrollar actividades lúdicas. Brindar un espacio creativo.

Organización. Grupal.

Recursos. Todo tipo de juguetes adecuados a la edad de los niños.

Tiempo. Al inicio del ciclo escolar.

Desarrollo. Se adecuará con la participación de la dirección, un aula de la escuela para formar la ludoteca, después de haberla formado dentro del grupo.

Con la participación de los padres y alumnos del grupo se habilitará el lugar.

Cada niño proporcionará algunos juguetes que desee.

Se fija en el grupo el horario para asistir a la ludoteca para que los niños jueguen y se diviertan, después de participar en las actividades didácticas y haberlas concluido.

Los juguetes se cambiarán periódicamente.

Si se ve que les agrada a los niños se hará extensiva la invitación al resto de los grupos.

Evaluación. Registrar en el diario de campo la actitud de los alumnos al interactuar con sus compañeros en espacios diferentes a lo que es un aula.

CONCLUSIONES

El haber asistido a la UPN durante cuatro años fue una experiencia ardua pero muy satisfactoria y sobre todo el hecho de poder interactuar con los compañeros al momento de compartir conocimientos; personas que buscamos el mismo objetivo como lo es el mejorar nuestra labor docente, además de recapacitar en el papel que desempeñamos dentro de la práctica, poder ser agentes de cambio en todo momento, presentar y mantener una actitud crítica del propio trabajo docente.

Llevar a cabo una investigación de la práctica docente no fue una tarea sencilla pues no se tenía el hábito de hacerlo, aunque en el transcurso de nuestra labor se da solución a múltiples problemáticas, no se sigue una línea de investigación.

La realización del presente trabajo permite tener una perspectiva más amplia de los factores que intervienen en el hecho educativo y sobre todo, que la práctica docente tiene implicaciones dentro y fuera de las cuatro paredes del aula.

La aplicación de la metodología basada en el constructivismo, permitió respetar el proceso de los alumnos, aunque en algunas ocasiones el rol desarrollado por el docente se alejaba un poco de lo que se marca; pero la observación sistemática propició el cambio de actitud al permitir corregir el papel que se desempeñó, lo que contribuyó a que el ambiente se diera con más libertad y espontaneidad.

El presente trabajo es una pauta a seguir en la práctica educativa, al existir por parte del docente el temple para ser un investigador y transformador de su labor, relacionando todos los factores que intervienen en el proceso enseñanza-aprendizaje, como son: contexto, metodología, institución, nivel educativo del alumno, padres de familia, contenidos y el mismo maestro.

Considero que el problema objeto de estudio tuvo resultados positivos pues los alumnos se mostraron interesados por realizar sus actividades escolares cotidianas durante la aplicación de la alternativa y después continuaron entusiasmados pues se siguió con la misma dinámica durante el ciclo escolar, al buscar y aprovechar el momento oportuno en el cual se pudiera combinar contenidos curriculares con actividades lúdicas.

El poder sustentar mi trabajo con referentes teóricos fue determinante para formular la propuesta con bases firmes al confrontar la teoría con la

práctica y comprobar que si tomamos el juego como medio de educación contribuimos a formar seres felices y participativos.

Como en toda investigación nos encontramos con limitantes como: falta de tiempo, material incompleto, poca disposición por parte de algunos alumnos en algunos casos así como ciertos momentos de indisciplina antes y durante el proceso de aplicación; mismas que con la participación positiva y entusiasta del docente pudimos afrontar.

BIBLIOGRAFÍA

U.P.N. Antología. Básica. Contexto y valoración de la práctica docente propia. México., 1994. 123 pp.

____ Antología. Básica. Hacia la innovación. México, 1995. 135 pp.

____ Antología. Básica. Investigación de la práctica docente propia. México., 1995. 108 pp.

____ Antología. Básica. Grupos en la escuela. México, 1994. 205 pp.

____ Antología. Básica. El juego. México, 1995. 370 pp.

____ Antología. Básica. El niño: desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. México, 1995. 160 pp.

____ Antología. Básica. Proyectos de innovación. México, 1994. 250 pp.

____ Antología. Básica. La innovación. México, 1995. 91 pp.

_____ Antología. Básica. El maestro y su práctica docente. México, 1995. 153 pp.

_____ Antología. Básica. Análisis curricular. México, 1994. 192 pp.

S.E.P. Plan y programas de estudio. 1993, Educación básica primaria. 162 pp.

ANEXOS

ANEXO 1

Cuestionario para padres de familia de 2º "A" de la Escuela Primaria "Carmen Serdán".

Señores Padres de Familia este cuestionario es confidencial, favor de no poner su nombre.

1. ¿Cuál es la actitud de su hijo ante la escuela?
2. de las siguientes materias marque con una X la que represente mayor dificultad para su hijo para aprender.
Español _____ Matemáticas _____ Conocimiento del medio_____
3. ¿Qué considera usted más importante en los contenidos de 1º y 2º grado; la lectura y la escritura o los contenidos de conocimiento del medio.
4. ¿Usted considera que haya un desempeño apropiado de su hijo en las actividades que realiza en la escuela?
5. ¿De qué manera lo ayuda usted y con qué frecuencia?
6. ¿Qué opina sobre el trabajo que hace el maestro en el grupo?
7. ¿apoya a su hijo en el aprendizaje escolar acudiendo regularmente a la escuela a preguntar sobre sus avances y desempeño o sólo acude cuando se le llama?
8. ¿Hasta donde cree usted que es importante que el padre de familia se involucre en el trabajo escolar de su hijo?

9. ¿Qué actitud muestra su hijo al realizar las tareas escolares en su casa?

10. ¿Consideran que los padres de familia tengan una información más precisa del desarrollo y avance de los niños para tratar de entenderlos y ayudarlos?

GRACIAS POR SU COOPERACIÓN

ANEXO 2

Cuestionario aplicado a los alumnos de segundo grado grupo "A" de la Escuela "Carmen Serdán".

1. ¿Te gusta asistir a la escuela?
2. ¿Por qué piensas que debes ir a clases?
3. ¿Cómo te sientes durante el tiempo que permaneces en la escuela?
4. ¿Te agrada un momento especial del tiempo que permaneces en la escuela?
5. ¿Qué materias prefieres?
6. ¿Por qué te gusta?
7. Si tu fueras profesor, ¿Cómo te gustaría que fueran las clases?
8. ¿Te desagrada alguna actividad de las que realizas en la escuela?
9. ¿Cómo es tu relación entre sus compañeros y tú?
10. ¿Recuerdas algún momento en especial para ti durante el tiempo que has permanecido en la escuela?

ANEXO 3
AUTOEVALUACIÓN

NOMBRE _____

1. Tengo atención cuando alguien me habla

2. Cuando estamos hablando en grupo espero a que me den la palabra

3. Cada día acabo todos mis trabajos

4. Tengo ordenados mis trabajos y materiales

5. Ordeno mis cosas sin ayuda

6. Trabajo en silencio

7. Dejo las cosas a los demás si las necesitan

8. Cuando tengo una responsabilidad hago lo que corresponde sin que me lo recuerden

9. Me agrada asistir a la escuela

10. Respeto a mis compañeros y maestra

ANEXO 10. ESCALA DE ACTITUDES SEGUNDO GRADO
CONCENTRACIÓN DE RESULTADOS

Nombre de los alumnos	INTERES		PARTICIPACIÓN		INTEGRACIÓN	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Carlos		*		*		*
Jorge Luis	*		*		*	
David Isaac	*		*		*	
Juan Vidal		*		*		*
Jesús Antonio		*		*		*
Francisco Javier	*		*		*	
Antonio	*			*		*
Luis Edgar	*		*		*	
Juan Carlos	*		*		*	
Morayma	*		*		*	
Laura	*		*		*	
Gabriela	*		*		*	
Larissa	*		*		*	
Anahí	*		*		*	
Abish	*		*		*	
Nancy	*		*		*	
Brenda		*		*		*
Ana	*		*		*	
Vanesa	*		*		*	

ANEXO 11
LISTA DE COTEJO PARA OBSERVAR EL DESARROLLO DE
HABILIDADES

SEGUNDO GRADO

Nombre de los alumnos	IMGINACIÓN		CREATIVIDAD		MOTRICIDAD		PERSONIFICACIÓN	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Carlos	*		*		*		*	
Jorge Luis	*		*		*		*	
Juan		*		*	*		*	
David Isaac	*		*		*		*	
Juan Vidal	*		*		*		*	
Jesús Antonio		*		*	*			*
Francisco Javier	*		*		*		*	
Antonio	*		*		*		*	
Luis Edgar	*		*		*		*	
Juan Carlos	*		*		*		*	
Morayma	*		*		*		*	
Laura	*		*		*		*	
Gabriela	*		*		*		*	
Larissa	*		*		*		*	
Anahí	*		*		*		*	
Abish	*		*		*		*	
Nancy	*		*		*		*	
Brenda		*		*		*	*	
Ana	*		*		*		*	
Vanesa	*		*		*		*	

ANEXO 12

LISTA DE COTEJO INDIVIDUAL SEGUNDO GRADO

CONCENTRACIÓN DE RESULTADOS DE _____

ASPECTOS GENERALES	POCO	SUFICIENTE	MUCHO
Acude con puntualidad a clase			*
Se presenta limpio y aseado			*
Lleva a clase el material adecuado		*	
Se mantiene tranquilo y relajado		*	
Respeto las normas establecidas		*	
RELACIONES			
Es conciliador y evita discusiones		*	
Respeto el turno de palabra		*	
Ayuda a los compañeros			*
Respeto otras ideas y opiniones		*	
Mantiene una actitud crítica pero dialogante			*
ATENCIÓN			
Mantiene una atención sostenida		*	
Mira al profesor cuando explica		*	
Se encuentra motivado		*	
Obedece las instrucciones del profesor			*
Promueve la atención de los compañeros		*	
INTERES			
Se ofrece voluntario para realizar tareas			*
Finaliza el trabajo			*
Se esfuerza en realizar bien las tareas			*
Toma notas sobre lo tratado			*
Pregunta lo que no entiende			*
PARTICIPACIÓN			
Participa activa y regularmente			*
Pide permiso para intervenir		*	
Hace preguntas oportunas		*	
Evita comentarios inoportunos		*	
Expresa razonadamente sus opiniones		*	