



UNA NUEVA DIDÁCTICA EN EDUCACIÓN PARA ADULTOS,
MEDIANTE EL JUEGO, LA SUPERACIÓN PERSONAL Y ADQUISICIÓN
DE VALORES

PROYECTO DE INNOVACIÓN
EN LA MODALIDAD DE PROYECTO
PEDAGÓGICO DE ACCIÓN
DOCENTEQUE PARA OBTENER EL
TÍTULO DE: LICENCIADO EN
EDUCACIÓN
P R E S E N T A:
JACQUELINE AMELIA FLORES RICO

Asesor del proyecto:
Profra. Teresita del Niño Jesús Maldonado Salazar

MÉXICO, D.F.

2004

A MIS PADRES:

Federico Flores Leal

Celia Rico Arreola

Con admiración y respeto. Como una muestra de cariño y agradecimiento por todo el amor y apoyo brindado y por que hoy veo llegar a su fin una de las metas de mi vida, les agradezco infinitamente la orientación que siempre me han otorgado.

A MI ESPOSO:

Juan Arnulfo Guerrero Rodríguez

Por el apoyo recibido durante mi carrera, la confianza brindada aún en los momentos difíciles y en especial por tu cariño para el cual no existen palabras que expresen lo que ha significado en el transcurso de mis estudios. Como un testimonio de gratitud ilimitada.

A MI HIJO:

Jónathan Josué Guerrero Flores

Por que su presencia ha sido y será siempre el motivo más grande que me ha impulsado para lograr esta meta. Con todo mi amor.

A MIS MAESTRAS:

Teresita del Niño Jesús Maldonado Salazar
Ma. Magdalena Oralia Gutiérrez Domínguez
Teodora Olimpia González Basurto
María del Refugio Silva
Mónica del Valle Béjar

Por sus enseñanzas, consejos, apoyo y paciencia que me tuvieron para llegar a
esta meta de mi vida.

Por que con su labor docente dignifican a todo el magisterio y por que con sus
conocimientos realmente: EDUCAN PARA
TRANSFORMAR.
Gracias por ser como son.

A TODOS LOS ESTUDIANTES
CONCIENTES

¡¡QUE NO SE RINDEN, NI SE VENDEN!!.

A las generaciones pasadas,
presentes y futuras, las
cuales al aplicar los conocimientos adquiridos, darán significado al trabajo
docente.

¡¡HASTA LA VICTORIA, SI EMPRE!!

LA ÉTICA DEL MAESTRO

De este plantel, no cruce los umbrales
quien venga aquí con fines comerciales,
quien venga por cumplir o por rutina
o por ganar tan sólo su jornal
y no comprenda la misión divina
que el noble ejercicio de enseñar.

El profesor que a su trabajo no ama
el lacio, o de indolente caminar
que nunca ha ardido en la sagrada llama...
¡que devuelva sus pasos para atrás.!

No cunde una labor sin alegría,
siempre estéril será nuestro trabajo:
sin amor, sin calor, sin fantasía;
debe traer al aula el que es maestro,
un entusiasmo nuevo cada día.

Anónimo.

INDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I.- JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	
a) Marco de referencia del campo de estudio	3
1.- aspecto físico.....	3
2.- aspecto histórico.....	5
3.- aspecto demográfico.....	6
4.- aspecto económico.....	8
5.- aspecto jurídico-político.....	9
6.- aspecto educativo.....	10
b) Antecedentes históricos de la Educación para Adultos.....	11
c) La Educación para Adultos en la actualidad.....	12
d) Centro de Capacitación para el Trabajo.....	16
e) Vinculación de la escuela con la comunidad.....	18
f) Justificación	19
CAPITULO II.- PROPUESTA DE TRABAJO	
➤ Objetivo General.....	27
➤ Objetivos Específicos.....	27
➤ Marco Teórico.....	27
➤ El juego.....	28
➤ ¿Qué es el constructivismo?	36
➤ Aprendizaje social.....	37
➤ La psicología cognitiva y el aporte de Ausubel.....	37
➤ El nuevo alumno.....	39
➤ El nuevo docente.....	40
➤ Aprendizajes significativos	41
➤ Ideas fundamentales de la concepción constructivista.....	42
➤ Los procesos de construcción del conocimiento.....	43
CAPITULO III.- METODOLOGÍA	
➤ Duración del curso.....	45
➤ Temario del curso.....	45
➤ Duración del proyecto.....	45
➤ Instrumentos	45
➤ Recursos.....	46
➤ Forma de trabajo en el aula.....	46
➤ Cronograma de actividades.....	48
➤ Aplicación de la metodología.....	49
A.- Semana propedéutica y examen diagnóstico.....	49

UNA NUEVA DIDÁCTICA EN EDUCACIÓN PARA ADULTOS

1.- Fiesta de presentación.....	49
2.- Autoestima.....	50
3.- Fijación de metas y perseverancia.....	51
4.- Honestidad.....	52
B.- Aplicación de juegos para mejorar el aprovechamiento.....	53
C.- Aplicación de juegos en la adquisición de valores.....	57
D.- Aplicación de juegos en la adquisición de autoestima.....	59
E.- Evitar deserción.....	60
➤ Análisis de resultados.....	60
Examen diagnóstico.....	60
Aprovechamiento.....	60
Adquisición de valores.....	61
Autoestima.....	62
Deserción.....	62
CONCLUSIONES.....	63
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	65
ANEXOS	
1.- Temario de las materias de Prácticas de Secretaria I y II.....	I
2.- Procedimiento.....	II
dinámicas grupales.....	II
textos de superación personal.....	IV
técnicas grupales.....	VIII
3.- Ejemplos de juegos.....	X
columnas.....	X
puzzle.....	XI
crucigrama.....	XII
fuga de vocales.....	XIV
mensaje oculto.....	XV
sopa de letras.....	XVIII
4.- Formato de evaluación.....	XIX
5.- Cuestionario de autoestima 1.....	XX
6.- Cuestionario de autoestima 2.....	XXI
7.- Lectura: “Hay quien sólo lo piensa y hay quien lo hace”	XXII
8.- Lectura: “Una carta con visión”	XXIII
9.- Lectura: “El ladronzuelo”	XXIV
10.- Fotografías de la escuela y alumnas	XXV

INTRODUCCIÓN

Este proyecto de innovación, se diseñó y aplicó en el centro de capacitación para adultos, donde laboro como docente, fueron mis alumnas quienes me motivaron a realizarlo y mi inquietud por mejorar mi intervención pedagógica.

Es necesario explicar cómo surgió la inquietud de investigar lo que sucedía al interior del grupo cuando los alumnos manifestaban sus inconformidades, intereses, preocupaciones, desesperación por querer terminar su capacitación, dudas, angustias por no entender el tema en poco tiempo. De la misma manera se observaba cómo algunos alumnos manifestaban su descontento debido a los diferentes ritmos de aprendizaje de sus compañeras; el presente trabajo es la respuesta que generé para responder a sus necesidades, a través de diversas estrategias didácticas para apoyar el proceso de aprendizaje de los alumnos.

La presentación estará conformada por diversos apartados que dan cuenta de las etapas del proceso: en el capítulo I, se caracteriza el contexto, se delimita el problema y se justifica la necesidad urgente de encontrar nuevas formas de enseñanza. También se abordan los antecedentes del objeto de estudio y los problemas principales de la educación para adultos. Así mismo, se definen los propósitos y objetivos de la propuesta.

En el capítulo II: se explicitan los objetivos del proyecto y el marco teórico que sustenta la investigación, las teorías psicopedagógicas, líneas filosóficas, orientación desde la sociología y el fundamento de la aplicación metodológica para orientar las metas propuestas.

En el capítulo III: “Aplicación de la metodología”, se explican y describen los procesos durante el desarrollo de la investigación para explicitar la vinculación de la teoría con la práctica, lo mismo que en la parte metodológica para el control de variables aplicadas.

Al final de este capítulo, se analizan e interpretan los resultados con la intención de corroborar la hipótesis planteada, con lo que se pudo reorganizar la propuesta de innovación para compartirla con los enseñantes al interesarse por aplicarla en su práctica docente.

Finalmente se presenta la propuesta de innovación que se pone a consideración de quienes requieren de apoyo metodológico y así enriquecer su trabajo docente.

Considero que esta propuesta de innovación es un primer acercamiento que, como todo lo que se relaciona en el complejo fenómeno educativo estará en un dinámico proceso de transformación que me permitirá avanzar en el aprendizaje de los alumnos y a mi superación constante como docente.

Jacqueline Amelia Flores Rico

CAPÍTULO I

JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

a) MARCO DE REFERENCIA DEL CAMPO DE ESTUDIO

Todo proyecto pedagógico debe partir del diagnóstico del ambiente en que se desarrolla la labor educativa. El Centro de Educación para los Adultos (CEPLA) “Dr. Gustavo Baz Prada”, se ubica dentro del Municipio de Ciudad Nezahualcóyotl, específicamente en la colonia Estado de México, por lo que se hace necesario dar las características del ámbito con el fin de contextualizar la problemática observada.

1.- ASPECTO FÍSICO

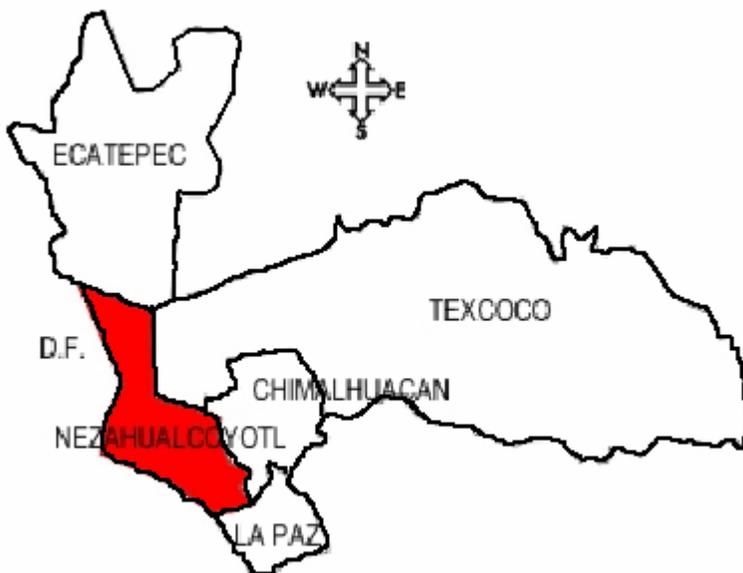


El municipio de Ciudad Nezahualcóyotl nombrado así en honor a Nezahualcóyotl (1402-1472): el séptimo y más importante de los reyes de Texcoco; quien promovió las ciencias, las artes y los oficios (cultivó especialmente la poesía, la astronomía y el urbanismo).¹ Se asienta en la porción oriental del valle de México, en lo que fuera el lago de Texcoco; la ubicación geográfica del territorio municipal tiene las siguientes coordenadas extremas: latitud norte del paralelo 19° 21' 36" y 19° 30' 04" al paralelo; longitud oeste del meridiano 98° 57' 57" y 99° 04' 17" al meridiano.

Esta localidad ocupa el lugar 120 del Estado de México y fue erigido el 23 de abril de 1963, está situada a una altura de 2,220 msnm y pertenece a la región III Texcoco, subregión II y forma parte de la zona conurbada de la ciudad de

¹ <http://www.neza.gob.mx>

México. Limita al noroeste con el municipio de Ecatepec de Morelos y la zona federal del lago de Texcoco; al oeste con las delegaciones Gustavo A. Madero y Venustiano Carranza del Distrito Federal; al este con los municipios de La Paz, Chimalhuacán y Atenco; al sur con las delegaciones Iztapalapa e Iztacalco del Distrito Federal.



El municipio cuenta con un territorio de 63.44 kilómetros cuadrados de los cuales 50.57 son de uso urbano (81%) en donde se ubican 86 colonias; y 11.87 kilómetros cuadrados corresponden a la zona federal del Ex-vaso de Texcoco. El suelo del lago desecado fue rellenado y está formado por humus, sedimentos y otros materiales.



La colonia Estado de México² fue una de las primeras con las que inició el municipio de Ciudad Nezahualcóyotl, se fundó desde fines del año de 1964. Al igual que el municipio, la comunidad es urbana y

² Pohlenz Román, Alejandro, Historia del Municipio de Ciudad Nezahualcóyotl. Conferencia Universidad Tecnológica de Nezahualcóyotl (UTN)

con cierta ventaja sobre las otras, dada su colindancia con el Distrito Federal. Sin embargo, los datos estadísticos son los mismos que el resto del municipio.

2.- ASPECTO HISTÓRICO

Debido al acelerado crecimiento de la Ciudad de México en la década de 1940, se establecieron en el Ex-Vaso de Texcoco, asentamientos humanos irregulares en un territorio inhóspito y donde se carecía de los servicios indispensables básicos para vivir dignamente

En poco tiempo se incrementó notablemente el crecimiento demográfico de lo que se conocía como las "Colonias Proletarias del Ex-Vaso de Texcoco" ante la emigración proveniente de la ciudad de México y de otros Estados de la República. El Gobierno del Estado de México tuvo que enfrentar el grave problema que padecían dichas colonias ante la falta de agua, drenaje, electrificación, la gran insalubridad e inseguridad pública; problemas a los que se unía la irregularidad de la tenencia de la tierra que provocaba una aguda inestabilidad,

La población de las colonias del Ex-Vaso de Texcoco creció tan aceleradamente, que en el año de 1963 se erigió el Municipio de Nezahualcóyotl lo que planteó a sus habitantes y a sus autoridades un gran reto para resolver la problemática mencionada en el párrafo anterior. De manera conjunta, los habitantes de esta ciudad y el Gobierno del Estado de México se enfrentaron a este reto y se lograron resolver problemas tan complejos como el de la regularización de la tenencia de la tierra a través del Fideicomiso de Nezahualcóyotl. Mediante el esfuerzo común se dotó a ese municipio de todos los servicios y ese convirtió a Nezahualcóyotl en una Ciudad digna de ser habitada. El proceso de desarrollo histórico de la ciudad lleva implícito una historia de lucha, de tenacidad, de decisión, de esfuerzo compartido entre sus habitantes y los Gobiernos Municipal, Estatal, Federal³.

³ Antonia Huitrón: "Miseria y Grandeza de una ciudad"

Los miembros de la Unión Proletaria del Estado de México, ya tenían cuatro años establecidos en los terrenos que denominaron Colonia México, por lo que las primeras tres colonias en asentarse, en lo que hoy es el municipio de Ciudad Nezahualcóyotl fueron la México, el Sol y Juárez Pantitlán en 1945⁴.

El 20 de febrero de 1963, el gobernador Gustavo Baz sometió a la consideración de los diputados de la XLI Legislatura del Estado de México el proyecto de decreto para erigir el municipio de Nezahualcóyotl. La iniciativa fue aprobada el 3 de abril de 1963.

El 18 de abril de 1963 se expidió el decreto 93 de la XLI Legislatura por el que se erige el municipio de Nezahualcóyotl, publicado el sábado 23 del mismo mes en la **Gaceta de Gobierno del Estado de México.**

3.- ASPECTO DEMOGRÁFICO

El territorio municipal de Nezahualcóyotl está conformado de la siguiente manera: Cabecera municipal, con asiento en Ciudad Nezahualcóyotl y las delegaciones administrativas Neza II y Carlos Hank González. Está dividido en dos grandes zonas: norte y sur. Asimismo, cuenta con 86 colonias. De acuerdo con el Censo de Población y Vivienda de 1995, en la cabecera municipal radica el 99.98% de la población con una densidad de población de 19 mil 901 habitantes por kilómetro cuadrado. De ahí que si el criterio para definir a las principales localidades es poblacional, se puede afirmar que todas las colonias son importantes.

Como se trata de un municipio de reciente creación, sus habitantes provienen de casi todo el país, predominando los del estado de Oaxaca, de allí que habitan 15,078 personas que hablan alguna lengua indígena, los cuales representan el 1.37% del total de la población mayor de 15 años.

⁴ Margarita García Luna Ortega, "Nezahualcóyotl", 1991, pp 19,20

La migración tan fuerte de los últimos años hacia este municipio por su cercanía al Distrito Federal, capital de la República Mexicana, ha generado la explosión demográfica, de acuerdo al último **Censo de Población y Vivienda**, realizado en el año 2000 por el Instituto de Estadística y Geografía e Informática (INEGI), la población de Nezahualcóyotl es de un millón 256 mil habitantes, 60% son mujeres y 40% hombres, de los cuales 64% se ubica entre los 15 y 60 años de edad y el 31 % menores de 15 años). Pese a estar urbanizada casi en su totalidad, todavía tiene carencias sociales y de servicios, motivados en gran parte por una deficiente administración política: en algunas colonias hay carencia de agua, drenaje y luz eléctrica. Así como algunos predios no están regularizados territorialmente.

En 1995⁵, de 271,816 viviendas: 271,788 eran particulares; 30 colectivas; 271,278 propias; 270,073 con agua entubada; 269,755 con drenaje y 270,945 con energía eléctrica. En el municipio habitan en promedio 4.5 personas por vivienda. Cabe señalar, que en el año 2000, de acuerdo a los datos preliminares del **Censo General de Población y Vivienda**, efectuado por el INEGI, hasta entonces, existían en el municipio 282,206 viviendas en las cuales en promedio habitan 4.34 personas en cada una. La población total del municipio según el tipo de práctica religiosa fue la siguiente: de 1,104.558 habitantes mayores de 15 años, 1,018.933 profesaban la religión católica; 43,370 la evangélica; 539 la judaica; 19,226 otras; 18,498 ninguna y 3,992 no especificada.

En general, la comunidad cuenta con todos los servicios públicos: pavimentación, luz eléctrica, agua potable, recolección de basura, mercados públicos (2), iglesias (2), receptoría de rentas (1), cine (1), centros de salud (2), sanatorios privados (9) y escuelas oficiales (8) desde nivel preescolar, primaria, secundaria y bachillerato, además de una escuela de Bellas Artes y el Centro de Capacitación para el Trabajo del cual nos estamos ocupando en este proyecto de investigación que se presenta. Cabe hacer notar que en el último año han

⁵ <http://www.neza.gob.mx>

proliferado escuelas particulares (15 en total), que imparten computación con secretariado.

4.- ASPECTO ECONÓMICO

La actividad agropecuaria del municipio no es de mucha importancia dado que por ser eminentemente urbano únicamente cuenta con establos y pequeñas granjas que cuentan con 1,583 cabezas de bovino, 3,151 de porcino, 91 de ovino, 149 de caprino y 14,646 aves de corral entre otros. Los establecimientos económicos registrados en el municipio ascienden a 36,033, de los cuales el 9% son industriales, el 57% comerciales y el 33% de servicios, por lo que en el municipio se encuentran todo tipo de comercios. La industria establecida en el municipio es principalmente la pequeña y micro industria, dado que en 1975 existían 1,872 industrias, de las cuales 27 corresponden a la gran industria, 20 a la mediana, y 1,212 se ubican en la pequeña industria y 613 son talleres. Las unidades económicas registradas son 36,033: 3,378 industriales; 20,608 comerciales y 12,047 de servicios. Además de existir 8 tiendas Conasupo, 80 tianguis, 62 mercados públicos, un rastro, 49 lecherías y 12 hoteles.

La población económicamente activa (según el censo ya citado) es de 412,307 personas de las cuales 399,797 estaban ocupadas y 12,510 desocupados, ubicándose el desempleo en 3%; sector primario 1,046; sector secundario 129,285; sector terciario 2,564.487; no especificados 12,979

En el renglón de servicios, tiene 46 instituciones bancarias, casas de cambio, 67 mercados, dos modernos centros comerciales, uno ubicado en la zona norte del municipio y otro en la zona centro en colindancia con el municipio de Chimalhuacán conocido como "Plaza Neza". También existe un parque industrial, donde se han establecido 50 empresas, en Izcalli Nezahualcóyotl, cuenta con alrededor de 37 mil giros comerciales, industriales y de servicios. Debido a que se erigió sobre el antiguo lago de Texcoco, la alta salinidad de la tierra, impide actividades agrícolas, en cambio proliferan las actividades comerciales,

industriales y de servicios; así como tianguis y mercados. Además dada su colindancia con el Distrito Federal, Ciudad Nezahualcóyotl se ha convertido en un municipio urbanizado, en contraste con otros municipios del Estado de México.

Esto se refleja en las cifras estadísticas proporcionadas por: la Tesorería Municipal del H. Ayuntamiento de Ciudad Nezahualcóyotl⁶, Comercios 15,478; industrias 2,856; Servicios 12,554; Otros Servicios 5,968; Tianguis 58; Mercados 67.

Como se ve, esta situación social exige una capacitación adecuada para que la población adulta se incorpore y sea competitiva en la vida económica del municipio.

Nezahualcóyotl cuenta con oficinas de servicio postal y telegráfico, un auditorio municipal, una banda sinfónica, panteón municipal, centro antirrábico, etc. Tiene también lugares de diversión y esparcimiento como el Parque del Pueblo, la Ciudad Deportiva de Nezahualcóyotl, el estadio "Neza 86" y cuatro nuevas casas de cultura municipales y una estatal, diversas salas cinematográficas y arenas de lucha libre.

La educación para adultos juega un papel determinante para el desarrollo del municipio, al capacitar a la población en actividades productivas que les reditúen beneficios económicos y sociales, de aquí la necesidad de mejorar la enseñanza en estos centros con el propósito de fomentar la demanda y bajar la estadística de deserción.

5.- ASPECTO JURÍDICO-POLÍTICO

Cuenta con las siguientes autoridades auxiliares del municipio: delegados y subdelegados, jefes de sector o de sección y jefes de manzana. Los delegados y subdelegados, son elegidos por votación, duran en el cargo tres años. Sus funciones son ejercer, en las respectivas jurisdicciones, las atribuciones que les

⁶ <http://www.neza.gob.mx>

delegue el ayuntamiento, para mantener el orden, la tranquilidad, la paz social, la seguridad y la protección de los vecinos, conforme a lo establecido en los reglamentos respectivos. (**Bando de Policía y Buen Gobierno, Reglamento de Hacienda Municipal, Reglamento de Limpia, Reglamento de Desarrollo Municipal, Reglamento de Seguridad Pública, Reglamento de Mercados, Reglamento de Panteones**).

En cuanto a la regionalización política, en el territorio municipal se encuentran los distritos electorales federales XX, XXVIII, XXIX, XXX, XXXI, y los distritos electorales locales XXIV, XXV, XXXII, y XLI. El municipio es cabecera de distrito, tanto en los federales como locales.

5.- ASPECTO EDUCATIVO

De las 728 escuelas: 132 son de preescolar; 406 de primaria; 136 de secundaria; 9 de profesional medio y 45 de bachillerato. El total de alumnos inscritos en el ciclo escolar 1999-2000 fue de 256 mil 120 alumnos: 14,694 de preescolar; 163,577 de primaria; 2,917 capacitación para el trabajo; 55,810 de secundaria; 3,439 de profesional medio y 15,683 de bachillerato. El analfabetismo en el municipio es de 4% al contar con 34,057 analfabetas de una población de 851,954 habitantes mayores de 15 años. (**Censo General de Población y Vivienda**, efectuado por el INEGI-2000)

En el año 2000 funcionaban 24 bibliotecas y se agregaron 4 más en 2002. Las primeras contaban con 111 mil 873 libros en existencia y los consultaron 338 mil 678 usuarios.

No obstante los problemas económicos que enfrenta, Nezahualcóyotl se cataloga como una ciudad moderna, con todos los servicios; cuenta con 720 escuelas públicas de todos niveles, entre las que destacan la Facultad de Estudios Superiores (FES) Aragón de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), que se ubica en la Zona Norte del municipio y la Universidad Tecnológica

de Nezahualcóyotl (UTN) que se localiza en la Zona Centro, además tiene innumerables academias y escuelas privadas, un Centro de Información y Documentación de Nezahualcóyotl (CIDNE). Así mismo, cuenta con 22 Centros de Educación para los Adultos (CEPLAs) cada uno con los programas de: capacitación para el trabajo y educación básica, en la cual se imparten cursos de alfabetización, primaria y secundaria intensiva semi-escolarizada.

b) ANTECEDENTES HISTÓRICOS DE LA EDUCACIÓN PARA ADULTOS

En el Estado de México, la educación para adultos se ha incrementado desde 1961, cuando se crea el Departamento de Educación para los Adultos, dependencia de la Dirección General de Educación. Dicho departamento crea los Centros de Educación Extraescolar, de los cuales el primero surgió en Ixtlahuaca, Edo. de Méx., este centro tenía como objetivo primordial el proporcionar alfabetización y capacitación para el trabajo. En este programa se ofrecían cursos de: Tejido, Corte y Confección y Cocina con una duración de dos años. Más tarde en 1966, se incrementaron estos centros escolares con el objeto de seguir atendiendo a la población que demandaba el servicio⁷.

Entre los años de 1969-1975 se les da un impulso notable, creando alrededor de 78 centros distribuidos en todo el Estado, en los que aumentaron los cursos de: carpintería, juguetería, mecanografía y enfermería; los cuales se establecieron en relación a las necesidades de la comunidad. En este período, el Gobierno del Estado, en coordinación con los Ayuntamientos donde se encontraban los centros, dotaban de material y equipo necesario para el mejor desarrollo de este tipo de cursos.

Para el periodo comprendido entre 1975-1981 se impulsa fuertemente el programa de capacitación para el trabajo. A partir de 1990, el programa ha superado las metas establecidas; a la fecha, en donde se ofrece el servicio a los municipios del Estado con 22 actividades:

⁷ ROJAS ALVA, Ma. del Socorro, Manual de Educación para los Adultos, Unidad de servicios educativos en el Estado de México, p. 14

- | | | |
|------------------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------|
| 1.- Auxiliar de enfermería | 9.- Mecánica automotriz | 17.- Florería |
| 2.- Taquimecanografía | 10.- Sastrería | 18.- Juguetería |
| 3.- Secretaria ejecutiva con computación | 11.- Actividades pecuarias | 19.- Macramé |
| 4.- Aux. de Contabilidad | 12.- Bordado a mano | 20.- Tejido a gancho y agujas. |
| 5.- Carpintería | 13.- Bordado a máquina | 21.- Tejido a máquina |
| 6.- Electricidad | 14.-Cocina, repostería y decorado | 22.- Alta costura |
| 7.- Electrónica | | |
| 8.- Herrería | 15.- Corte y confección | |
| | 16.- Cultura de belleza | |

Esta capacitación está dirigida hacia la población necesitada en capacitarse para desempeñar un oficio, con fines de obtención de recursos económicos para la supervivencia en la mayoría de los participantes; al mismo tiempo, alfabetizar aquellos, a quienes por muchas razones, no lograron la eficiencia terminal en educación básica.

En la actualidad se cuenta con más de 200 centros de este tipo en todo el Estado, además de las escuelas donde se imparten: alfabetización, primaria y secundaria intensiva, de una forma semiescolarizada⁸.

c) LA EDUCACIÓN PARA ADULTOS EN LA ACTUALIDAD

Según el programa para la modernización educativa 1989-1994⁹:

“La educación para los adultos es una forma de educación extraescolar que se basa en el autodidactismo y la solidaridad social como los medios más adecuados para adquirir, transmitir y acrecentar la cultura y fortalecer la conciencia de unidad entre los distintos sectores que componen la población. Su acción se dirige a los mexicanos de quince o más años de edad”.

⁸ ROJAS ALVA, Ma. del Socorro, Manual de Educación para los Adultos, Unidad de servicios educativos en el Estado de México, p. 25

⁹ Ley general de Educación (agosto 1993)

“Mediante servicios de alfabetización, educación básica, educación comunitaria, educación permanente y capacitación para el trabajo, la educación para adultos se propone unir la voluntad de aprendizaje del educando con diversas alternativas que, al elevar su nivel cultural, contribuyan al mejoramiento de sus condiciones laborales, sociales y económicas”.

La educación no puede, por sí misma, generar un cambio, debe inscribirse en un proyecto político-pedagógico que incluya los procesos sociales y económicos generales, y ha de contemplar grandes desafíos entre los que destacan el estancamiento y decadencia económica, las poblaciones marginadas, la degradación del ambiente y el rápido aumento de la población, esto sin soslayar la importancia de definir y responder a las necesidades básicas de aprendizaje de la población adulta.

En este contexto, es necesario desarrollar una propuesta de desarrollo humano, cuyo alcance sea amplio y crítico, dé respuesta a los problemas y necesidades que enfrentamos en los albores del tercer milenio. Se trata de fomentar una educación para adultos, diversificada, acorde a los contextos, diferenciada en sus medios y modalidades, centrada en el aprendizaje y adecuada a los distintos escenarios en los que se desarrolla (casa, trabajo, barrio, comunidad). Es decir, una educación alejada de uniformidades, atenta a la calidad de aprendizajes útiles, que fomente lo racional del hombre y el desarrollo, de aptitudes y valores, que potencien las capacidades para la solución de necesidades básicas, encaminada hacia la búsqueda del bienestar social. Esta propuesta educativa requiere de un sistema abierto, que incorpore las diversas modalidades de la educación: formal, no formal e informal, para avanzar en un tipo distinto de desarrollo.

Con esta intención, primero habrá que entender que la educación para adultos es aquella dirigida al sector de la población no formada en otros niveles académicos, con el objeto de que superen su condición de exclusión de los saberes actuales y de las habilidades básicas que permitan su participación calificada en los procesos de transformación de la sociedad.

La educación para adultos comparte perspectivas comunes con otros niveles educativos, de ella se derivan programas que pretenden apoyar el aumento en la productividad, a través de opciones como “educación para el trabajo”, “capacitación técnica”, “capacitación ocupacional”, fundamentalmente entre otros, en algunos casos, a estos programas se incorporan temas relacionados con el ambiente o la ecología, pero con una visión reducida.

Los procesos de formación de adultos en educación básica, el desarrollo rural, la capacitación para el trabajo, la educación fundamental y demás estrategias aplicadas a lo largo de varias décadas, no tuvieron alcances satisfactorios en los esfuerzos por frenar y revertir las desigualdades económicas y sociales. En la década de los ochenta la educación constituyó más un insumo para el crecimiento económico y una estrategia social que un desarrollo integral de la personalidad y descuidaba el peso sustantivo en otros aspectos, que lo ambiental llegó a tener el dramático desgaste de la naturaleza.

Son conocidas las limitaciones y carencias de la política de educación de adultos en nuestro país, por problemas derivados de la burocracia, los escasos recursos financieros que se le han canalizado. La creación del INEA en 1981 no ha contribuido a elevar la calidad e la educación para este grupo de población, debido al tratamiento uniforme de las fórmulas aplicadas a la baja calidad de los agentes educativos y a la burocratización de esta instancia.

Al definir las necesidades educativas predominantes, como déficit de saberes y habilidades en el marco del modelo industrial urbano, se estableció una relación estrecha entre la educación de adultos y los sectores pobres. La planeación predominante tuvo un tinte compensatorio sin enfoque socioambiental.

Para elevar la calidad de la educación de los adultos, es importante adoptarla como política de Estado, lo que supone construir consensos sobre sus objetivos de largo plazo, sistematizar y aprovechar la experiencia nacional con el

objeto de responder más eficazmente a las necesidades de educación y capacitación.

En sus inicios la educación para adultos con sus dos programas principales: capacitación para el trabajo (CPT) y educación básica intensiva (EBI), tuvo una gran aceptación por parte de la población ya que se le ofrecía la posibilidad de mejorar su economía familiar y su status social. Generalmente, estaba dirigida a comunidades rurales, las cuales al irse urbanizando poco a poco han ido desplazando a dicho sistema educativo, reflejándose en la disminución de la inscripción, significativa deserción de los alumnos y un alto índice de reprobación.

Cabe señalar que en sus inicios, la educación para adultos no requería de edificios propios, ni materiales técnicos adecuados, ni siquiera de conocimientos especializados en educación para adultos por parte de los instructores, tampoco se necesitaba de un programa formal para impartir dicha educación, lo que propicio que la captación de alumnos se incrementara y la deserción también fuera mínima.

Sin embargo, con el avance tecnológico y el aumento de la demanda, se incrementaron cursos como: enfermería, contabilidad, secretaria ejecutiva y computación, que requieren de una capacitación profesional, para que las alumnas egresadas sean competitivas en el ámbito laboral; igualmente, los instructores que, en un principio, sólo requerían conocimientos empíricos para impartir dicho curso, ahora con la nueva tecnología y sobre todo con la enorme competencia que existe, es necesario que actualicen sus conocimientos técnicos y pedagógicos. Por esto, es necesario replantear el funcionamiento de la educación para adultos, debido a que no está capacitando adecuadamente a los alumnos.

Específicamente, un ejemplo es el rediseño de la carrera de taquimecanografía y el surgimiento de la actividad de Secretaria Ejecutiva con Computación de la cual se ocupa este trabajo, se han rebasado las expectativas, pues afirmaciones basadas en la observación durante el trabajo como capacitador

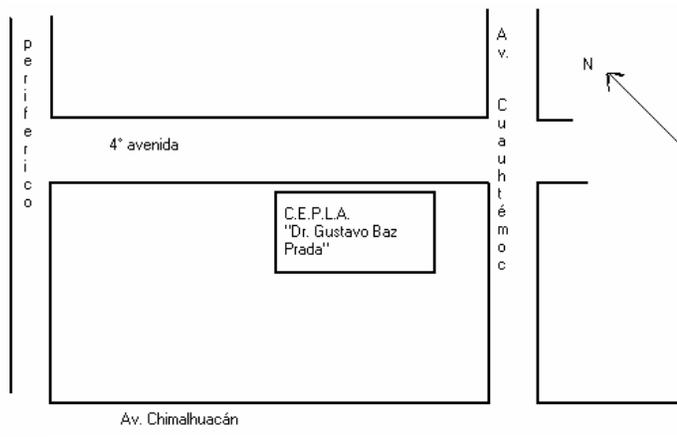
con grupo de alumnas de la actividad ya señalada, se detectaron problemas sustantivos como:

- ⊗ Falta de motivación en las alumnas.
- ⊗ Los profesores no otorgan importancia a la motivación y sólo abordan los contenidos
- ⊗ La carencia de incentivos en el grupo y en la escuela, dificulta el aprendizaje de los alumnos.
- ⊗ Proviene de familias disfuncionales que frecuentemente no las orientan en su formación de valores.

De aquí la necesidad de proponer formas de trabajo que atiendan estas situaciones.

d) CENTRO DE CAPACITACIÓN PARA EL TRABAJO.

El Centro de Educación para los Adultos (CEPLA) “Dr. Gustavo Baz Prada”, se encuentra localizado en el no. 45 de la 4ª avenida, de la colonia estado de México. Depende del Departamento de Educación para los Adultos, de la Secretaría de Educación, Cultura y Bienestar Social del Gobierno del Estado.



Inició sus actividades en 1974, en la calle Cofre de Perote, de la colonia Martínez del Llano, con las actividades de:

Macramé: Actividad que consiste en realizar trabajos manuales para la decoración del hogar utilizando diversos materiales propios de la actividad.

UNA NUEVA DIDÁCTICA EN EDUCACIÓN PARA ADULTOS

Tejido: Consiste en la utilización de estambres, hilaza y cintillas para confeccionar ropa para dama y bebé, así como diversos adornos del hogar.

Cocina: En esta actividad se dan las bases para realizar platillos culinarios de acuerdo a la ocasión y localidad en que se encuentren.

Cultura de belleza: Actividad de suma importancia para el arreglo personal, ya que realza la personalidad de la gente, mediante el uso de maquillaje y peinados de acuerdo a un evento especial.

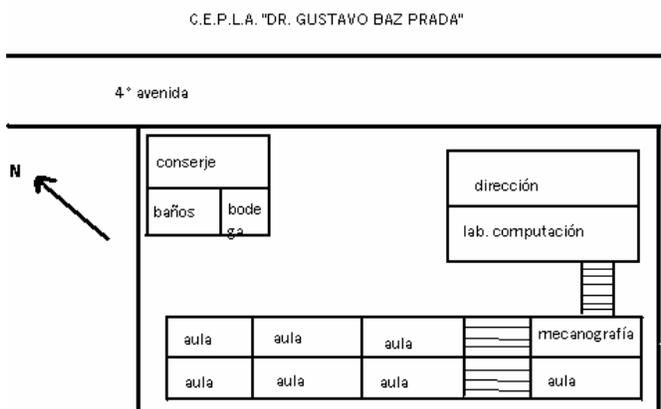
Corte y confección: instruyen al alumno de forma teórica y práctica para la elaboración de prendas personales utilizadas en cualquier evento que este fuera.

Enfermería: Actividad teórica y práctica en la cual se dan las bases para auxiliar al médico, administrar medicamentos y ayudar a los pacientes.

Taquimecanografía: Área en la cual el alumno aprende el manejo profesional de una oficina, además de obtener cualidades y desarrollo de la personalidad.

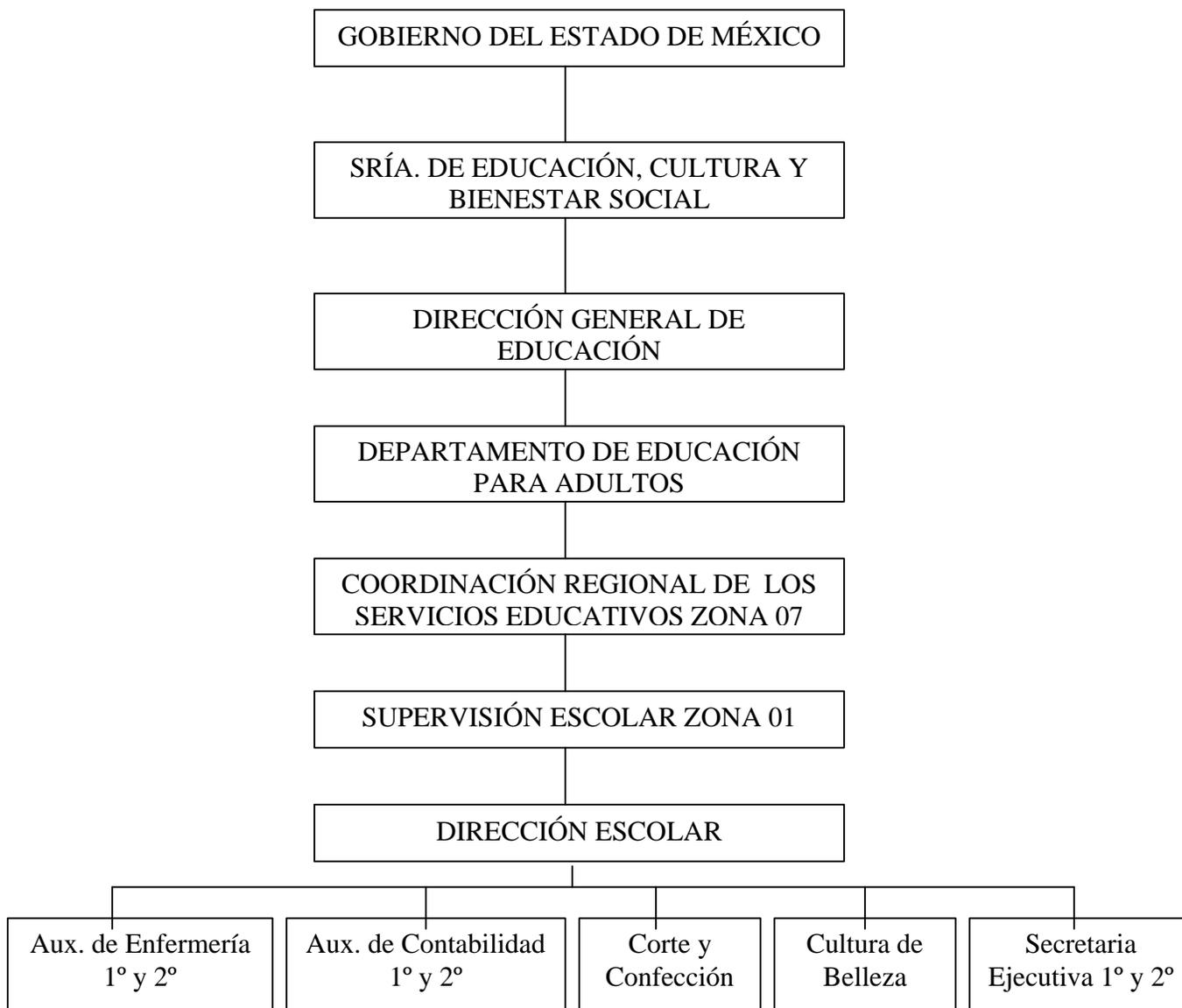
En 1984 se cambiaron de instalaciones y actualmente imparte las actividades de un año: corte y confección, cultura de belleza; y de dos años: auxiliar de enfermería, auxiliar de contabilidad y taquimecanografía, esta última actualmente ha cambiado de nombre a secretaria ejecutiva con computación. Así mismo, se imparte alfabetización, primaria y secundaria intensiva.

El plantel dispone de las instalaciones adecuadas para impartir las clases y cada grupo cuenta con su aula correspondiente, atiende en promedio 20 alumnos por aula. Tiene un laboratorio de computación con 12 computadoras y un taller de mecanografía con 16



máquinas de escribir mecánicas y 6 eléctricas.

ORGANIGRAMA ESCOLAR



e) VINCULACIÓN DE LA ESCUELA CON LA COMUNIDAD

Dentro del programa de capacitación para el trabajo, el CEPLA “Dr. Gustavo Baz Prada”, atiende a la población mayor de 15 años que solicite su inscripción en las diferentes actividades que imparte. Las cuales tienen mucha demanda ya que permiten a la población egresada, encontrar trabajo rápidamente,

contribuir así a la economía familiar y mejorar sus condiciones personales y de la comunidad.

Además, contribuye al mejoramiento de la comunidad a través de campañas de reforestación, información, prevención de enfermedades y campañas de vacunación.

Conocer todo el panorama permite entender que el objetivo de la capacitación para el trabajo de lograr que la persona adulta sea capacitada para incorporarse en el campo productivo de su comunidad, y obtenga mayores ingresos que contribuyan al bienestar de su familia, de su comunidad y del país.

f) Justificación

Una de las realidades que enfrenta la educación para adultos, es la falta de estrategias didácticas significativas para el alumno, de manera general, y la incorporación de la didáctica del juego, de manera particular, teniendo como consecuencia un aprendizaje de rigidez, de acatamiento, no participativo, receptivo, pasivo (enciclopedista) en la gran mayoría de las asignaturas.

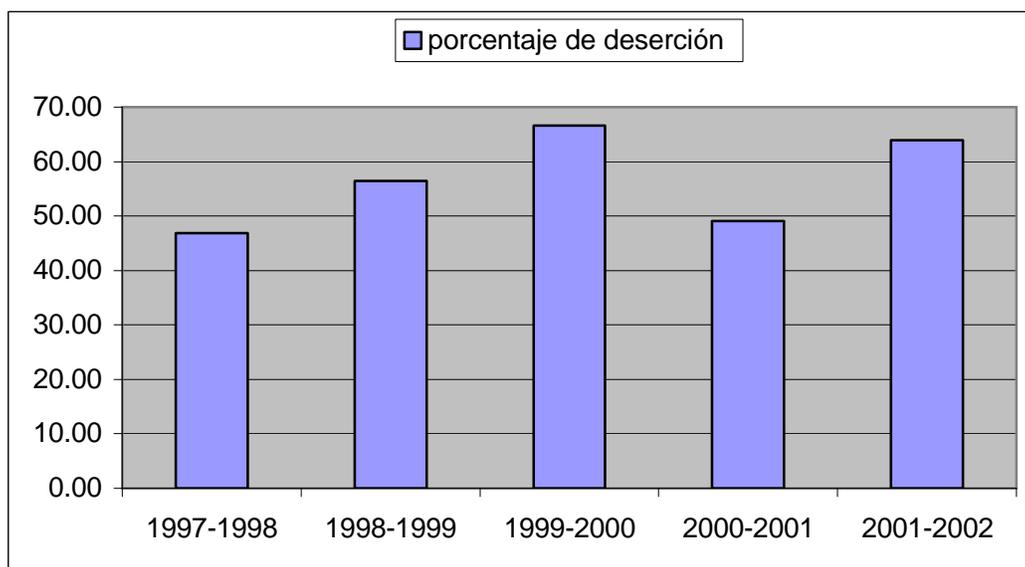
Este fenómeno se traduce en el bajo nivel de aprovechamiento, así como en un alto índice de deserción escolar.

De aquí que con la experiencia como capacitadora de estos grupos y el conocimiento adquirido con los estudios en el campo pedagógico, surgió el deseo de profundizar en el diagnóstico y así generar una propuesta que coadyuve en el mejoramiento, en la atención de este problema escolar, con el fin de apoyar el aprendizaje, abatir la deserción e incrementar la inscripción.

UNA NUEVA DIDÁCTICA EN EDUCACIÓN PARA ADULTOS

Lo cual se puede observar gráficamente en los siguientes cuadros de los últimos 5 ciclos escolares, de toda la zona 01 de Educ. Para Adultos: (incluye 22 CEPLAS)¹⁰

ciclo escolar	1997-1998	1998-1999	1999-2000	2000-2001	2001-2002	promedio
alumnos inscritos	2328	3956	3842	3232	3418	3355.2
alumnos egresados	1236	1724	1283	1647	1235	1425
deserción	53.09%	43.58%	33.39%	50.96%	36.13%	43.43%

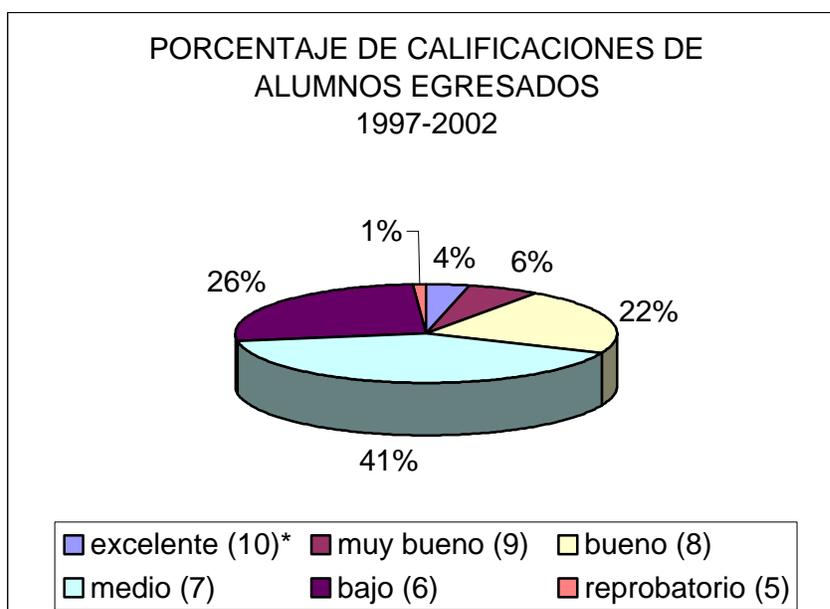


¹⁰ Estadísticas de la Supervisión Escolar 01 de EPA datos tomados de las Estadísticas de la Supervisión Escolar 01 de EPA

UNA NUEVA DIDÁCTICA EN EDUCACIÓN PARA ADULTOS

CICLO ESCOLAR	1997-1998		1998-1999		1999-2000		2000-2001		2001-2002		PROMEDIO
	alumnos	%	DE 5 AÑOS								
excelente (10)*	46	3.72	52	3.02	48	3.74	56	3.40	58	4.70	3.72
muy bueno (9)	38	3.07	115	6.67	94	7.33	87	5.28	96	7.77	6.03
bueno (8)	100	8.09	117	6.79	527	41.08	426	25.87	324	26.23	21.61
medio (7)	438	35.44	789	45.77	453	35.31	739	44.87	548	44.37	41.15
bajo (6)	596	48.22	628	36.43	140	10.91	327	19.85	201	16.28	26.34
reprobatorio (5)	18	1.46	23	1.33	21	1.64	12	0.73	8	0.65	1.16
	1236	100.00	1724	100.00	1283	100.00	1647	100.00	1235	100.00	100.00

*equivalentes numéricos, por acuerdo 200 de evaluación, SEP

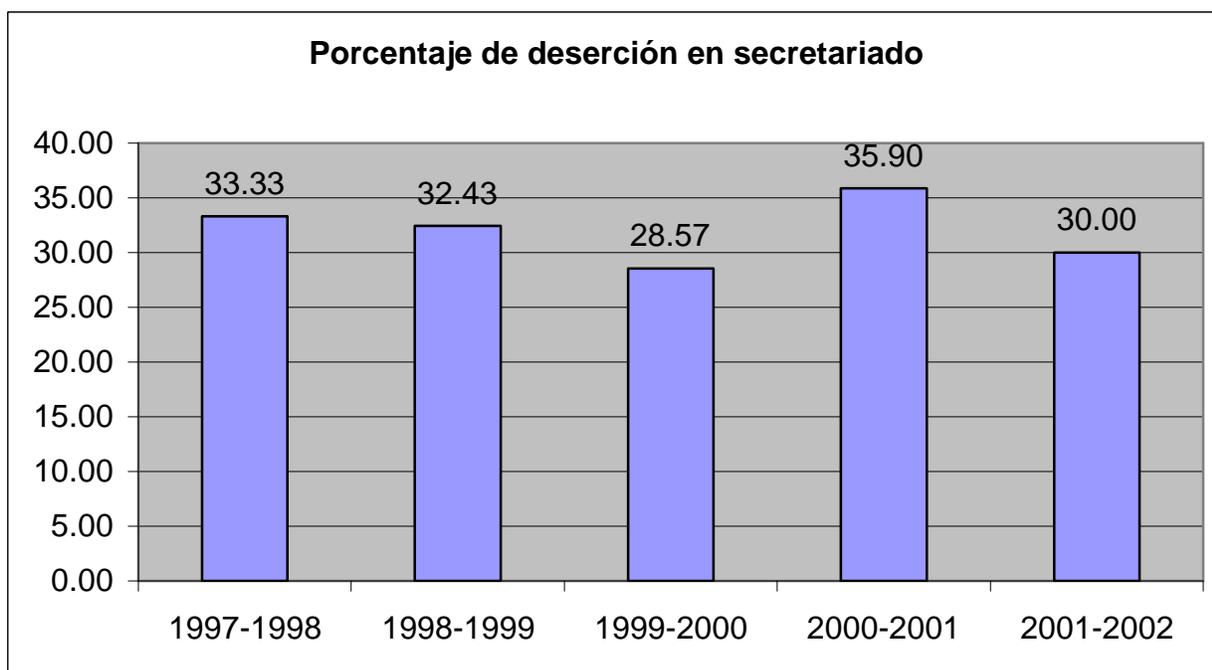


Como se puede observar, el índice de deserción escolar es muy alto (43.43%), así como las calificaciones de 7, 6 y 5 = 68.65%.

UNA NUEVA DIDÁCTICA EN EDUCACIÓN PARA ADULTOS

Desgraciadamente también la carrera de secretaria ejecutiva con computación (la cual imparto) tiene un índice de deserción alto (32.05%), al igual que las calificaciones de 7, 6 y 5= 51.21%, según los siguientes datos¹¹:

ciclo escolar	1997-1998	1998-1999	1999-2000	2000-2001	2001-2002	promedio
alumnos inscritos	45	37	42	39	40	40.6
alumnos egresados	30	25	30	25	28	27.6
deserción	15	12	12	14	12	13
% deserción	33.33	32.43	28.57	35.90	30.00	32.05

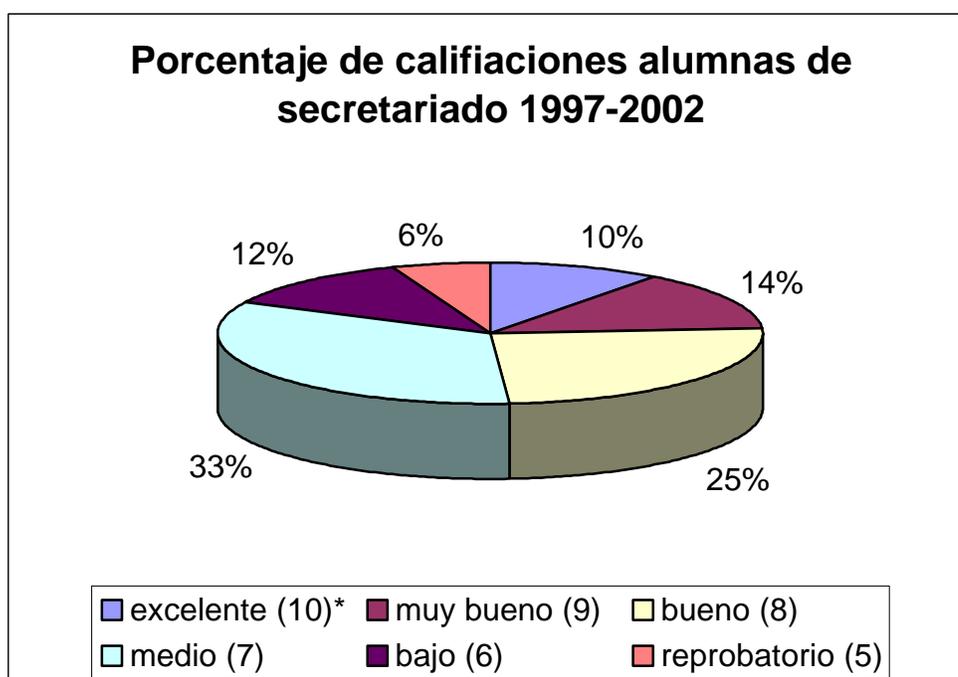


¹¹ Estadísticas de la Supervisión Escolar 01 de EPA

UNA NUEVA DIDÁCTICA EN EDUCACIÓN PARA ADULTOS

CICLO ESCOLAR	1997-1998		1998-1999		1999-2000		2000-2001		2001-2002		PROMEDIO DE 5 AÑOS
	alumnos	%									
Excelente (10)*	3	10.00	2	8.00	3	10.00	3	12.00	3	10.71	10.14
muy bueno (9)	4	13.33	4	16.00	4	13.33	3	12.00	4	14.29	13.79
bueno (8)	8	26.67	7	28.00	7	23.33	8	32.00	4	14.29	24.86
medio (7)	10	33.33	9	36.00	9	30.00	8	32.00	10	35.71	33.41
bajo (6)	3	10.00	2	8.00	5	16.67	2	8.00	5	17.86	12.10
reprobatorio (5)	2	6.67	1	4.00	2	6.67	1	4.00	2	7.14	5.70
	30	100.00	25	100.00	30	100.00	25	100.00	28	100.00	100.00

*equivalentes numéricos, por acuerdo 200 de evaluación, SEP



Desde esta perspectiva la propuesta parte de las siguientes premisas:

- La deserción escolar en educación para adultos es muy alta (43.43%), y aunque es multifactorial, ya que influyen factores económicos, políticos, sociales y culturales, se podrá bajar el índice, si los profesores logran motivar e interesar al alumno, mediante el fomento de valores y apoyo a la superación personal.

- Las calificaciones obtenidas por los alumnos son muy bajas, y se podrán mejorar si los profesores aplican diferentes estrategias didácticas para promover su aprendizaje.
- La escuela “Dr. Gustavo Baz Prada”, tiene deserción escolar y un promedio bajo de calificaciones, debido a las carencias técnicas y a que sus alumnos tienen múltiples problemas sociales. Esto se podrá mejorar en la medida en que los profesores nos capacitemos constantemente, utilicemos programas actualizados, didácticas específicas para adultos y fomentemos los valores en los alumnos.

Es por ello, que para lograr el objetivo de capacitar adecuadamente al alumnado de manera profesional para que puedan insertarse en el campo laboral, se propone el siguiente proyecto de innovación:

UNA NUEVA DIDÁCTICA EN EDUCACIÓN PARA
ADULTOS, MEDIANTE EL JUEGO, LA SUPERACIÓN
PERSONAL Y ADQUISICIÓN DE VALORES.

Con este proyecto se pretende apoyar los procesos de aprendizaje y fortalecer la formación de los valores morales de los alumnos y contribuir a aumentar la autoestima y contribuyan a la superación personal, mediante el uso de juegos mentales especiales (juegos de palabras, crucigramas, sopas de letras, material audiovisual, etc.), así como el uso de técnicas grupales: (corrillos, Phillips 66, páneles, foros, etc.), además de conocimientos técnicos actualizados: (creación de antología específica de la actividad).

Esta propuesta se fundamenta en la teoría del juego; que resalta la importancia de las actividades recreativas para el desarrollo de la personalidad; como señalé anteriormente, hacen falta estrategias que despierten el interés del

alumno. Entre los que destaca la utilización del juego para mejorar la comprensión del alumno, así como fomentar su interés en capacitarse.

En parte esta situación se debe a la interpretación rígida de la teoría psicogenética, para Piaget y Wallon los juegos "apropiados" a los adultos son de índole motora, los deportes; lo cual se interpreta equivocadamente como que el juego de otro tipo no es adecuado a la etapa evolutiva del adolescente y adulto, aun cuando se concibe como "el juego es aprendizaje". Pese a esta postura, otros investigadores han aplicado el juego a los adultos, como afirman Singer y Singer de Nina Lieberman de quien citan "el juego en el adulto puede ser un recurso útil para transformar las rutinas monótonas en experiencias más placenteras"¹².(.)

¹² Singer, D.G.; Singer, J.L. Trabajando con la imaginación. 1ª edic. Edit. Trillas. México, D.F. 1994

CAPÍTULO II

PROPUESTA DE TRABAJO

En educación para adultos, las estrategias didácticas se ven anuladas o reducidas a dinámicas grupales y de apoyo audiovisual. Estas por sí solas no propician un aprendizaje significativo al alumno, en tanto que no participa activamente en el proceso. Estos medios se vuelven rígidos, faltos de interés y se traduce en un bajo aprovechamiento.

En este nivel de educación, las técnicas didácticas con más frecuencia aplicadas son dinámicas de grupo y medios audiovisuales; sin embargo, estas aplicaciones heredan la rigidez de los programas y la actividad del alumno es disminuida o nulificada, dándole un carácter de receptor. Este problema no es sólo de una asignatura, grado o institución, sino que abarca a todas las instituciones, a todas las asignaturas y a todos los grados. Esta falta de técnicas didácticas redundan en el bajo aprovechamiento de la gran mayoría de estudiantes de este nivel.

El fenómeno puede ser resuelto en la medida que las técnicas didácticas sean significativas al alumno. El juego es una valiosa alternativa para apoyar los procesos de enseñanza y aprendizaje si se diseñan a partir de las características y necesidades de los adultos.

El juego puede ser aplicado en el aula con pocos recursos. Requiere la adaptación de los contenidos a dinámicas donde el disfrute por la manipulación de situaciones u objetos esté presente. Como todo juego, debe tener reglas; así como fomentar las expresiones personales. Maestro y alumno pueden participar en él, y alejarse de los esquemas tradicionales e incorporarse a un aprendizaje divertido, útil y formativo.

La posibilidad de aplicación depende en mayor parte del maestro, quien debe definir los principios básicos para elegir los medios de aprendizaje. Los alumnos adolescentes y adultos están dispuestos a romper con lo tradicional, y mucho más con aquello que les provoca aburrimiento o desinterés. Los contenidos son respetados, lo único que cambia es la metodología de enseñanza.

OBJETIVO GENERAL.

- Aplicar una nueva didáctica en educación para adultos, a través del juego y el apoyo a la superación personal, para facilitar el aprendizaje y mejorar el nivel de aprovechamiento escolar.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Utilizar el juego como estrategia didáctica para promover la construcción de conocimientos y el desarrollo de habilidades, actitudes y valores.
- Facilitar el aprendizaje significativo de los alumnos.
- Fomentar el interés por el estudio como elemento indispensable para su desarrollo personal y profesional.
- Mejorar el aprovechamiento escolar a partir de la motivación, el fortalecimiento de la autonomía moral e intelectual.
- Abatir la deserción escolar

MARCO TEÓRICO

Para dar sustento al proyecto de innovación propuesto, es necesario señalar las diferentes teorías psicopedagógicas, precisar los conceptos básicos en los que se sustenta como el juego en la enseñanza de los adultos y aprendizaje significativo entre otros.

EL JUEGO

El juego ha evolucionado junto con el hombre y lo ha acompañado desde tiempos antiquísimos a través de su vida. En el sentido general, las diferentes civilizaciones nos han heredado sus formas de juego y juguetes; quedan los mudos testigos desenterrados en las zonas arqueológicas o de otras formas de Memorias, baste citar a Fray Bernardino de Sahagún con su ***Historia General*** donde describe los juegos rituales de los aztecas , donde esta "crueldad" a los ojos del español era sólo un símbolo, la relación del hombre con lo que acontecía fuera de él y debía de alguna manera rendirle tributo, aquello era desconocido y no había otra forma de explicarlo. Estas simbolizaciones representaban juegos que nos permiten comprender su cosmogonía. El juego nunca ha sido ajeno al hombre. En México deja de ser colectivo una vez que la conquista se lleva a cabo y en la Colonia se constituye; los juegos entonces son "para una veintena de niños y jóvenes a la vez".

Originalmente la palabra juego deriva del latín "jocus", que significa diversión, y se refiere a cualquier actividad realizada con el fin de entretenerse y sentir el placer que esa actividad le brinda, cualquiera que sea la edad del que lo ejecuta; pero, además, se refiere a libertad y relajación. De todo esto podemos entender que el juego no es sólo la actividad, sino también es un medio por el cual el hombre se desarrolla, aprende, relaciona y simboliza.

Para Piaget, el juego es "esencialmente asimilación funcional o reproductiva" , es decir, incide en el desarrollo cognoscitivo del niño. Al principio es una actividad íntimamente relacionada con la actividad exploratoria, donde los sentidos juegan el papel principal, sin embargo, poco a poco, se convierte en algo más: deja de ser adaptación para convertirse en asimilación, se interioriza lo cognoscente: "asimila todas las cosas y todas las cosas al yo"¹³. Así va adquiriendo reglas y funciones más allá de sí mismo, se inicia la socialización. Ha

¹³ Piaget, J. La formación del símbolo en el niño. 1ª edic. Fondo de Cultura Económica. México, D.F. 1979

ocurrido una evolución desde simple función y estímulo, ha pasado a ser factor de formación del niño.

El juego infantil se manifiesta de tres formas: juego ejercicio, juego simbólico y juego reglado. Cada una de ellas se ubica en diversas etapas de la evolución del niño: el juego ejercicio desde el nacimiento hasta el año con ocho meses; el juego simbólico desde el año con nueve meses hasta los 7 años; el juego reglado desde los ocho hasta los once años, y posteriormente los juegos se clasifican como "deportes".

- a) El motriz consiste en "repetir por placer actividades adquiridas con fin de adaptación". No encierra en sí mismo ningún simbolismo o técnica lúdica específica. Ponen en acción conductas diversas; su función principal es la adaptación, ya que son ejercicios de las estructuras en el vacío.
- b) El simbólico implica la representación, el poder evocar o representar determinado objeto, personas o sucesos (significado) por medio de otros objetos (significantes); este tipo de juego implica una relación cognoscitiva real: construye símbolos propios, personajes que obedecen a su voluntad, como medio de expresar lo que no puede ser expresado por el lenguaje; los conflictos inconscientes, las agresiones, los problemas sexuales, etc. son el material de éste tipo de juego. Su función es compensar y solucionar conflictos.
- c) El reglado es subjetivo; se funda en las relaciones sociales e interindividuales, implica la comunicación para establecer reglas o normas grupales, y aplicárseles al individuo cuando el grupo es "agredido".

Dentro del juego simbólico existen otros subtipos: los esquemas simbólicos, la proyección de esquemas simbólicos sobre objetos nuevos, proyección de esquemas de imitación sobre objetos nuevos, asimilación simple de un objeto a otro, juegos complejos y combinados, juegos compensadores y liquidadores de conflictos, juegos imitadores exactos de lo real.

Esquemas simbólicos	Constituye la transición entre el ejercicio sensorio-motor y el simbólico; su característica principal es que el niño reproduce en ausencia del objeto y fuera de su contexto una acción. Proyección de esquemas simbólicos sobre objetos nuevos. Su característica principal es que una vez que el sujeto constituye un esquema simbólico, que atribuye a otras personas u objetos.
Proyección de esquemas de imitación sobre objetos nuevos	Se trata de acciones imitadas y no de las propias.
Asimilación simple de un objeto a otro	El niño en esta etapa incorpora un objeto a otro por sus características o bien incorpora a una persona a su yo (juego de imitación).
Juegos complejos y combinados	El niño combina todas las formas anteriores para proporcionar un juego aparentemente complicado, sin embargo, él conoce la estructura que ha construido. Su pensamiento funciona en estructuras simples, las cuales relaciona de manera simple para concebir lo complejo
Juegos compensadores y liquidadores de conflictos	El juego se vincula a los problemas afectivos por los cuales atraviesa el niño, y se convierte en fuente compensadora y solución de los mismos. Al revivir los conflictos los resuelve, los compensa (proyektivos); además, a través de éstas formas puede anticipar las consecuencias a acciones determinadas. Para Piaget esto representa un nuevo tipo de asimilación porque habría una anticipación que representaría una forma de adaptación. Otra de las características en esta forma es el inicio del simbolismo colectivo: los papeles en el juego se hacen más diferenciados y complementarios.
Juegos imitadores exactos de lo real	Aparece una preocupación creciente por imitar la realidad tal cual es; esto significa que la asimilación simbólica se hace cada vez menos deformante y se va convirtiendo en una reproducción imitativa. El niño empieza a preocuparse porque el escenario y los materiales que acompañan sus juegos sean los más exactos posibles.

Por su parte Wallon¹⁴ considera que el juego se puede confundir con la actividad entera del niño mientras ésta sigue siendo espontánea y no recibe sus objetivos de las disciplinas educativas, es decir, el juego se vuelve rígido dentro de

¹⁴ <http://www.vagazine.tripod.com/fred2.html>

los pedagógico. Así clasifica a los juegos según las etapas de desarrollo en funcionales, de ficción, de adquisición, de fabricación :

- **funcionales:** comprenden toda actividad que se guía por la ley del efecto, implican movimientos simples: el niño experimenta con su cuerpo y con los objetos.
- **de ficción:** son actividades donde el niño representa la realidad en objetos similares.
- **de adquisición:** son todas las actividades que le permiten comprender su entorno, le permite aprender.
- **de fabricación:** el niño opera con los objetos y los combina, modifica, transforma y construye una nueva forma.

Wallon explica que el juego evoluciona debido a la presencia de dos *fuerzas* moldeadoras: la realidad y la ficción, superponiéndose constantemente. Una se repite en la otra y viceversa. Canaliza los deseos de absorber la realidad y no dejarse absorber por ella.

Estas teorías del juego han permitido el desarrollo de estrategias en diferentes áreas, sobre todo terapéuticas y educativas. Dentro de la función terapéutica escriben Johnston y Johnston, terapeutas del lenguaje: "El niño aprende y desarrolla muchas capacidades por medio del juego haciendo posible así su juego por medio del lenguaje"¹⁵. El juego terapéutico se aplica como apoyo a niños con problemas de diversa índole. Las características del juego dependen de la magnitud del problema y de las características propias el individuo a quien se va a aplicar. Existen además diversos enfoques según la corriente psicológica bajo la cual el terapeuta se inserta: psicoanalítica, centrada en el cliente, familiar, razonable, gestalt, breve e intensiva. La base de la terapia del juego es que el juego es la forma en que el niño somete a prueba a su mundo y aprende sobre él, o reaprende.

¹⁵ Johnston, E.B.; Johnston, A.V. Desarrollo del lenguaje: lineamientos piagetanos. 1ª edic. Edit. Panamericana. México, D.F. 1996

Desde la perspectiva pedagógica, todo juego es aprendizaje. Platón en la **República** afirma que "porque un espíritu libre no debe aprender nada como esclavo (...) No uses, pues, la violencia para con los niños en las lecciones que les des; haz más bien de suerte que se instruyan jugando; con eso estarás más cerca de conocer las disposiciones de cada uno de ellos"¹⁶. Rousseau por su parte dice que "Ya se ocupe o se divierta, una y otra cosa son para él indiferentes. Sus juegos son sus quehaceres; no ve distinción alguna. A todo cuanto se aplica un conato que causa risa y una libertad que gusta."¹⁷

Neill, por otro lado, determina que: "Es tiempo que pongamos en tela de juicio la noción del trabajo que se tiene en la escuela. Se da por sentado que todo niño debe aprender matemáticas, historia, geografía, algo de ciencia, un poco de arte y ciertas cosas de literatura. Es tiempo que nos demos cuenta de que al niño promedio no le interesan gran cosa esas asignaturas (...) No estoy en contra del aprendizaje. Sino que el aprendizaje debe llegar después del juego (...) Los creadores aprenden lo que desean aprender, porque necesitan los instrumentos que les exige su originalidad y su genio. No sabemos cuanta creación se mata en el aula con esa insistencia en el aprendizaje"¹⁸.

La pedagogía de Fröebel¹⁹ promueve el desarrollo del niño para facilitar su autodesenvolvimiento, su actividad espontánea es el principal factor de su educación y de la formación de su personalidad. Para Fröebel el juego abarca percepciones y sensaciones, y como el niño es capaz de comprender los símbolos, su significado y sus relaciones, aquel le permite formarse al generar hábitos y la posibilidad de usar y modelar los modelos.

María Montessori por su parte indica que el niño se desenvuelve espontáneamente, sin restricciones; establece así cuatro principios, que contribuyen los ejes de su propuesta educativa: el principio de libertad, de

¹⁶ Bowen, J.; Hobson, P.H. Teorías de la educación. 1ª edic. Edit. Limusa. México, D.F. 1993. p. 126

¹⁷ Bowen, J.; *Op Cit* p. 128

¹⁸ Bowen, J.; *Op Cit* p. 135

¹⁹ Gilb, S.S. Juegos para escolares. 10ª edic. Edit. Pax. México, D.F. 1997

actividad, de vitalidad y de individualidad. El niño se construye en la relación activa con el entorno, por eso el juego adquiere mayor relevancia en los centros de educación.

Decroly pretende una educación integral del niño, para ello establece un método cuyos principios son: el de globalización y el de interés. El de globalización consiste en abordar la vida psíquica como un unidad; la globalización en un fenómeno que sintetiza las percepciones, la afectividad y la vida mental. El de interés se basa en las necesidades propias del niño, fuente de motivación. Para Decroly las necesidades se clasifican en: a) necesidad de alimentación (respiración, alimentación..) b) necesidad de luchar contra la intemperie c) necesidad de defensa contra los peligros y enemigos diversos d) necesidad de actuar, de trabajar solidariamente, de descansar, de divertirse y desarrollarse. Estas necesidades se abordan en relación con el ambiente como ventajas, inconvenientes y comportamiento. El desarrollo se da en el sujeto a través de diversos ejercicios (observación, asociación, expresión) . Los ejercicios relacionales adquieren la forma del juego libre, a través del cual el niños se construye en tanto su realidad.

Estas perspectivas nos permiten establecer que el juego es una forma de que el niño se relacione con su medio; una forma de exploración de relación dentro-afuera; una forma significativa de aprender; relaciona los estudiosos del tema en el desarrollo del juego con el desarrollo total del niño, social, cognoscitivo, afectivo, etc. sin embargo, se enfocan a las etapas tempranas del individuo; pocas o casi ninguna se acerca al juego en la etapa del adolescente, y cuando éste se toma en cuenta en relación al juego, se le "jerarquiza" dentro de los juegos llamados "deportivos".

Autores como Nina Lieberman²⁰ comenta que **el juego en el adulto puede ser un recurso útil para transformar las rutinas monótonas en experiencias más placenteras. Asimismo, se proponen intereses lúdicos por etapas, de 13**

²⁰ Singer, D.G.; Singer, J.L. Op. Cit., p. 254

=====

a 16 años: deportes, juegos de mesa (de inteligencia, razonamiento y abstracción); de 17 a 25 años: de expresión creativa, higiene somática y psíquica. La actividad lúdica en el adolescente y en el adulto no es tan importante como en el niño, ya que se ha de dejar de lado en aras de vivir en una sociedad que limita e inhibe el juego. La autora del presente trabajo piensa que el juego nunca deja de ser importante en el desarrollo del hombre, en su aprendizaje. Negar en el adolescente implica, una forma de negar su propia posibilidad de juego, además, no sólo negamos el juego en sí, sino el placer que encierra, negamos el principio de placer que todos desean.

La propuesta de este trabajo es construir una estrategia didáctica basada en el juego a partir de las características de los adolescentes y adultos, y reconocer que **el juego no es exclusivo a una etapa de desarrollo alguno.**

En cuanto a lo educativo, el adolescente y el adulto joven se rebelan a las reglas, en este caso específico las reglas de la escuela; se rebelan ante la autoridad, el maestro; buscan ser comprendidos y si lo que está a su alrededor no es de su interés terminan por aburrirse. Por ello, el juego es una alternativa didáctica para mantener el interés, tomar en cuenta los afectos, motivar a la transformación interna y ambiental del adolescente.

A través del juego²¹:

Desarrollo afectivo	El adolescente toma conciencia de su sentimientos y la forma en que los proyecta hacia los demás; el darse cuenta le permite hacer conciencia de su realidad y los factores que limitan su aprendizaje al manejar sentimientos negativos hacia las personas o instituciones que representan la autoridad.
Desarrollo cognoscitivo	El adolescente podrá representar los contenidos de las asignaturas en objetos o situaciones reales o ficticias, permite que el aprendizaje sea significativo.

²¹ Schaefer, C. E.; O'Connor, K. J. Manual de terapia de juego. 1ª edic. Manual moderno. México, D.F. 1988

<p>Desarrollo moral y social</p>	<p>El adolescente a través del juego analiza su relación con los demás, jerarquiza sus valores y los compara con los de los demás; toma conciencia de su unicidad y similitud con los demás. Su relación deja de ser agresiva realmente para convertirse en una agresividad ficticia, la cual resolverá del mismo modo que el niño resuelve el conflicto a través del juego.</p>
<p>Desarrollo de la personalidad</p>	<p>El darse cuenta de lo que proyecta desde el interior al exterior, el adolescente se conoce y se reconoce; vincula su yo ideal a su yo real</p>
<p>Crisis existencial</p>	<p>El adolescente juega roles y situaciones de adaptación, juega con la posibilidad de ser. Los conflictos existenciales se proyectan en el juego y encuentran soluciones, van descubriendo sus intereses y sus posibles funciones para y en la vida.</p>

El juego como medio didáctico en el nivel medio superior se enfoca en diversos preceptos: todo juego es una manifestación del ser integral el juego promueve aprendizaje: El juego es un proceso de comunicación; permite la traspolación de lo sensorial a lo cognoscitivo, favorece la toma de conciencia de los conflictos y las posibles soluciones; el juego fomenta la socialización y el desarrollo de la identidad social e individual: El juego facilita el aprendizaje del lenguaje y de las matemáticas. Esto quiere decir que el juego en el adolescente no será sólo un medio didáctico, sino que permite conocerlo en su integralidad. El juego reconocido no sólo como medio didáctico, sino también como el recurso de solucionar o minimizar sus conflictos tendrá un valor terapéutico en tanto el adolescente se da cuenta, será un medio de expresión ejercicio de liberación y libertad.

Una vez puntualizado los elementos sustantivos que apoyan la propuesta en lo lúdico, es importante señalar los conceptos fundamentales de la corriente pedagógica del constructivismo. Aquí rescato los aportes de: Piaget, Vigotsky y

Ausbel, sobre todo éste último, ya que se pretende fomentar un aprendizaje significativo a las alumnas.

¿QUÉ ES EL CONSTRUCTIVISMO?²²

El constructivismo es el enfoque que sostiene que el individuo -tanto en los aspectos cognoscitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos- no son un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre esos dos factores. El conocimiento no es una copia de la realidad, es una construcción del ser humano, que se realiza con los esquemas que ya posee, con lo que ya construyó en su relación con el medio que la rodea.

Cuando se habla de constructivismo, es importante indicar desde qué perspectiva o punto de vista estamos haciéndolo. Así, por ejemplo, podríamos hablar de constructivismo genético el cual se sustenta en las ideas de Jean Piaget, para quien el aprendizaje es explicado a partir de sus nociones acerca del desarrollo cognitivo individual. Otra opción la tendríamos en Lev Vigostky, quien destaca el elemento social en el aprendizaje de cada persona; estamos en presencia de un constructivismo social. Por último, podemos tomar en cuenta los planteamientos de David Ausbel quien sostiene que sólo aprendemos aquello que nos resulta particularmente significativo; por tanto, el material a ser aprendido debe poseer en sí una significatividad potencial para el aprendiz; en este caso estaríamos en presencia del constructivismo disciplinario. Un resumen de lo anterior se muestra en el cuadro 1.

²² <http://www.nodo50.org/enciclopediaspejos/enciclopedia/CONSTRUCTIVISMO.html>

Cuadro 1: PERSPECTIVAS ACERCA DEL CONSTRUCTIVISMO

DENOMINACIÓN	AUTOR	ÉNFASIS	CRITERIO DE APRENDIZAJE
Constructivismo Genético	Jean Piaget	El Individuo	Aprendizaje por Equilibración (Asimilación-Acomodación)
Constructivismo Social	Lev Vigostky	El Colectivo	Aprendizaje por Interacción (Zona de Desarrollo Próximo)
Constructivismo Disciplinario	David Ausbel	La Disciplina	Aprendizaje Significativo (Estructura de la Disciplina)

APRENDIZAJE SOCIAL

Vigotsky analiza el aspecto social del aprendizaje, puntualizando que el conocimiento es producto de la interacción social y la cultura, tanto así, porque, según él, plantea que los procesos psicológicos superiores (lenguaje, razonamiento, comunicación etc) se construyen en interrelación con los demás, es así que para este psicólogo, lo que un individuo puede aprender, de acuerdo a su nivel real de desarrollo, varía ostensiblemente si recibe la guía de un adulto o puede trabajar en conjunto con otros compañeros. Para Vigotsky está claro que se aprende más y mejor con otros.

LA PSICOLOGIA COGNITIVA Y EL APOORTE DE AUSBEL²³

Para este psicólogo, no sólo se aprende cuando se realiza una actividad física como manipular, interpretar etc. (Piaget), se aprende cuando el contenido tiene un verdadero significado para el alumno (aprendizaje significativo), ahora, para que esto sea así, el sujeto que aprende debe tener en su mente información previa al nuevo conocimiento, ya que con esto logrará tener un esquema previo al cual se integrará la nueva información.

²³ <http://www.cop.es/colegiados/M-00407/CONSTRUCTIVISMO.html>

Para Ausbel no todos los contenidos pueden ser descubiertos por los alumnos, sobre todo en los niveles más altos de la educación, por lo tanto, para este autor, es clave que el alumno pueda relacionar lo que ya sabe con los nuevos conocimientos. En definitiva lo que Ausbel aporta es, que aprender es comprender, dejando así, teóricamente de lado el aprendizaje memorístico, tan promulgado por las teorías conductivistas.

Como es posible apreciar en esta breve síntesis de las fuentes del constructivismo, encontramos ideas claves para nuestra reforma educacional, tales como: el aprendizaje significativo, aprendizaje por descubrimiento, aprender a aprender, propiciar el trabajo grupal y otros.

El constructivismo representa un auténtico cambio de paradigma respecto al enfoque educativo de los últimos tiempos en el hemisferio occidental. Al estudiante se le concibe como el protagonista central del proceso educativo. Los contenidos curriculares se plantean como objeto de aprendizaje más que de enseñanza. Bajo esta óptica, el papel del docente adquiere una dimensión distinta en términos de facilitar el aprendizaje y no sólo de transmitir conocimiento.

El constructivismo está lejos, aún, de ser una teoría unificada y completa acerca de los procesos educativos en general y de los procesos de enseñanza y aprendizaje en particular. Sin embargo, es indudable que se ha convertido en un marco de referencia —en una "idea fuerza"—. En él, confluyen, parcialmente diversas corrientes de investigación psicopedagógica, como por ejemplo: la teoría de la equilibración de Piaget, la teoría del aprendizaje por *insight* de la escuela Gestalt, la teoría del aprendizaje significativo de Ausbel, la teoría del aprendizaje por descubrimiento de Brunner, la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner, la teoría del aprendizaje psicosocial de Vigotsky y la teoría del aprendizaje mediado de Feuerstein.

El constructivismo, como marco de referencia general, no está exento de problemas y aspectos cuestionables. De hecho, hay diversos enfoques. Aquí intentamos mostrar los más significativos y generalizados.

Existen, no obstante, principios generales claramente identificables, a saber:

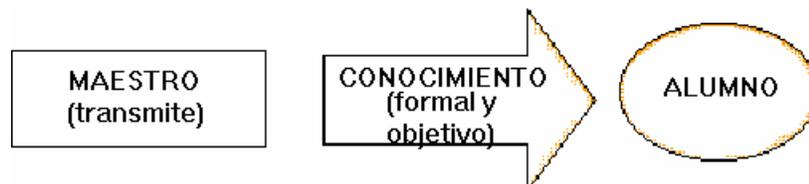
- Los sujetos son responsables de su propio aprendizaje porque, activamente, construyen significados.
- Los aprendizajes son el resultado de la experiencia directa con el objeto de conocimiento.
- Los contenidos escolares deben ser adecuados a los procesos de aprendizaje del sujeto.
- Los conocimientos previos en el sujeto que aprende, fruto de sus experiencias anteriores, son importantes porque influyen en la construcción de nuevos conocimientos.
- Para aprender, siempre es preciso encontrar sentido al objeto de conocimiento y poder establecer relaciones entre los conceptos involucrados.
- Del contexto y la forma de reflexionar sobre los conocimientos, resultan lógicas diferentes de abordar las distintas disciplinas del currículum.
- La intervención docente se rige por el principio de ajuste pedagógico, porque el aprendizaje ya no se interpreta exclusivamente como una empresa individual y endógena (autoestructuración), sino también de índole exógena e interpersonal.

El nuevo alumno²⁴

Si aceptamos la idea básica de que en todo proceso educativo, el sujeto construye activamente su conocimiento, también cabe aceptar que el rol tradicional del alumno, en el cual éste permanece la mayor parte del tiempo

²⁴ <http://vagazine.tripod.com/fred2.html>

sentado frente al docente y la pizarra, recibiendo información, — como se representa en el esquema —, es a todas luces insuficiente porque limita su acción.



El alumno debe tener oportunidades de asumir las riendas de su propio proceso. Para lograrlo, el primer paso es crear ambientes propicios a fin de que el educando interactúe con el objeto de aprendizaje. Así, en lugar de frenar el ímpetu natural de los alumnos a favor de una disciplina impuesta y desgastante, que muy poco aporta a los propósitos educativos, es promover una intensa actividad y participación de su parte, en situaciones estructuradas con ese fin.

El alumno tendrá más posibilidades de adquirir competencias trascendentes y perdurables, si:

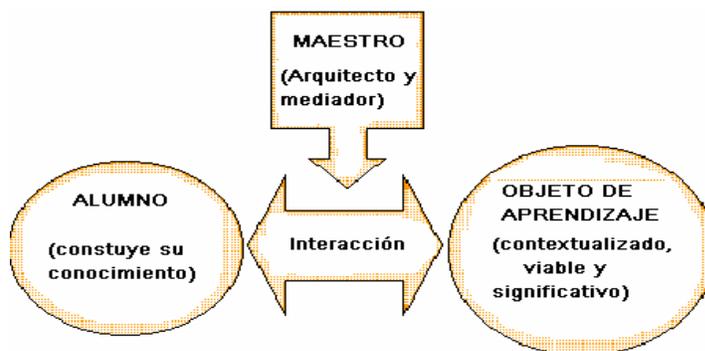
- Es inquisitivo y curioso.
- Busca y selecciona información.
- Va de la práctica a la reflexión y de vuelta a la práctica.
- Interacciona con el maestro y sus compañeros.
- Expresa y discute sus ideas.
- Asume responsabilidades.
- Trabaja en función de sus inquietudes e intereses.
- Es consciente de lo que aprende, de cómo aprende, de por qué aprende, de para qué aprende y de cómo, a partir de lo aprendido, puede generar nuevos conocimientos.

El nuevo docente

La tarea del profesor, tradicionalmente dirigida hacia la transmisión de contenidos, ahora debe encaminarse fundamentalmente hacia el alumno y su

desarrollo personal y social. Esto hace que su labor se diversifique. En esencia, ha de convertirse en un mediador, que diseñe experiencias de aprendizaje atractivas y relevantes, a estimular, motivar, aportar criterios y ayuda pedagógica, a diagnosticar dificultades individuales y grupales que estén impidiendo el avance, a reconocer en sus alumnos los diferentes estilos de aprendizaje y a evaluar resultados. Por tanto, debe buscar recursos metodológicos, medios didácticos, formas creativas para promover la apropiación de saberes y desarrollo de habilidades para facilitar las relaciones humanas en la clase y el centro escolar; descubrir y clarificar valores, guiarlos para que éstos se hagan vida y ayudar a sus alumnos a conquistar gradualmente la responsabilidad cabal de sus actos.

Ante una sociedad que ya no se conforma con más educación (cobertura) y reclama una mejor educación (calidad), se requieren docentes con un alto grado de profesionalismo y capacidad de actuación autónoma, sensibles para incorporar las demandas sociales a su programa educativo y aptos para lograr el equilibrio entre la comprensión y la atención a las diferencias individuales dentro del aula, así como para prevenir o superar manifestaciones de discriminación, violencia o enajenación.



APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS²⁵

El aprendizaje significativo surge cuando el alumno, como constructor de su propio conocimiento, relaciona los conceptos a aprender y les da un sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee. Dicho de otro modo, construye

²⁵ <http://www.sepyc.gob.mx/letras/aprend.html>

nuevos conocimientos a partir de los conocimientos que ha adquirido anteriormente. Construye su propio conocimiento porque quiere y está interesado en ello. El aprendizaje significativo a veces se construye al relacionar los conceptos nuevos con los conceptos que ya posee y otras al relacionar los conceptos nuevos con la experiencia que ya se tiene. El aprendizaje significativo se da cuando las tareas están relacionadas de manera congruente y el sujeto decide aprenderlas.

IDEAS FUNDAMENTALES DE LA CONCEPCIÓN CONSTRUCTIVISTA

La concepción constructivista del aprendizaje y de la enseñanza se organiza en torno a tres ideas fundamentales:

1. El alumno es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje. Es él quien construye el conocimiento y nadie puede sustituirle en esa tarea. La importancia prestada a la actividad del alumno no debe interpretarse en el sentido de un acto de descubrimiento o de invención sino en el sentido de que es él quien aprende y, si él no lo hace, nadie, ni siquiera el facilitador, puede hacerlo en su lugar. La enseñanza está totalmente mediatizada por la actividad mental constructiva del alumno. El alumno no es sólo activo cuando manipula, explora, descubre o inventa, sino también cuando lee o escucha las explicaciones del facilitador.

2. La actividad mental constructiva del alumno se aplica a contenidos que ya poseen un grado considerable de elaboración, es decir, que es el resultado de un cierto proceso de construcción a nivel social.

Los alumnos construyen o reconstruyen objetos de conocimiento que de hecho están contruidos. Los alumnos construyen el sistema de la lengua escrita, pero este sistema ya está elaborado; los alumnos construyen las operaciones aritméticas elementales, pero estas operaciones ya están definidas; los alumnos construyen el concepto de tiempo histórico, pero este concepto forma parte del

bagaje cultural existente; los alumnos construyen las normas de relación social, pero estas normas son las que regulan normalmente las relaciones entre las personas.

3. El hecho de que la actividad constructiva del alumno se aplique a unos contenidos de aprendizaje preexistente condiciona el papel que está llamado a desempeñar el facilitador. Su función no puede limitarse únicamente a crear las condiciones óptimas para que el alumno despliegue una actividad mental constructiva rica y diversa; el facilitador ha de intentar, además, orientar esta actividad con el fin de que la construcción del alumno se acerque de forma progresiva a lo que significan y representan los contenidos como saberes culturales.

LOS PROCESOS DE CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO

Aprender un contenido implica atribuirle un significado, construir una representación o un "modelo mental" del mismo. La construcción del conocimiento supone un proceso de "elaboración" en el sentido que el alumno selecciona y organiza las informaciones que le llegan por diferentes medios, el facilitador entre otros, estableciendo relaciones entre los mismos.

En esta selección y organización de la información y en el establecimiento de la relaciones hay un elemento que ocupa un lugar privilegiado: el conocimiento previo pertinente que posee el alumno en el momento de iniciar el aprendizaje.

El alumno viene "armado" con una serie de conceptos, concepciones, representaciones y conocimientos, adquiridos en el transcurso de sus experiencias previas, que utiliza como instrumento de lectura e interpretación y que determinan qué informaciones seleccionará, cómo las organizará y qué tipos de relaciones establecerá entre ellas. Si el alumno consigue establecer relaciones sustantivas y no arbitrarias entre el nuevo material de aprendizaje y sus conocimientos previos, es decir, si lo integra en su estructura cognoscitiva, será capaz de atribuirle

significados, de construirse una representación o modelo mental del mismo y, en consecuencia, habrá llevado a cabo un aprendizaje significativo.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

Para el logro de los objetivos generales y particulares a partir del marco teórico y metodológico, se llevará a cabo la aplicación de juegos y dinámicas grupales, en los alumnos inscritos en la actividad de Secretaria Ejecutiva con Computación que se imparte en el CEPLA “Dr. Gustavo Baz Prada”, en el periodo comprendido del 18 de agosto del 2003 al 31 de enero del 2004, bajo el siguiente método de trabajo:

El curso de Secretaria Ejecutiva con Computación, tiene una duración de dos años, por lo que hay dos grupos (primero y segundo), se imparte conforme el calendario oficial en el horario vespertino (15:00 a 18:00 hr), es decir, 15 horas por semana.

CONTENIDOS.-

PRIMER GRADO		SEGUNDO GRADO	
Taquigrafía	Prácticas de secretaria	Taquigrafía	Archivonomía
Mecanografía	Computación	Mecanografía	Derecho mercantil
Ortografía	Inglés	Ortografía	Prácticas de secretaria
Correspondencia		Redacción	Computación
Archivonomía		Documentación	Inglés
Aritmética		Contabilidad	

El proyecto de innovación se realizó en un periodo de seis meses, en la materia de prácticas de secretaria (4 hr por semana).

Se aplicaron técnicas y dinámicas grupales (ANEXO 2), así como juegos ideados para el proyecto (sopas de letras, crucigramas, fuga de vocales, etc.) (ANEXO 3).

RECURSOS:

HUMANOS	MATERIALES
Alumnos de primer grado Alumnos de segundo grado Profesor	Retroproyector Computadora Material impreso (copias fotostáticas) Plumines de colores Pizarrón Gises de colores Cartulinas Papel bond

Al inicio del curso se dieron 5 sesiones motivacionales, en las que se explicó a los alumnos los objetivos del curso y se implementaron actividades y dinámicas grupales para que ellos se identificaran y se integraran con el grupo, así como determinarían la forma de trabajar.

Por regla general, en una clase típica el profesor expone el tema y las alumnas se encargan de investigarlo y definir la forma en que se expondrá (panel, corrillos, etc). Ellas mismas cuestionan lo expuesto por sus compañeras y llegan a conclusiones grupales sobre la mejor forma de utilizar los cuestionamientos.

Por ejemplo, en la materia de prácticas de secretaria deben aprender el funcionamiento de una oficina y las relaciones humanas dentro de la misma. Las alumnas investigan lo referente al tema y lo representan “como obra de teatro”, ellas mismas critican a sus compañeras en base al comportamiento de la secretaria, su forma de vestir, de hablar, de caminar y de relacionarse con el jefe. Mi intervención como profesora, se da cuando ellas lo solicitan y básicamente es para guiar el trabajo, complementar lo expuesto y aclarar dudas.

Otro ejemplo, en ortografía al ver palabras homófonas, la profesora indica las palabras que ellas buscarán en el diccionario, ponen ejemplos de las palabras encontradas y los ilustran con dibujos, posteriormente presentan dichos ejemplos al grupo y obtienen conclusiones entre todas ellas.

En general, al inicio de la clase se hace una pregunta de cultura general (la montaña más grande del mundo, el río más largo, el planeta más grande, que es el arco iris, quién escribió “Frankenstein”, etc.), misma que ellas investigan y responden en la clase posterior. También se discuten temas de actualidad, dejando que ellas mismas digan lo que piensan acerca del tema (el IVA, las sábanas y toallas de Fox, la revolución mexicana, etc.).

La utilización de los métodos, técnicas y dinámicas grupales, apoya el proceso de aprendizaje de las alumnas; construyen conocimientos, actitudes, valores y competencias. Además de poder aplicarlos prácticamente cuando realizan su “servicio social” en alguna empresa, de esta manera las alumnas desarrollan competencias laborales para enfrentarse al mercado de trabajo con mayores posibilidades de desempeño.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

1.- SEMANA PROPEDEÚTICA	Mediante el uso de dinámicas grupales, se les dará la bienvenida así como la presentación del curso y de los participantes. En dicha semana se fortalecerá la autoestima y la superación personal mediante el uso de canciones, textos de superación, juegos y dinámicas.	1 semana
2.- EXAMEN DIAGNÓSTICO	Se aplicará una batería pedagógica para determinar el grado de autoestima que tienen las alumnas.	1 día
3.- PRESENTACIÓN DEL CURSO	Se les dará a conocer el temario de la materia de prácticas de secretaria (ANEXO 1), así como sus objetivos. Además se les dará a conocer el reglamento de la escuela y del salón de clases.	1 día
4.- DESARROLLO	En cada tema señalado se realizará el procedimiento indicado en el ANEXO 2 (equipos de trabajo, material impreso, exposición del caso, aplicación del juego, retroalimentación)	6 meses
5.- JUEGOS	Se aplicarán dependiendo del tema en estudio (ANEXO 3): fuga de letras, columnas, rompecabezas (puzzles), crucigramas, sopa de letras, mensaje oculto	6 meses
6.- EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se realizará una evaluación estadística en base a las alumnas inscritas y las alumnas que continúen en el curso (se espera disminuir la deserción escolar) 	1 día
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se elaborarán escalas estimativas (ANEXO 4) en forma continua para determinar el grado de interés y motivación del alumno. 	continua
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se aplicará la misma batería pedagógica que en el examen diagnóstico, para valorar si mejoró la comprensión del curso. 	1 día
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se aplicará un examen de conocimientos a evaluar, comparándolo estadísticamente con los años anteriores para determinar si mejoró el grado de aprovechamiento. 	1 semana

APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA

A.- SEMANA PROPEDEÚTICA Y EXAMEN DIAGNÓSTICO

En esta semana se aplicaron los métodos e instrumentos señalados, así como el examen diagnóstico para determinar el grado de autoestima que tienen las alumnas, con el fin de tomarlo como parámetro para que en posteriores evaluaciones comparar el grado de avance en este sentido de la superación personal y la adquisición de valores.

Considero importante apoyar la autoestima y favorecer la superación personal en las alumnas para promover mejor aprendizaje en base a: su deseo por aprender, su honestidad, responsabilidad, perseverancia, etc. Es decir, se otorga importancia tanto al currículum oficial, como al currículum de valores.

Los propósitos señalados, se integraron en un programa de trabajo que sustentará los procesos de enseñanza y de aprendizaje, se trabajó con 30 alumnas de la actividad de secretaria ejecutiva con computación (ambos grados), con edades comprendidas entre 15 y 35 años, bajo la siguiente metodología:

1.- FIESTA DE PRESENTACIÓN

A cada alumna se le dio una tarjeta en blanco, para que a manera de gafete, escribieran su nombre así como 5 cosas que más les guste.

Se les pidió que se pararan y vieran la tarjeta de las demás compañeras para que buscaran afinidad en cuanto a los gustos y que se presentaran y platicaran entre ellas por 15 minutos.

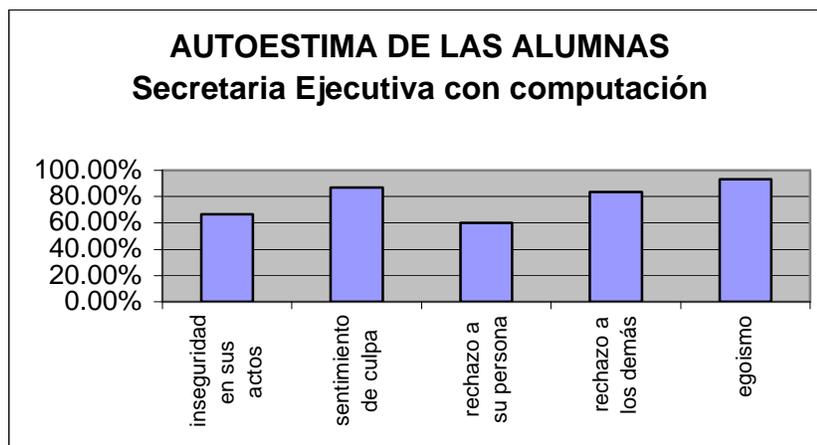
Pude observar que esta dinámica les gustó mucho a las alumnas ya que a pesar de sus diferencias físicas o académicas, se dieron cuenta que muchas de ellas tienen los mismos gustos; lo que permitió que se identificarán y comprendieran su valía como personas.

2.- AUTOESTIMA

En forma individual, se aplicaron dos cuestionarios de superación personal (ANEXO 5 y 6), con la idea de conocer el grado de autoestima que tienen las alumnas, obteniendo los siguientes resultados:

Las respuestas dadas por las alumnas en los dos cuestionarios, se agruparon en 5 categorías

CATEGORÍAS	alumnas	porcentaje
inseguridad en sus actos	20	66.67%
sentimiento de culpa	26	86.67%
rechazo a su persona	18	60.00%
rechazo a los demás	25	83.33%
egoísmo	28	93.33%

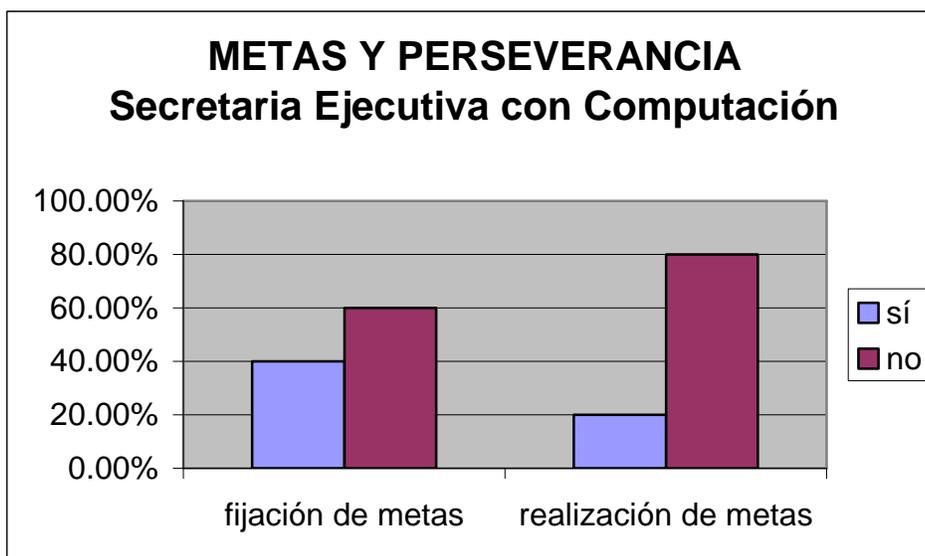


Al aplicar esta dinámica, pude darme cuenta que la gran mayoría de las alumnas no sabían qué contestar ya que nunca antes habían tomado conciencia de la importancia de la autoestima. Algunas alumnas lo contestaron sin dificultades puesto que ya habían realizado esta dinámica en algún curso anterior.

3.- FIJACIÓN DE METAS Y PERSEVERANCIA

a) Se leyó el texto: “Hay quien sólo lo piensa y hay quien lo hace” (ANEXO 7), para que después de analizarlo, contestaran el cuestionario incluido.

CATEGORÍAS	SI	porcentaje	NO	porcentaje
fijación de metas	12	40.00%	18	60.00%
realización de metas	6	20.00%	24	80.00%



b) Se leyó el texto: “Una carta con visión” (ANEXO 8), para que las alumnas reflexionaran sobre el contenido y sirviera como motivación para la fijación de metas y la perseverancia.

Las alumnas manifestaron que les “gustó” esta dinámica, ya que sirvió para que se dieran cuenta de la importancia de fijar y cumplir metas, puesto que como ellas mismas manifestaron, nunca habían reflexionado sobre esto, en virtud de que ningún maestro de cursos anteriores les había dicho algo referente a esta cuestión: “sólo se dedicaban a dar la clase y nunca nos dejaron reflexionar sobre nuestras metas” , dijo la gran mayoría.

4.- HONESTIDAD

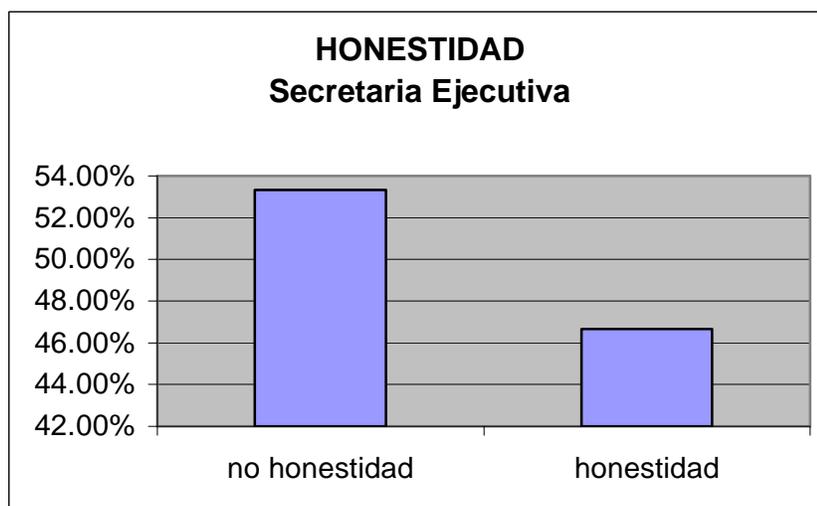
a) En forma individual, las alumnas leyeron y reflexionaron sobre la lectura: “El ladronzuelo” (ANEXO 9), para posteriormente contestar el cuestionario incluido:

se valoraron las respuestas en base a:

NO HONESTIDAD: consideran malo robar, pero justificaban la acción del ladronzuelo

HONESTIDAD no justificaban de ninguna manera la acción del ladronzuelo

VALORES	alumnas	porcentaje
no honestidad	16	53.33%
honestidad	14	46.67%

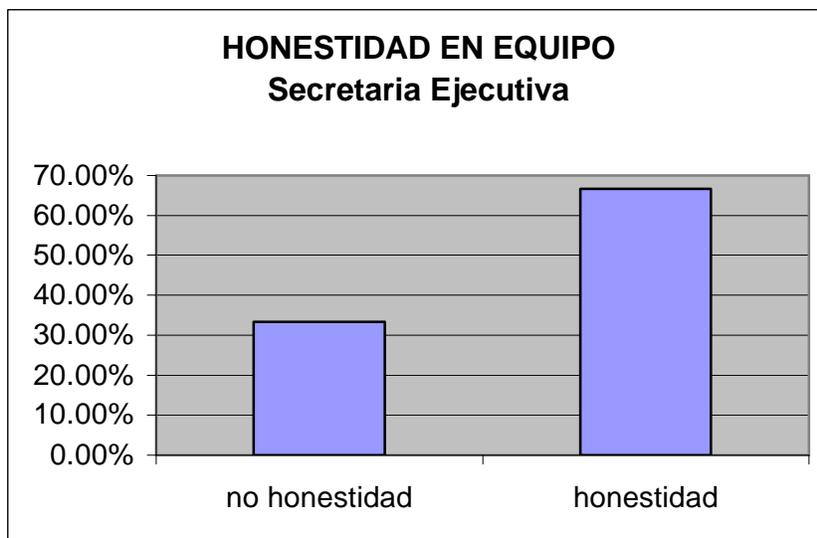


b) TRABAJO EN EQUIPO

Se repartieron tarjetas de 6 colores diferentes, para que a manera de gafete, pusieran su nombre. Se formaron 6 equipos de trabajo al azar (5 integrantes) en base a los colores de los gafetes.

Se discutió en equipo, la misma lectura de “El ladronzuelo”, para comparar los resultados con los obtenidos individualmente.

VALORES	equipos	porcentaje
no honestidad	2	33.33%
honestidad	4	66.67%



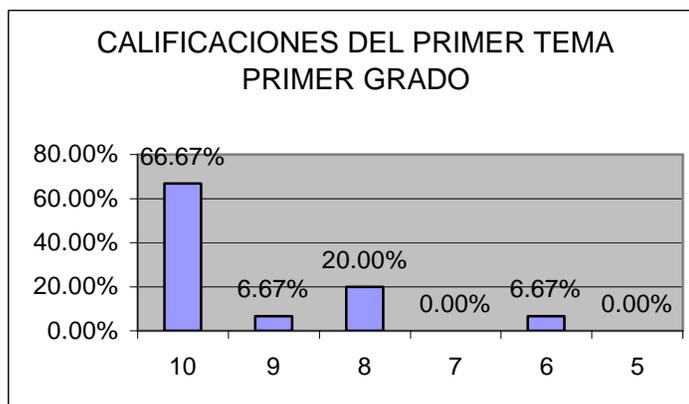
Al aplicar esta dinámica me di cuenta que las alumnas aunque no se conocían bien, trabajaron excelentemente en equipo, ya que todas participaron externando su opinión y aceptando las conclusiones a las que llegaron en conjunto. Es decir, aunque individualmente las alumnas justificaban el robo, al oír los comentarios de sus compañeras, cambiaron su forma de pensar.

B.- APLICACIÓN DE JUEGOS PARA MEJORAR EL APROVECHAMIENTO

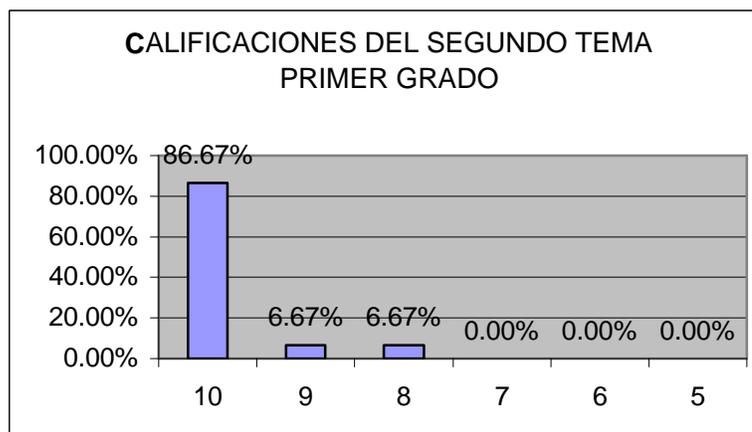
Se llevaron a cabo las actividades ya señaladas, es decir, las alumnas investigaron el tema, se formaron equipos de trabajo para exponerlos y se aplicaron los juegos señalados en el anexo 3. Posteriormente se realizó una batería pedagógica específica del tema, obteniendo las siguientes calificaciones en primer grado (15 alumnas):

UNA NUEVA DIDÁCTICA EN EDUCACIÓN PARA ADULTOS

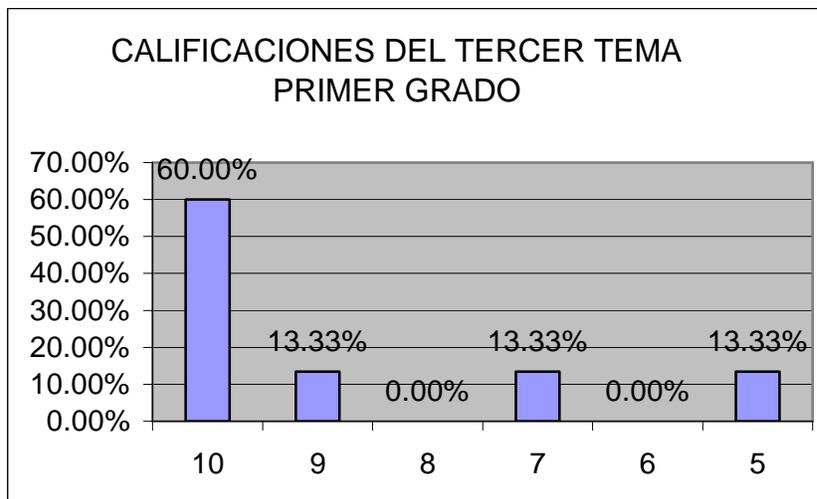
tema		calificaciones											
		10		9		8		7		6		5	
		alumna	s	alumna	s	alumna	s	alumna	s	alumna	s	alumna	s
LA SECRETARIA		10	66.67%	1	6.67%	3	20.00%	0	0.00%	1	6.67%	0	0.00%



tema		calificaciones											
		10		9		8		7		6		5	
		alumna	s	alumna	s	alumna	s	alumna	s	alumna	s	alumna	s
LA OFICINA		13	86.67%	1	6.67%	1	6.67%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%



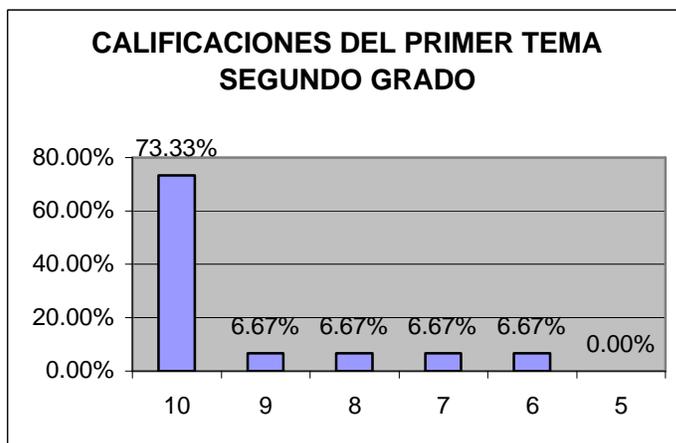
tema	calificaciones											
	10		9		8		7		6		5	
	alumnas		alumnas		alumnas		alumnas		alumnas		alumnas	
APARATOS DE OFICINA.	9	60.00%	2	13.33%	0	0.00%	2	13.33%	0	0.00%	2	13.33%



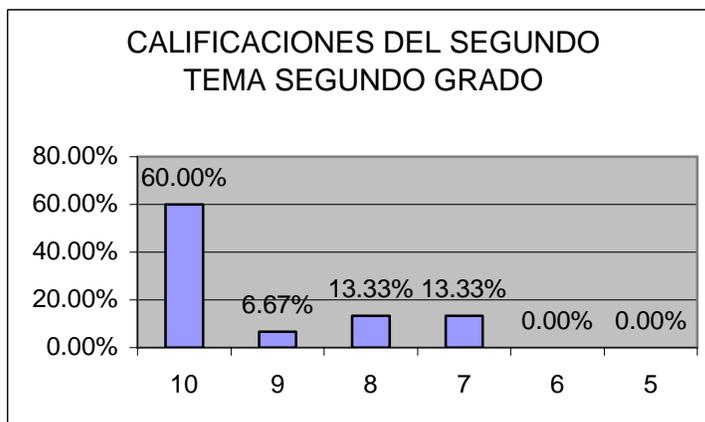
Las alumnas manifestaron que “les gustó” esta forma de estudiar “jugando”, ya que al realizar el crucigrama, la sopa de letras o los rompecabezas se divertían y repasaban el tema, con lo que la resolución del examen se les hizo más fácil y obtuvieron mejor calificación.

Se realizó el mismo procedimiento con las 15 alumnas del segundo grado, obteniendo las siguientes calificaciones:

tema	calificaciones											
	10		9		8		7		6		5	
	alumnas		alumnas		alumnas		alumnas		alumnas		alumnas	
LA SECRETARIA EJECUTIVA	11	73.33%	1	6.67%	1	6.67%	1	6.67%	1	6.67%	0	0.00%



tema	calificaciones											
	10		9		8		7		6		5	
	alumnas		alumnas		alumnas		alumnas		alumnas		alumnas	
LA EMPRESA	9	60.00%	1	6.67%	2	13.33%	2	13.33%	0	0.00%	0	0.00%



Al igual que las de primer grado, las alumnas de segundo manifestaron que esta forma “novedosa” de aprender les agradó, ya que les permitía comprender mejor el tema y por tanto obtener mejores calificaciones.

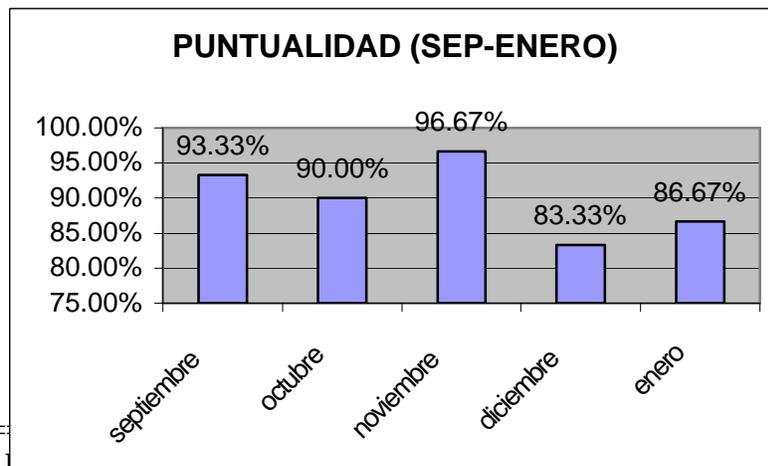
C.- APLICACIÓN DE JUEGOS EN LA ADQUISICIÓN DE VALORES

Como ya se dijo, se leyeron y analizaron diferentes textos donde se destacaban los valores en cuestión; también aquí se aplicó la dinámica del juego para reforzar lo aprendido en la lectura, sin embargo, para evaluar su adquisición fue una tarea difícil, ya que en su gran mayoría se evaluaron en forma subjetiva (discreción, sensatez, honradez, lealtad, libertad y autoridad). No obstante, otros valores sí se pudieron calificar objetivamente por lo que se recurrió a los siguientes parámetros:

- Puntualidad
- Responsabilidad (cumplimiento de tareas, material y del uniforme escolar)
- Compañerismo (trabajo en equipo)

PUNTUALIDAD DE ALUMNAS
SECRETARIA EJECUTIVA CON COMPUTACIÓN
CICLO 2003-2004

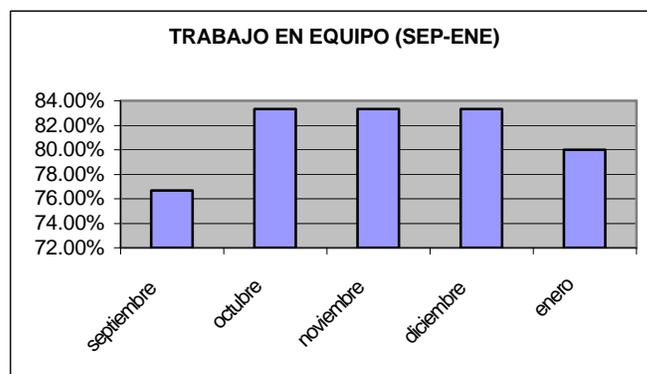
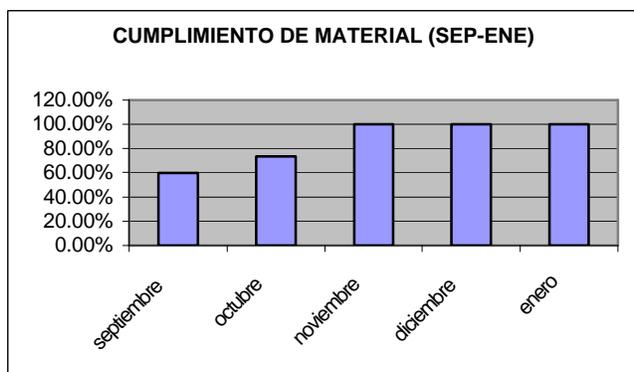
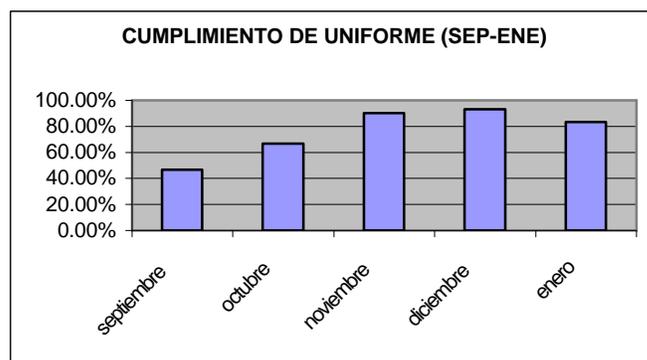
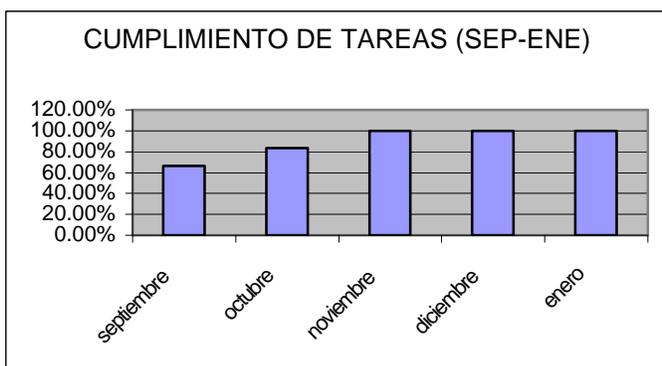
meses	alumnas	%
septiembre	28	93.33%
octubre	27	90.00%
noviembre	29	96.67%
diciembre	25	83.33%
enero	26	86.67%



UNA NUEVA DIDÁCTICA EN EDUCACIÓN PARA ADULTOS

RESPONSABILIDAD DE ALUMNAS SECRETARIA EJECUTIVA CON COMPUTACIÓN CICLO 2003-2004

	septiembre		octubre		noviembre		diciembre		enero	
	alumnas		alumnas		alumnas		alumnas		alumnas	
TAREAS	20	66.67%	25	83.33%	30	100.00%	30	100.00%	30	100.00%
UNIFORME	14	46.67%	20	66.67%	27	90.00%	28	93.33%	25	83.33%
MATERIAL	18	60.00%	22	73.33%	30	100.00%	30	100.00%	30	100.00%
TRABAJO EN EQUIPO	23	76.67%	25	83.33%	25	83.33%	25	83.33%	24	80.00%



La aplicación de la dinámica fue aceptada con entusiasmo por parte de las alumnas, ya que expresaron que el análisis de textos no lo hacían con frecuencia, mucho menos textos especiales para fomentar un valor. Además, las alumnas se auto-motivaron para presentar textos elaborados por ellas para reafirmar la

adquisición de valores. Muchas de ellas expresaron: *“antes se me hacía pesado llegar temprano a la escuela y cumplir con las tareas, pero ahora acepto esta responsabilidad con gusto, por que es parte de mi formación profesional”*

D.- APLICACIÓN DE JUEGOS EN LA ADQUISICIÓN DE AUTOESTIMA

El salón fue tapizado con “pergaminos de excelencia”; que expresaban mensajes de superación personal, elaborados por las propias alumnas.

Se implementaron dinámicas grupales para que las alumnas interactuaran entre ellas.

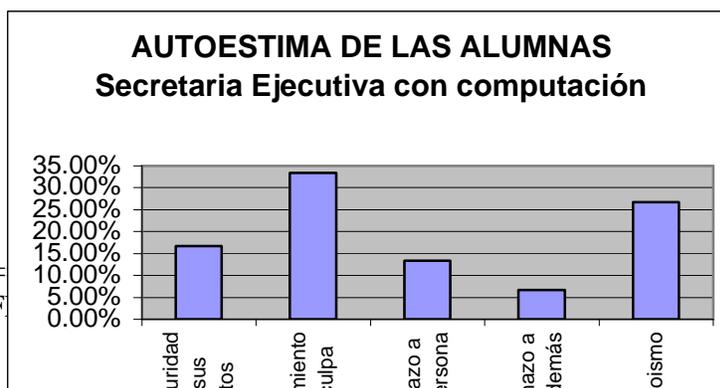
Se leyeron y analizaron lecturas con temas de superación personal, con la idea de que las alumnas entendieran el concepto de aumentar su autoestima.

Se proyectó el video: “La raza humana” (en el cual se cuenta la historia de una persona que a pesar de haber nacido sin pies, se prepara para competir en el maratón. Llega en último lugar, pero llega a la meta, lo cual no hicieron muchos otros “sanos” que desertaron a la mitad de la carrera)

Se aplicaron los juegos mentales señalados en el anexo 3 (adaptados al tema).

Se aplicaron los cuestionarios de superación personal (anexos 5 y 6), que ya se habían utilizado en el examen diagnóstico con el fin de comparar los resultados.

CATEGORÍAS	alumnas	porcentaje
inseguridad en sus actos	5	16.67%
sentimiento de culpa	10	33.33%
rechazo a su persona	4	13.33%
rechazo a los demás	2	6.67%
egoísmo	8	26.67%



E.- EVITAR DESERCIÓN

Al término del tiempo fijado para el proyecto, la deserción escolar es del 0%, ya que ninguna alumna ha dejado sus estudios, es decir, se mantiene la estadística inicial de 30 alumnas (15 en el primer grado y 15 en el segundo).

ANÁLISIS DE RESULTADOS

EXAMEN DIAGNÓSTICO

Como se puede observar, las 30 alumnas de la muestra, presentan las siguientes características:

- Autoestima baja
- Pobre fijación de metas
- Incumplimiento de las metas fijadas
- Poca honestidad

No obstante, las alumnas mostraron que pueden cambiar estas actitudes con apoyo si se trabaja en torno a ello, ya que redefinieron su postura en torno a la honestidad al trabajar en equipo y entendieron la necesidad de fijar metas y tener perseverancia para lograrlas (esto último valorado subjetivamente por el investigador)

APROVECHAMIENTO

Con el juego las alumnas mejoraron notablemente el aprovechamiento escolar (más del 80% obtuvieron calificaciones de excelente), comparándolo con menos del 20% a nivel de supervisión o el 40% a nivel de la misma escuela en años anteriores. De la misma manera, se observó que las alumnas:

- Mejoraron su aprovechamiento escolar
- Aprendieron divirtiéndose
- Pusieron mayor atención a las indicaciones
- Mostraron un mayor interés por el aprendizaje.

ADQUISICIÓN DE VALORES

Las alumnas mostraron una tendencia a tener mayor responsabilidad, se entiende por responsabilidad: el cumplimiento oportuno y completo de las obligaciones contraídas, sin necesidad de recordatorios o insistencias. Dicha responsabilidad se valoró objetivamente con indicadores como: puntualidad, cumplimiento de tareas escolares, uniforme y material solicitado. De la misma manera se evaluó el compañerismo, mediante la forma de trabajar en equipo. Aunque se tomaron en cuenta otros valores como: discreción, lealtad, sensatez, libertad, persistencia y honradez, los resultados de éstos no se reportan ya que no se pudieron evaluar objetivamente, no obstante, en forma subjetiva puedo decir que mejoraron notablemente.

Con el uso del juego, las alumnas:

- Más del 80% asistieron puntualmente
- El cumplimiento de tareas, uniforme y material, aumentó del 40% hasta más del 93%
- Más del 80% trabajó adecuadamente en equipo.

AUTOESTIMA

En este sentido, la aplicación del juego mejoró notoriamente la autoestima de las alumnas hasta en un 65% (comparándolo con el examen diagnóstico).

Con el juego, las alumnas:

- Son más seguras de sus actos
- Tienen menos sentimiento de culpa
- Se aceptan mejor ellas mismas
- Aceptan mejor a las personas con quienes conviven
- Son menos egoístas.

DESERCIÓN

Como ya se dijo, no ha habido deserción escolar, considero que en gran medida ha sido por que el uso del juego ha motivado a las alumnas a continuar con sus estudios. No obstante, habrá que revalorar al final del curso dicha deserción, ya que como señalé anteriormente este aspecto es multifactorial.

CONCLUSIONES

Trabajar con adultos no es tarea fácil, enfrentar este reto supone una actitud creativa para desarrollar una propuesta pedagógica que responda a las necesidades de este grupo de edad. El adulto enfrenta múltiples problemas sociales y familiares que influyen de manera notable en su decisión de estudiar; todo esto aunado a las deficiencias de formación en los niveles anteriores que no consiguen frecuentemente una educación de calidad. Las experiencias familiares, escolares y laborales traen como consecuencia que su autoestima sea baja lo que se constituye en un freno para su superación humana, profesional y laboral.

A partir del reconocimiento de esta problemática, se desarrolló un proyecto de innovación partiendo del interés lúdico y con el objetivo de desarrollar: “una propuesta didáctica en educación para adultos, a través del juego y la superación personal, para facilitar el aprendizaje y mejorar el nivel de aprovechamiento escolar. Este objetivo se cumplió en un 100%

Al aplicar los juegos propuestos se logró que las alumnas mejoraran notablemente su autoestima y su aprovechamiento escolar, además de que se abatió la deserción escolar. Así mismo, también se facilitó el aprendizaje significativo y el interés por el estudio, con lo que mejoran las expectativas futuras de conseguir un empleo bien remunerado.

Al estar motivadas para estudiar, las mismas alumnas crearon sus juegos y los aplicaron en sus exposiciones escolares; buscaron o redactaron textos de su creación para fomentar los valores y la superación personal, es decir existió una retroalimentación positiva del proyecto. De la misma manera, mejoró la comprensión de los temas vistos en clase, con lo que las alumnas “**estudiaron menos y aprendieron más**” lo que sirvió para terminar cabalmente el programa

de la actividad y tener tiempo para reflexionar sobre otros temas de interés no contemplados en dicho programa.

Los resultados obtenidos, dan la pauta para continuar aplicando este proyecto de innovación durante todo el curso y extenderlo a todas las materias del currículum; ya que el despertar el interés por aprender en los alumnos otorgó una gran satisfacción personal al docente, formando su trabajo motivador y gratificante.

Esta propuesta contribuye al logro de los objetivos específicos del proyecto, también se satisfacen los objetivos de la Educación para Adultos y del programa de Capacitación para el Trabajo.

En este sentido, considero importante que este proyecto sea tomado en cuenta para que otros docentes lo critiquen y apliquen con sus alumnos, para enriquecer su metodología de enseñanza.

Espero que esta propuesta contribuya a mejorar la calidad de la educación, lograr los objetivos formativos; desarrollar competencias para la vida laboral y social. La misión es contribuir a que las alumnas sean mejores estudiantes, mejores profesionistas, mejores ciudadanas y mejores personas. Logrando, con ello, hacer realidad el lema de la UPN: “EDUCAR PARA TRANSFORMAR”

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, Artículo 3º, Ed. Porrúa, México, 2000

Enciclopedia Técnica de la Educación (tomo III), Ed. Santillana, México, 1998

Instituto Superior de Ciencias de la Educación del Estado de México, La práctica social en la educación de adultos (antología), México, 1995.

Ley General de Educación (agosto 1993), Ed. Porrúa, México, 1993

Instituto Superior de Ciencias de la Educación del Estado de México, Nuevas alternativas en educación para adultos (antología), México, 1995.

U.P.N., El niño preescolar y los valores (Antología Básica), Licenciatura en educación Plan 1994, México

U.P.N., Hacia la Innovación (Antología Básica), Licenciatura en educación Plan 1994, México

ALVARADO, J., La evaluación en la educación. Ed. SEP Michoacán. Morelia, Mich. 1985.

BARRIGA ARCEO, Frida Díaz, “Estrategias docentes para un aprendizaje significativo”, McGraw-Hill, México, 1998.

BEAL, George M., et. Al., Conducción y acción dinámica del grupo, Ed. Kapelusz, Buenos Aires, 1964

BIGGE, Morris I., Teorías de aprendizaje para maestros, Ed. Trillas, México, 1980.

BOWEN, J.; HOBSON, P.H., Teorías de la educación., Limusa. México, 1993.

EDGREEN, H.D. GRUBER, J.J. Juegos para alumnos de primaria, Pax. México, 1997.

GILB, S.S. Juegos para escolares. 10ª ed., Pax. México, 1997.

JOHNSTON, E.B.; JOHNSTON, A.V. Desarrollo del lenguaje: lineamientos piagetanos, Ed. Panamericana. México, 1996.

NASSIF, Ricardo, Teoría de la educación, Ed. Cincel, México, 1985.

PALACIOS, Jesús, La cuestión escolar, Ed. Fontamara, México, 1996

PIAGET, J. La formación del símbolo en el niño. Fondo de Cultura Económica. México, D.F. 1979.

RODRÍGUEZ ESTRADA, M.; KETCHUM, M. Creatividad en los juegos y juguetes. Edit. Pax. México. 1995.

ROJAS ALVA, Ma. del Socorro, Manual de educación para los adultos, Unidad de servicios educativos en el Estado de México, 1995.

SCHAEFER, C. E.; O'CONNOR, K. J. Manual de terapia de juego. El Manual moderno. México, 1988.

SINGER, D.G.; SINGER, J.L. Trabajando con la imaginación, Trillas. México, 1994.

VILCHES, G., FÁBREGAS, A.M.; HERNÁNDEZ, J.L.; QUINTANILLA, O. Curso de capacitación para promotores de jardines de niños. Fideicomiso de Lázaro Cárdenas. Cd. Lázaro Cárdenas, Mich. 1979.

WEST, J. Terapia de juego centrada en el niño. El Manual moderno. México, 1994.

ZAPATA, O. A. Aprender jugando en la escuela primaria. Pax. México, 1995.

ZAPATA, O. A. Juego y aprendizaje escolar. Perspectiva psicogenética. Pax. México, 1997.

ZARZAR CHARUR, Habilidades básicas para la docencia, Ed. Patria, México, 1993

DIRECCIONES WEB

<http://www.cop.es/colegiados/M-00407/CONSTRUCTIVISMO.html>
<http://www.ecologia.edu.mx/sigolfo/valores.html>
<http://www.geocities.com/athens/olympus/8168/EDUVALORES.html>
<http://www.hammocksrada.com/ard/valores/valores.html>
http://www.ifie.edu.mx/desarrollo_de_valores.html
<http://www.mty.itesm.mx/dhcs/centros/cvep/ejercicio/kohlberg.html>
http://www.mx.yahoo.com/ciencias_sociales/psicologia/psicologos/Kohlberg_Lawrence
<http://www.neza.gob.mx>
<http://www.nodo50.org/enciclopediaespejos/enciclopedia/CONSTRUCTIVISMO.html>
<http://www.sepyc.gob.mx/letras/aprend.html>
<http://www.serpaj.org.uy/valores.html>
<http://www.unidad094.upn.mx/index.html>
<http://www.vagazine.tripod.com/fred2.html>
<http://www.valores humanos.com/valores.html>



ANEXOS

1.- TEMARIO DE LAS MATERIAS DE “PRACTICAS DE SECRETARIA I Y II”	I
2.- PROCEDIMIENTO	II
➤ Dinámicas grupales.....	II
➤ Textos de superación personal.....	IV
➤ Técnicas grupales.....	VIII
3.- EJEMPLOS DE JUEGOS	X
➤ columnas.....	X
➤ puzzle.....	XI
➤ crucigrama.....	XII
➤ fuga de vocales.....	XIV
➤ mensaje oculto.....	XV
➤ sopa de letras.....	XVIII
4.- FORMATO DE EVALUACIÓN.....	XIX
5.- CUESTIONARIO DE AUTOESTIMA 1.....	XX
6.- CUESTIONARIO DE AUTOESTIMA 2.....	XXI
7.- LECTURA: “Hay quien sólo lo piensa y hay quien lo hace”.....	XXII
8.- LECTURA: “Una carta con visión”	XXIII
9.- LECTURA: “El ladronzuelo”	XXIV
10.- Fotografías de la Escuela y alumnas.....	XXV

ANEXO 1

TEMARIO DE LAS MATERIAS DE: “PRÁCTICAS DE SECRETARIA I y II”

PRACTICAS DE SECRETARIA PRIMER GRADO

1.- LA SECRETARIA

Concepto, historia, diferencias con taquimecanógrafa, importancia, cualidades morales e intelectuales, funciones, sugerencias prácticas (arreglo personal, conducta en la oficina, desarrollo de labores, mejoramiento profesional y cultural)

2.- LA OFICINA

Concepto, elementos (humanos y materiales), importancia

3.- APARATOS DE OFICINA, LIBROS Y GUÍAS.

Aparatos de comunicación (teléfono, intercomunicadores, constestadora, fax, telefonía celular, teletipo, etc.); aparatos de reproducción de documentos (mimeógrafo, fotocopiadora, impresora, escáner, otros); libros de oficina (diccionarios, directorios, enciclopedias, planos)

4.- SUPERACION PERSONAL

Conocimiento de sí mismo, mente positiva.

5.- APLICACIONES PRACTICAS

Prácticas coordinadas, transacciones comerciales, sugerir innovaciones.

PRACTICAS DE SECRETARIA SEGUNDO GRADO

1.- LA SECRETARIA EJECUTIVA

Funciones del puesto, el rol profesional, organización del trabajo (propio y del jefe), organización de reuniones, protocolos, cocteles y fiestas; sugerencias útiles a la secretaria, imagen personal y profesional.

2.- LA EMPRESA

Concepto, organigrama, estructura y elementos, la cadena de mando, funcionamiento, fines, tipos, cultura empresarial, imagen interna y externa; funciones de los departamentos de compras, ventas, embarques, administración, créditos y cobranzas, correspondencia y archivo, contabilidad, de personal, relaciones públicas, almacén, otros.

3.- RELACIONES PUBLICAS Y PUBLICIDAD

Ganarse la simpatía del público en general y clientes; atención a personas que esperan al jefe; atención a personas en calidad de jefe; formas de publicidad: personal, escrita, auditiva, mixta. El anuncio, propaganda directa e indirecta, medios de publicidad.

4.- RELACIONES HUMANAS Y SUPERACION PERSONAL

Forma correcta de tratar a: Superiores, subordinados, compañeros, clientes, amigos, familiares. Conocimiento de sí mismo, mente positiva

ANEXO 2 PROCEDIMIENTO

1.-	EQUIPOS DE TRABAJO	Barcos de papel Piñata Golosinas Material de colores, etc.	15 min.
2.-	MATERIAL IMPRESO	Diferentes textos para discusión de casos, cada texto destaca algún valor por aprender.	10 – 20 min
3.-	EXPOSICIÓN DEL CASO	Cada equipo expondrá las conclusiones del valor estudiado y se obtendrán conclusiones generales en el grupo. Se utilizarán: Corrillos, Phillips 66, panel, simposium, conferencia, Collage, etc.	20 min
4.-	APLICACIÓN DEL JUEGO	Columnas Puzzle Crucigramas Sopas de letras Mensajes ocultos	30 min
5.-	RETROALIMENTACIÓN	Se aplicará un examen, mediante una batería pedagógica: Respuesta breve Relación de columnas Verdadero o falso Opción múltiple Textos canevá, etc.	

1.- Se formarán equipos de trabajo (de 4 a 6 elementos), mediante alguna dinámica:

BARCOS DE PAPEL.- Dependiendo del número de participantes y de los equipos que se quieran formar, se pondrá un número en un papel; se doblará en forma de barco (cuidando que no se vea el número) y se le hará un agujero. 4 barcos con el número 1; 4 con el 2; 4 con el 3; etc. Se le pedirá a cada miembro que “pescue” un barco (con un caña de pescar improvisada con un palo, un cordón y un clip). Cuando todos hayan “pescado” su barco, lo desdoblarán para juntarse según el número del papel.

PIÑATA.- En una piñata improvisada (una caja de cartón forrada) se colocarán pelotas de diferentes colores (4 rojas; 4 azules; 4 verdes; etc.) dependiendo del número de participantes y de los equipos que se quieran formar. Se pedirá que cada integrante le pegue a la piñata hasta que alguno la rompa y que cada uno tome una pelota. Se juntan los integrantes según el color asignado.

GOLOSINAS.- En una bolsa se pondrán 4 dulces, 4 paletas, 4 chocolates, etc., se les ofrecerá a cada participante que tome la golosina que guste, al final se juntan los que hayan escogido la misma golosina.

MATERIALES DE COLORES.- Se les regalará algún material de color (lápices, plumas, folders, pelotas, gafetes, etc.) 4 verdes, 4 rosas, 4 amarillas, etc. Se les pide que se junten los que tienen el mismo color.

2.- Se les entregará material impreso (en el que se destaque algún valor), para que lo analicen por equipo en un tiempo de 10 – 20 min. Al final del tiempo lo expondrán frente al grupo y se obtendrán conclusiones generales.

Ejemplos del material, para analizar los valores:

En las siguientes preguntas, marque con una “X”, según su opinión al respecto.

	SI	NO
1.- Un buen estudiante, SIEMPRE cumple con su tarea.		
2.- Un buen estudiante, NUNCA llega tarde a clases		
3.- Un buen estudiante, A VECES copia o deja copiar en los exámenes		
4.- Un buen estudiante, SIEMPRE saca 10 en los exámenes		
5.- Un buen estudiante, se lleva como “cuates” con sus profesores.		
6.- Un buen estudiante, memoriza todo lo aprendido		
7.- Un buen estudiante, lleva un método para aprender		
8.- Un buen estudiante, no necesita tomar notas de la clase, ya que todo lo comprende bien		
9.- Un buen estudiante, no necesita la ayuda ni la		

comprensión de sus compañeros, ya que es autosuficiente		
10.- Un buen estudiante, SIEMPRE tiene tiempo de sobra, ya que todo lo entiende fácilmente		

Después de mucho pedirselo, su supervisor le ha comprado una máquina de escribir eléctrica, la única en toda la oficina. Mario está muy orgulloso con la nueva adquisición y la cuida como un tesoro. Sin embargo, no pasa un día sin que alguno de sus compañeros le pida la máquina para hacer un trabajo, cuando él no la está usando; naturalmente, todos tienen curiosidad por conocerla y probarla. Mario se niega a prestarles la máquina porque se considera el único responsable si la máquina eléctrica sufriera un desperfecto. Sus compañeros se han resentido por su actitud y le califican de egoísta. ¿Qué haría Mario para hacerlos cambiar de opinión?

Aída se ha enterado de que Julia, su compañera de trabajo, va a tener un bebé. Julia le dijo que no quería comunicárselo a su jefe todavía. Dos semanas después, el señor Ramírez, jefe de Aída informa que hay planes de formar dos divisiones nuevas y que él y Julia, como asistente administrativo, dirigirían una y el señor Ríos y Aída estarían a cargo de la otra.

- ¿Debe Aída decirle al señor Ramírez que Julia está embarazada y que no podrá cumplir con el nuevo cargo?
- ¿A quién le debe lealtad quien cumple funciones de secretaria y en qué orden de prioridad? ¿A su jefe? ¿A la compañera? ¿A sus compañeros de trabajo?
- ¿Es parte del trabajo del personal de secretaría mantener al jefe informado de todo lo que pasa en su oficina?

Sara Rovira es la secretaria del señor López, un agente de venta de propiedades. Frecuentemente Sara escucha que cuando el señor López habla con sus clientes, ya sea por teléfono o personalmente, ofrece a los clientes datos que ella sabe que son erróneos y aunque ella se da cuenta de que esos errores son intencionados, considera que debe corregir a su jefe. Por ejemplo, durante una conversación telefónica del señor López con un cliente, éste cotiza una propiedad en \$15.000, pero la señorita Rovira sabe que esa misma mañana, la propiedad ha subido a \$17.000.

- ¿Es parte del trabajo de la señorita Rovira el asumir la responsabilidad de corregir a su jefe, cuando alguna vez se equivoca?
- ¿Debería ella interrumpir al señor López cuando está cometiendo estos errores por teléfono?
- ¿Cómo podría contestarse la pregunta anterior si el caso ocurriera estando el cliente en la oficina?

Aunque naturalmente la nueva secretaria desea ganarse la confianza y el aprecio de los demás empleados, al mismo tiempo desea permanecer ajena a las

habladurías y las triviales rencillas de la oficina. ¿Cómo podría lograr ambas cosas?

Puede suponerse el caso hipotético de que un empleado no sea partidario de hablar en términos elogiosos respecto de otro compañero de oficina. Es posible que su actitud sea interpretada como un gesto pretencioso. ¿Cuál será la solución adecuada para este posible conflicto?

Cecilia trabaja en una compañía pequeña y entre otros deberes está a cargo de todas las operaciones del correo. La compañía ha recibido quejas de algunos clientes por la tardanza en el recibo de cartas y paquetes. Cuando el jefe la visitó, ella le aseguró que estaba haciendo el máximo de esfuerzo para despachar el correo a tiempo; sin embargo, admitió que a veces no podía despachar parte de la correspondencia hasta el día siguiente, debido a que tenía que hacer otras tareas. Sin embargo, Cecilia está consciente de que la oficina de correos no funciona bien.

¿Debe callar hasta cuando su superior descubra el problema por sí mismo?

Clara ha notado que algunos de sus compañeros usan papel y sobre de la compañía para la correspondencia personal y que para no gastar en sellos de correo, incluyen sus cartas personales dentro de la correspondencia oficial de la compañía. ¿Qué puede hacer?

La jefa, señora Adriana Fernández, es una persona muy bondadosa y de buen carácter, con quien su secretaria lleva años trabajando sin tener dificultades. Sin embargo, acaba de llegar de un viaje de negocios y la acusa de ineficiencia por haber cometido un error al hacer las reservaciones para el vuelo de regreso y este error le ha causado un retraso de dos días. Su secretaria sabe que el error es del servicio de viajes de la compañía, pero que debió haberlo descubierto antes de aceptar las reservaciones hechas.

¿Qué puede decir o hacer?

¿Cuál debe ser su actitud?

¿Por qué?

¿Qué conducta debe seguir?

La señorita Margarita Colón lleva una semana trabajando para una oficina de abogados. El jueves de la segunda semana de trabajo Margarita había terminado de escribir a máquina un caso que estaba en estudio, cuando el reloj dio las 5: 00 p.m., hora de salida. Ella cubrió su máquina y dejó la carpeta con el historial del caso sobre el escritorio. Ya iba saliendo, cuando una de las abogadas, la Licenciada Carrera, la llamó a su oficina y le informó que no quería exigirle que trabajara horas adicionales a su horario regular, pero que todo trabajo debía completarse en el día. Además le aclaró que, en el caso de que el trabajo fuera muy extenso debería dejarlo ordenado para que ella misma u otra persona pudiera terminarlo al día siguiente. Añadió la Licenciada Carrera, que en esta forma Margarita se haría una empleada de gran valor para la compañía.

¿Tiene razón la Licenciada Carrera en cuánto a la terminación de todo trabajo antes

de la hora de salida?

¿Cómo debe Margarita reaccionar a lo dicho por la Licenciada Carrera?

¿Sería posible que Margarita reaccionara en forma diferente, si uno de los abogados varones le hubiera hecho los mismos comentarios?

Las mecanógrafas de la oficina han dado a Ana el sobrenombre de "Señorita que más trabaja" porque ella lo hace sin descanso, cuando el jefe está en la oficina. Llega muy temprano y se queda trabajando hasta muy tarde. Aunque es muy cortés con sus compañeros, siempre rechaza las invitaciones que ellos le hacen para tomar juntos el descanso del almuerzo. Algunos la consideran tímida; otros creen que es muy sofisticada. Por otro lado, cuando su jefe no está en la oficina, Ana mecanografía trabajos personales y lee los libros de texto para los cursos que ella está estudiando de noche.

¿Qué cualidades dignas de admirarse posee Ana? ¿Cuáles no lo son?

¿Cómo puede Ana mejorar sus relaciones con los compañeros de oficina?

¿Deben las mecanógrafas de la oficina informar al jefe sobre la forma en que Ana invierte el tiempo cuando él no está?

La señorita Isabel Robles, secretaria M señor González, es llamada por éste un poco antes de la hora de la salida. ¡No es para que tome dictado a última hora! El señor González, con expresión sonriente, le dice a Isabel, que al final de los tres primeros meses de trabajo con la empresa él está muy complacido con la forma eficiente con que ella toma el dictado: también se manifiesta satisfecho con sus nítidas transcripciones y con la rapidez evidenciada en el aprendizaje de los términos técnicos del negocio. Sin embargo, él ha notado que, a menudo, ella ha estado llegando tarde a la oficina, por la mañana y al regresar después del almuerzo. Isabel comprende que su jefe tiene razón al llamarle la atención.

1. Entre las actitudes descritas abajo, ¿cuál cree usted que ella debe tomar?

a) Justificarse ante su supervisor, ofreciéndole excusas por sus continuas llegadas tarde.

b) Decirle que va a buscar otro empleo, puesto que sus servicios no son satisfactorios.

c) Aceptar el reproche de su supervisor como una crítica constructiva para su mejoramiento como secretaria.

2. Supóngase también que a Isabel le han llamado la atención con respecto a las llamadas telefónicas personales, recibidas a diario en horas de trabajo. Ella explica esta situación diciendo que, como asiste a la escuela nocturna, sus amigos no la pueden encontrar en su casa y deben llamarla a la oficina. ¿Deberá justificarse, diciéndoselo a su superior?

3. ¿Qué consejos podrían dársele a Isabel para ayudar a resolver todos estos problemas que se le plantean en su empleo?

Juan acostumbra a llegar tarde a la oficina y, un día, el jefe le llamó la atención. Él le contestó que siempre reponía el tiempo perdido; el jefe reconoció que era cierto y le dijo que su trabajo era satisfactorio.

- a) Ya que Juan recupera el tiempo que pierde por tardanzas, ¿tiene derecho el jefe a llamarle la atención porque llega tarde?
- b) Qué puede hacer Juan para llegar a tiempo a su trabajo?
- c) ¿Pueden estas tardanzas afectar el éxito en su trabajo y las oportunidades de ascenso que pueda tener?

Miguel Ángel Crespo solicita de su compañero, Rafael Blanco, que lo ayude a clasificar unos registros. El no pudo terminar antes, porque tuvo que salir a hacer una diligencia para el jefe. Rafael tiene bastante trabajo que hacer.
¿Qué deberá hacer Rafael?

Marisela llega a la oficina con una caja de zapatos nuevos que acaba de comprar. Los coloca sobre su escritorio para que los vean. Sus compañeras están haciendo un trabajo urgente y no pueden perder tiempo observándola mientras se mide los zapatos.

- ¿Deben decirle que están ocupados y no pueden atenderla, sin herir sus sentimientos? ¿Cómo podrían decírselo"?
- o bien. ¿deben atenderla por unos minutos?

3.- Las alumnas, mediante alguna técnica grupal (corrillos, Phillips 66, Collage, panel, simposium, etc.), expondrán sus conclusiones, para así obtener una conclusión grupal.

EXPOSITIVA	Consiste en la exposición oral, por parte del profesor, de un asunto-tema de clase. Se sugiere que el profesor le dé oportunidad a sus alumnos de exponer clase, ya que favorece el desenvolvimiento del alumno.
PANEL	Consiste en el estudio de un tema por parte de un grupo de alumnos previamente seleccionados, la exposición es desde el punto de vista personal, para su posterior discusión.
DISCUSION EN PEQUEÑOS GRUPOS	Intercambio de ideas y opiniones entre integrantes de pequeños grupos. Es más que una simple conversación ya que tiene método y estructura.
CORRILLOS	Se descompone el grupo en subgrupos de seis integrantes para facilitar la discusión o el análisis de un problema o tema.
DIALOGOS SIMULTANEOS	Es muy parecido al anterior, pero aquí los grupos de discusión son de dos personas.
SIMPOSIO	Es un grupo que discute, charla o expone de manera oral diferentes fases de un mismo tema. Es controlado por un moderador para evitar desvíos. No debe pasar de los 60 minutos.
MESA REDONDA	Discusión ante un auditorio por un grupo de 3 a 6 personas. La discusión es en forma de conversación, no se permite ni discursos ni discusiones fuera de tono. Es controlado por un moderado.
CONFERENCIA	Un expositor calificado diserta sobre un tema ante un auditorio. No se debe abusar de esta técnica.
SEMINARIO	Es una técnica más amplia que la discusión o el debate, ya que debe tener una sesión de planeación y dedicar mucho tiempo a sesiones de trabajo; al final debe haber una sesión de resumen y evaluación, que son el fundamento del mismo.
DIALOGO	Discusión llevada a cabo, ante un grupo, por dos personas eruditas capaces de sostener una conversación equilibrada y expresiva sobre un tema específico. Es menos formal que una conferencia o mesa redonda.
REJILLA	Se hacen varios equipos de trabajo, que analizan determinado material. Posteriormente se hacen otros equipos para la presentación de conclusiones, las cuales se escriben en una "rejilla"

REPRESENTANTES	Después del trabajo de los equipos, en vez de exponer y discutir las conclusiones en plenario, éstas se presentan y discuten en un pequeño grupo integrado por representantes de los mismos.
CONCORDAR-DISCORDAR	Se plantea al grupo una serie de afirmaciones (5-10) y se les pide que indiquen si están de acuerdo o no, primero individualmente y después en equipo, obteniendo conclusiones por consenso.
JERARQUIZACION	Se plantea una situación, indicando los elementos a jerarquizar y los criterios con base en los cuales hay que hacer el ordenamiento, primero individualmente y después en equipo. Se discute en sesión plenaria.
PHILLIPS 6-6	Se forman equipos de 6 integrantes y se dan 6 minutos para discutir y analizar un tema. Se obtienen conclusiones por equipo y después en plenaria.
ESTUDIO DE CASOS	Se presenta un problema que hay que resolver. Cada equipo plantea una solución, la cual se discute en plenario.
INCIDENTE CRITICO	Es similar al anterior, sólo que el problema es "urgente" y sobre todo su resolución implica una decisión crítica.

4.- Las alumnas ya con el conocimiento teórico del valor a aprender, realizarán juegos de mesa o mentales, ya sea de razonamiento, abstracción o de inteligencia, para reafirmar el valor aprendido. (ANEXO 3)

ANEXO 3
EJEMPLOS DE JUEGOS

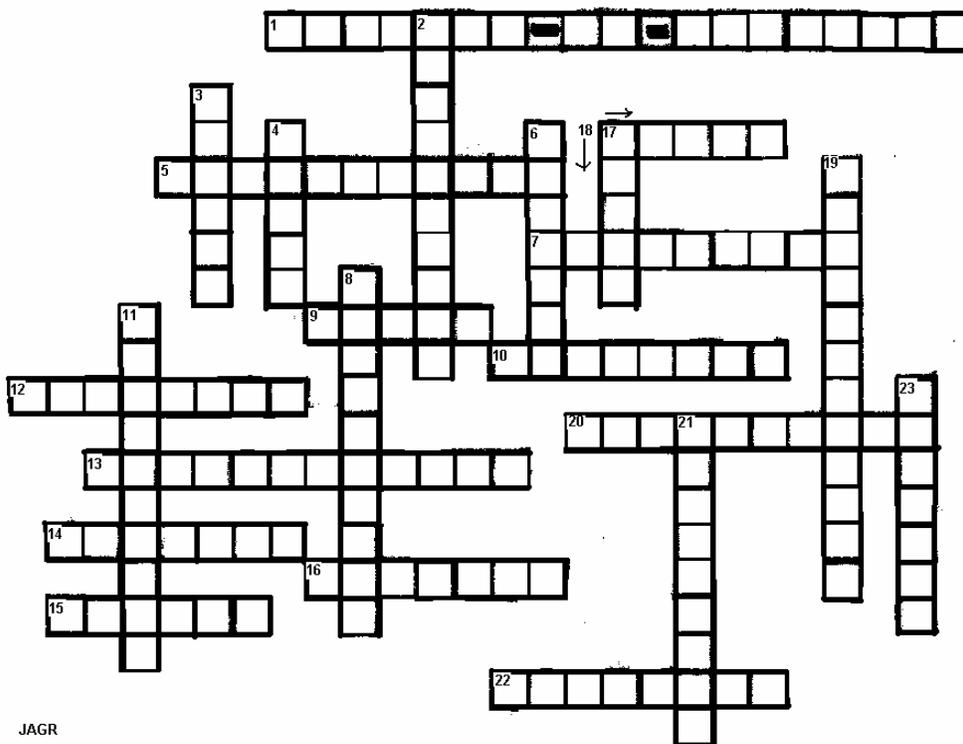
COLUMNAS.- Coloque adecuadamente las columnas del cuadro de abajo en el de arriba, para que el texto tenga un sentido lógico. Tome en cuenta que al final de la línea no hay división silábica correcta.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1					-							-										D							I		
2					N							M										-							I		
3					O							T										D							E		
4					L							S										I							E		
5					L							Y										I							E		
6					E							U										E							M		
7					R							R										D							C		
8					-							D;										R							R		
9					N							V										R							I		
10					A							A										A							-		

E	A	A	Q	-	I	M	D	B	U	Q	N	-	-	-	R	-	A	S	E	A	I	L	P	R	C	I	A	E	U	
-	D	-	D	E	-	A	-	O	A	I	-	E	E	M	C	N	X	V	S	-	I	L	R	R	I	O	I	R	M	
Z	S	-	D	-	O	R	D	J	U	B	O	-	C	T	M	O	A	A	E	-	E	A	Y	P	-	J	R	L	A	
A	A	E	I	R	E	-	I	N	D	E	S	-	D	,	S	T	L	N	A	O	-	E	-	R	C	N	E	A	M	C
P	C	-	I	U	T	-	I	N	M	I	-	A	I	Y	D	L	B	A	.	D	L	E	A	R	A	-	N	-	D	E
O	-	C	-	S	N	I	E	A	L	A	S	D	S	U	-	E	D	B	-	O	M	-	R	-	E	O	D	E	D	
U	J	E	-	A	L	T	D	A	C	-	E	-	B	R	-	R	A	;	E	A	E	C	I	T	N	L	L	E	D	A
M	B	A	H	I	-	-	R	E	U	S	I	S	E	D	;	P	-	E	E	-	R	R	D	O	-	M	R	O	I	C
R	O	E	E	R	P	I	R	M	G	A	B	R	O	;	V	L	N	T	Y	A	O	I	-	C	N	-	-	-	-	R
I	A	I	-	N	-	-	A	-	D	-	M	M	A	A	E	.	A	Y	N	L	A	-	R	I	R	T	E	L	E	S

CRUCIGRAMA.- En los cuadros, escriba la palabra adecuada para que la pregunta sea correcta.

<p>1.- Conjunto de piezas con movimiento coordinado, que permite estampar letras sobre un papel.</p> <p>2.- Espacio entre una línea y otras.</p> <p>3.- Espacio en blanco entre el borde superior y la primer línea.</p> <p>4.- Espacio en blanco entre la última línea y el borde inferior.</p> <p>5.- Todo escrito realizado en máquina de escribir.</p> <p>6.- Espacio (generalmente 5) entre el margen izquierdo y la primer línea de cada párrafo.</p> <p>7.- Indica el punto por donde el tipo golpea.</p> <p>8.- Parte de mecanografía por medio de la cual se aprende el teclado (letras).</p> <p>9.- Sucesión de caracteres y espacios, delimitados por ambos márgenes.</p> <p>10.- Espacios en blanco a ambos lados del papel.</p> <p>11.- Guía para nivelar los renglones horizontalmente. Escala de...</p> <p>12.- Hacen girar el cilindro, adelante o atrás.</p>	<p>13.- Parte de la mecanografía, por medio de la cual se aprenden los números y signos de la máquina de escribir.</p> <p>14.- Conjunto de teclas y barras que permiten escribir.</p> <p>15.- Inventor de la máquina de escribir.</p> <p>16.- Cilindro de goma alrededor del cual se enrosca y descansa el papel.</p> <p>17.- Conjunto de piezas, en la parte superior de la máquina y que se mueven de izquierda a derecha y viceversa.</p> <p>18.- Parte de la mecanografía que requiere el dominio sobre la máquina, así como atención y resistencia.</p> <p>19.- Ordenar adecuadamente los elementos del mecanograma.</p> <p>20.- Conjunto de partes que dan forma a la máquina.</p> <p>21.- Marca de la primer máquina de escribir.</p> <p>22.- Ruedas en que se enrolla la cinta.</p> <p>23.- Se usa para espaciar entre renglones y volver el carro al margen izquierdo.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



JAGR

PUZZLE.- Se arma como un rompecabezas, colocando las piezas en el lugar adecuado para que el texto tenga un sentido lógico. Tome en cuenta que al final de la línea no hay división silábica correcta.

HA SE RA E J
 OS TO VE A
 C O LA IB
 EN S S OPI SIE
 DE E D MP SA
 E UN RC
 DE SI RE C C
 OS AJ QU MA
 RO AC OS ON
 COM ICA LOG HOS YA
 PA AN DN DN ER
 R S I F
 E D IN S P SA IA
 IO CO DU BU C
 S S D
 J A G R
 I L IN UN EN AB ES NTE TAL
 ES DE SCD STR EJE TIG
 QU ME DS, RO OP RE
 D DE ES S OR EX CC O
 ICI DEN ER IOM UCI EST I ETC CLU SE
 UN O IC RD Y R EST TR ONE MP D P

FUGA DE VOCALES.- Escriba la vocal que falta para que el texto tenga un sentido lógico

D SCR C N.- C ns st n h bl r, scr b r br r c n r ct cr t r y c n p rt n d d. T mb én c ns st n tr t r l s s nt s, c n l j f c n l públ c, d t l f rm q l s p rs n s j n s l s m sm s n s nt r n d ll.

S NS T Z.- s l q l br d l s f c lt d s m nt l s. L c nd ct q n s p rm t br r c n r fl x ó n y m s r, l j s d t d ct t d m pr m d t d v l nt.

P NT L D D: C ns st n pr s nt rs s m pr l h r s ñ l d, nt s; s s l b r s n ct.

R SP NS B L D D: C ns st n l c mpl m nt str ct y p rt n d l s d b r s bl g c n s q s c ntr n, s n n c s d d d r c rd t r s ns st nc s.

C L B R C N: s l b n d sp s c ó n d n p rs n p r y d r tr r s lv r pr bl m s, d c rd c ns c p c d d n c t v.

C MP Ñ R SM: s l tr t c rd l, p r n f m l r, c n l s p rs n s c n q n s s c nv v n l tr b j n l s l s sc l r s.

RD N: D sp s c ó n m tód c d l s c s s. D s rr ll r n d, n tr b j, c nf rm n pr c d m nt d c d.

S MP T: M n r d s r d n p rs n, q l h c gr d bl y tr ct v l s d más.

H NR D Z: s l r ct pr c d r, b s d n l st m c ó n y l r sp t d l d gn d d nd v d l. s l b n p n ó n y f m dq r d s p r l v r t d y l mér t.

L LT D.- s l ct t d p r pr st r n c l b r c ó n s nc r l m pr s p rs n s q n s s rv.

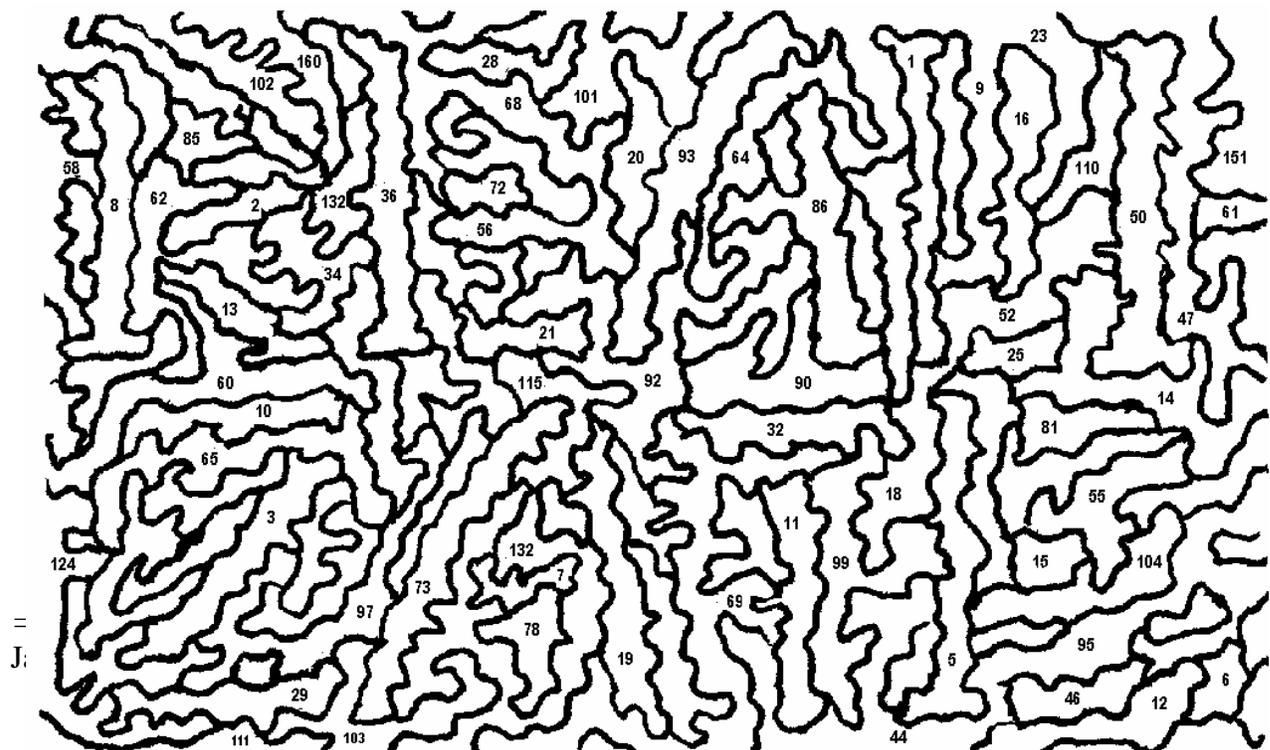
D SC PL N.- C ns st n l s g m nt f l d l s n rm s rd n m nt s d l m pr s. s l háb t d p ns r y h c r c nf rm n r nt c ó n, pl n pr c d m nt.

D L C D Z.- s l f n r d l spír t q n s h c s ns bl s n str s d b r s, t nt s n str s r sp ns b l d d s, pr d nt s nt l s c rc nst nc s, s v s n n str s m d l s, xq s t s h c n str s

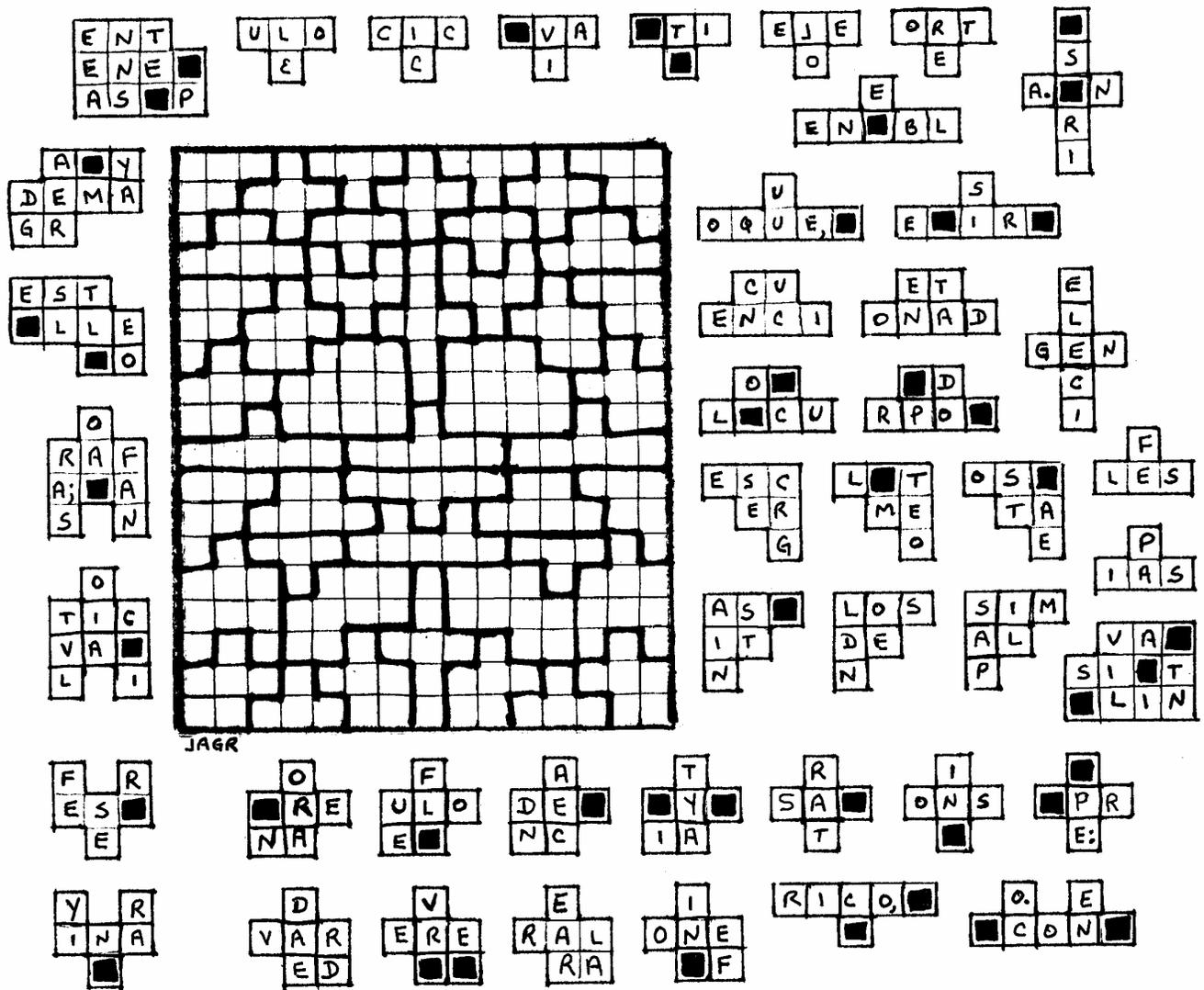
MENSAJE OCULTO.- Rellene todo el espacio marcado por el número que corresponda a la respuesta correcta.

UNA NUEVA DIDÁCTICA EN EDUCACIÓN PARA ADULTOS

	SI NO		SI
NO			
1.- En la carta se trata cualquier asunto.....	15.- En la carta se trata un solo asunto.....	68	
8 60	21		
2.- Una carta mediana consta de 201-300 palabras	16.- La puntuación completa es la más usada.....	81	
95 15	44		
3.- Una carta larga es la que tiene mas de 300 palabras..	17.- Un equipo de beisbol se compone de 10 jugadores	65	
90 72	3		
4.- El símbolo químico del mercurio es Hg	18.- La carta clasificada lleva lema.....	78	
61 62	13		
5.- El estilo escalonado es el más antiguo	19.- La carta protegida tiene columnas	69	
32 52	93		
6.- El estilo bloque es el más usado	20.- En la carta se utiliza la sobriedad de estilo	85	
92 86	46		
7.- Antes de la firma se dejan 2 espacios	21.- La carta se utiliza en la Admon. Pública	9	
97 29	73		
8.- El símbolo químico del cobre es Co	22.- En la carta simple, los anexos se señalan en el texto....	47	
18 2	25		
9.- La antifirma se escribe con mayúsculas	23.- La carta con aviso de cargo es la que va cargada a --		
19 14	otra persona.	56	
10.- El margen simétrico es igual que el equidistante	28		
10 12	24.- Mecanograma es toda palabra escrita en taquigrafía....	64	
11.- El margen asimétrico es igual que el sangrado	7		
23 1	25.- El símbolo químico del Radio es Rd	34	
12.- En todas las cartas se usan márgenes asimétricos	4		
16 5	26.- El símbolo químico del Aluminio es Al	11	
13.- El monte más alto del mundo es el Everest	55		
36 58	27.- Un equipo de fut-bol se compone de 10 jugadores	20	
14.- Los elementos de la carta son 11	6		
50 99			



PUZZLE.- Se arma como un rompecabezas, colocando las piezas en el lugar adecuado para que el texto tenga un sentido lógico. Tome en cuenta que al final de la línea no hay división silábica correcta.

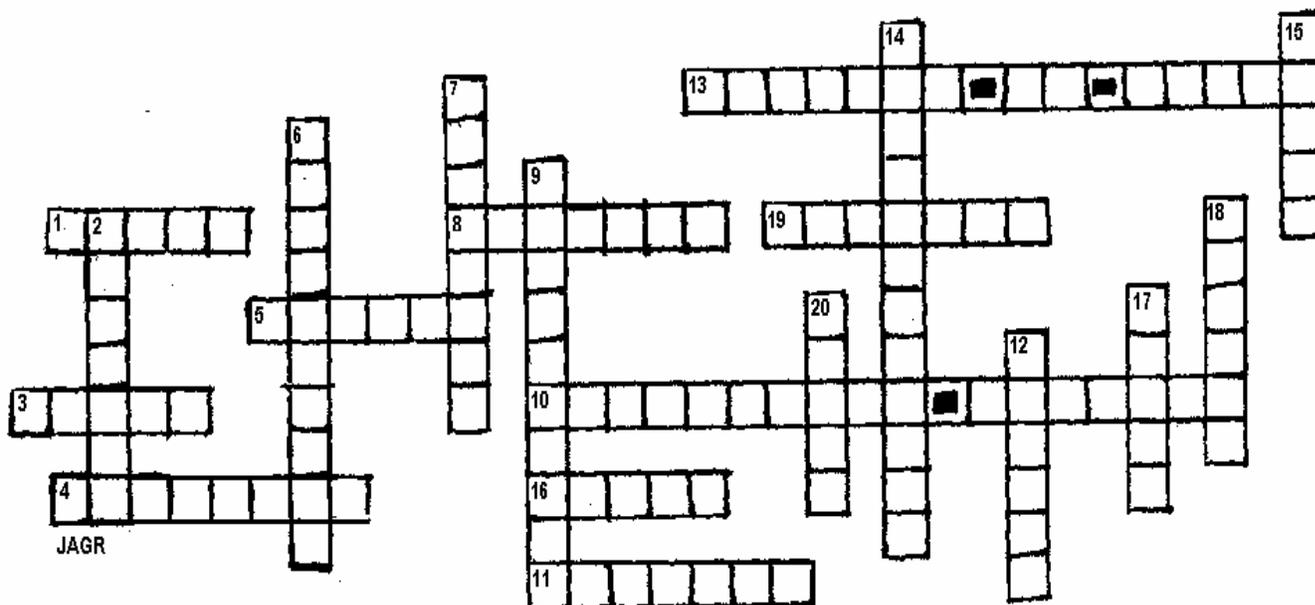


CRUCIGRAMA: En los cuadros, escriba la palabra adecuada para que la pregunta sea correcta.

1.- Doc. por medio del cual se comunica cualquier asunto con toda la extensión requerida y no urgente.	11.- Puntuación que consiste en: punto después de la fecha y dirección;
2.- Tipo de puntuación donde no se escribe ningún	12.- Carta que se acompaña de documentos.

UNA NUEVA DIDÁCTICA EN EDUCACIÓN PARA ADULTOS

signo, en las líneas especiales.	13.- Carta en la que se hace un resumen o explicación al final.
3.- Carta con 200-300 palabras en el texto.	14.- Carta que trata varios asuntos. Párrafos ...
4.- Carta con columnas.	15.- Carta con un texto, dentro del texto. Inserción de...
5.- Estilo que no lleva sangría.	16.- Carta con cantidades de dinero. Aviso de...
6.- Estilo en que las líneas especiales llevan sangría c/u.	17.- Carta con 50-100 palabras
7.- Tipo de puntuación donde se colocan todos los signos.	18.- Carta con los elementos esenciales.
8.- Carta con más de 300 palabras en el texto. Dos ...	19.- Carta con 100-200 palabras.
9.- Márgenes de la carta.	20.- Si en el texto hay menos de 50 palabras, se hace un...
10.- Carta con antecedentes o con atención a una persona.	



SOPA DE LETRAS.- BUSQUE EN LA SOPA DE LETRAS, LAS PALABRAS QUE FALTAN EN EL TEXTO, PARA QUE LAS ASEVERACIONES SEAN VERDADERAS.

1.- Consiste en hablar, escribir u obrar con recto criterio y con oportunidad. También consiste en tratar los asuntos, con el jefe o con el público, de tal forma que las personas ajenas a los mismos no se enteren de ello. _____

2.- Es el equilibrio de las facultades mentales. La conducta que nos permite obrar con reflexión y mesura, lejos de toda actitud impremeditada o violenta. _____

3.- Consiste en presentarse siempre a la hora señalada, o antes; a sus labores o a una cita. _____

4.- Consiste en el cumplimiento estricto y oportuno de los deberes u obligaciones que se contraen, sin necesidad de recordatorios o insistencias. _____

5.- Es la buena disposición de una persona para ayudar a otra a resolver problemas, de acuerdo con su capacidad e iniciativa. _____

6.- Es el trato cordial, pero no familiar, con las personas con quienes se convive en el trabajo o en las aulas escolares. _____

7.- Disposición metódica de las cosas. Desarrollar una idea, o un trabajo, conforme a un procedimiento adecuado. _____

8.- Es el recto proceder, basado en la estimación y el respeto de la dignidad individual. Es la buena opinión y fama adquiridas por la virtud y el mérito. _____

9.- Es la actitud para prestar una colaboración sincera a la empresa o personas a quienes sirva. _____

10.- Es la finura del espíritu que nos hace sensibles a nuestros deberes, atentos a nuestras responsabilidades, prudentes ante las circunstancias, suaves en nuestros modales, exquisitos hacia nuestros semejantes, discretos en nuestras palabras, escrupulosos en nuestra conducta. _____

A N R Z O P M T S Ñ Ñ N N P T Z
 O Z E D A R N O H H L L R F F H
 T A Q Q X Z C V B N M U E L L Q
 P D I S C R E C I O N S S X N Z
 L Z Q E Z Ñ Ñ Q Q R Z Q P N L L
 R R R N Q Ñ Z T Z D P P O Q T T
 P Q Z S R E W Q T E Z I N L L A
 O Q G A G F E W Q N C P S Q Q Z
 P U N T U A L I D A D R A L L E
 Q R T E U U Z Q R N N A B O O D
 P U N Z L E A O L E A L I R R A
 C O M P A Ñ B C O M P A L T T C
 D I S C R A D I S C R E I Q O I
 R E S P L E A L T A D Q D O P L
 R E S O D E L I C A D E A Z A E
 C O C O M P A Ñ S E N T D E E D
 R R O M S I R E Ñ A P M O C T Z

ANEXO 4
 FORMATO DE EVALUACIÓN

¿CUÁL ES TU NIVEL DE AUTOESTIMA?

Este es un ejercicio de reflexión personal para saber cuál es tu grado actual de autoestima. Marca, en la escala del uno al diez, el valor que des a cada enunciado. Es importante, para no caer en engaño, que comprendas claramente cada enunciado y que seas honesto al calificar de acuerdo a la siguiente escala:

1. No es cierto
2. Casi nunca es cierto
3. Pocas veces es cierto
4. Es verdad sólo algunas veces
5. Es verdad la mitad de las veces
6. Es verdad algo más de la mitad de las veces
7. Es algo frecuente
8. Es muy frecuente
9. Casi siempre es cierto
10. Si es cierto

Sombrea la zona que abarca tu calificación, esto te dará una idea muy gráfica del grado de autoestima que tienes sobre ti mismo: Es importante que despiertes tu inquietud, investigues y profundices sobre el tema, para consolidar lo que piensas y sientes por ti.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. Estoy libre de vergüenza, censura y culpa										
2. Soy una persona feliz, libre de preocupaciones										
3. No necesito probar que soy mejor que otros										
4. No necesito que la gente me preste atención o me apruebe										
5. Perder no me afecta, ni me hace sentir menos ante los demás										
6. No siento que otros sean mejor que yo porque tengan éxito										
7. Me siento cómodo con extraños y hago amigos fácilmente										
8. Mantengo mis propias ideas, gustos y aversiones										
9. No me lastiman las opiniones y actitudes de los demás										
10. No necesito que me elogien para sentirme bien										
11. Me gusta que los demás tengan éxito										
12. No siento que siempre deba complacer a los demás										
13. No temo que los demás me vean como realmente soy										
14. Soy amigable, considerado y generoso con los demás										
15. No culpo a otros por mis problemas y errores										
16. No necesito defender lo que pienso, digo o hago										
17. No necesito que los demás estén de acuerdo conmigo										
18. No hago alarde de lo que soy, hago o tengo										
19. No me afecta la crítica de otros										
20. Disfruto al estar solo conmigo mismo										

ANEXO 6

En las siguientes preguntas, contesta con un “SI” o un “NO”, o bien, “CIERTO” o “FALSO”, en base a lo que te sucede a ti, o lo que te parezca más cercano a lo que te sucede.

1.- Me llevo bien con los demás	SI	NO
2.- Cuando cometo un error, lo acepto sin miedo	SI	NO
3.- No me siento menos porque alguien me critique	Cierto	Falso
4.- Le caigo bien a casi todo el mundo	SI	NO
5.- Pienso que puedo ganarle al o a la mejor, si me preparo para ello.	SI	NO
6.- Si me dicen algo positivo, me da gusto y lo acepto	SI	NO
7.- Me siento cómoda al entrar a un sitio donde nadie me conoce	SI	NO
8.- Me agrado tal cual soy	SI	NO
9.- Yo creo y siento que, como persona, nadie es más que yo.	SI	NO
10.- Acepto a los demás como son, sin criticarlos.	SI	NO
11.- Casi siempre logro las metas que me propongo	SI	NO
12.- Si me preguntan cuáles son mis cualidades, puedo nombrarlas rápidamente	SI	NO
13.- Me considero optimista	SI	NO
14.- Si alguien me trata mal, de buena manera, le digo que no lo haga	SI	NO
15.- Me siento bien cuando estoy en público.	SI	NO
16.- Me gusta cómo soy físicamente.	SI	NO
17.- Yo no me comparo con nadie	Cierto	Falso

UNA NUEVA DIDÁCTICA EN EDUCACIÓN PARA ADULTOS

18.- Si cometo un error, pienso que merezco una segunda oportunidad.	SI	NO
19.- No me siento mal por no caerle bien a alguien	Cierto	Falso
20.- Si los demás me presionan para hacer algo que no quiero hacer, no lo hago.	Cierto	Falso

ANEXO 7

HAY QUIEN SOLO LO PIENSA Y HAY QUIEN LO HACE

"La conquista propia es la
más grande de las victorias"

Platón

"Ser o no ser", la famosa frase de William Shekasppeare, me parece un excelente punto de partida para hablar acerca de una de las más importantes capacidades humanas, y curiosamente con frecuencia no debidamente entendida y valorada: la capacidad de realización.

Por el mundo pululan individuos "visionarios" que, supuestamente, saben lo que se debe de hacer; que critican sin misericordia lo que realizan otros, reprobándolos e intentando restarle mérito a sus logros, afirmando que ha sido fácil, que se los regalaron, que fue producto de la suerte o que con sus recursos cualquiera lo haría; y otras tantas necedades. Personas inmaduras y miopes, cuya torpeza al hablar manifiesta su ignorancia, pobreza personal e innegables limitaciones, porque detrás de tan lamentables expresiones encontramos pereza, indolencia, cobardía, envidia y falta de fuerza de voluntad.

Nosotros no somos lo que hablamos, por el contrario, somos lo que hacemos. Nuestro valor personal está íntimamente ligado a las obras, más de lo que creemos; no cualquiera es capaz de construir un edificio, establecer un negocio, triunfar en una carrera de maratón, educar bien a un hijo, mantener un cuerpo sano, crear una obra de arte, subir a la cumbre de una montaña, dirigir exitosamente una empresa; ni de crear mejores y más eficientes formas de enfrentar una situación o inventar algo útil para que nos facilite la vida a todos, porque no cualquiera paga el precio del esfuerzo, la constancia, la fuerza de carácter y la adopción de riesgos, necesarios para conseguir cada una de las metas citadas.

Actuar implica la decisión de elegir un camino, requiere de perseverancia para mantenerse en la lucha, exigiendo dominar nuestro cansancio, nuestro aburrimiento, nuestras debilidades. Necesita de la templanza para enfrentar el error, la ignorancia y el fracaso, y después volver a insistir hasta lograrlo. Requiere del valor para soportar la crítica, los obstáculos, los ataques injustos de que te hacen objeto y de vencer el temor de arriesgarnos y Perder

HACER es cosa de individuos fuertes, decididos. capaces, plenos, de una pieza, que no apantallan, que no prometen, que no explican, que no aparentan, que no denigran, que no se justifican: REALIZAN.

Cuando veamos que alguien está actuando, estamos frente a una persona que tiene la facultad de convertir las palabras en hechos, que no se ufana, demuestra que no vive en la fantasía sino que construye la realidad que quiere vivir. Cuando alguien actúa, conoce su potencia, su capacidad innata, sus circunstancias; cuando alguien actúa debemos respetarlo, aprenderle y valorarlo. porque todo lo que la humanidad ha construido y posee se lo debe a este tipo de personas, que con iniciativa inconformes, inquietos, decididos e imponiéndose a sus propias dudas, se aventuraron y construyeron el mundo que ahora vivimos.

Para actuar resulta necesario definir nuestros objetivos concretamente; no hay viento en popa para aquella nave que no sabe a dónde se dirige. Tenemos que ubicar perfectamente nuestra meta para después reflexionar sobre los caminos que se recorrerán y las herramientas que necesitamos para alcanzarla.

El éxito de lo que emprendemos se define como la realización o la conclusión de una tarea. Quedarnos a un semestre de concluir el aprendizaje de un idioma, o a cien metros de la cima de una montaña, o dejar a medias la construcción de un edificio; son evidencias de fracaso, no existe el tres cuartos de triunfo ni

el noventa por ciento de éxito. La gran diferencia en el resultado de las empresas humanas es sencillamente que algunas concluyen en la meta y otras, las más, acaban antes de llegar a ellas.

Si todos actuáramos en lugar de hablar. viviríamos en un mundo mejor, más justo, más desarrollado, más satisfactorio y más bello; aprendamos y saquemos el coraje de ser y actuemos, porque hablar ni basta, ni es.

El mantenimiento del esfuerzo posibilita la obtención del objetivo perseguido.

EJERCICIO

¿Cuántas metas ha realizado en el último año?

UNA NUEVA DIDÁCTICA EN EDUCACIÓN PARA ADULTOS

—
—
—
¿Cuáles metas se ha propuesto alcanzar en este año?

—
—
—
¿Explique por qué no ha conseguido realizar alguna meta determinada ?

—
—
—
¿Pudo haberla logrado? SI () NO().
¿ Por qué ?

ANEXO 8

Una carta con visión

Esta es una carta que me marcó en la vida, llegó como anónima y al final la podría firmar como mía.

Querido amigo(a):

Cuando tenía dieciséis años, era un chavo normal, me gustaban las niñas y los bailes, estudiaba preparatoria y estaba a punto de graduarme.

Antes no me importaba nada que no fuera diversión hasta que me pasó lo siguiente: Estaba en casa de un amigo cuando le preguntaron al hermano más chico, quien tenía unos 5 ó 6 años, qué quería ser de grande. Él contestó con seguridad: "bombero, porque me gustaría salvar vidas y apagar incendios".

Fue entonces cuando me pregunté por primera vez: "¿Qué quiero de mí cuando sea grande?, ¿Qué voy a hacer con mi vida?, ¿Qué dejaré cuando muera?, ¿Cómo quiero que sea mi esposa?, ¿Qué daré a mis hijos?"

Muchísimas preguntas más me vinieron a la mente. Pero lo dejé pasar sin ponerle mucha atención, como cualquier cosa que me causaba inquietud o miedo.

Días después me tope con un amigo, bueno, un compañero al que le iba muy bien en todo: tenía amigos y era respetado por todos. Entre un tema y otro le pregunté cómo le hacía para obtener buenas calificaciones. Me contestó que se esforzaba un poco en poner atención en clases y después repasaba un poco antes del examen para aclarar sus dudas y puntos débiles.

Inquieto, le pregunté la razón por la que se preocupaba por obtener buenas notas. Me contestó que quería que su vida no fuera en vano; él deseaba llegar a ser un buen empresario, tener algo que darle a sus hijos cuando los tuviera; y, lo más importante de todo, anhelaba ir construyendo su lugar en el cielo.

Le dije en tono burlón que era un santurrón, un nerd, y otras cosas que parecieron no molestarle, por lo que me fui un poco confuso.

Unos días después de los exámenes semestrales, encerrado en mi cuarto, castigado, sin poder salir, pensé en el sermón que me echó aquel compañero nerd.

UNA NUEVA DIDÁCTICA EN EDUCACIÓN PARA ADULTOS

Concluí que era yo quien estaba mal, que justificaba mi flojera porque no tenía un ideal en la vida, que me valía todo lo que fuera formación, que no sabía bien lo que quería, que ni siquiera me había preguntado quién podría llegar a ser, con todo lo que había recibido.

Fue entonces cuando me propuse dar algo de mí, para mí, para mi futura familia, para los demás y para construir mi vida en el futuro y mi casa en el cielo desde ese momento. Recordé una frase que un maestro acostumbraba decir cada día, y que a partir de entonces marcó el rumbo de mi vida: "Haz lo ordinario, extraordinario".

Ahora tengo 38 años, estoy casado con la mejor mujer que pude encontrar y me ha dado unos hijos a los que amo más que a mi mismo. Me sé amado, he caído, me he levantado, he recibido más de lo que he dado y gracias a esa reflexión, mi vida, que parece ordinaria, es en realidad extraordinaria.

Un amigo que te quiere ayudar.

Con esta sencilla carta podemos decir que el tener un ideal en la vida es como tener toda la energía necesaria para lograr ser quienes queremos ser.

Al leérsela a una amiga, me preguntó a qué se refería la frase: "Haz lo ordinario, extraordinario". Le contesté que si ella hacía todo lo que le corresponde hacer: estudiar, pasear, entrenar, todo lo cotidiano, poniendo en ello su mayor esfuerzo, esto se convertiría poco a poco en una forma de vivir que haría de ella una persona extraordinaria.

¿Qué opinas? ¿No está hecho el mar por pequeñas gotas de agua y la playa por pequeños granos de arena?

ANEXO 9

EL LADRONZUELO

Un día está usted en el supermercado y se da cuenta que un muchacho se halla en el departamento de juguetes, toma algunos cochecitos contruidos a escala y se los mete a la bolsa de su pantalón. Poco después lo ve, en la dulcería del supermercado y hace lo mismo con los chocolates y algunos dulces. Cuando llega a la caja a pagar, ve que este muchacho solamente entrega a la cajera dos paquetitos de chicles y se sale sin pagar lo que lleva escondido en las bolsas.

¿qué piensa usted de ese muchacho? _____

¿qué hubiera hecho si se encontrara en esa situación: hubiera dejado que se fuera, hubiera dicho algo a la cajera, hubiera dicho algo a él? _____

=====

¿qué piensa de las personas que roban? _____

¿comprendería que en alguna situación difícil alguna persona robara? _____

¿Considera que si estuviera muriéndose de hambre y sin dinero podría robarse algo? ____

¿Cómo se podría evitar que las personas robaran? _____

¿Qué haría si fuera una persona que conoce quien robara y lo viera hacerlo? _____

ANEXO 10

FOTOGRAFÍAS DE LA ESCUELA Y ALUMNAS



FACHADA DEL C.E.P.L.A. "DR. GUSTAVO BAZ PRADA"



SALONES DE LA PLANTA BAJA

VISTA INTERIOR DEL C.E.P.L.A. "DR. GUSTAVO BAZ PRADA"





PATIO
ESCOLAR

TALLER DE
MECANOGRAFÍA



ALUMNAS
TRABAJANDO EN EL
TALLER DE
MECANOGRAFÍA



ALUMNAS
TRABAJANDO EN EL
LABORATORIO DE
COMPUTACIÓN

ALUMNAS DE LA
ACTIVIDAD DE
SECRETARIA EJECUTIVA
CON COMPUTACIÓN



PARTICIPACIÓN EN LA
REFORESTACIÓN



PARTICIPACIÓN EN EL
MANTENIMIENTO DEL
EDIFICIO

ALUMNAS DEL PRIMER
GRADO QUE
PARTICIPARON EN EL
CONCURSO DE ESCOLTAS
(obtuvieron el 2º lugar)



ALUMNAS DEL
SEGUNDO GRADO QUE
PARTICIPARON EN EL
CONCURSO DE
ESCOLTAS
(obtuvieron el 1º lugar)

PARTICIPACIÓN DE
ALUMNAS EN
EVENTOS
DEPORTIVOS



PARTICIPACIÓN DE
ALUMNAS EN EL
CONCURSO DE HIMNOS
(obtuvieron 1º lugar)

EXPOSICIÓN
DECEMBRINA DE
TRABAJOS
ESCOLARES





EXPOSICIÓN
DECEMBRINA DE
TRABAJOS
ESCOLARES

EXPOSICIÓN
DECEMBRINA DE
TRABAJOS
ESCOLARES



EXPOSICIÓN
DECEMBRINA DE
TRABAJOS
ESCOLARES





PROFRA. JACQUELINE AMELIA FLORES RICO