



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 162**

**EL JUEGO COMO ALTERNATIVA EN EL APRENDIZAJE
DE ESPAÑOL EN LOS NIÑOS DE CUARTO
GRADO DE PRIMARIA**

CLAUDIA LUCÍA MEDINA GAYTÁN

ZAMORA DE HIDALGO, MICH., AGOSTO DEL 2005



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 162**

**EL JUEGO COMO ALTERNATIVA EN EL APRENDIZAJE
DE ESPAÑOL EN LOS NIÑOS DE CUARTO
GRADO DE PRIMARIA**

**PROPUESTA DE INNOVACIÓN VERSIÓN: INTERVENCIÓN
PEDAGÓGICA, QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN**

PRESENTA

CLAUDIA LUCÍA MEDINA GAYTÁN

ZAMORA DE HIDALGO, MICH., AGOSTO DEL 2005

Dedicatoria

A mi familia que me apoyó en mi superación personal y profesional, que está conmigo en los buenos y malos momentos de mi vida animándome a que siga luchando por mis metas, a ustedes con cariño.

A los maestros que dejaron una huella en mi vida llena de conocimientos y que para mí son realmente maestros de corazón por su entrega a esta labor. Para ustedes maestra(o) Amparo, Esther, Rubén, Jorge, Juan José, Ramón, Conchita, Sebastián, Martha y Rufino.

En especial a mis maestros de la Universidad Pedagógica Nacional que gracias a ellos terminé mi proyecto educativo, me guiaron y apoyaron hasta el final.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I. EL DIAGNÓSTICO

1.1. Diagnóstico Pedagógico-----	4
1.2. Problemática Pedagógica-----	6
1.3. Problemática Específica-----	7
1.4. Delimitación-----	7
a). Escuela y el grupo	
b). Ámbito investigativo	
1.5. Justificación	8
1.6. Propósitos	9

CAPÍTULO II. EL CONTEXTO

2.1. La comunidad-----	11
2.2. La escuela-----	12
2.3. El grupo-----	13
2.4. Trayectoria educativa propia-----	15

CAPÍTULO III. ENFOQUE TEÓRICO-METODOLÓGICO

3.1. Descripción de los 3 proyectos de innovación-----	18
3.2. Conceptualización-----	20
3.3. Teoría sustentante-----	22
3.4. Fundamentación de la metodología-----	27

CAPÍTULO IV. PLANEACIÓN Y APLICACIÓN DE LA ALTERNATIVA DE INNOVACIÓN

4.1. Planeación de la estrategia-----	31
4.2. Redacción de la aplicación-----	52
4.3. Aplicación de la estrategia-----	76
(estrategias e instrumentos aplicados)	
4.4. Evaluación e impacto social de la aplicación-----	77

CONCLUSIONES -----	80
---------------------------	----

BIBLIOGRAFÍA -----	84
---------------------------	----

ANEXOS -----	87
---------------------	----

INTRODUCCIÓN

Dentro de la práctica docente se presentan inconvenientes y problemas que intervienen en el proceso de enseñanza – aprendizaje por lo que buscamos soluciones innovadoras.

En esta propuesta de innovación, busco el interés por la materia de Español para que se de un mejor aprendizaje para ello realicé una serie de investigaciones documentándome en libros y antologías, que me ayudaron en este proceso.

Primero realicé una investigación de campo educativo en escuelas públicas y privadas viendo si en ello existe la misma problemática comparando el porcentaje, y experiencias que me ayudaran a encontrar mejores soluciones y analizar mi problemática. Dentro de este capítulo titulado DIAGNÓSTICO. Tomo el juego como una alternativa innovadora para tener mejores resultados dentro del proceso aprendizaje.

En el capítulo II mencionaré el contexto desde la comunidad, la escuela, grupos y mi trayectoria educativa, esto con el fin de saber sobre el origen de mis alumnos, la ideología, forma de vivir, inquietudes, edad, en fin saber sobre ellos para utilizar las herramientas adecuadas a las necesidades del problema. Hablaré de mi trayectoria educativa, mi experiencia ante el grupo y mis ganas de superarme. Conocer más sobre la escuela desde su fundación hasta el manejo de sus instalaciones y que actividades se dan dentro de ella.

El capítulo III. ENFOQUE TEÓRICO METODOLÓGICO. En el sustento teórico teorizo utilizando el proyecto de intervención pedagógica para dar soluciones, dentro de mi propuesta y con la alternativa el juego que es tan grande

y muestra varias actividades; creativas, dinámicas, manuales, en equipos que apoyan en la enseñanza, también utilizaré el método activo donde seré el guía y el constructivismo que me invita a innovar, me apoyo en, psicólogos como Piaget, Vigosky, en mi teoría acerca del juego.

El capítulo IV llamado PLANEACIÓN Y APLICACIÓN DE LA ALTERNATIVA DE INNOVACIÓN. Muestro planeaciones con las cuales busco que mis objetivos y propósitos sean innovadores utilizando como alternativa el “juego” y otras actividades que apoyan mi proyecto, donde se aplicaron 30 contenidos temáticos, presentando 18 de ellos.

En el diario de campo menciono como la aplicación de la planeación se va llevando a cabo qué sucede, reacciones, resultados de cada una, qué complicaciones o desarrollo de ellas, y resultados. También muestro los instrumentos aplicados en cada objetivo, resultados en forma general. Y cómo me enfrento a las situaciones que se dieron a través del desarrollo de la propuesta en el proceso enseñanza aprendizaje.

Los alumnos tuvieron que aprender a seguir las reglas del juego y aceptarla cómo una actividad de trabajo, no como una diversión. Al ir aplicando los contenidos me daba cuenta por los resultados y sucesos de los conocimientos, los avances y tropiezos, los enfrentamientos y resoluciones que tuve que tomar para mejorar cada vez más y así lograr lo propuesto en la materia de Español.

CAPÍTULO

I

EL DIAGNÓSTICO

CAPÍTULO I EL DIAGNÓSTICO

1.1 Diagnóstico Pedagógico.

Dado el problema que yo he visto en el caso de los conflictos y dificultades que se presentan en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje de Español y el poco interés de mis alumnos me di a la tarea de realizar un diagnóstico pedagógico para verificar la situación problemática dentro de la escolaridad.

“El diagnóstico es una modesta colaboración que pretende apoyar a los maestros en su práctica profesional, compartiendo con ellos una concepción de diagnóstico pedagógico que le permita comprender la dinámica de su práctica desde el colectivo escolar, considerándose a los profesores y alumnos como agentes constructores de su propia realidad escolar. La palabra diagnóstico proviene de dos vocablos griegos; día que significa a través y gnóstico: conocer”.⁽¹⁾

Por eso es indispensable elaborar un diagnóstico ya que me va a ser de mucha utilidad para ayudar a superar las limitaciones, carencias y necesidades educativas.

Mi problemática es el desinterés que se está presentando en la materia de Español, y por lo tanto quiero utilizar el juego como una estrategia de innovación.

Para esto utilicé encuestas a maestros, padres de familia y alumnos de escuelas privadas y públicas y los resultados fueron los siguientes:

a) **Maestros**

- Los maestros utilizan para enseñar Español estrategias tradicionales como, dictado, resumen, exposición = 70%
- Un 30% dice que utiliza el juego como estrategia.

⁽¹⁾ Alma Elizabeth Vite Vargas y Marco Daniel Arias Ochoa. Diagnóstico Pedagógico. en: Antología Básica. Hacia la innovación. U.P.N. p. 40

- Un 70% no utiliza el juego porque lo considera como pérdida de tiempo.
- Un 70% considera que es una diversión, un pasatiempo, sirve para entretener a los niños, para desaburrirse y les quita el tiempo.
- El 55% tiene dificultad para utilizar el juego por que no se puede atrasar con los contenidos.
- 15% Si lo aplican los padres pensarán que no dan bien clases.

b) Padres de Familia

- 65% considera el juego como una diversión
- 70% no cree que su hijo tenga buenos resultados de aprendizaje si se utiliza el juego.
- 70% opinan que cuando estudian la primaria no les enseñan ni aprenden a través del juego.
- 80% comenta que cuando estudió era escribir y observar.

c) Alumno

- 70% dicen que no les gustan las clases como las da el maestro.
- 70% que les gustaría aprender a través del juego, se les haría interesante.

El juego no es tomado como forma de aprendizaje porque algunos maestros no les interesan innovar prefieren quedarse en lo tradicional tomando sólo notas y realizando ejercicios, mencionan que es pérdida de tiempo el preparar material y no se sienten capaces de enfrentarse a algo nuevo.

El temor de no seguir las reglas del juego y perder el control del grupo ante las disciplina los ha llevado a seguir en lo tradicional.

Se debería tomar en cuenta el juego ya que es una manera de conducirlos hacia el descubrimiento de un nuevo conocimiento y también retroalimenta el conocimiento empírico haciendo que todos participen aportando para los demás.

El juego es una estrategia innovadora que lleva al niño al desarrollo cognitivo guiado por las reglas del juego y el maestro logran llegar al fin deseado el aprendizaje. **(ANEXO Nº 0 p. 88)**

1.2 Problemática Pedagógica

Dentro del grupo se me presentó el problema del desinterés en la materia Español. Al dar las clases los alumnos no tienen toda la atención en la materia. Se desmotivan esta materia no la desean.

Cuando inicio la clase tienen un rostro de aburrimiento, y al realizar las actividades tienden a preguntar nuevamente, cuando su atención en clase no es del todo al calificar, los resultados no son favorables ya que ellos pueden extender sus respuestas y no hay interés por especificarlas más y están a medias, es cuando me pregunto qué está pasando.

Al ver a los alumnos con desinterés en la materia de español observo que necesito innovar mi forma de dar clase.

Utilizo láminas con ilustraciones, esquemas de algunos temas ayudándome con ellos para explicar y lo entiendan mejor con dibujos llamativos, cuestionarios y algunas estrategias y alternativas, fichero de Español, para que la clase sea más dinámica atractiva pero cuidando que se cumpla el fin del objetivo. Mis alumnos no toman el interés deseado a la materia por lo que se comportan apáticos ante ella.

Como maestro me preocupa porque mis alumnos reciban la enseñanza sin ninguna dificultad, para ello investigo una alternativa algo que los interese y motive por eso innovaré mi proceso enseñanza-aprendizaje.

1.3 Problemática Específica.

El desinterés dentro del grupo para la materia de español, requiere de una innovación por lo que busqué como alternativa el juego, será la clase llamativa, dinámica y así se dará la motivación.

Aplicaré juegos didácticos que ayuden a cumplir el objetivo de los contenidos, logrando el interés para que el nivel de aprendizaje y la calidad de enseñanza sean mejor y el nivel académico en esta materia aumente.

1.4 Delimitación

a) En la escuela y el grupo.

La escuela cuenta aproximadamente con 570 alumnos, desde los 6 años de edad a los 12 años de acuerdo al grado de cada uno.

Cada grado con 3 grupos excepto 5to. grado que cuenta con 4 grupos. Cada uno cuenta entre 25 y 30 alumnos.

Mi grupo es 4to. "C" y consta de 30 alumnos entre los 8 y 9 años observo en mis alumnos inquietudes muy diferentes en algunos divertirse y venir a aprender algo nuevo, compartir con los amigos. Para otros es cumplir con asistir a la escuela. Hay alumnos que les cuesta aprender, son casos especiales con problema de aprendizaje y otro psicológico los niños están en tratamiento.

También es un grupo que tiene alumnos con capacidades talentosas hay deportistas, poetas músicos, bailadores.

Por lo que creo desean una clase novedosa con conocimientos que descubrir.

b) Ámbito investigativo

El colegio cuenta con unas buenas instalaciones iluminadas, sala de cómputo, salón de inglés, biblioteca, cada salón con el espacio suficiente, butacas individuales, con pintarrón o pizarrón, como la escuela es tan grande y cada maestra tiene diferentes comisiones en el recreo no pueden convivir o platicar, en las juntas cada viernes o convivencias organizadas por la institución allí si nos vemos para ayudarnos mutuamente con las experiencias y recomendaciones de la educación de los alumnos, los padres de familia participan en los eventos culturales y asisten a reuniones referentes a sus hijos.

Asisten alumnos de diferentes colonias de la ciudad ellos sólo conviven en el recreo y clases, fuera no todos se ven.

1.5 Justificación

Voy a innovar la clase de español utilizando el juego como alternativa, porque hice una investigación donde vi los intereses e inquietudes de mis alumnos y de acuerdo a las actividades que realizaban fuera de la escuela diagnosticué y observé que son imperactivos, les gusta estar activos y el juego es una alternativa interesante, busqué lo que más le gustara y motivara para que toda la atención esté en la clase y gustosos la esperen.

Ayudará que el nivel en esta materia aumente y se cumpla el proceso enseñanza-aprendizaje. Se beneficiarán mis alumnos y yo ya que es una alternativa innovadora ayudará a que mi manera de enseñanza sea mejor y se aplique en el desinterés en esta materia.

Mis alumnos ya no estén inquietos y se distraigan en otras cosas como que hace el compañero cómo está o si lo miro feo y aflojerados en la clase, realizando las actividades solo por cumplir sin calidad.

1.6 Propósitos

Quiero lograr que mis alumnos a través del juego como alternativa pierdan el desinterés en español y se motiven donde el proceso enseñanza – aprendizaje sea el mejor e innovador.

También que logren una mayor retención de conocimiento, trabajen con entusiasmo para mejorar los resultados de sus actividades y la evaluación de esta materia sea buena.

Obteniendo dominio en la lectura, escritura y expresión oral, tanto en lo gramatical como en lo ortográfico, mejorando todas las áreas de español. Que son:

La reflexión sobre la lengua, recreación literaria, lecto – escritura –lengua hablada y escrita.

Que ya haya distractores y su atención sea la clase el querer adquirir un nuevo conocimiento realizado voluntariamente las actividades y ejercicios, superando el ritmo de trabajo y la forma de enseñar por mi parte.

CAPÍTULO II

EL

CONTEXTO

CAPÍTULO II EL CONTEXTO

2.1 La Comunidad

Los Reyes de Salgado, Michoacán

Laboro en el Instituto. "Fray Juan de San Miguel"; ubicado en las Reyes de Salgado, Mich. que limita al norte con Tingúindín, al este con Uruapan, al sur con Peribán y al oeste con Tocumbo.

En el siglo XVI, los españoles fundaron en 1594 el pueblo de Los Reyes. Fray Juan de San Miguel fue considerado fundador del lugar, de acuerdo con la cédula real del 12 de mayo de ese año. Después de consumada la independencia se constituyó en municipio en 1837.

Se le denominó Los Reyes "Villa de Salgado" en memoria de Don José Salgado, en 1861 se le otorga la categoría de Distrito; el congreso de Michoacán, el 20 de Junio de 1950, le otorgó a la cabecera municipal la categoría de ciudad, con el nombre de "Los Reyes de Salgado".⁽²⁾

Cuenta con energía eléctrica, agua potable, teléfono, drenaje, hoteles, transporte público, clínicas, hospitales, protección civil, seguro social, etc.

En educación hay centros educativos desde maternal hasta preparatoria un Instituto Tecnológico Superior el Centro de capacitación para el trabajador (CECAT) Instituto Nacional de educación para el adulto (INEA) Comisión nacional de fomento educativo (CONAFE) Universidad Pedagógica Nacional (U.P.N) e Instituto Michoacano de ciencias de la educación. (IMCED)

⁽²⁾ Los municipios de Michoacán Colección enciclopedia de los Municipios de México p.230

En la región el clima es templado, tropical, con lluvias en verano

La orografía, sobresalen cerros de Santa Rosa, Águila, Los Limones, La Palma y principalmente el cerro de Tancítaro.

Cultivan: caña de azúcar, maíz, fresa y zarzamora

2.2 La Escuela

El Instituto "Fray Juan de San Miguel" con clave: 16PPR0119Z, perteneciendo a la zona 007, sector 016 del nivel primaria.

En 1947 el Pbro. Luis Guadalupe Victoria tuvo el proyecto de establecer un centro educativo, no se pudo realizar, pero siguió adelante su idea.

El padre Luis Victoria, junto con un numeroso grupo de padres de familia entabló pláticas con el entonces Director del Instituto Fray Juan de San Miguel, de la ciudad de Uruapan, (hoy Instituto México), Prof. Antonio Romero, cuyo resultado fue la fundación de este colegio que lleva su nombre, por haber sido en un principio una dependencia del citado colegio, (1950).

La escuela empezó con 69 alumnos, en un lugar provisional, encontrando un lugar definitivo el 30 de abril de 1951; se colocó la primera piedra sobre la cual se levantaría el Instituto "Fray Juan de San Miguel", de la ciudad de los Reyes, Mich.

En 1961, inician los trámites correspondientes para la fundación de la escuela secundaria y la sociedad de padres de familia ayuda para este fin. El primer grupo inicia sus labores en febrero de 1961, contando con 54 alumnos.

El 8 de febrero de 1965 se inauguran las clases en la escuela preparatoria, iniciando con 24 alumnos. ⁽³⁾

⁽³⁾COVARRUBIAS, José. etal. "Folleto Informativo" "Historia del Instituto Fray Juan de San Miguel. p.1-10

Actualmente (2005) se cuenta con los niveles de preescolar, primaria, secundaria y preparatoria.

El actual director general es el Pbro. Gerardo Manuel Miranda Avalos. Cada nivel cuenta con un director particular para atender las necesidades del mismo.

La primaria cuenta con 19 maestros frente a grupo, dos auxiliares, tres maestros de inglés, tres maestros de educación física, 13 maestros para diferentes talleres (pintura, computación, danza folklórica, baile moderno, banda de viento, mariachi, estudiantina, flauta, teatro, manualidades, fútbol, voleibol, básquetbol), un prefecto y 5 personas para la limpieza.

Los 4 niveles no tienen el gusto de convivir diariamente sólo en eventos de la institución, ya que preescolar y primaria están en un edificio pero tienen sus patios, separados entrada y salida de alumnos aparte, hora de iniciar clases diferente, preescolar 8:30 am, primaria 8:00 am; primaria cuenta con 3 patios uno de ellos se utiliza para eventos cívicos, Preparatoria es en este edificio de primaria y las clases se imparten a las 3:00 pm. a 7:00 pm, secundaria se encuentra a un costado cruzando la calle es otro edificio de doble planta entran a las 7:30 am. salida 2:00 pm.

Conviven en los talleres los alumnos que desean aprender de ellos y también invitar a otros que se interesen en tomarlos.

2.3 El Grupo

El grupo en el cual imparto clases es el de 4to. "c" con 30 alumnos de ellos 17 hombres y 13 mujeres, entre los 9 y 10 años de edad.

Su estatura está entre 1.30 y 1.50 metros.

Cuando imparto la clase de Español a mis alumnos los noto desconcentrados en las actividades no tienen interés, me trabajan sólo por cumplir y los resultados no son buenos.

Entre ellos hay una relación buena son juguetones, en el recreo en ocasiones tienen conflictos entre ellos pero se vuelven a reconciliar.

En cuarto grado se lleva la materia de Español, Matemáticas, C, Naturales, Historia, Geografía, Educación Cívica, Educ. Artísticas, y Educ. Física. Estas materias están marcadas por la Secretaria de Educación Pública, aparte llevan Inglés, Computación y Religión.

En la materia de Español es donde centro mi problema ahí manejo lingüística, gramática, lectura involucrada en actividades de comprensión; mi propósito es que mis alumnos tengan interés y así desarrollen mejor el conocimiento dado, el salón de clases donde se trabaja tiene varias ventajas tiene cada niño su silla con su paleta, hay 2 pizarrones un locker y repisas para colocar libros de la Secretaria de Educación Pública y Guía Escolar (SEP).

Como es una escuela privada un 80% de los alumnos son de un nivel económico medio 10% bajo y de ese 5% están becados.

Tengo alumnos que toman medicamentos para controlar sus nervios, 2 alumnos con problemas de aprendizaje ya que al nacer tuvieron complicaciones, uno pasa exámenes con 7 y 8 esforzándose al máximo y el otro con 6 y otro reprueba está en tratamiento, 1 alumna con problemas de crecimiento en sus piernas, la están atendiendo.

Sus padres son un 80% participativos hay de todo en ocasiones por su trabajo no pueden participar tratan de cumplir y ayudar en actividades de la escuela como eventos cívicos o festivos, y en revisar a los niños que cumplan con su tarea.

Mis alumnos son inquietos por la tardes toman clases de fut-bol, natación, ballet, karate, inglés, manualidades y el fin de semana asisten a los talleres del colegio es por eso que las clases las desean motivadoras.

2.4 Trayectoria Educativa Propia.

Donde estudié la Primaria, Secundaria, y Preparatoria algunos de mis maestros eran tradicionalistas y la mayoría de mis clases era repetir para aprender eso no me gustaba.

De ahí me nació mi formación como docente y empezó hace 7 años, así de la Normal Superior terminando un curso de nivelación pedagógica e ingresando a la Lic. de C. Nat. Me salí y entre a la U.PN pero desde antes ya trabajaba.

Inicié con los legionarios de Cristo “Colegio La Paz” en Cotija, Mich. Es una sede religiosa donde se forman alumnos líderes, ahí aprendí mucho como maestra, dure 3 años, dí 2 años segundo y cuarto, se trabaja con libros de Centros de Accesoría Pedagógica (CAP) llevan su propio plan de trabajo utilizando el método Gagne constantemente nos daban cursos y enseñaban pasos para trabajar en forma, cuenta con preescolar, primaria, secundaria, preparatoria y normal en Lic. Primaria. Tiene sala de cómputo, capilla y biblioteca.

Después ingresé al Instituto Pierre Faure de Los Reyes, Mich, donde duré 2 años, di primero y sexto año, ahí trabajé con el método Montessorri, muy bonito por que tanto material para matemáticas y otras materias de apoyo hacia que aprendieran más los alumnos, Tenía preescolar, primaria y secundaria, sala de cómputo y un salón con material Montessorri movible, la secundaria tenía otro edificio a lado.

También estuve en el Colegio “Monseñor Guizar Valencia” en Cotija, Mich., di 5to. año se usa el método Mijares, en primero utilicé el inductivo, activo y lo enseñado con los legionarios (Gagne) utilicé solo lo útil de cada uno y lo aplicaba, ahí no se tiene un método especial para la escuela a computación van afuera de la escuela a 3 cuadras ya que el edificio no tiene espacio. Cuenta con primaria y preescolar.

Ahora estoy en el colegio “Fray Juan de San Miguel donde aplico mi proyecto innovador que me servirá para mejorar mi práctica docente. Aquí se lleva el método que este de acuerdo a la necesidad de uno. Tiene sala de computación biblioteca y salón de inglés. Tiene preescolar, primaria, secundaria y preparatoria.

Quiero demostrar que funciona mi propuesta y así titularme ya que estudio en la (UPN) Universidad Pedagógica Nacional, y poder ser mejor maestra, mejorando el proceso enseñanza – aprendizaje en Español.

CAPÍTULO III
ENFOQUE
TEÓRICO-
METODOLÓGICO

CAPÍTULO III: ENFOQUE TEÓRICO- METODOLÓGICO

3.1 Descripción de los 3 Proyectos de Innovación.

a) Proyecto de acción docente.

Es una herramienta teórica – práctica. Ofrece un tratamiento educativo no sólo instruccional a los problemas que sólo enfatiza la dimensión pedagógica de la docencia; es decir, en los problemas que centran su atención: los sujetos de la educación, los procesos docentes, su contexto histórico – social, así como la prospectiva de la práctica docente.

“Como producto, la propuesta pedagógica de acción docente es un trabajo académico explícito en un documento, donde se expone el conjunto de líneas de acción desarrolladas por los involucrados para enfrentar el problema significativo de su práctica docente en el aula o la escuela; en función a las condiciones, conflictos, dilemas, facilidades e incertidumbres que presenta el aula y el contexto escolar; de la concepción y fines planteadas por los involucrados en la situación dinámica, compleja y cambiante en que se esta dando”.⁽⁴⁾

Aquí no sólo los maestros de educación básica le darán solución a un problema planteado también al buscar resultados favorables profesionales en la región escolar, las escuelas saldrán beneficiados, y tendrán un cambio.

b) Proyecto de Gestión Escolar.

El proyecto de gestión escolar se refiere a una propuesta de intervención, teórica y metodológicamente fundamentada, dirigida a mejorar la calidad de la educación, vía transformación del orden y prácticas institucionales.

“El proyecto se adecúa a los problemas de la gestión en la escuela, donde los directivos y cuadros medios del sistema o profesores, alumnos aspirantes a serlo, pueden desarrollar proyectos que dan respuestas significativas a las dificultades que presentan en la institución escolar”.⁽⁵⁾

⁽⁴⁾ Alma Elizabeth Vite Vargas y Marcos Daniel Arias. “El proyecto pedagógico de acción docente”, en: Antología Básica hacia la innovación. U.P.N. p.81

⁽⁵⁾ Ríos Duran, Jesús Eliseo, etal. “Características del Proyecto de Gestión Escolar”, en: Antología Básica. Hacia la innovación. p.96

Se refiere a las acciones hechas por el colectivo escolar orientado a mejorar la organización; los esfuerzos, los recursos y los espacios escolares que hacen el logro de propósitos educativos. Hará que haya un orden institucional con servicio de calidad.

b) Proyecto de intervención pedagógica.

“El proyecto de intervención pedagógica aborda solo los contenidos escolares. Además “Todo proyecto de intervención debe considerar la posibilidad de transformación de la practica docente conceptual izando al maestro como formador y no solo como un hacedor”.⁽⁶⁾

Sus características son las siguientes: elección del tipo de proyecto apropiado, elaboración de la alternativa de innovación, formalización de la propuesta de innovación.

Hay que suponer el problema planteado con la alternativa de intervención pedagógica y unas interrogantes. El método, como se enseña, fundamentos en la enseñanza de los distintos contenidos.

Institución escolar, el marco, contenidos, programas, tipos de escuela, administración y organización escolar. Entorno socio cultural como son considerados los saberes de los niños emanados de la comunidad y su entorno social en el proceso de enseñanza – aprendizaje, aplicación y evaluación de la alternativa.

Por lo tanto la problemática del desinterés en la materia de español aplicando como alternativa el juego considero que está vinculado al tiempo de proyecto de intervención pedagógico. El proyecto elegido servirá de apoyo me permita construir, fundamentar, desarrollar de manera planeada y organizada la innovación.

⁽⁶⁾ Rangel Adalberto y Negrete Teresa de Jesús, “Proyecto de Intervención Pedagógica”, en:Antología Básica.Hacia la Innovación. U.P.N. SEP. p.88

3.2 Conceptualización

a) El juego

Para mi es muy importante este tema ya que es la herramienta que utilizaré para solucionar mi problema y de acuerdo al diagnóstico es, de interés hacer al alumno creativo, se aprende más fácil, es una actividad donde el niño interactúa sobre el mundo que lo rodea. Es donde se desarrollan habilidades y conocimientos.

“Según Rojas, un marco conceptual es el conjunto de conceptos utilizados en una indagación que sirven, concretamente, para plantear el problema y las respuestas o propuestas provisionales. Los conceptos se definen con el propósito de dar a conocer su significado o la forma como se emplean en determinada indagación”.⁽⁷⁾

Es verdad ya que investigué sobre el juego para poderlo emplear y lograr mi propósito con esta alternativa, investigué cómo influye en su vida desde que nace, tipos de juegos simbólico, manual, en equipo y como hay material para lograr un mejor aprendizaje, no mecanicen, despertar el interés, la motivación, los aprendizajes sean significativos.

Piaget, menciona que el juego es interesante para el niño y en él aprende, como maestro opino lo mismo, los niños hay que mostrarles algo llamativo, interesante y están atentos en clase, el juego les encanta, pero aplicado a un tema para aprovechar ese interés es mejor.

Les permitirá desenvolverse ver lo real, a través de él tendrá la noción de seguir aprendiendo.

“Según piaget, el juego es la actividad que conjunta los intereses del niño y las oportunidades de aprendizaje; es un proceso que permite la exploración y adaptación gradual del niño a la realidad”.⁽⁸⁾

⁽⁷⁾ Alberto Flores Martínez. Integrantes y Concreciones.en:Antología Básica.Hacia la Innovación. U.P.N. SEP. p.18

⁽⁸⁾ Instituto Mexicano del Seguro Social, programa educativo, p. 20

En la escuela los niños esperan la hora de salir a jugar en el recreo están inquietos si aprovechamos ese interés aplicado a ver sílabas, leer, escribir, etc. En temas que se pueda aplicar hay que sacarle todo lo bueno para que sus conocimientos y las ganas de aprender no lo pierdan.

Como el juego tiene características comúnmente aceptadas por todas se pueden señalar los siguientes: es placentero, espontáneo y voluntario, tiene un fin en si mismo, exige la participación activa de quien juega y guarda ciertas relaciones con actividades que no son propiamente juego creatividad, solución de problemas.

Por ello se comprueba que el juego en la escuela tiene mucha relación lo cual se debe aprovechar. "El juego y el trabajo escolar, deben complementarse uno al otro e incluso fundirse en una sola actividad".⁽⁹⁾

Aquí tiene razón los alumnos en el recreo juegan entre ellos eso ayuda a relacionarse y sirve dentro del salón si no entre ellos no habría una buena comunicación, las actividades que se realizan jugando en clase hacen que, el juego tiene que ver desde su nacimiento hasta ser adulto y en su desarrollo intelectual y emocional se relaciona.

⁽⁹⁾ SEP. Libro para el maestro. 1er grado. Los Objetivos de la Educación Básica.en:Antología Básica.Desarrollo del Niño y Aprendizaje Escolar, p, 342.

3.3 Teoría

a) El constructivismo como teoría sustentante.

Según el diccionario de las ciencias de la educación: El constructivismo sostiene que el niño construye es peculiar – modo de pensar y de conocer de modo activo como resultado de la interacción entre sus capacidades innatas y la exploración ambiental que se realiza mediante el tratamiento de la información que recibe del entorno.

“Según Cesar Coll, el constructivismo indica lo siguiente: el alumno es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje. Es él quien constituye el conocimiento y nadie puede sustituirle en esta tarea”.⁽¹⁰⁾

La actividad mental constructiva del alumno se aplica a contenidos que construye su propio aprendizaje basado en sus conocimientos previos y esto será realizado para que el alumno comprenda y aprenda.

El profesor crea las condiciones óptimas para que el alumno despliegue una actividad mental constructiva, rica y diversa: el profesor ha de intentar además orientar y guiar esta actividad con el fin de que la construcción del alumno sea significativa.

“Pero este protagonista no debe interpretarse tanto en términos de un acto de descubrimiento o de invención como en términos de que es el alumno quien construye sentidos a la que aprende y nadie ni siquiera el profesor, puede sustituirle en este sentido”.⁽¹¹⁾

⁽¹⁰⁾ Coll Cesar Salvador. Corrientes Pedagógicas Contemporáneas. en: Antología Básica. La Pedagogía Constructiva. p. 16

⁽¹¹⁾ Coll Cesar Salvador. Un Marco de Referencia Psicológico para la Educación Escolar la Concepción Constructiva del Aprendizaje y la Enseñanza”. en: Antología Básica. Corrientes Pedagógicas Contemporáneas. p.33-34.

Piaget afirma: “los alumnos construyen sus conocimientos de manera activa a través de su interacción con el medio” su idea central es que el desarrollo intelectual constituye un proceso adaptivo que continúa la adaptación biológica y que presenta 2 aspectos; asimilación y acomodación.

Lo que el constructivismo nos propone es que el alumno sea el que tenga un papel activo en la escuela, con el maestro y de sus puntos de vista. El maestro será lo que el niño ya tiene construido con ayuda de nuevas estrategias que le permitan facilitar el proceso enseñanza aprendizaje del alumno.

En la mayoría de las escuelas primarias; los maestros siguen modelos educativos tradicionales, rígidos y obsoletos cuyo principal objetivo es formar niños pasivos y obedientes, donde el maestro es el que tiene un papel activo y utiliza en sus clases: copias, apuntes, memorización y la resolución de cuestionarios. Para ello utilizaré el juego como una alternativa que ayudará a innovar mi práctica docente y el proceso enseñanza – aprendizaje será mucho mejor.

b) Las Teorías del Juego de Piaget.

Como sabemos Piaget estudió el comportamiento natural y lo relacionó con las formas espontáneas de construcción. De estructura de conocimiento interpretando y explicando el origen del juego de acuerdo a las líneas conceptuales con las que había explicado el funcionamiento inteligente de los sujetos y realizando una teoría sistemática del juego infantil.

En su obra, Piaget nos ha explicado la relación del juego con las distintas formas de comprensión del mundo que el niño tiene. Así hoy sabemos que la acción lúdica.

Supone una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas, de tal manera que jugar significa tratar de comprender el funcionamiento de las cosas. Las reglas de los juegos suponen una expresión de la lógica con la que los niños creen que deben regirse los intercambios y los procesos interactivos entre los jugadores.

Piaget, menciona que el juego es interesante para el niño y el aprende. Como maestro opino lo mismo los niños hay que mostrarle algo atractivo, interesante y estarán atentos en clase, el juego les encanta pero aplicando un tema para aprovechar ese interés es mejor.

Les permitirá desenvolverse ver lo real a través de el tendrá la noción de seguir aprendiendo. Según piaget, el juego es la actividad que conjunta los intereses del niño y las oportunidades de aprendizaje es un proceso permite la exploración y la adaptación gradual del niño a la realidad".⁽¹²⁾

En la escuela los niños esperan la hora de salir a jugar al recreo están inquietos si aprovechamos ese interés y se aprovecha dentro de la clase aplicando el juego didáctico, simbólico, manual, en equipos el interés en la clase de español mejorará.

Tras haber investigado los juegos simbólicos y sus efectos, los psicólogos dan a entender que mediante el juego el niño crece su interés por aprender algo más profundo y con la ayuda de uno, aplicando juegos se interesará más por el tema y le quedará más gravado el conocimiento.

⁽¹²⁾ Instituto Mexicano del Seguro Social, Programa Ejecutivo, p.20

En la clase los niños cuando observan algo o viven una experiencia en clase no la olvidan cuando juegan, en el salón, por ejemplo:

A formar enunciados con fichas, corren de un extremo a otro en su equipo y al final mencionan sus partes, cada vez subo el nivel y con mi ayuda crece el afán de aprender. “Para pasar a un juego mas complejo los niños deben ser estimulados y el paso a un nivel superior conlleva una mejora equivalente en las pruebas de inteligencia y creatividad”.⁽¹³⁾

Hay quien piensa que el niño no necesita ser estimulado y no es así porque el juego les llama la atención, el aprender así les ayuda los hace sentir en su mundo y con nuestra ayuda lo harán mejor cada vez.

Si un niño arma un rompecabezas con nuestra orientación de 20 piezas lo orientamos, luego querrá otro del doble o más y no ocupará ayuda.

El juego manual se presenta en muchos aspectos uno es en la actividad manual, los maestros estamos en la creencia de que ahí solo se divierte el niño y no aprende nada, pero desde preescolar las actividades manuales tienen un fin el que al entrar a la escuela el niño ya tenga destreza para realizar trazos de escritura.

En la clase notamos cuando a un niño le hizo falta el juego de actividad manual, en no tener seguridad al trazar una letra, sus tardanzas al aprender a escribir, vivimos esos problemas en el aula por lo cual aplicamos esos juegos en todos los grados de acuerdo a su edad. “Los juegos de actividad manual contribuyen a que el niño pueda adquirir el conocimiento de los objetos y paralelamente las destrezas necesarias para los posteriores aprendizajes escolares, en particular los trazos de escritura”.⁽¹⁴⁾

⁽¹³⁾ Piaget en: Antología Básica. Pedagogía y Psicología Infantil. p. 211

⁽¹⁴⁾ Ibidem. p. 240.

Comento que hay papás que no saben que las actividades manuales los maestros las aplicamos con un fin, que el juego no sólo divierte al niño sino que le ayuda en el aprendizaje escolar en su crecimiento, movimientos del cuerpo, que aunque no crean es importante para que aprenda a escribir y tener seguridad. El juego de actividades manuales no es pérdida de tiempo

Los juegos en equipo está comprobado que ayudan en el afán de competir y descubrir hasta dónde llegan sus conocimientos nace el interés por jugar y aprender, no se convierte en quién sabe más o menos, sino hasta dónde puede aprender, de ahí nace más el gusto por jugar y el maestro aprovecha para ponerle conocimientos de los contenidos que se le complican. “Le gusta la competencia que debe ser canalizada mediante juegos en equipo ya que le proporcionan un equilibrio entre su afán por comprobar sus posibilidades motrices ante los otros, y su participación como miembro de su grupo”.⁽¹⁵⁾

Los niños en ocasiones comparten conocimientos es bueno hacer actividades en equipo y mas si lo aplican al juego les quedará más completo en realidad no busca ser mejor uno que otro, en actividades así les gusta participar, dar puntos de vista, opiniones y es bueno porque despierta el interés en lo que el maestro enseña.

e) La teoría del juego de Vygotski

El concepto de área de desarrollo próximo de Vygotski es aplicable a la sustitución de aprendizaje espontáneo que el juego encierra. Esto ha sido bien entendido por Bruner (1984) que ha elaborado una interesante teoría sobre los marcos o escenarios psicológicos que, apoyados en un determinado ordenamiento de los elementos exteriores objetos, en interiores (confianza en que las consecuencias no serán perniciosas), produce las situaciones sociales dentro de las cuales la interacción social es de tal naturaleza que los niños se sienten libres y seguros para expresar sus ideas sobre los fenómenos que están implícitos en el juego.

⁽¹⁵⁾ SEP. Libro para el maestro. Sexto grado. Desarrollo psicomotor.en:Antología Básica, Desarrollo del Niño y Aprendizaje Escolar. p. 364

De esta forma, la comunicación y la interacción social específica que el juego proporciona es un marco ideal para realizar transacciones simbólicas y resolver problemas de forma relajada y segura.

“La conciencia de estar jugando, levanta en el niño la presión que le supone saberse con una obligación de hacer bien las cosas. Digamos que en el juego el niño puede equivocarse porque “jugando” no es verdad, tampoco es que sea mentira, simplemente es jugando, que es como decir que se puede empezar de nuevo y que la acción tiene consecuencias negativas”.⁽¹⁶⁾

Los juegos evolucionan con el desarrollo cognitivo, afectivo y social de los niños porque su naturaleza significado involucran la personalidad completa del niño y su forma de entender el mundo que le rodea.

3.4 Fundamentación de la Metodología.

a) Método

“En pedagogía significa, sistema que adopta para enseñar o educar.”⁽¹⁷⁾ Los maestros para llevar el proceso enseñanza – aprendizaje y de acuerdo a nuestras necesidades tomamos una manera de enseñar nos enfocamos a actividades o estrategias de utilidad para que nuestros alumnos aprendan con facilidad.

Existen métodos que nos ayudan entre ellos el Modelo de Gagne, el método deductivo, inductivo, analógico o comparativo, pasivo y el activo que es el que yo utilizaré.

⁽¹⁶⁾ Rosario Ortega, “Las Teorías Cognitivas del Juego”, en: Antología Básica. Jugar y Aprender. p.29

⁽¹⁷⁾ Diccionario Pedagógico. Larousse. p.1059

Siguiente descripción de ellas:

Modelo Instruccional de Robert Gagné. Permite la atención, informar el objetivo, recordar lo aprendido, dar orientación al aprendizaje, evocar el desempeño del alumno, retroalimentar, evaluar el desempeño del alumno e incrementar la generalización y la retención.

Método deductivo: Es cuando el asunto estudiado procede de lo general a lo particular.

Método Inductivo: Es cuando el asunto estudiado se presenta por medio de casos particulares, sugiriéndose que se descubra el principio general que lo rige.

Método Analógico o Comparativo: Cuando los datos particulares que se presentan permiten establecer comparaciones que llevan a una conclusión por semejanza.

Método Pasivo: Se le denomina de este modo cuando se acentúa la actividad del profesor, permaneciendo los alumnos en actitud pasiva y recibiendo los conocimientos y el saber suministrado por aquél, a través de:

- Dictados
- Lecciones marcadas en el libro de texto, que son después reproducidas de memoria
- Preguntas y respuestas, con obligación de aprenderlas de memoria.
- Exposición Dogmática.

b) Método activo.

Tiene como objetivo orientar la experiencia del educando a fin de llevarlo a aprender por sí, promover en el alumno el esfuerzo de la búsqueda, la investigación, de la elaboración y reflexión.

“La enseñanza activa predispone al educando para el trabajo; pues el alumno tiene interés por hacer las actividades que se lleven. El maestro se convierte en un orientador un guía y no un trasmisor de enseñanza”.⁽¹⁸⁾

En las planeaciones utilizaré el método activo, donde las actividades o alternativas que utilizaré en el juego basado en los intereses del niño las clases serán innovadoras de interés.

Aquí los alumnos trabajarán motivados por las actividades simbólicas que a la vez serán dinámicas de mucho movimiento, análisis interesándose en buscar respuestas soluciones, trabajarán lo manual o creativo y en equipo, esto hará que su coeficiente logre captar mucho mejor los conocimientos.

“Método Activo: Es cuando se tiene en cuenta el desarrollo de la clase contando con la participación del alumno. La clase se desenvuelve por parte del alumno, convirtiéndose el profesor en un orientado, un guía, un incentivador y no es un transmisor de saber, un enseñante.”⁽¹⁹⁾

De tal forma que el maestro sólo le ayudará a que las actividades se realicen y se logren comprender y deslizar por el alumno para encontrar las respuestas que ahí estarán solo será cuestión de trabajarlas con el juego para que éstas queden bien comprendidas y la clase sea gustosa todo un éxito.

Esto se logrará si el alumno a través de esta alternativa se motiva y participa y el método entrará en acción por el maestro que orientará al alumno, ambos tendrán que apoyarse para el proceso enseñanza – aprendizaje.

⁽¹⁸⁾ CAP Centro de Accesoría Pedagógica.1998. Antología. México D.F. p.111

⁽¹⁹⁾ www.santa_ursula.Edu. Pe/ método

**CAPÍTULO IV
PLANEACIÓN Y
APLICACIÓN
DE LA
ALTERNATIVA DE
INNOVACIÓN**

CAPÍTULO IV PLANEACIÓN Y APLICACIÓN DE LA ALTERNATIVA DE INNOVACIÓN

4.1 Planeación de la estrategia.

En nuestra práctica docente tenemos que planear, organizar, seleccionar, decidir y disponer todos los elementos que hacen posible la puesta en marcha del proceso podría facilitarles el aprendizaje a los alumnos.

“Entendemos la planeación didáctica (instrumentación) como la organización de los factores que intervienen en el proceso enseñanza – aprendizaje a fin de facilitar en un tiempo determinado el desarrollo de las estructuras cognitivas, la adquisición de habilidades y los cambios de actividad en el alumno”.⁽²⁰⁾

Por más fácil que sea un contenido o por la experiencia que se tenga, siempre se debe hacer una planeación que este de acuerdo con las necesidades del alumno, con sus características cognoscitivas, así como con contexto de la practica docente.

En esta Planeación de aplican alternativas innovadoras como el juego con actividades creativas donde los alumnos de 4to. año en la materia de Español tendrán mayor interés y el aprendizaje tendrá mejores resultados.

Inicio de Planeación desde el 11 de Octubre del 2004 al 28 de Febrero aplicando 2 por semana. Siendo en total 30 temas aplicados, con 30 juegos diferentes.

Cada tema tiene un objetivo el cual a través de las estrategias que van en las actividades se cumplieron y se podrá lograr un proceso de enseñanza – aprendizaje en el cual hubo un gran avance logrando interés por esta materia de Español y aumentando su calidad de enseñanza y trabajo por los alumnos.

⁽²⁰⁾ Pansza, González, etal. “Instrumentación Didáctica. Conceptos Generales”.en:Antología Básica. Planeación, Evaluación y comunicación en el Proceso Enseñanza. Aprendizaje. P.10

De los 30 temas solo 18 presento en sus planeaciones; de ellas 3 tuvieron inconvenientes; con el resto obtuve resultados favorables que me ayudaron a ir mejorando cada vez más, las 12 no incluidas también fueron buenas.

Aclarando que no las agrego en el libro a proyecto para entregar porque me pidieron mis maestros y asesores no colocar todas solo las necesarias para que entendieran mi manera de tomar el juego como Alternativa en Español.

A continuación presento una lista con las 30 planeaciones y su alternativa las encerradas en un cuadro rojo fueron las elegidas y de ellas las 3 palomeadas tuvieron dificultades que me ayudaron a ir perfeccionando.

LISTA DE CONTENIDOS TEMÁTICOS

TEMA	ALTERNATIVA O JUEGO
<u>1. DESCRIPCIÓN DE ANIMALES</u>	Gallinita ciega
2. USO DE LA B y V	Rompecabezas
<u>3. EL ENIGMA DE LA ESFINGE</u> ✓	Buscando pistas
4. EL SUJETO	Pictogramas
<u>5. EL VERBO</u> ✓	Corta un pelo al gato y búrlate.
<u>6. EL ORDEN ALFABÉTICO.</u> ✓	Todo lleva un orden
<u>7. EL PIOJO Y LA PULGA</u>	Adivina quién
8. NARRACIÓN	Veloz narrador
9. EL TEATRO	Pequeño titiritero
10. EL SUJETO Y PREDICADO.	El zoológico
<u>11. ADIVINANZAS</u>	De palabras
<u>12. USO DE LA "M" ANTES DE B y P,</u> <u>TAMBIÉN "N" ANTES DE V y F.</u>	Lotería
13. LA FÁBULA	Caja sorpresa
<u>14. LA NOTICIA.</u>	Teléfono descompuesto
<u>15. INSTRUCCIONES E INSTRUCTIVOS.</u>	Recetas maléficas
16. LOS ANTÓNIMOS	Realiza lo contrario
<u>17. LOS ADJETIVOS CALIFICATIVOS</u>	El globo chino
<u>18. EL ANUNCIO.</u>	Cuadrícula animada

<p>19. <u>SINÓNIMOS</u></p> <p>20. FICHA BIBLIOGRÁFICA.</p> <p>21. <u>CARACOL</u></p> <p>22. SÍMBOLOS</p> <p>23. <u>USO DE LA “Y”</u></p> <p>24. ANÉCDOTA.</p> <p>25. LA HISTORIA</p> <p>26. <u>USO DE LA “h”</u></p> <p>27. LA FAMILIA DE PALABRAS.</p> <p>28. ABREVIATURAS.</p> <p>29. <u>POEMA</u></p> <p>30. <u>PRONOMBRES DEMOSTRATIVOS Y PERSONALES.</u></p>	<p>Dominó gigante</p> <p>Ruleta</p> <p>Pizarra Mágica</p> <p>Memorama</p> <p>Crucigrama</p> <p>Camión imaginario</p> <p>4 personas en 1</p> <p>Quemado</p> <p>La carrera</p> <p>Ensartando botellas</p> <p>Caja china</p> <p>Rueda solidaria.</p>
--	---

CICLO ESCOLAR 2004 – 2005

ESCUELA: “FRAY JUAN DE SAN MIGUEL”

CLAVE: 16PPRO1192

ZONA: 007

SECTOR: 16

GRADO: 4º **GRUPO:** “C”

PLANEACIÓN CURRICULAR SEMANA DEL 11 DE OCTUBRE AL 15 DE OCTUBRE DE 2004

TEMA: DESCRIPCIÓN DE ANIMALES (LENGUA ESCRITA Y RECREACIÓN LITERARIA)

FECHA	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSO DIDÁCTICO	TIEMPO	EVALUACIÓN
12 de Octubre de 2004	* Realizar descripciones.	<p align="center">(Juego de la gallinita ciega)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escogerán el animalito de mayor interés para el niño por el color de la ficha. -Estarán pegados en el pizarrón ocultando de qué animal se trata. -Luego les daré una hoja con 5 preguntas relaciona a los animales con sus características. -Pegarán en la hoja la estampa del animal. -Después llevaré a cabo un juego llamado la gallinita ciega que consistirá en que los niños formarán un círculo, en el centro estará un niño vendado de los ojos. -Le pondré una canción y a la vez el niño tratará de atrapar a uno de sus compañeros y al hacerlo parar la música. -Entonces el niño vendado mencionara las características de su animalito que investigó y el niño que se atrapó mencionará a quien se esta describiendo y así sucesivamente. Antes de que decaigan los ánimos -Se sentarán y en orden dirán el animal que les tocó y una característica para que conozcan el de todos los compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recortes de animales. • Pañuelo • Grabadora (música) • Libros de Consulta • Cuaderno. 	Una hora	<ul style="list-style-type: none"> * Participación individual y grupal. * Cuestionario de la descripción.

OBSERVACIONES: Al contestar el cuestionario sólo animales domésticos y del país no se dificultó, el juego fue de su agrado, al dar respuesta hubo confusión, los animales debieron ser de su conocimiento.

LOS REYES DE SALGADO, MICH. OCTUBRE 15 DE 2004

CLAUDIA LUCIA MEDINA GAYTÁN
MAESTRO DEL GRUPO

ARTURO DANIEL ALONSO MALAGÓN
Vo. Bo. DIRECTOR DE LA ESCUELA

CICLO ESCOLAR 2004 – 2005

ESCUELA: “FRAY JUAN DE SAN MIGUEL”

CLAVE: 16PPRO1192

ZONA:007

SECTOR: 16

GRADO: 4º

GRUPO: “C”

PLANEACIÓN CURRICULAR SEMANA DEL 18 DE OCTUBRE AL 22 DE OCTUBRE DE 2004

TEMA: LECTURA (EL ENIGMA DE LA ESFINGE) (LEYENDA) (RECREACIÓN LITERARIA)

FECHA	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSO DIDÁCTICO	TIEMPO	EVALUACIÓN
19 de Octubre de 2004	* Desarrollo del pensamiento crítico. * Vivenciar un enigma.	<p align="center">(Juego buscando pistas)</p> -Se iniciará con el juego buscando pistas. -En el patio de la escuela realizaré 5 equipos los cuales les daré una tarjeta que es la pista inicial y con ella encontrarán el camino para llegar a otra pista, en las tarjetas que encontrarán llevarán la pista del camino y frases que al final darán el significado de enigma. -Cuando lleguen a la tarjeta final ella dirá Enigma. -Entrarán al salón leerán en silencio la leyenda "El enigma de la esfinge" -Se darán cuenta con mis preguntas que ellos pasaron por lo que estos personajes al encontrar la respuesta.	<ul style="list-style-type: none"> • Sobres • Fichas • Marcadores • Caja 	una hora	* Participación, equipo grupal. *Lectura. *Lectura de comprensión. *Dibujo de la esfinge (Escena).

OBSERVACIONES: Hubo dificultad casi al finalizar y en la búsqueda del tesoro, como 3 equipos lograron encontrar a la vez el tesoro se molestaron, la act. se paro y continúo al hacerlos entrar en razón. A pesar de esto hubo buenos resultados.

LOS REYES DE SALGADO, MICH. OCTUBRE 22 DE 2004

CLAUDIA LUCIA MEDINA GAYTÁN
 MAESTRO DEL GRUPO

ARTURO DANIEL ALONSO MALAGÓN
 Vo. Bo. DIRECTOR DE LA ESCUELA

CICLO ESCOLAR 2004 – 2005

ESCUELA: “FRAY JUAN DE SAN MIGUEL”

CLAVE: 16PPRO1192

ZONA:007

SECTOR: 16

GRADO: 4º **GRUPO:** “C”

PLANEACIÓN CURRICULAR SEMANA DEL 25 DE OCTUBRE AL 29 DE OCTUBRE DE 2004

TEMA: EL VERBO (REFLEXIÓN SOBRE AL LENGUA)

FECHA	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSO DIDÁCTICO	TIEMPO	EVALUACIÓN
26 de Octubre de 2004	* Identificar el verbo.	<p align="center">(Juego Córdale un pelo al gato y búrlate)</p> <p>Les pregunté:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hacen en la mañana al levantarse? -Después de sus participaciones y hayan narrado algunas actividades y acciones pasarán al pizarrón, donde se encontrará un gato al cual le cortaran de su cola una tira que trae una acción. -Luego de leerla en silencio pasarán y con gestos realizarán la acción pero antes dirán: "Córdale un pelo al gato y... hay donde todos adivinarán que acción le acompaña. -Al adivinar la tira con el verbo la pegarán en una lámina. -Al final preguntare ¿Qué es el verbo? Y explicaré.' -Les diré una actividad una lista de enunciados que completarán relacionándolas con los verbos trabajados 	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas de colores • Unicel • Papel Bond blanco • Marcadores • Resistol • Cinta • Ejercicio • Cuaderno 	Una hora	<ul style="list-style-type: none"> * Participación individual y grupal (Entusiasmo). * La mímica. *Ejercicios en el cuaderno.

OBSERVACIONES: Ya tenían conocimiento del verbo esto ayudó a poder cambiar en algunos tiempos simples. Se inquietaron en el ejercicio ya que no todos pasaron a realizar gestos y cada rato insistían en pasar así que no se concentraban.

LOS REYES DE SALGADO, MICH. OCTUBRE 29 DE 2004

CLAUDIA LUCIA MEDINA GAYTÁN
MAESTRO DEL GRUPO

ARTURO DANIEL ALONSO MALAGÓN
Vo. Bo. DIRECTOR DE LA ESCUELA

CICLO ESCOLAR 2004 – 2005

ESCUELA: “FRAY JUAN DE SAN MIGUEL”

CLAVE: 16PPRO1192

ZONA:007

SECTOR: 16

GRADO: 4º

GRUPO: “C”

PLANEACIÓN CURRICULAR SEMANA DEL 25 DE OCTUBRE AL 29 DE OCTUBRE DE 2004

TEMA: EL ORDEN ALFABÉTICO (REFLEXIÓN SOBRE AL LENGUA)

FECHA	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSO DIDÁCTICO	TIEMPO	EVALUACIÓN
27 de Octubre de 2004	*Ordenar palabras alfabéticamente.	<p align="center">(Juego todo lleva un orden)</p> <p>-Iniciaré preguntando el abecedario por fila cada uno me dirá la letra de acuerdo al orden. A,b,c, etc. -Luego les recordaré el orden de las palabras en el diccionario. -Pasaré a dos niños y tendré dos canastillas donde encestarán con una pequeña pelota. -El que no lo logre con un alfiler reventará un globo colocando en un árbol mágico pues tienen manzana y naranjas. -Dentro tienen una palabra la cual colocarán en el tablero que corresponda al color. -Al terminar con los globos cada equipo en su cuaderno anotará estas palabras y luego las ordenara alfabéticamente. -Al final en un papel bond. Participaran dando resultados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cajas • Papel cascarón • Pelotas de unicel • Globos rojos y naranjas • Papel lustre varios colores • Hoja blanca • Papel bond. • Marcadores • Cuaderno. 	Una clase por semana una hora	* Participación individual y grupal. *Facilidad de ordenar la clase. *Ejercicio, ordenar palabras en el cuaderno.

OBSERVACIONES: Al involucrar dentro del juego 2 actividades divertidas ocasionó que su atención se desviara del tema.

LOS REYES DE SALGADO, MICH. OCTUBRE 29 DE 2004

CLAUDIA LUCIA MEDINA GAYTÁN
 MAESTRO DEL GRUPO

ARTURO DANIEL ALONSO MALAGÓN
 Vo. Bo. DIRECTOR DE LA ESCUELA

CICLO ESCOLAR 2004 – 2005

ESCUELA: “FRAY JUAN DE SAN MIGUEL”

CLAVE: 16PPRO1192

ZONA:007

SECTOR: 16

GRADO: 4º **GRUPO:** “C”

PLANEACIÓN CURRICULAR SEMANA DEL 1 DE OCTUBRE AL 5 DE NOVIEMBRE DE 2004

TEMA: LECTURA (EL PIOJO Y LA PULGA) (EXPRESIÓN ORAL Y RECREACIÓN LITERARIA.)

FECHA	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSO DIDÁCTICO	TIEMPO	EVALUACIÓN
3 de Nov. De 2004	*Identificar personajes característicos.	<p align="center">(Juego adivina quién)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Para que se interesen hablaré de los animales y características insólitas. - Luego a cada uno le preguntaré por su animal que se le haga insólito por sus características sorprendentes. - Le pediré al niño que su animal mencionado fue el mejor pase a participar y los demás pongan atención. - Les daré una pieza de un traje de un animal que adivinarán se lo pondrán y en cada parte del traje empezarán a participar adivinando al final, les daré la mascara y si no adivinan también el nombre del animalito.(el piojo). - Leeré las características del piojo para que las identifique en el compañero. - Leeré la lectura del piojo y la pulga y haré preguntas de la lectura. - Dibujarán el piojo como lo imaginan vestido en la lectura casándose con la pulga. 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel crepé • Cartulina • Tela • Estambre • Colores • Cuaderno • Cartón. 	Una hora	<ul style="list-style-type: none"> * Participación grupal. *Dibujos de la escena de la lectura. *Preguntas de la lectura.

OBSERVACIONES: Estaban animados entre ellos comentaban que les gustaba adivinar y todos estaban atentos en la lectura

LOS REYES DE SALGADO, MICH. NOVIEMBRE 5 DE 2004

CLAUDIA LUCIA MEDINA GAYTÁN
MAESTRO DEL GRUPO

ARTURO DANIEL ALONSO MALAGÓN
Vo. Bo. DIRECTOR DE LA ESCUELA

CICLO ESCOLAR 2004 – 2005

ESCUELA: “FRAY JUAN DE SAN MIGUEL”

CLAVE: 16PPRO1192

ZONA:007

SECTOR: 16

GRADO: 4º

GRUPO: “C”

PLANEACIÓN CURRICULAR SEMANA DEL 8 **DE** NOVIEMBRE **AL** 12 **DE** NOVIEMBRE **DE 2004**

TEMA: EL TEATRO (RECREACIÓN LITERARIA LENGUA ESCRITA Y ORAL)

FECHA	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSO DIDÁCTICO	TIEMPO	EVALUACIÓN
9 Y 10 de Nov. de 2004	*Interpretación teatral. *Realizar una obra de teatro.	<p align="center">(Juego el pequeño titiritero)</p> -Sacarán al azar un papelito de una tómbola donde traerá el nombre de un personaje todos serán animalitos y plantas, comentarán lo que saben de ellos de forma individual y se comentarán si están desapareciendo. -Con ellos realizaré un títere el cual traerán de casa lo elaboraran con calcetines, papel, fieltro hay libertad. -Ya que los lleven nombraré los personajes que se unirán en equipo, les daré una ficha con el tema que actuarán. -Se pondrán de acuerdo para que sus personajes den vida al tema que lleva un mensaje. -Pasará cada equipo con su obra de teatro, al final participaran diciendo cada equipo en que consistió el mensaje de la obra de teatro.	<ul style="list-style-type: none"> • Títeres hechos por los alumnos. • Caja de cartón • Papel América • Fichas de cartulina • Marcador • Hojas de colores. 	Una hora	*Títere. *Participación en el diálogo.

OBSERVACIONES: Les gustó jugar al teatro querían pasar a escenificar a otro tema.

LOS REYES DE SALGADO, MICH. NOVIEMBRE 12 DE 2004

CLAUDIA LUCIA MEDINA GAYTÁN
 MAESTRO DEL GRUPO

ARTURO DANIEL ALONSO MALAGÓN
 Vo. Bo. DIRECTOR DE LA ESCUELA

CICLO ESCOLAR 2004 – 2005

ESCUELA: “FRAY JUAN DE SAN MIGUEL”

CLAVE: 16PPRO1192

ZONA:007

SECTOR: 16

GRADO: 4º

GRUPO: “C”

PLANEACIÓN CURRICULAR SEMANA DEL 15 **DE** NOVIEMBRE **AL** 19 **DE** NOVIEMBRE **DE 2004**

TEMA: ADIVINANZAS (RECREACIÓN LITERARIA LENGUA ESCRITA Y ORAL)

FECHA	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSO DIDÁCTICO	TIEMPO	EVALUACIÓN
17 de Nov. De 2004	* Dar respuestas a las adivinanzas.	<p align="center">(Juego de palabras)</p> <p>-Se iniciará preguntando si les gusta adivinar o resolver adivinanzas.</p> <p>-Les diré una adivinanza y todos participarán para dar solución.</p> <p>-Invitare a quien quiera participar, lanzará un dado al aire para ver que número cae. De acuerdo al número se destaparán unas adivinanzas que estarán en el pizarrón tapadas.</p> <p>-Se leerá ante el grupo y tratarán de adivinar.</p> <p>-Si no adivinan les daré pistas. Resolverán adivinanzas.</p> <p>-Al final resolverán un ejercicio de tres adivinanzas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cubo gigante • Papel lustre • Marcadores de colores. 	una hora	<p>* Participación individual.</p> <p>* Ejercicio inventar adivinanza del sol y cepillo.</p>

OBSERVACIONES: Ocurrió algo parecido a lo que en la act. del gato, faltaron adivinanzas, ellos me pedían más, esto hizo que el ejercicio lo realizaran con éxito.

LOS REYES DE SALGADO, MICH. NOVIEMBRE 19 DE 2004

CLAUDIA LUCIA MEDINA GAYTÁN
MAESTRO DEL GRUPO

ARTURO DANIEL ALONSO MALAGÓN
Vo. Bo. DIRECTOR DE LA ESCUELA

CICLO ESCOLAR 2004 – 2005

ESCUELA: “FRAY JUAN DE SAN MIGUEL”

CLAVE: 16PPRO1192

ZONA:007

SECTOR: 16

GRADO: 4º

GRUPO: “C”

PLANEACIÓN CURRICULAR SEMANA DEL 22 DE NOVIEMBRE AL 26 DE NOVIEMBRE DE 2004

TEMA: USO DE LA “M” ANTES DE “B Y P”, TAMBIÉN “N” ANTES DE “V” Y “F” (ORTOGRAFÍA) (REFLEXIÓN DE LA LENGUA)

FECHA	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSO DIDÁCTICO	TIEMPO	EVALUACIÓN
23 de Nov. De 2004	* Identificar palabras con mb,mp,nf,nv. *Realizar enunciados.	(Juego la lotería) - Iniciaré invitándolos a jugar la lotería, le daré una carta a cada quién, estas tendrán palabras con "m" antes de "b y p" y "n" antes de "v y f". -Jugaremos 2 veces después en el pizarrón, colocare una lámina con las palabras de la lotería. -Preguntaré si las palabras tienen relación o en que se parecen y pasaran a encerrar las letras mp, mb, nfy nv. -Después las anotaré en el cuaderno y escribirán la regla ort. que ellos mismos sacarán en conclusión. -La leerán ante el grupo para finalizar	<ul style="list-style-type: none"> • Cartulina • Marcadores de colores • Periódico o revistas • Granos de maíz como fichas • Copia de ejercicio. 	Una hora	* Participación individual. *Ejercicio. *Cuaderno sacar regla ortográfica.

OBSERVACIONES: Querían seguir jugando, y en la participación nombraban y decían en que posición estaban algunas palabras.

LOS REYES DE SALGADO, MICH. NOVIEMBRE 26 DE 2004

CLAUDIA LUCIA MEDINA GAYTÁN
MAESTRO DEL GRUPO

ARTURO DANIEL ALONSO MALAGÓN
Vo. Bo. DIRECTOR DE LA ESCUELA

CICLO ESCOLAR 2004 – 2005

ESCUELA: “FRAY JUAN DE SAN MIGUEL”

CLAVE: 16PPRO1192

ZONA: 007

SECTOR: 16

GRADO: 4º

GRUPO: “C”

PLANEACIÓN CURRICULAR SEMANA DEL 29 **DE** NOVIEMBRE **AL** 3 **DE** DICIEMBRE **DE 2004**

TEMA: LA NOTICIA (LENGUA ESCRITA ORAL Y RECREACIÓN LITERARIA)

FECHA	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSO DIDÁCTICO	TIEMPO	EVALUACIÓN
30 de Nov. Y 1 de Diciembre de 2004	* Ver la importación de la noticia como se distorsiona.	<p align="center">(Juego el teléfono descompuesto)</p> -Llevarán material para realizar un teléfono de cartón como ellos quieran. -Después sacarán a 4 niños fuera del salón para que pase uno por uno y se pase la noticia. -Todo el grupo notará como el mensaje se distorsiona. -Al terminar recortarán una noticia de una revista y unas páginas de periódico que daré y explicarán si exagera en ella. -Tendremos participaciones donde se respetara si creen o no que se distorsiona la noticia. -Al finalizar habrá conclusiones.	<ul style="list-style-type: none"> • Material para teléfono • Periódico y revistas. • Hojas blancas 	Una hora	*Participación individual y grupal. *Teléfono que realizarán. *Ejercicio y recortes de noticias y contestar preguntas.

OBSERVACIONES: Estuvieron activos al realizar su teléfono, algunos lo terminaron en casa, las conclusiones al final fueron muy ricas.

LOS REYES DE SALGADO, MICH. DICIEMBRE 3 DE 2004

CLAUDIA LUCIA MEDINA GAYTÁN
MAESTRO DEL GRUPO

ARTURO DANIEL ALONSO MALAGÓN
Vo. Bo. DIRECTOR DE LA ESCUELA

CICLO ESCOLAR 2004 – 2005

ESCUELA: “FRAY JUAN DE SAN MIGUEL”

CLAVE: 16PPRO1192

ZONA:007

SECTOR: 16

GRADO: 4º

GRUPO: “C”

PLANEACIÓN CURRICULAR SEMANA DEL 6 DE DICIEMBRE AL 10 DE DICIEMBRE DE 2004

TEMA: INSTRUCCIONES E INSTRUCTIVOS (LENGUA ESCRITA Y REFLEXIÓN SOBRE LA LENGUA)

FECHA	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSO DIDÁCTICO	TIEMPO	EVALUACIÓN
7 de Dic, de 2004	* Comprender para que sirve un instructivo. * Realizar un instructivo.	<p align="center">(Juego recetas maléficas)</p> -Primero leeré un instructivo, explicaré lo importante y cómo se indican los pasos. - Armará una manualidad dando instrucciones. - Les explicaré como en las recetas también se siguen indicaciones o instrucciones. -Aplicaré un juego usando la imaginación en ella estarán recetas inventadas con ingredientes fantásticos. - Les colocaré una olla de barro y ahí agregaré los ingredientes. -Luego ellos pensarán en una pequeña receta que escribirán y pasaran a leer. -Tarea llevar instructivo o receta real.	<ul style="list-style-type: none"> • Instructivo fichas • Olla • Ingredientes • Recetas • Juguete para armar 	Una hora	*Receta maléfica. *Instructivo tarea *Participación individual.

OBSERVACIONES: Aunque no saben cocinar las recetas maléficas fueron buenas.

LOS REYES DE SALGADO, MICH. DICIEMBRE 10 DE 2004

CLAUDIA LUCIA MEDINA GAYTÁN
MAESTRO DEL GRUPO

ARTURO DANIEL ALONSO MALAGÓN
Vo. Bo. DIRECTOR DE LA ESCUELA

CICLO ESCOLAR 2004 – 2005

ESCUELA: “FRAY JUAN DE SAN MIGUEL”

CLAVE: 16PPRO1192

ZONA: 007

SECTOR: 16

GRADO: 4º

GRUPO: “C”

PLANEACIÓN CURRICULAR SEMANA DEL 13 DE DICIEMBRE AL 17 DE DICIEMBRE DE 2004

TEMA: LOS ADJETIVOS CALIFICATIVOS (RECREACIÓN LITERARIA Y LENGUA ESCRITA.)

FECHA	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSO DIDÁCTICO	TIEMPO	EVALUACIÓN
14 y 15 de Dic. De 2004	* Identificar adjetivos calificativos. *Escribir algunos adjetivos calificativos.	(Juego el globo chino) -Realizarán una mariposa de papiroflexia la pegaron y escribirán todo lo que ven en ellas o puedan dar de su cualidad. -Al terminar todos traerán un palillo y se pasaran un globo al que se le caiga dirá una cualidad de su mariposa. -Se escribirán en una lámina y les diré que es el adjetivo calificativo. -Realizarán una actividad donde escribirán y identificarán adjetivos calificativos	<ul style="list-style-type: none"> • Papel de colores. • Hoja blanca • Palos de madera • Globos • Lámina 	Una hora	* Mariposa de papiroflexia. *Participación individual.

OBSERVACIONES: Se concentraron al realizar la mariposa.

LOS REYES DE SALGADO, MICH. DICIEMBRE 17 DE 2004

CLAUDIA LUCIA MEDINA GAYTÁN
MAESTRO DEL GRUPO

ARTURO DANIEL ALONSO MALAGÓN
Vo. Bo. DIRECTOR DE LA ESCUELA

CICLO ESCOLAR 2004 – 2005

ESCUELA: “FRAY JUAN DE SAN MIGUEL”

CLAVE: 16PPRO1192

ZONA:007

SECTOR: 16

GRADO: 4º

GRUPO: “C”

PLANEACIÓN CURRICULAR SEMANA DEL 3 **DE** ENERO **AL** 7 **DE** ENERO **DE 2005**

TEMA: EL ANUNCIO (LENGUA ESCRITA)

FECHA	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSO DIDÁCTICO	TIEMPO	EVALUACIÓN
4 de Enero de 2005	* Qué es un anuncio, para qué sirve. * Realizar un anuncio.	<p align="center">(Juego cuadrícula animada)</p> -Iniciaré preguntando si ven los anuncios en televisión o en las calles con carteles. -Llevaré una lámina de un anuncio comercial habrá participaciones de qué o para qué se anuncian. -Jugaremos a que sean publicistas ellos escogerán un tema o producto. -Utilizaremos un pliego de papel cuadriculado dibujarán lo que ocupen en forma virtual y ellos se verán como un anuncio de computadora. -De tarea: entregarán en una hoja su dibujo en pequeño y debajo de lo que trató.	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja cuadriculada • Lámina de anuncio. • Hojas blancas y colores. 	Una hora	*Anuncio virtual. *Anuncio hoja blanca. * Participación Individual.

OBSERVACIONES: Hubo mucha participación, comentaron de anuncios extraños y el fin que tenían.

LOS REYES DE SALGADO, MICH. ENERO 7 DE 2005

CLAUDIA LUCIA MEDINA GAYTÁN
MAESTRO DEL GRUPO

ARTURO DANIEL ALONSO MALAGÓN
Vo. Bo. DIRECTOR DE LA ESCUELA

CICLO ESCOLAR 2004 – 2005

ESCUELA: “FRAY JUAN DE SAN MIGUEL”

CLAVE: 16PPRO1192

ZONA:007

SECTOR: 16

GRADO: 4º **GRUPO:** “C”

PLANEACIÓN CURRICULAR SEMANA DEL 10 DE ENERO AL 14 DE ENERO DE 2005

TEMA: SINÓNIMOS (REFLEXIÓN SOBRE LA LENGUA.)

FECHA	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSO DIDÁCTICO	TIEMPO	EVALUACIÓN
11 de Enero de 2005	* Identificar los sinónimos. *Realizar algunos sinónimos.	<p align="center">(Juego domino gigante)</p> -Empezaré invitándolos a tomar una carta o ficha del dominó sin verlas. -Luego explicaré que en ellas hay dos palabras las cuales buscaremos al que tenga el mismo significado, daré ejemplos y les diré ya sea una u otra ficha. -Iniciaremos el juego y pasará el niño que tenga el sinónimo y así sucesivamente. -Al final estará una hoja con la lista de sinónimos que realizarán.	<ul style="list-style-type: none"> •Fichas de papel •Marcadores •Ejercicio 	Una hora	* Participación individual. * Ejercicio de sinónimos.

OBSERVACIONES: Algunos no sabían las reglas del juego pero rápido aprendieron. Algunas palabras eran extrañas pero al explicar su significado, rápido las ubicaron.

LOS REYES DE SALGADO, MICH. ENERO 14 DE 2005

CLAUDIA LUCIA MEDINA GAYTÁN
MAESTRO DEL GRUPO

ARTURO DANIEL ALONSO MALAGÓN
Vo. Bo. DIRECTOR DE LA ESCUELA

CICLO ESCOLAR 2004 – 2005**ESCUELA:** “FRAY JUAN DE SAN MIGUEL”**CLAVE:** 16PPRO1192**ZONA:**007**SECTOR:** 16**GRADO:** 4º**GRUPO:** “C”**PLANEACIÓN CURRICULAR SEMANA DEL** 24 **DE** ENERO **AL** 29 **DE** ENERO **DE 2005****TEMA:** CARACOL (EXPRESIÓN ORAL RECREACIÓN LITERARIA)

FECHA	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSO DIDÁCTICO	TIEMPO	EVALUACIÓN
19 de Enero de 2005	* comprensión Lectora. * Lectura oral.	(Juego pizarra mágica) -Leeré la lectura, a la vez jugaremos, con el tiempo esto servirá para ver si captaron la lectura. -Al ir leyendo en un pliego con papel de china y un cotonete con un poco de cloro dibujaron escenas de la lectura leída. -Las explicaron al final, se comentarán sobre ellas y escribirán que harían si estuvieran en el lugar del caracol.	<ul style="list-style-type: none"> •Papel de china •Cotonetes •Cloro •Hojas blancas 	Una hora	*Dibujo de pizarra mágica. *Preguntas. *Cuaderno. *Tomar lectura y reflexión.

OBSERVACIONES: Se impresionaron al ver que podían dibujar con cloro a través del dibujo explicaron lo entendido hubo mucha participación.

LOS REYES DE SALGADO, MICH. ENERO 29 DE 2005

CLAUDIA LUCIA MEDINA GAYTÁN
MAESTRO DEL GRUPOARTURO DANIEL ALONSO MALAGÓN
Vo. Bo. DIRECTOR DE LA ESCUELA

CICLO ESCOLAR 2004 – 2005

ESCUELA: “FRAY JUAN DE SAN MIGUEL”

CLAVE: 16PPRO1192

ZONA:007

SECTOR: 16

GRADO: 4º **GRUPO:** “C”

PLANEACIÓN CURRICULAR SEMANA DEL 31 DE ENERO AL 04 DE FEBRERO DE 2005

TEMA: USO DE LA R (REFLEXIÓN SOBRE LA LENGUA)

FECHA	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSO DIDÁCTICO	TIEMPO	EVALUACIÓN
25 de Enero de 2005	* Utilizar adecuadamente la r.	<p align="center">(juego crucigrama imposible)</p> -Pegaré el crucigrama en el pizarrón el cual tiene palabras incompletas. -Les daré una ficha con palabras que lleven “r” las leerán 1 por 1 en cada fila, pasarán y pegarán las que suenan fuerte la r y débil del otro lado las observarán. -y eso ayudará a que puedan resolver el crucigrama participando. - Luego les daré un ejercicio para resolver de crucigramas y con ellas harán enunciados.	<ul style="list-style-type: none"> • Fichas • Papel Bond • Marcadores • Copia de actividad 	Una hora	*Participación individual *Fichas. *Ejercicio crucigrama y enunciados.

OBSERVACIONES: Rápido localizaron palabras en crucigramas, fue en poco tiempo, que pudieron participar con los enunciados y leerlos.

LOS REYES DE SALGADO, MICH. FEBRERO 4 DE 2005

CLAUDIA LUCIA MEDINA GAYTÁN
MAESTRO DEL GRUPO

ARTURO DANIEL ALONSO MALAGÓN
Vo. Bo. DIRECTOR DE LA ESCUELA

CICLO ESCOLAR 2004 – 2005

ESCUELA: “FRAY JUAN DE SAN MIGUEL”

CLAVE: 16PPRO1192

ZONA:007

SECTOR: 16

GRADO: 4º **GRUPO:** “C”

PLANEACIÓN CURRICULAR SEMANA DEL 7 DE FEBRERO AL 11 DE FEBRERO DE 2005

TEMA: USO DE LA “h” (Reflexión sobre la lengua)

FECHA	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSO DIDÁCTICO	TIEMPO	EVALUACIÓN
9 de Febrero de 2005	* Utilizar la h correctamente * Realizar enunciados con el uso de la “h”	<p align="center">(Juego quemado)</p> -Iniciaremos con el juego, observarán una lámina y explicaré en qué consiste el juego tendrán que adivinar palabras mencionando letras, al no adivinar las letras se irá formando un muñeco y se quemará ahí pierden. -Si adivinan descubrirán una palabra con “h” explicaré la regla; serán 3 palabras donde lleven h inicio, h intermedia con esos ejemplos partiré, escribirán la regla ortográfica -Realizarán lista de palabras de las cuales 5 buscarán su significado y trabajarán realizando enunciados.	<ul style="list-style-type: none"> • Láminas • Marcador • Ejercicio • Diccionario 	Una hora	*Uso diccionario. *Enunciados *Participación

OBSERVACIONES: El 1º ejercicio les costo trabajo por las reglas del juego, apenas las iban conociendo, luego se concentraron en la actividad.

LOS REYES DE SALGADO, MICH. FEBRERO 11 DE 2005

CLAUDIA LUCIA MEDINA GAYTÁN
MAESTRO DEL GRUPO

ARTURO DANIEL ALONSO MALAGÓN
Vo. Bo. DIRECTOR DE LA ESCUELA

CICLO ESCOLAR 2004 – 2005

ESCUELA: “FRAY JUAN DE SAN MIGUEL”

CLAVE: 16PPRO1192

ZONA:007

SECTOR: 16

GRADO: 4º **GRUPO:** “C”

PLANEACIÓN CURRICULAR SEMANA DEL 21 DE FEBRERO AL 25 DE FEBRERO DE 2005

TEMA: POEMA (REFLEXIÓN SOBRE LA LENGUA)

FECHA	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSO DIDÁCTICO	TIEMPO	EVALUACIÓN
23 de Febrero de 2005	* Definición de poema. * Estrofas y versos.	(Juego caja china) -Tendrán en cada asiento un papel y los de color rosa participaran destapando las cajas chinas. -Cada tarjeta trae un símbolo chino que coincide con la caja la destaparán, encontrarán en 1 la definición de poema en las demás estrofas que formarán 1 poema. -Todo el grupo ayudará el poema dando lectura a las partes. -Después explicaré lo de las estrofas y versos todos ayudarán a identificar. -Realizaran un ejercicio de un poema y ordenar, encontrar versos y núm. de estrofas.	<ul style="list-style-type: none"> • cajas • tarjetas • Marcadores • Papel bond 	Una hora	<ul style="list-style-type: none"> * Participación juego. * Ejercicio en pizarrón. *Ejercicio en cuaderno.

OBSERVACIONES: Nos llevó más tiempo ya que al leer e ir reacomodando fui explicando, son muy románticos lo que menos pensé que les gustaran los poemas.

LOS REYES DE SALGADO, MICH. FEBRERO 25 DE 2005

CLAUDIA LUCIA MEDINA GAYTÁN
MAESTRO DEL GRUPO

ARTURO DANIEL ALONSO MALAGÓN
Vo. Bo. DIRECTOR DE LA ESCUELA

CICLO ESCOLAR 2004 – 2005

ESCUELA: “FRAY JUAN DE SAN MIGUEL”

CLAVE: 16PPRO1192

ZONA: 007

SECTOR: 16

GRADO: 4º **GRUPO:** “C”

PLANEACIÓN CURRICULAR SEMANA DEL 28 DE FEBRERO AL 04 DE MARZO DE 2005

TEMA: PRONOMBRES DEMOSTRATIVOS Y PERSONALES (REFLEXIÓN SOBRE LA LENGUA)

FECHA	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSO DIDÁCTICO	TIEMPO	EVALUACIÓN
1 de Marzo de 2005	* Identificar pronombres. *Escribir enunciados que lleven pronombres.	<p align="center">(Juego Rueda solidaria)</p> -Les daré a cada uno una bandera que tiene atrás un pronombre ya sea personal o demostrativo. -Con plastilina la pegarán en la banca luego se pondrán de pie y giraran en un círculo formado por las mismas sillas cantaremos y aplaudiremos cada tres tonadas mencionando los pronombres y al parar. -Tomarán una bandera que quedó al lado de ellos la observarán y colocarán en el enunciado que quede estos estarán en el centro del círculo. -Se sentarán y tomaremos lectura de resultados tomarán nota de la act. -Realizar ejercicio.	<ul style="list-style-type: none"> • Banderas pegadas con un palito • Plastilina • Sillas • Papel bond. 	Una hora	*Nota actividad pronombres. *Ejercicio identificar y escribir pronombres. *Participación en el juego.

OBSERVACIONES: Algunos pronombres quedaban en 2 enunciados a la vez y no sabían por cual elegir.

LOS REYES DE SALGADO, MICH. MARZO 04 DE 2005

CLAUDIA LUCIA MEDINA GAYTÁN
MAESTRO DEL GRUPO

ARTURO DANIEL ALONSO MALAGÓN
Vo. Bo. DIRECTOR DE LA ESCUELA

4.2 Redacción de la aplicación (Diario de campo)

a) Descripción de animales (juego gallinita ciega) Lengua escrita recreación literaria **12-oct.-2004**

Objetivo: realizar descripción

Hora: 9:00a.m. 10:20a.m.

Escribí en el pizarrón descripción de animales y coloqué el material, escuché pequeñas voces que decían que haremos.

Inicié preguntando a quién le gustaban los animalitos?, levanté la mano y todos lo hicieron, luego les dije ¿quién tiene en casa un animalito y de que tipo? En forma individual pregunté por filas la mayoría tenía perritos, perico, gato, 2 niños mencionaron tener un pato, pase por fila a la fila 6 de atrás en adelante a despegar una ficha que tenía oculto un animal así pasé a la 5,4,3,2,1 y les comenté que no lo mostrarían les indique sacaran su cuaderno de español por que dictare 5 preguntas referentes al trabajo.

Al ir dictando cada pregunta daba un tiempo a que contestaran y observaran su animal para hacerlo. Les pedí pegaran sin mostrar el animal en la hoja de preguntas.

Les pedí con las sillas un círculo y ellos se colocaran en el centro de pie les inicié con una dinámica que el que mencionara un núm. par perdía y perdió Tania, Guadalupe pasó al frente le vendé los ojos y le indiqué que al son de la música sus compañeros se movieran de sus lugares y ella trataría de atraparlos.

Cuando puse la música el vals de la bella durmiente atrapó a Marvyn y todos corrieron a sus lugares; Tania le dijo mi animal vuela y Marvyn tenía que adivinar y lo hizo Marvyn hizo los mismo atrapó a Roberto todos se emocionaron tanto que querían ser atrapados por Roberto en total 10 participaron al frente del recreo ya se aproximaba les pedí a cada uno mencionaran su animal y la característica más sorprendente todos participaron.

El fin del cuestionario es que con las preguntas y la observación del animal; más cuestionar a los compañeros en el juego; sirvió para saber si daban una buena descripción del animal que les tocó.

Observaciones: Al contestar el cuestionario sólo animales, domésticos y del país no se dificultó el juego fue de su agrado, al dar respuestas hubo confusión, los animales debieron ser de su conocimiento.

Evaluación = 8.2 (anexo No 1 p. 91)

b) Lectura comp. Esfinge (leyenda) (Juego buscando pistas) Recreación literaria

19-oct.-2005

Horario: 8.50a.m. 9.00a.m.

Objetivo. Desarrollo del pensamiento crítico.

Me puse a pegar el material y esconder el tesoro cuando terminaron les pedí hacer un círculo con las sillas, les pregunté ¿Quién es bueno para descifrar acertijos y adivinanzas y todos decían yo, yo; les dije imaginen que son piratas ¿qué buscan ellos? ¡Tesoro! me dijeron, ¡vamos a buscar uno!

Les di un número 1,2,3,4,5 y al terminar junté los 1 los 2 etc. los senté en el piso y dije: en este sobre hay una pista y esta las llevará a otra y encontrar el tesoro se emocionaron y leyeron las pistas todos andaban de un lado a otro no entendían la 1era. pista les pedí pararan y volví a explicar de ahí descifrarán la 1era era un refrán encontrar la parte faltante el equipo 1 estaba que no salía del 1ro los demás corrieron tras la puerta donde había más pistas encontraron el tesoro, pedí se sentaran por equipo y por equipo fui leyendo las pistas terminé y les pedí escucharan y observaran lo que la caja del tesoro tenía la abrió una niña Claudia S. y leyó lo que contenía decía “esfinge” ¿qué les decían? dije escuchen esta leyenda ella les dirá qué es, e inicié con preguntas de la leyenda hice una por equipo.

1.- ¿Cómo era en equipo la esfinge? 2.- ¿Donde se aparecía? 3.-¿Qué es enigma? 4.- ¿Como se llama el hombre que adivinó el enigma? 5.- les pregunté el R = enigma

Roberto dijo maestra nosotros adivinamos. Enigmas para llegar al tesoro y Brenda K. yo creo que Edipo era inteligente porque lo hizo solo y nosotros en equipo.

Se sentaron en su lugar y me dibujaron la escena que más les emocionó, tal como se la imaginaron.

Esa fue la actividad que calificué participación en equipo e individual y sobre el dibujo ya que es lectura de comprensión.

Observaciones: Sólo al encontrar el tesoro se molestaron porque 3 equipos lo lograron al mismo tiempo todos querían descubrir qué tenía el cofre, hasta que los hice entrar en razón. A pesar de todo, hubo buenos resultados.

Evaluación = 8.1 (anexos No. 2 p.93)

c) "El verbo" (juego córtale un pelo al gato) Reflexión sobre la lengua

26-oct.-2004

Objetivo: identificar verbo

Hora: 11:00a.m. 11:35a.m.

Traía el material y los niños vieron: qué es maestra, que haremos hoy, los vi emocionados pues comencé. Lo primero pegué el gato a la lámina amarilla, pregunté: qué hacen en la mañana antes de venir a la escuela y empecé de la file 6 bueno, me lavo, la cara, pongo uniforme, me quito pillame, me peino, desayuna camino hacia la escuela, surgieron las participaciones de todos; les dije esas son acciones que ustedes realizan, pasé por lista a cortarle la cola al gato y veían en secreto lo que decía, realizaban gestos, muecas Juan Carlos le tocó llorar y luego atinaron, estaban reír gatear, eran 10 verbos se reían y todos levantaban la mano para contestar al terminar todos juntos leímos los verbos en que terminan estas palabras y encerramos en ar, er, ir bueno y que son todos los verbos "acciones" - ¿y quién las hace? -nosotros -bueno el sujeto. La persona o animal puede realizar una acción recuerdan.

- sí maestra
- bueno y las terminaciones en ar, er, ir son verbos en infinitivo
- y cuando no terminan en eso siguen como verbo preguntó Javier.
- Sí, es cuando se conjugan en uno de los tiempos simples cambia la desinencia, la raíz no y di un ejemplo en el pizarrón.
- Luego pregunté ¿qué es el verbo?
- Cómo se llaman cuando terminan en ar, er, ir.
- Le pregunté a varios y todos con una sola voz contestaban mis preguntas, di una copia de un ejercicio con 10 verbos. Terminaron rápido y juntos checamos. En otra hoja al día siguiente me escribieron qué es el verbo y algunos en infinitivo.

- Aquí los sentí con interés hasta unos decían porque no pasamos todos y descubrimos verbos, la actividad cuando calificué fue buena, me sorprendí ya que antes no sabían lo que era verbo luego lo ubicaron y recordaron los tiempos simples.

OBSERVACIONES: Ya tenían conocimientos del verbo esto ayudó a poder cambiar en algunos tiempos simples. Se inquietaron en el ejercicio ya que no todos pasaron a realizar gestos y cada rato insistían en pasar así que no se concentraron.

Evaluación = 7.9 (ANEXOS N° 3 p.95)

d) El orden alfabético (juego todo lleva un orden) Reflexión sobre la lengua.

Objetivo: Ordenar palabras alfabéticamente

Hora: 9:00a.m. 9:55a.m.

Pegué el árbol con globos naranjas y rojos, manzanas y naranjas, el árbol mágico y dos tableros rojo y naranja, los globos contenían una tira con una palabra, coloqué en el pizarrón dos botes como canastillas y con 3 pelotas.

Inicié mostrando el diccionario y les pregunté: ¿para qué lo utilizamos?, ellos comentaron: para buscar definiciones y no equivocarnos al escribir etc. Y lleva un orden verdad, si con el abecedario, pregunté por fila uno a uno a y el otro b y otro c y así hasta dar dos vueltas a las filas y les dije si como buscan las palabras a contestó Jimena por orden, si dos tienen la misma letra busco con la segunda.

- Me quedé en el 16 de la lista a participar ahora va el 17 Sarahí tienes que encestar si no atinas al 1er tiro de los tres tendrás castigo, pasó y no le atinó y tuvo que con un alfiler reventar un fruto, fue naranja y luego lo pegó en el tablero naranja la palabra y así eran 10 frutas y dos sin nada = 12 al final observaron los dos tableros uno con palabras diferentes al otro y no estaban en orden bueno con un marcador y participando le dieron orden.

- Las ordenaron y escribieron en el cuaderno, "paralelogramo" y no todos la tenían la buscaron y 3 niños fueron veloces la encontraron, mamífero como 6 fueron lentos. Califiqué participación individual y el ejercicio de ordenar en el cuaderno.

-Aquí cuando reventaban el globo si tuve un poco de desorden con algunos niños, recordé que esta actividad es de aprendizaje, al final comprendieron.

-Se molestaron cuando dije que cancelaría y un niño dijo a mi me gusta como me enseña y sí me dan ganas de estar en esta clase. No se pero todo iba bien ya luego participaron en orden.

Observación: Al involucrar dentro del juego 2 actividades divertidas ocasionó que su atención se desviara del tema.

Evaluación = 7.8 (ANEXOS N° 4 p.97)

e) Lectura el piojo y la pulga (Juego Adivina quién) Expresión oral recreación literaria 3-Nov-2005

Objetivo: Personajes y características.

Hora: 11:00a.m. 12:00a.m.

Les hablé de animales que me eran interesantes, les hablé del dinosaurio, jirafa, rana, delfín, la foca, la mosca; me fui del más grande al más pequeño y así inicié un diálogo de participaciones, les dije qué animal les es interesante y por qué, participaban hablaron hasta de la anaconda, las ratas y les dije bueno ustedes saben mucho ahora quiero a alguien que me modele un traje de un animal increíble y yo pensé que les daría pena y todos hasta las niñas levantaba la mano y escogí a Ulises que no había participado y además se aísla por 1^{era} vez levanta la mano y bueno paso y le puse la piel de este animal y les dije: haber por partes se la daré y digan ¿Qué animal es? Y unos decían la luciérnaga una cucaracha y les di la 1^{era} pista este se alimenta de un ave o mamífero y nada le puse las patas y di más, luego el rostro y leí todas las pistas y un alumno dijo el piojo así fue y todos aplaudían y gustosos luego les dije vamos a escuchar una historia del Sr. Piojo.

Conté el cuento “el piojo y la pulga” les hice preguntas orales, luego di una copia y ahí dibujaron la boda y contestaron unas preguntas.

Califiqué el trabajo grupal e individual cuando me dieron su animal y el ejercicio. Contentos aunque inquietos no se acostumbran a ver el juego como actividad ya casi lo logran participan con un interés de aprender y aportar lo que saben para enriquecer la clase eso es bueno.

Observaciones: Estaban animados entre ellos comentaban que les gustaba adivinar y todos estaban atentos en la lectura.

Evaluación = 8.4 (ANEXOS N° 5 p.99)

f) Teatro (juego pequeño titiritero) Recreación literaria y lengua oral

9 y 10 Nov-2004

Objetivo: interpretar un teatro. Realizar una obra de teatro.

Hora: 9:35a.m. 10:30a.m.

Primero tomé lista de las tareas faltantes, luego les pedí hacer un círculo, les dije que si traían el títere que les pedí hacer días antes, les dije que veríamos el teatro pero nosotros en forma pequeña, les pregunté ¿qué es un diálogo? Me dijeron que una conversación entre 2 personas, les recordé en qué consistía el teatro, les pedí una ficha.

Nombré a los que se integrarían a ese equipo y les dije el tema que desarrollaría el mensaje, les di algunos minutos para que cada equipo se pusiera de acuerdo, cuando el tiempo terminó al azar pasó el equipo 3, en el escritorio les puse el teatro y atrás la escenografía los presente con su tema “pórtate bien con tus papás”.

Iniciaron, se reían no entendí nada al final los hice que se formaran y explicaran su tema y Juan Carlos explicó cómo y qué dirían, ahí entendieron todos el mensaje y aquí pienso que no habían trabajado el año pasado el teatro aparte estaban nerviosos.

Pasó el 2^{do} equipo y lo mejoró - falta voz - les dije - observen el 3^{ero} mejoró y se le entendieron más les aplaudieron hice preguntas les gustó mucho.

Pregunté del teatro que observaron supieron qué era escenografía, telón, los diálogos como hay obras con mensajes, dramáticos, cómicos, varios géneros y los personajes pueden representar personajes de la realidad y fantasía ya que ellos utilizaron la naturaleza animales insectos y plantas.

Sentí que fue nuevo para ellos y al inicio sentí que fracasaría y sólo de 6 equipos los 3 últimos lo hicieron bien calificué; títeres y participación individual en sus diálogos.

Les gustó pues sonreían y se fueron animando a mejorar su participación que es lo que deseaba así los adentré al teatro algo que en ocasiones ocurre a los niños.

Observaciones: Les gustó jugar al teatro querían pasar con otro tema.

Evaluación: 9.0 (ANEXOS No 6 p.101)

g) Adivinanza (juego de palabras) Recreación literaria, Lengua oral y escrita
17 nov-2004

Objetivo: Dar solución a las adivinanzas, inventar adivinanzas.

Hora: 9:00a.m. 9:55a.m.

Cuando me vieron pegar el material y sacar un cubo gigante “un dado” decían yo maestra yo participo, sin saber de qué se trataba.

- Les pregunté les gusta adivinar- sííí, sí.
- Bueno así como en otras actividades me han demostrado su capacidad de dar solución a las actividades esta, yo se que la lograrán.
- Les leí una adivinanza sin iniciar el juego, se las leí y todos levantaban la mano sin preguntar, dije que bueno pero no entendían y daban respuestas falsas.
- Expliqué y di pista a una alumna paty y nada...
- Luego otro compañero le ayudó para empezar era el arranque de ver su capacidad.

A Paty le di la oportunidad de iniciar y lanzar el dado cayó 3 y destapé la adivinanza 3, la leí y nada, les dije piensen e imaginen, di 2 pistas y acertaron.

-Así la siguiente la resolvieron y las otros 4 fueron más veloces al finalizar querían más. Yo los vi atentos e interesados todos levantaron la mano hubo orden. Para finalizar realizaron 2 adivinanzas una dedicada al sol y al cepillo ellos la inventaron y fue buena.

-Sus promedios fueron buenos y la participación también.

Observaciones: Ocurrió algo parecido a lo que en la actividad del gato faltaron Adivinanzas, ellos me pedían más; esto hizo que el ejercicio lo realizaran con éxito.

Evaluación = 8.8 (Anexos No. 7 p.103)

h) Regla Ortografía. (Juego La Lotería) Reflexión sobre la lengua 23 de Nov.-2005

“Uso de la m y n”

Objetivo: Identificar palabras con mb, mp,,nf,nv. Realizar enunciados.

Hora: 9:15a.m. – 9:45a.m.

Los invité a jugar lotería pero les dije esta no tiene dibujos ni es la tradicional, esta tiene palabras y los invité a jugar, les di una carta a cada quién, luego le pedí a un niño cortara las cartas o dividiera para eso de las trampas y les dije corre y se va.

Inicié nombrando y con tira de papel naranja que les di cortaron sus fichas iban colocando solo les dije de la “buena” quien llenara toda su carta ganaba y fui nombrando como la lotería típica les daba risa y ganó según un compañero se equivocó y todos se molestaron. -Quiso hacer trampa -. Y de nuevo iniciamos.

Atentos colocaban su ficha después de 2 juegos cambié las reglas ahora puso y buena y cambiaron de carta para que conocieran más palabras en otra carta de allí saqué 2 ganadores más otros 2=4 y pegué una lámina con algunas palabras les pedí a ellos y a todos que observaran ¿que ven? y me contestan. “m y n” dice el otro.

-Volví a preguntar a los 4 qué reglas ortográficas Inventarían y me dijeron lo que pensaban. Todos querían participar y les pedí en su cuaderno me escribieran las reglas ortográficas y yo revisaría así todos participaron y lo hicieron.

Todos coincidieron aunque expresándose diferente con otras palabras y orden hubo 9,10 y uno que otro 8 de calificación. Querían seguir jugando y con más reglas en el juego línea vertical horizontal etc.

Observaciones: Querían seguir jugando y en la participación nombraban y decían en qué posición estaban algunas palabras.

Evaluación 7.9 (Anexos No. 8 p.105)

i) LA NOTICIA (Juego teléfono descompuesto) Lengua escrita y Oral
recreación literaria **30- NOV-2004**

Objetivo: Ver la importancia de la noticia y como se distorsiona.

Hora: 9:30a.m. 10:20a.m.

Inicié preguntando qué medios de comunicación conocen, ellos mencionaban, radio, televisión, fax, telegrama; luego les dije que cuáles les daban noticias y emocionados contestaron: radio, periódico, y televisión, también revistas.

Les pedí que sacaran el material que les pedí y lo mostraron, luego les dije, realizaremos una actividad con 4 compañeros donde le pedí a 3 niños salieran no escucharan la noticia, luego le leí al que quedó y pasé a uno y le transmitió la noticia cometió solo un error no darle una parte, luego este le dijo al otro que pasó y todo fue más confuso, con el último se rieron porque dijo: -no entiendo porque es ilógico lo que dice-.

Entre todos se observaron y comentaron los errores por lo que se llegó a la conclusión que puede llegar a distorsionarse la noticia, es por eso que la gente que participa tiene el cuidado de investigar (reporteros) ser reales.

El día 1º dic. llevaron revistas y periódico por lo que les pedí tomaran la noticia más importante y la recortaran, pegaran y contestaran 3 preguntas de lo discutido antes. Luego al terminar participaron dando respuestas y explicando por qué esa noticia les impactó, si por real, exagerada o qué..

Los trabajos fueron muy buenos; la noticia de todo desde social, cultural, política, finanzas sobre el país me sorprendieron.

Observaciones: Estuvieron activos al realizar su teléfono, algunos lo terminaron en casa, las conclusiones al final fueron muy ricas.

Evaluación = 8.8 (ANEXOS No. 9 p.107)

j) Instructivo e instrucciones.(Recetas malélicas). Reflexión sobre la lengua E. escrito **7 DIC-2004**

Objetivo: * Comprender para que sirve un instructivo.

* Realizar un instructivo.

Hora: 9:00a.m. 10:00a.m.

Les mostré un instructivo de una receta que venía en un producto y les dije que es lo que leí, -Una receta contestaron-.

Bueno pues es un instructivo con instrucciones, pasos a seguir no solo hay de receta también cuando se hace una manualidad o se arma algo les presenté material y pasos para una esfera navideña sólo observaron y cómo quedó también les leí el instructivo de una crema y una mascarilla y shampoo.

Le dije que realizamos instructivos divertidos para platillos “recetas malélicas”, expliqué cómo usarían la imaginación y les leí una receta de ejemplo y ellos 6 realizaron algunas muy curiosas, chistosas lo importante es que llevan los pasos de la instrucciones.

Pasaron a un caso de barro a leer y colocar su receta. Fue divertido y ahí se daban cuenta de qué faltó o si llevó los pasos de las instrucciones.

De tarea me llevaron una receta normal.

Observaciones: Aunque no saben cocinar, las recetas malélicas fueron buenas.

Evaluación = 8.2 (Anexos No. 10 p.109)

k) Adjetivos calificativos (juego palitos chinos) Reflexión sobre la lengua escrita **14 y 15 de Dic-2004**

Objetivo: *Identificar adjetivos calificativos

* Escribir algunos adjetivos calificativos.

Hora: 9:30a.m. 10:30a.m.

Inicié indicando si les gustaban las mariposas y claro contestaron -sí,- pues haremos una de papiroflexia y les di el material formamos media mariposa la harían de perfil ya terminada todos emocionados en su cuaderno realizaron paisajes y la pegaron y pintaron con manchas, la caracterizaron y escribieron sus características abajo: bonita, comilona, colorida, grande, tímida etc. Cuando terminaron les di un palillo de madera de 30cm. Y a cada fila un globo, les expliqué que pasaría el globo al compañero, pero usando el palito y lento al que se le cayera más veces participaría en una actividad.

Fue divertido lo hicieron sin escándalo y al final pedí la participación de los perdedores, en una lámina me dictaban características de las mariposas y les dije estos son adjetivos calificativos, cuando cancelé y salieron al recreo.

Hora: 9:00 a 9:40 15 de Dic-2004

Al día siguiente pregunté más sobre su mariposa, todos participaron y escribí en el pizarrón 5 enunciados los cuales juntos colocamos y localizamos el objetivo calificativo.

Para finalizar les di un ejercicio y al terminar, un niño de cada fila participó dando respuestas la evaluación fue buena.

Observaciones: Se concentraron al realizar la mariposa.

Evaluación: 8.8 (ANEXOS No. 11 p.111)

I) El anuncio (juego cuadrícula animada) Reflexión sobre la lengua 4- Ene-2005

Objetivo: Qué es un anuncio para qué sirve realizar un anuncio.

Hora: 9:00a.m. 10:30a.m.

Formé equipos dentro de ellos había 1 niño de cada fila, después que se sentaron en el piso y formados los equipos les pedí observaran los anuncios del pizarrón.

Comentaron sobre los anuncios, dentro del grupo sus participaciones fueron buenas, luego les mostré un anuncio, yo actué anunciando una mermelada en forma virtual con papel cuadriculado y les dije: -cada equipo utilizará su imaginación y realizarán una y pasarán a mostrarlo y actuarán-.

Así fue hubo de limpiadores hasta tomaron el trapeador e inventaron objetos, fue buena su participación.

Al traer en pequeño su anuncio con las respuestas hubo algunas participaciones.

Observaciones: Hubo mucha participación, comentaron de anuncios extraños y el fin que tenían.

Evaluación = 8.5 (ANEXOS No.12 p.113)

LI) Sinónimos (Juego dominó gigante) Reflexión sobre la lengua 11 ene-2005

Objetivo: Identificar los sinónimos, realizar algunos sinónimos.

Hora: 8:40 a 9:30

Invité a realizar un círculo, les dije si sabían jugar dominó, explique las reglas y comenzamos.

Luego pasé les di una carta ellos la escogieron sin mostrarlo se quedaban pensando.

Inicié yo, nos fuimos por fila la participación y cada vez era más emocionante, cuando se cerró y movimos una ficha para continuar ellos deseaban terminar lo que querían era saber quien quedaría al final.

Dos ocasiones paré y expliqué el siguiente. De las palabras para que el que tuviera sinónimos comprendiera.

Al terminar hicimos con quien quedó cada palabra y para finalizar les di un ejercicio leí un enunciado y participación dando respuesta, luego solos terminaron.

Para terminar participaría en unir sinónimos con líneas.

Observaciones: Algunos no sabían las reglas del juego pero rápido aprendieron algunas palabras eran extrañas como expliqué su significado y rápido la ubicaron.

Evaluación: 9.4 (ANEXOS No. 13 p.114)

M) Caracol (Juego pizarra mágica) Expresión oral, Recreación literaria

19-Enero-2005

Objetivo: Utilizar la “h” correctamente

Hora: 9:30a.m. 10:30a.m.

Inicié dando indicaciones; les di papel de china a cada uno, vasito chico con cloro y un cotonete; los dejé que su imaginación fluyera, leí la lectura el caracol y en lo que leía su pizarra mágica funcionaba dibujaban lo escuchado.

Se emocionaron al ver cómo el cloro tenía efecto en sus dibujos. Al final les di tiempo de detallarlos o terminar, pasé a observar a Claudia E. que en ocasiones las instrucciones no las comprende, se lució con sus dibujos relacionados con lo leído.

Pasaron a mostrar sus dibujos y explicar la secuencia de la lectura, no todos pasaron.

Los hice sacar su cuaderno y lápiz y comentaron, qué harían si estuvieran en el lugar del caracol, Uds. ¿Le hubieran ayudado también?

Al terminar, lo que hice fue recoger la actividad, no alcancé a tomar lectura y al día siguiente lo hice dando la hoja con la lectura y al final como cierre pregunté en forma oral sobre la lectura y sus personajes.

Observaciones: Se impresionaron al ver que podían dibujar con cloro y a través del dibujo explicaron lo entendido, hubo mucha participación

Evaluación: 9.1 (anexo No.14 p.116)

**N) Uso de la "r" (juego crucigrama imposible) (Reflexión sobre la lengua)
25-Enero-2005**

Objetivo: utilizar adecuadamente la "r"

Hora: 9:00a.m. 10:00a.m.

Pegué en el pizarrón un crucigrama gigante les dije quién sabe cómo se juega y Javier contestó; casi todos levantaron la mano. Para reafirmar expliqué cómo se juega.

Les di una ficha con una palabra por fila me leyeron cada una, todos participaron, escribí fuerte débil y pedí levantar la mano quien escuchara fuerte y si la notara se los fui pasando a pegar su ficha ellos se veían seguros cuando Javier que es distraído la pegó en un lugar equivocado todos se lo hicieron ver.

Las leyeron y observaron los sonidos ya ser fuerte no en todos lleva doble "rr" les pedí completar el juego con el crucigrama y pasaron por fila 2 niños no hubo dificultad y nos pasamos a los enunciados y ejercicio.

Participaron leyendo sus enunciados y se la pasaron contentos queriendo participar más en los crucigramas.

Observaciones: Rápido localizaron palabras en crucigramas, fue poco tiempo que así pudieron participar con los enunciados leyendo.

Evaluación: 9.1 (anexos No.15 p.117)

Ñ) Uso de la “h” (Juego quemado) (Reflexión sobre la lengua) 9-feb-2005

Objetivo: Utilizar la “h” correctamente

Hora: 9:15a.m. 10:10a.m.

Les mostré la letra “h” les indiqué que con ella trabajaríamos y les dije la actividad se llama “quemado”, adivinaran la palabra que está escondida en esas líneas de allí explícame las reglas del juego, como al no adivinar se formaría un muñeco el cual al quemarse perderían.

Pasó Jorge y dijo una letra no adivinó y le colocamos la cara y así pasaron otros compañeros hasta adivinar, ese muñeco estuvo a punto de quemarse, creo fue porque las reglas y el juego lo empezaron a conocer.

Aquello se puso emocionante y levantaban la mano para participar, al final se adivinaron varias palabras y con ello formaron la regla de la “h”, en su diccionario buscaron palabras que escribieron su significado y aplicaron a enunciados, unos 10 niños lo hicieron muy breve pero se vio que entendieron el uso de esa letra.

Observaciones: El ejercicio les costó trabajo por las reglas del juego, apenas las iban conociendo, luego se concentraron en la actividad.

Evaluación: 8.8 (anexo No. 16 p.119)

O) Poema (juego caja china) Reflexión sobre la lengua 23-feb-2005

Objetivo: Definición de poema, estrofas y versos

Hora: 8:15a.m. 9:30a.m.

En sus asientos antes de entrar pegué una ficha a cada uno y unas eran de color rosa las cuales participarían.

Les dije que buscarán una ficha bajo el asiento y todos buscaron, al tener una ficha pedí 1 par, tomaran la caja, paso el 1er niño y destapó la caja, salió una estrofa de un poema el cual pegó en el pizarrón y así hasta completar 6 y la definición de poema.

Entre todos las reacomodaron en orden pero antes las leímos y le dimos secuencia, también que nos indicara el autor, en cada estrofa se inspiraban tanto que me sorprendió su interés por descifrar lo que sentía en ese momento el autor.

Explicué en qué consistían las estrofas y cómo los versos rimaban, encerramos las versos y colorearon los participantes.

Para finalizar contestaron un ejercicio con el cual evalué con más detalle sus conocimientos sobre poesía.

Observaciones: Nos llevó más tiempo ya que al leer e ir reacomodando fui explicando, son muy románticas lo que menos pensé: les gustaron los poemas.

Evaluación: 8.8 (anexos No. 17 p.121)

P) Pronombres demostrativos y personales (juego Rueda solidaria)

Reflexión sobre la lengua **19-Enero-2005**

Objetivo: Identificar pronombres y escribir enunciados que lleven pronombres.

Hora: 9:00a.m. 10:00a.m

Les pedí se colocaran en círculo, le di una bandera que traía un pronombre, cada uno lo leyó, le puso plastilina, lo pegó en su asiento y dimos vueltas cantando, cuando les pedí paramos y les dije tomaran una bandera ellos sorprendidos ¿qué haremos? preguntaban.

En el centro coloqué unos enunciados los que completarían con el pronombre y ahí dudaron ya que en algunos enunciados quedaba el mismo pronombre, les pedí decidieran y nada pasaría aun así la actividad estaría bien.

Juntos leímos los enunciados tomaron nota de la actividad y realizaron un ejercicio identificando pronombres y escribiéndolos.

Al final les pregunté pronombres y algunos ejemplos tuvieron buena participación.

Observaciones: Algunos pronombres quedaban en dos enunciados a la vez y no sabían cuál elegir.

Evaluación: (anexo No. 18 p.123)

4.3 Aplicación de la Estrategia

(Estrategias e instrumentos aplicados)

Dentro de las planeaciones manejé una alternativa el juego y este iba acompañado de actividades e instrumentos muy diferentes, en cada tema varió, no se repitió material, ni juego.

Utilicé el juego simbólico, de actividades manuales y en equipo, acompañado de materiales de apoyo como:

La música clásica con ella bailaban realizando algunos movimientos, pañuelo para actividad a ciegas, rompecabezas de palabras para desarrollar su capacidad cognitiva, sobres de colores que contenían parte del material, fichas algunas con números otras con claves o dibujos, cajas de tesoro, de regalos y chinas ellas eran parte para tener contenidos del juego.

Recortes de periódico, revistas, utilizando la noticia, dibujar y pintar cuando lo requirió, mímica como medio de comunicación canastillas de botes metálicos forrados con dibujos y pelotas de papel periódico para encestar, globos de colores dentro con papelitos escritos, palos de madera redondos, se utilizó como transportador de objetos.

La creatividad con manualidad en papiroflexia en dibujo, en teatro, títeres, teléfonos, inventando recetas maléficas, dado gigante hecho de cartón de colores numerado de 1 al 6 para juego de azar, lotería de palabras para ortografía, recetas donde se utilizó material como casuelas objetos de cocina, dominó gigante hecho de cartón con sinónimos.

Carteles gigantes de productos o anuncios banderitas con frases, la ruleta de cartón y girable de ortografía, blanqueador de ropa y cotonetes para dibujar en papel china, pizarrón, las bancas y cintas.

Me vi en la necesidad de usar estos y más materiales para las estrategias ya que dentro del juego utilicé actividades de integración y evaluación donde también ocupé material.

Para llevarlos a la reflexión sobre la lengua y recreación literaria, lengua hablada o lengua escrita.

Me llevó a realizar los 3 momentos del desarrollo de la planeación, donde desde el inicio aporté dinamismo, eso faltaba en mis actividades despertar interés por la materia, el trabajar en todo momento en el desarrollo el juego tenía que captar toda la atención al conocimiento que este tenía que aportarles; así en la evaluación también tenía mayor importancia, los ejercicios dirían qué tanto la estrategia favoreció y los instrumentos utilizados en ella.

4.4 Evaluación e Impacto Social de la Aplicación

Para evaluar tomé las actividades o ejercicios en cuenta, las participaciones individuales y grupales tomando mi criterio de un cambio antes a hoy ya que es lo que me interesa la motivación al participar y mucho más las actividades para evaluar fueron un éxito y el promedio de esta materia fuera mejor y no bajara, se mantuviera y aumentara.

Dentro de la evaluación hubo 3 planeaciones donde me di cuenta de cómo manejar el juego sin llegar a ocasionar solo un interés de divertirme.

En la leyenda de la Esfinge no sabían trabajar en equipo, en orden y con el interés de la actividad ellos querían resolver solos la actividad, creían era un pasatiempo, otros se disputaban el cofre de la actividad y allí vino el conflicto interrumpí la clase y volví a dar indicaciones, les hice ver que era una clase sólo que más dinámica y era en equipo, al final la realizaron y se trabajó en orden.

Pensé que lo que necesitaban era algo donde todos sus sentidos estuvieran controlados estuvieran y en el tema los verbos hacían mímica no todos pasaron y también se inquietaban querían participar eso fue bueno, lo malo es que faltó tomar en cuenta a todos y para que participaran.

Con estas 2 actividades durante el proceso apliqué otra, pero ahí se alteró cometí un error el meter 2 juegos dentro del mismo tema, tanto dinamismo, sobrepasó y ya sentía que la disciplina se perdía, no todo salió mal porque detuve el juego doble y continué con la actividad, destapé respuesta, comentaron y el ejercicio se elaboró.

Claro que aprendí que mi alternativa funciona; es de interés; integra al trabajo pero hay que saber manejar el juego y empecé a controlarlo, tanto que ellos aprendieran a seguir un ritmo de trabajo con calidad, entusiasmo, supieran que trabajar en equipo era ayudarse mutuamente para juntos descubrir un nuevo conocimiento y compartir saberes previos es bueno.

También se logró responsabilidad en la tarea y terminar las actividades. Al final del curso se hizo una evaluación donde se ve reflejado el resultado de esta materia. **(ANEXO No 19 p.125)**

En la evaluación final tomé solo las actividades de los 18 temas promediando ejercicios de los alumnos, saqué una evaluación por tema y estas las sumé y dividí entre las 18 dándome un promedio de 8.5.

El examen final lo tomé como resultado de conocimientos asimilados y dio un promedio general de 8.6 quedando satisfecha al ver que no hubo reprobados en esta materia y se esforzaron aceptando esta alternativa, adquiriendo los saberes tomando las clases con interés motivados a trabajar, realizando ejercicios con calidad.

Para mi fue un reto ya que también yo cambié mi ritmo de trabajo esto me ayudó a innovar el proceso de enseñanza en el cual aprendí que debo tomar en cuenta a las necesidades de mis alumnos y buscar soluciones ayudando a que el aprendizaje se cumpla.

Estoy consciente que logré mis propósitos, se me atravesaron inconvenientes era normal en un proceso de cambios en la manera de trabajar pero de estos obstáculos fui aprendiendo a no caer en ellos para que el proceso enseñanza-aprendizaje se cumpliera.

CONCLUSIONES

Al inicio de exponer mi problema en esta materia de español me sentía mal ya que al no interesarles mi clase ya era malo, ¿qué pasaba?, primera vez que mi material, mis actividades empezaban a fallar, pero al diagnosticar encontré que el interés hacía falta, ellos son niños más activos, llevan una rutina en su vida personal llena de cambios que me exigían eso, una clase llena de participaciones donde descubrieran su conocimiento y lo asimilaran.

Fue que investigué y llegué a la utilización de “el juego como alternativa” ahí teóricamente me apoyé en algunos libros donde me indicaban que los niños desde que nacen y se van desarrollando tienden a ir acompañados del juego y este les ayuda a que su desarrollo cognitivo evolucione mucho más.

Así fui investigando hasta dar con actividades donde el juego se integraba y se aprendía un conocimiento por lo que adquirí una serie de juegos que implementé a los temas de español con su objetivo general.

Y al ir aplicando la alternativa me fui dando cuenta de que en el proceso estaban ocurriendo tropiezos lo que hacían que dieran más cambios y reforzara.

Ya lo había mencionado 3 temas me hicieron ver y reflexionar de cómo trabajar el juego sin caer en la indisciplina y sin exagerar ante la aplicación, tomando siempre en cuenta el objetivo del tema.

En el momento de la evaluación me iba dando cuenta de los avances o detenciones, tomé en cuenta las participaciones dentro del trabajo ya que esto me ayudaría a ver el interés y di una calificación con mi criterio evaluando los ejercicios por escrito o trabajos elaborados, fue otra calificación en conocimiento si aumentaba o disminuía eso me decía que a través del juego aprendían y del interés que yo notaba ante la clase.

Me fui puliendo y empapando de esta alternativa y buscando que mis alumnos aceptaran la clase y asimilaran los conocimientos.

Cuando apliqué las planeaciones con su alternativa empecé a ver los cambios en mis niños y en mí un nuevo ambiente de trabajo a lo que le supe sacar provecho, cual el de superarme como maestra sacar a mis alumnos adelante en esta materia que era de poco interés.

Tomé fotos, pruebas con ejercicios y actividades como dibujar, trabajo en equipo exploración, investigación, creatividad y otras más que acompañaban la alternativa el juego dentro de estas evaluaciones tuve un examen final donde los resultados fueron buenos no reprobados y los niños de promedios muy bajas lo aumentaron, gracias al interés por atender la clase.

Aprendí que cuando surge un obstáculo en el proceso enseñanza-aprendizaje se tiene que luchar y solucionarle, investigar material que nos ayude a realizar un cambio, una innovación para mejorar, yo como maestra y mis alumnos como estudiante recibiendo sus conocimientos con gran interés.

Al iniciar con mis investigaciones desde ese momento en las encuestas de padres de familia, alumnos maestros me dieron a conocer la situación con más profundidad tanto de la escuela como de otras ubicadas en distintos lugares.

Al revisar las preguntas me di cuenta de que algunos maestros utilizaban el juego como estrategia, algunos otras actividades y otros nada, ya que el tiempo del programa anual utilizando actividades no lo terminaban.

Esto me ayudó para continuar con mi proyecto y elegir la mejor alternativa y poder mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje.

Dentro del contexto Los Reyes de Salgado y su forma de vida de las habitantes, donde la sociedad tiene sus ratos libres lugares y actividades o estudios extras a que dedicarse que llevan una rutina acelerada que si se disminuye puede llegarse la persona a desesperar, aburrir esta observación me llevó a que mis alumnos tienen una vida activa es por eso que el estar solo escuchando y observando la clase no era de su interés.

Al saber que el juego es de interés para los niños y más cuando son complicados los estimula a resolverlos a seguir desarrollando sus capacidades, el de manualidades a desarrollar sus capacidades motrices y su creatividad, el de equipo lo integra con sus compañeros y en ayuda mutua aprenden más y ayuda a integrarse entre ellos.

Comprendí que esta era la actividad adecuada para ellos así son mis alumnos y estas sus necesidades y para mi una alternativa con la que desarrollé mis contenidos en las planeaciones en el que me apoyé de material didáctico también creativo e interesante para ellos con esto pude llevar acabo una planeación con buenos resultados.

Los objetivos los cumplí, para mi fue un reto ya que en el camino hubo pequeños inconvenientes pero de ellos fui aprendiendo a mejorar rectificar hasta lograr que la enseñanza mejorará y el aprendizaje se diera con mis alumnos que llegaron a tomar el juego como un proceso de enseñanza y realizaron las actividades con responsabilidad motivación y aumentando su nivel académico en la materia de Español.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA.

UPN – SEP. En metodología de la investigación IV. Antología complementaria (LEP y LEMI 90) México. D.F. 1992. pp.45 -60.

Universidad Pedagógica Nacional. Desarrollo del Niño y Aprendizaje Escolar. Antología Básica. México. D.F. 1990 pp. 342-364.

CAP. Centro de Accesorio Pedagógico. México. D.F. 1998. pp.110-111.

SEP-UPN. Corrientes Pedagógicas Contemporáneas. Antología Básica. México. D.F. 1994. pp. 33-34.

SEP-UPN. Corrientes Pedagógicas Contemporáneas. Antología Básica. La Pedagogía Constructiva. México. D.F. 1995 pp.16

Diccionario Pedagógico. Larousse. México. D.F. 1997. pp.1059.

Folleto Informativo. Historia del Instituto Fray Juan de San Miguel. Los Reyes, Mich. 1990. pp. 1-10.

IMSS. Instituto Mexicano del Seguro Social. Programa Educativo. México. 1998. pp.20.

"Las Teorías Cognitivas del juego". Jugar y Aprender. Sevilla. 1990. pp.28 -31.

Los Municipios de Michoacán. Colección Enciclopedia de los Municipios de México. pp.230.

Pedagogía y Psicología Infantil. ED. Cultural. S.A. Madrid. España. pp.211.

Universidad Pedagógica Nacional. Hacia la innovación. Antología Básica. México. D.F. SEP. 1994. pp.136 . 1-33. 88 -96.

Universidad Pedagógica Nacional. Planeación Evaluación y Comunicación en el Proceso Enseñanza Aprendizaje. Antología Básica. México. D.F. SEP. 1994. pp.10.

Universidad Pedagógica Nacional. Planificación de las Actividades Docentes México. D.F. SEP. 1985. pp.140.

www. Santa Ursula. Edu. Pe/método.

ANEXOS

ANEXOS

ÍNDICE

ANEXO No.0. DIAGNÓSTICOS-----	88
ANEXO No. 1. DESCRIPCIÓN DE ANIMALES-----	91
ANEXO No. 2. LECTURA EL ENIGMA DEL ESFINGE-----	93
ANEXO No. 3. EL VERBO-----	95
ANEXO No. 4. EL ORDEN ALFABÉTICO-----	97
ANEXO No. 5. LECTURA EL PIOJO Y LA PULGA-----	99
ANEXO No. 6. EL TEATRO-----	101
ANEXO No. 7. ADIVINANZA-----	103
ANEXO No. 8. USO DE LA “M” ANTES DE “B” Y “P”-----	105
TAMBIÉN “N” ANTES DE “V” Y “F”	
ANEXO No.9. LA NOTICIA-----	107
ANEXO No. 10. INSTRUCCIONES E INSTRUCTIVOS-----	109
ANEXO No. 11. LOS ADJETIVOS CALIFICATIVOS-----	111
ANEXO No. 12. EL ANUNCIO-----	113
ANEXO No. 13. SINÓNIMOS-----	114
ANEXO No. 14. LECTURA CARACOL-----	116
ANEXO No. 15. USO DE LA “R”-----	117
ANEXO No. 16. USO DE LA “H”-----	119
ANEXO No. 17. POEMA-----	121
ANEXO No. 18. PRONOMBRES DEMOSTRATIVOS Y-----	123
PERSONALES	
ANEXO No. 19. EVALUACIÓN FINAL EXAMEN-----	125

ANEXO N° 0 TEMA: DIAGNÓSTICOS

ENCUESTA A LOS MAESTROS

EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DE ESPAÑOL.

NOMBRE RAUL CASTILLO GUIDO

NOMBRE DE LA ESCUELA "JUSTO SIERRA"

LUGAR PASO DE LA NIEVE.

¿QUÉ ESTRATEGIAS UTILIZA PARA LA ENSEÑANZA EN ESPAÑOL?

DIVERSAS, DEPENDIENDO DEL OBJETIVO EDUCATIVO Y DEL TEMA.

2 ¿ALGUNA VEZ A UTILIZADO EL JUEGO EN LA ENSEÑANZA DE ESPAÑOL O EN ALGUNA OTRA MATERIA? y cuál?

SI, Creación de cuentos de forma espontánea con la generación de ideas, empezando con un niño después otro, hasta que terminan todos los niños.

¿PARA USTED QUE ES EL JUEGO?

Es una actividad que tiene reglas específicas que deben asumir los participantes, que motiva, atrae, relaja y es agradable para los niños.

¿LAS VECES QUE A UTILIZADO EL JUEGO QUE RESULTADOS A OBTENIDO?

Excelentes, suficiente participación de los niños y comprensión del tema.

¿CON QUÉ DIFICULTADES SE A ENCONTRADO AL APLICAR EL JUEGO?

Cuando existe exceso de relajación en la clase, los niños tienden a no respetar las reglas para el desarrollo del juego.

¿QUÉ MATERIAL O DINAMICAS UTILIZO CUANDO APLICO EL JUEGO?

Para la respuesta de la pregunta # 2, solo fue necesario la participación de los alumnos.

¿USTED COMO MAESTRO CONSIDERA QUE HA LOGRADO QUE LOS ALUMNOS ACEPTEN EL JUEGO COMO UNA ENSEÑANZA Y NO COMO UN PASATIEMPO? EXPLIQUE

No, porque no lo utiliza en todas las materias de forma frecuente y por que si lo utilizara existirían dos problemas: se perdería la esencia formativa de una clase y no tendría capacidad para adaptar todos los contenidos de todas las materias al juego.

¿PORQUE USTED APLICO EL JUEGO?

como: motivación
mejor forma de comprensión del(las) contenido(s)
Estrategia Didáctica

GRACIAS POR CONTESTAR LAS PREGUNTAS.

MAESTRA CLAUDIA L.M.G .

ENCUESTA A LOS ALUMNOS

EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DE ESPAÑOL.

NOMBRE DEL ALUMNO: Juan Carlos Cerna Rodríguez

ESCUELA: "Fray Juan de San Miguel"

LUGAR: Los Reyes, Mich.

3 ¿CONSIDERAS QUE LAS ESTRATEGIAS QUE UTILIZA EL MAESTRO PARA ENSEÑARTE ESPAÑOL SON IMPORTANTES?

Sí, porque me facilita el aprendizaje.

¿HAS APRENDIDO ATRAVES DEL JUEGO EN ESPAÑOL?

Sí.

¿PARA TI QUE ES EL JUEGO?

Es algo que me divierte, me gusta y aprendo.

¿TE GUSTA APRENDER ATRAVES DEL JUEGO? ¿por que?

Sí, porque no me aburre.

EN FORMA BREVE COMENTA ALGUNA ENSEÑANZA QUE ~~HAY~~ HAS APRENDIDO ATRAVES DEL JUEGO EN LA ESCUELA

Las tablas de multiplicar no me las sabía bien y jugando en la lotería aprendí más rápido.

¿TE GUSTARIA QUE SE APLICARA EL JUEGO EN TODAS LAS MATERIAS ? por que?

Sí, porque sería más divertido.

¿A TRAVES DEL JUEGO ENTIENDES MEJOR LAS CLASES? ¿por que?

Sí, porque comprendo más.

GRACIAS POR CONTESTAR.

ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DE ESPAÑOL.

Corona
Colegio Cristobal Colon

¿ESTA USTED DE ACUERDO EN QUE SE APLIQUE EL JUEGO EN LA ENSEÑANZA DE SU HIJO? Si, no porque?

Si, no se si jueguen mucho pero creo que es bueno

¿PARA USTED QUE SIGNIFICA JUEGO?

que los niños aprendan y aprendan jugando

¿CONSIDERA QUE SU HIJO COMPRENDE MEJOR LAS CLASES UTILIZANDO EL JUEGO?

si, no y porque? Si, aunque no siempre.

¿CÓMO QUE TIPO DE ACTIVIDADES CONSIDERA IMPORTANTES PARA LA ENSEÑANZA DE SU HIJO?

que los traten bien, que platicuen y jueguen con ellos.

¿USTED CREE QUE SU HIJO TOMA ENSERIO LAS CLASES QUE SE DAN UTILIZANDO EL JUEGO? y porque?

No, porque es muy juguetona y pelea mucho

¿CUANDO USTED ESTUDIO LA PRIMARIA LE ENSEÑABAN ALGUNAS COSAS ATRAVES DEL JUEGO?

No

ESCRIBA HASTA QUE GRADO DE 1ERO A 6TO CONSIDERA QUE ES FAVORABLE APLICAR EL JUEGO.

de primero a tercero

DE LOS GRADOS QUE LLEVA CURSADO SU HIJO EN QUE GRADOS LE HAN APLICADO CONOCIMIENTOS ATRAVES DEL JUEGO?

No se

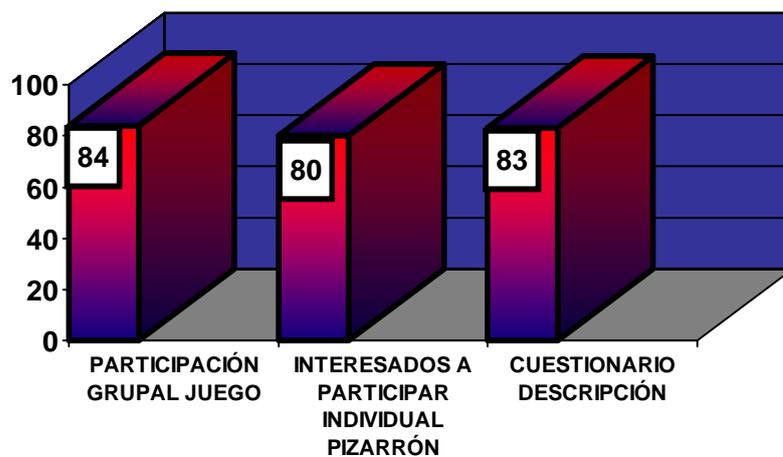
NOMBRE DEL PADRE DE FAMILIA Rosa Alvarez.

ESCUELA Colegio

LUGAR Corona

GRACIAS POR CONTESTAR.

ANEXO N° 1 TEMA “DESCRIPCIÓN DE ANIMALES” (JUEGO GALLINITA CIEGA)



**EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES
PROMEDIO = 8.2**

ANEXO N° 1 TEMA "DESCRIPCIÓN DE ANIMALES" (JUEGO GALLINITA CIEGA)

Anexo No. 1

Descripción de animales

1.- ¿Cuántas patas tiene este animal?
2 patas

2.- ¿De qué tamaño es?
chico \rightarrow Observar con más
o grande \leftarrow

3.- ¿Tiene cola o alas?
Si Tiene cola NB=9

4.- ¿Corre salta o vuela?
Salta

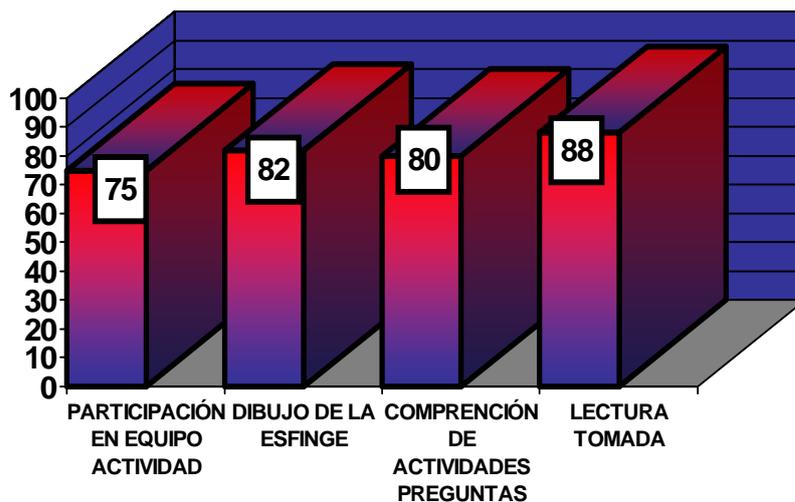
5.- ¿Que otra característica vez en el?
chico, salta, color cafe, tiene orejas
tiene una bolsa tiene un animalo

David



CANGURO

ANEXO N° 2 TEMA: LECTURA (EL ENIGMA DE LA ESFINGE) (LEYENDA)

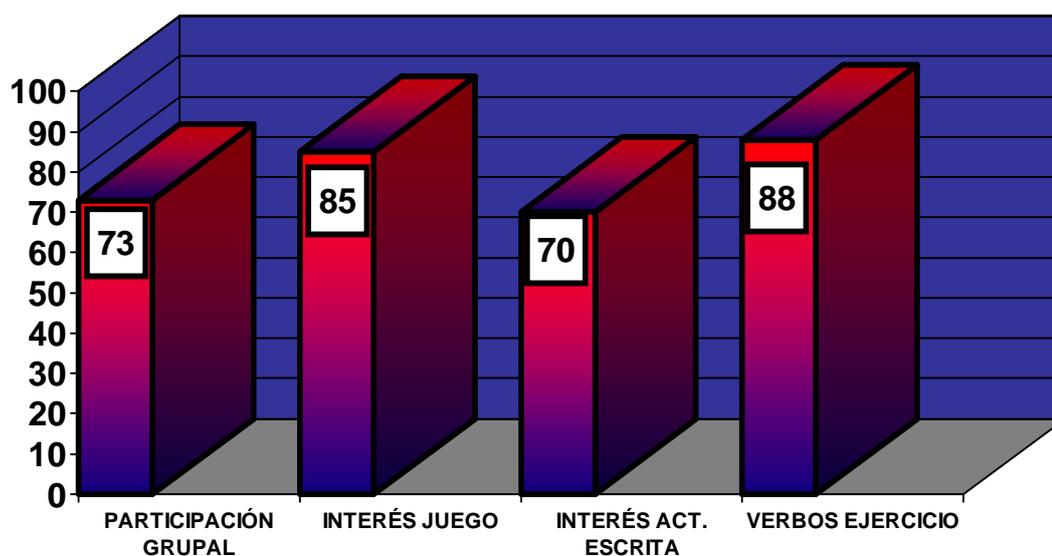
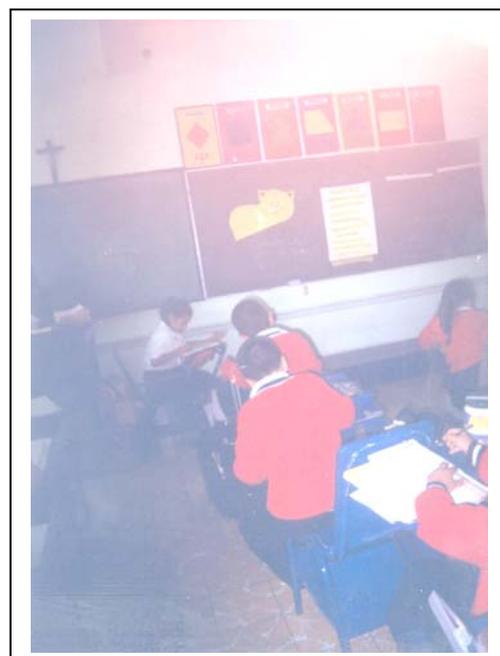


EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES
PROMEDIO = 8.1

ANEXO N° 2 TEMA: LECTURA (EL ENIGMA DE LA ESFINGE) (LEYENDA)

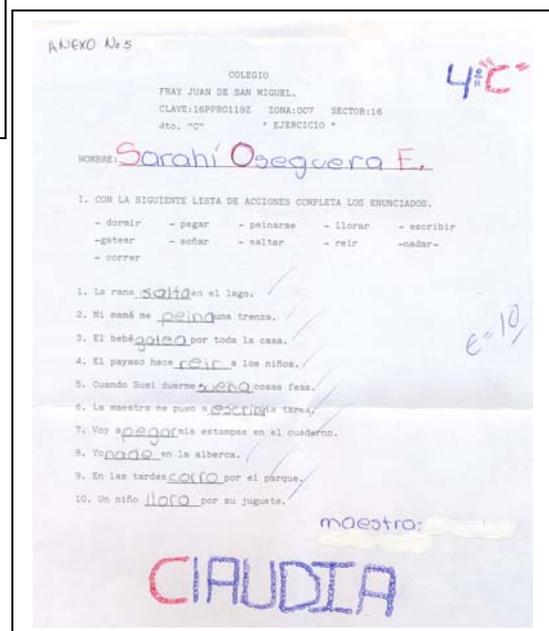
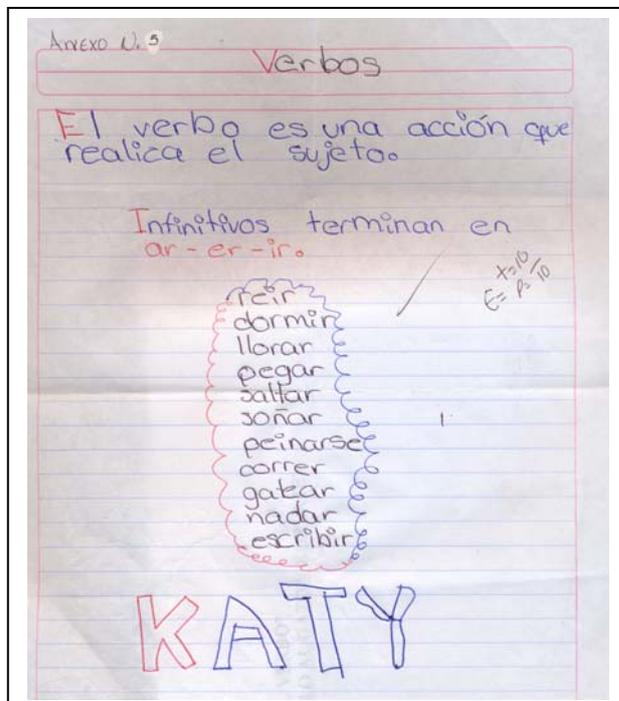


ANEXO N° 3 TEMA: “EL VERBO” (JUEGO CÓRTALE UN PELO AL GATO Y BÚRLATE)

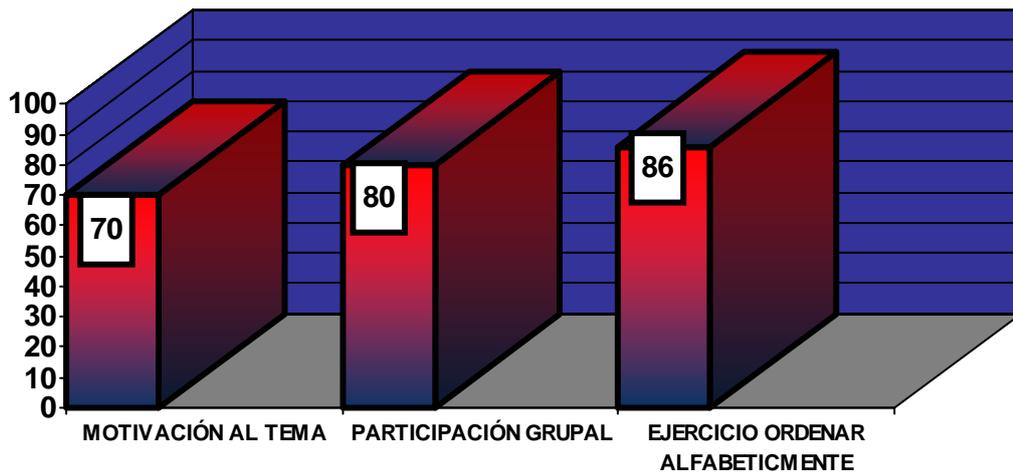


**EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES
PROMEDIO = 7.9**

ANEXO N° 3 TEMA: "EL VERBO" (JUEGO CÓRTALE UN PELO AL GATO Y BÚRLATE)



ANEXO N° 4 TEMA: “EL ORDEN ALFABÉTICO”



**EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES
PROMEDIO = 7.8**

ANEXO N° 4 TEMA: "EL ORDEN ALFABÉTICO"

Anexo No 6

El orden alfabético

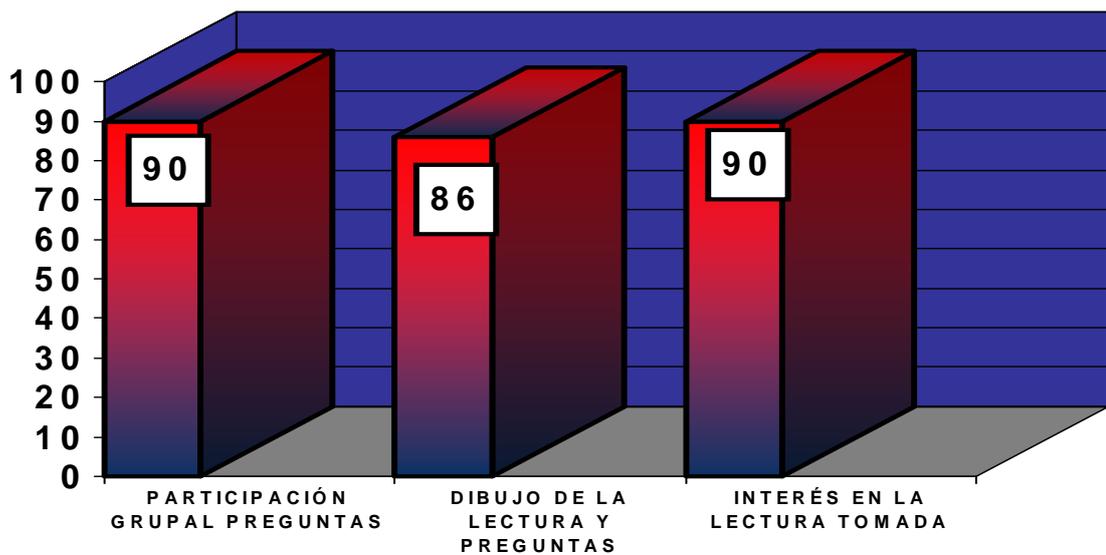
- 1 Adelante
- 2 Adicción
- 3 Cañería
- 4 Hípódromo
- 5 Yerno

$t = 10$
 $e = f = 10$

- 1 Rumba
- 2 Ciempies
- 3 Mecánico
- 4 Adezar
- 5 Sacramento

Claudia Susana
14

ANEXO N° 5 TEMA: LECTURA (EL PIOJO LA PULGA) (JUEGO ADIVINA QUIEN)



**EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES
PROMEDIO = 8.5**

ANEXO N° 5 TEMA: LECTURA (EL PIOJO Y LA PULGA) (JUEGO ADIVINA QUIEN)

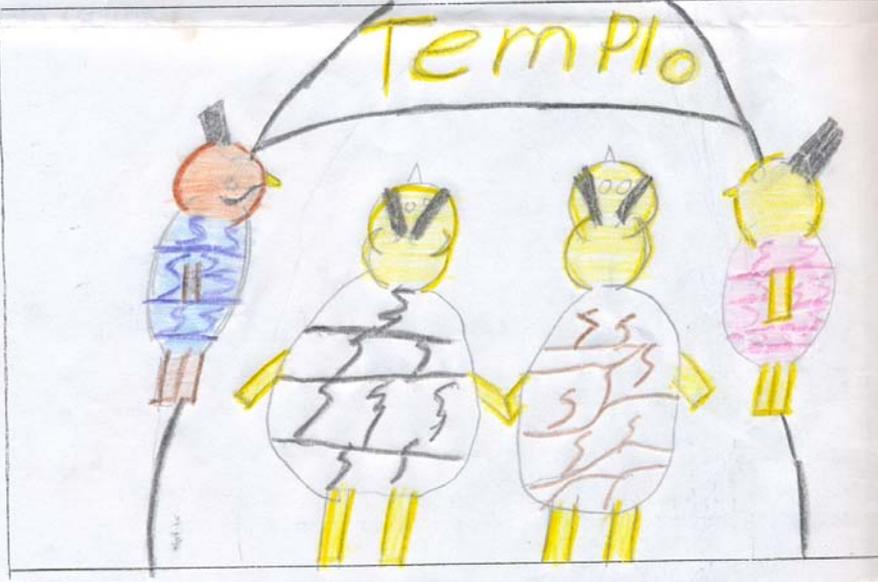
ANEXO No 7

COLEGIO FRAY JUAN DE SAN MIGUEL.

CLAVE: 16PPRO119Z ZONA: 007

NOMBRE: Luis Eduardo GRADO: 4 GRUPO:

I. DIBUJA A LOS PERSONAJES DE LA LECTURA "EL PIOJO Y LA PULGA" COMO TE LOS IMAGINAS .

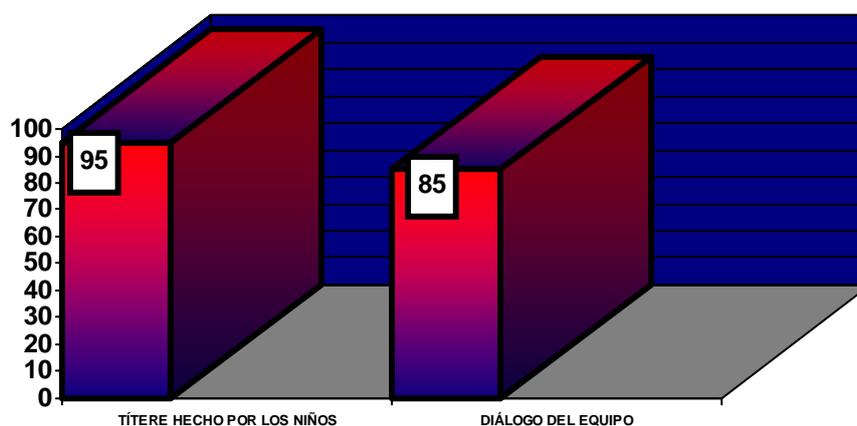
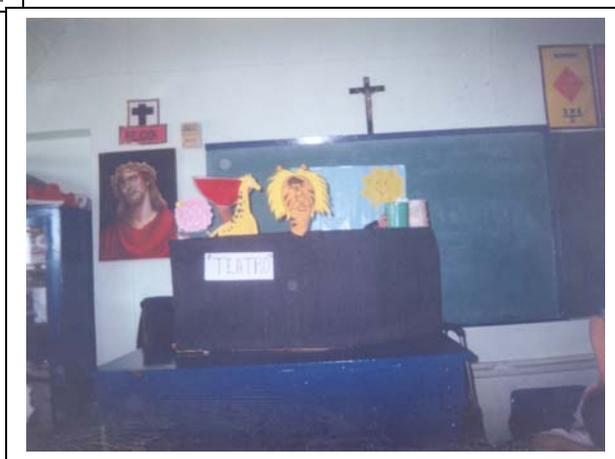


II. CONTESTA LAS SIGUIENTES PREGUNTAS.

E=10

1. Menciona las características del piojo: saca sangre, vive en los cuerpos humanos y tiene 6 patas.
2. Quiénes fueron los padrinos de la boda: El gato y el ratón.
3. Como terminó la boda: En tragedia, porque el gato comió al ratón.

ANEXO N° 6 TEMA: “EL TEATRO” (JUEGO EL PEQUEÑO TITIRITERO)



**EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES
PROMEDIO = 9.0**

ANEXO N° 6 TEMA: "EL TEATRO" (JUEGO EL PEQUEÑO TITIRITERO)

① "Los buenos amigos"

- * árbol Sarahí
- * gato Raúl
- * Pez Jorge eugenio
- * hormiga Rafael S. A/
- * Lechuga Karina Girón 9

② "No contamines"

- * León Roberto Conela
- * ROSA Claudia Itzel Buenrostro Ibarra
- * jirafa Claudia Susana Orozco V
- * dinosaurio Hector Cesar Avila K. n
- * Sandía Adrian Tonatiuh Colotla L

③ "Portate bien con tus papás"

- * Vibora Juan Carlos
- * nopal Morvin X
- * Cangrejo Luis Eduardo
- * cebolla Itzel Guadalupe
- * venado

④ "Debemos respetar a los demás"

- * elefante Oswaldo Castellanos
- * clavel Javier Mendoza
- * burro Karina Guadalupe
- * piña Rodolfo Torres Vargas.
- * tiburón Paola Jimena Rivera Méndez

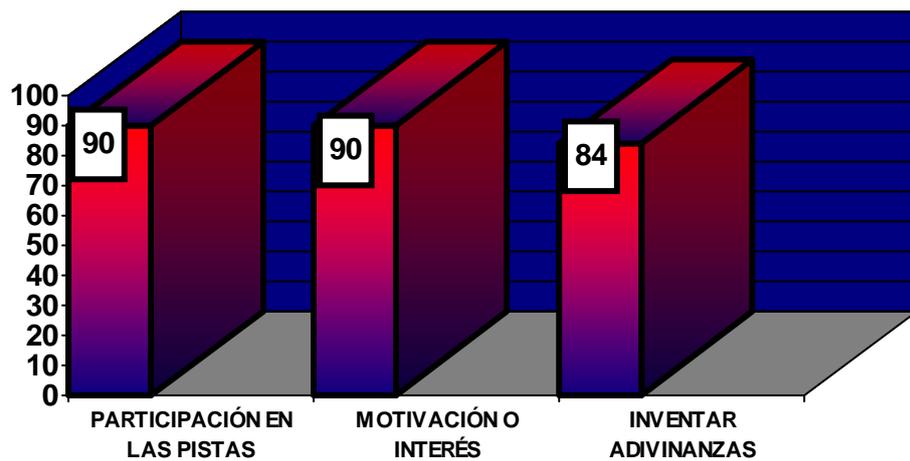
⑤ "Cuida tu salud"

- * ballena Jessica
- * vaca Paty
- * zanahoria Daniela
- * naranja Jesús D.
- * araña Katia

⑥ "Nunca mientas"

- * Pulpo Brenda Karina Sanches
- * conejo Armando O.E.
- * Maguey X
- * flor David H. M.
- * pino Jorge A.

ANEXO N° 7 TEMA: “ADIVINANZA” (JUEGO DE PALABRAS)



**EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES
PROMEDIO = 8.8**

ANEXO N° 7 TEMA: "ADIVINANZA" (JUEGO DE PALABRAS)

ANEXO No 11

INSTITUTO
FRAY JUAN DE SAN MIGUEL

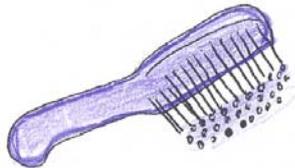
NOMBRE Itzel Guadalupe R

4to AÑO.

INVENTA 2 ADIVINANZAS CUYAS RESPUESTAS SEAN EL SOL Y UN CEPILLO; DESPUÉS ILUSTRAS LAS RESPUESTAS.

Desenredo y
desenredo y
nunca me
enredo.

El cepillo

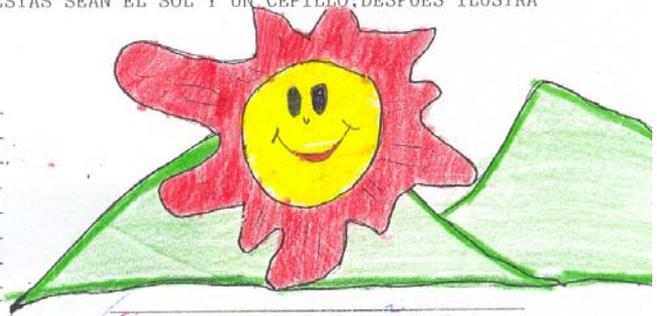


E=10

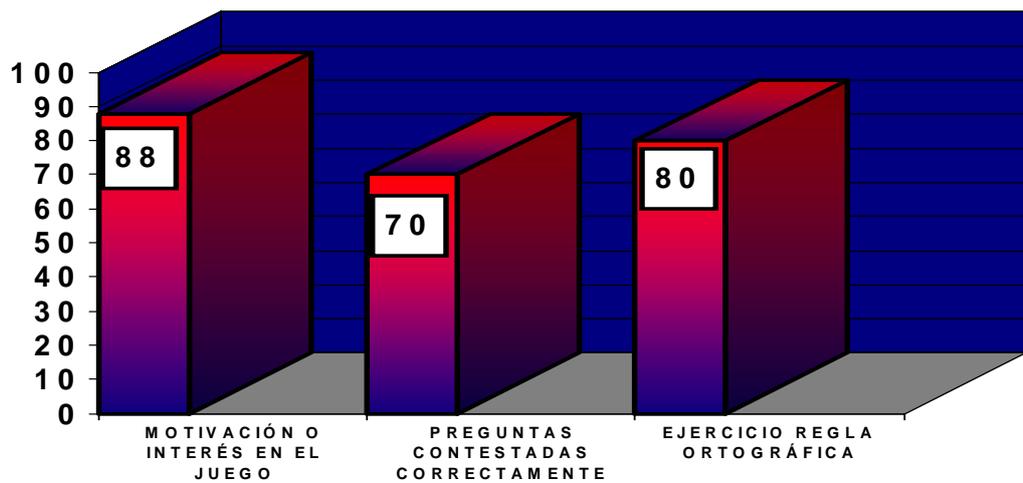
Soy un señor
entumbado, ando
mejor que el reloj;
me levanto muy
temprano y me
acuesto a la oración.

El sol

24



ANEXO N° 8 TEMA “USO DE LA M ANTES DE B Y P TAMBIÉN N ANTES DE V Y F” (JUEGO LA LOTERÍA)



**EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES
PROMEDIO = 7.9**

**ANEXO N° 8 TEMA "USO DE LA M ANTES DE B Y P
TAMBIÉN N ANTES DE V Y F"
(JUEGO LA LOTERÍA)**

Armando.

Uso de la "m" y "n"

anf**i**bio. / repl**a**zar.
in**f**ierno. / hamb**r**e.
in**v**encible. / omn**i**vor**o**.

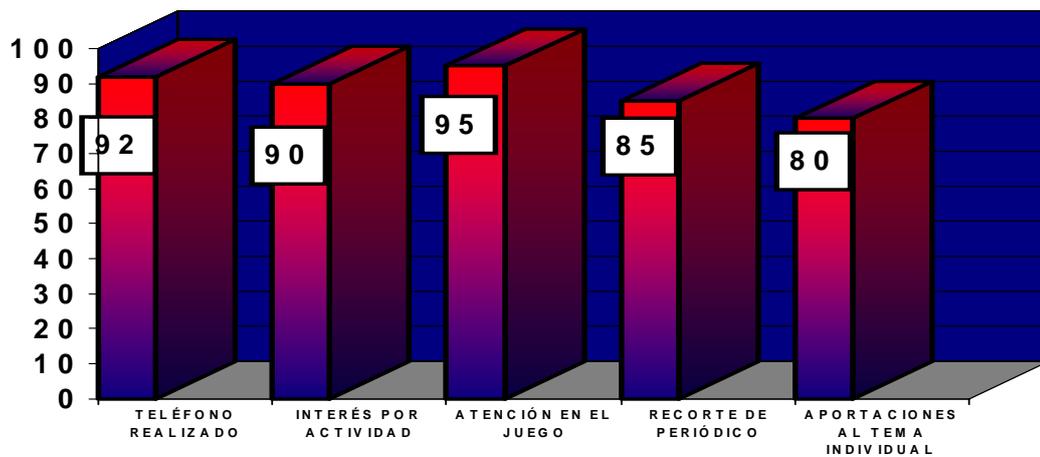
Todas las palabras que llevan "n" se escriben antes de f, v

Todas las palabras que se escriben con "m" llevan después b, p y n.

*Escribe 5 enunciados

La niña tiene hamb**r**e. / E=10
El in**f**ierno es caliente. / E=10
La rana es un anf**i**bio.
El hombre araña es in**v**encible.
Un omn**i**vor**o** come de todo.

ANEXO N° 9 TEMA: "LA NOTICIA" (JUEGO EL TELÉFONO DESCOMPUESTO)



**EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES
PROMEDIO = 8.8**

ANEXO N° 9 TEMA: "LA NOTICIA" (JUEGO EL TELÉFONO DESCOMPUESTO)

ANEXO N° 14

La Noticia

1. ¿Menciona los medios de comunicación que te dan noticia. La tele, la revista y el periódico y radio.
2. ¿Tú crees que se puede mentir en una noticia?
Si
3. ¿Porque? Algunas veces actúan o inventan.

Jorge Eugenia,

Estrategia

Plan en caña de azúcar

Trabajos para diversificar las variedades de la caña de azúcar y buscar mecanismos de fertirriego para esta cadena productiva, son parte de los trabajos que llevan a cabo los representantes del Instituto Nacional de Investigaciones Forestales, Agrícolas y Pecuarias (INIFAP), dio a conocer el ingeniero Roberto Toledo, responsable del sistema producto de la caña de azúcar.

Se trata de compromisos asumidos para responder a las demandas de investigación que solicita la Fundación Produce, tras levantar un diagnóstico de las condiciones y problemática de la caña de azúcar que fue analizado a través de un consejo para integrar todo el proceso productivo en este sector.

Se suman a las labores instituciones gubernamentales, asociaciones de productores e instituciones académicas y de investigación que buscan integrar un Plan de Investigación a mediano y largo plazo.

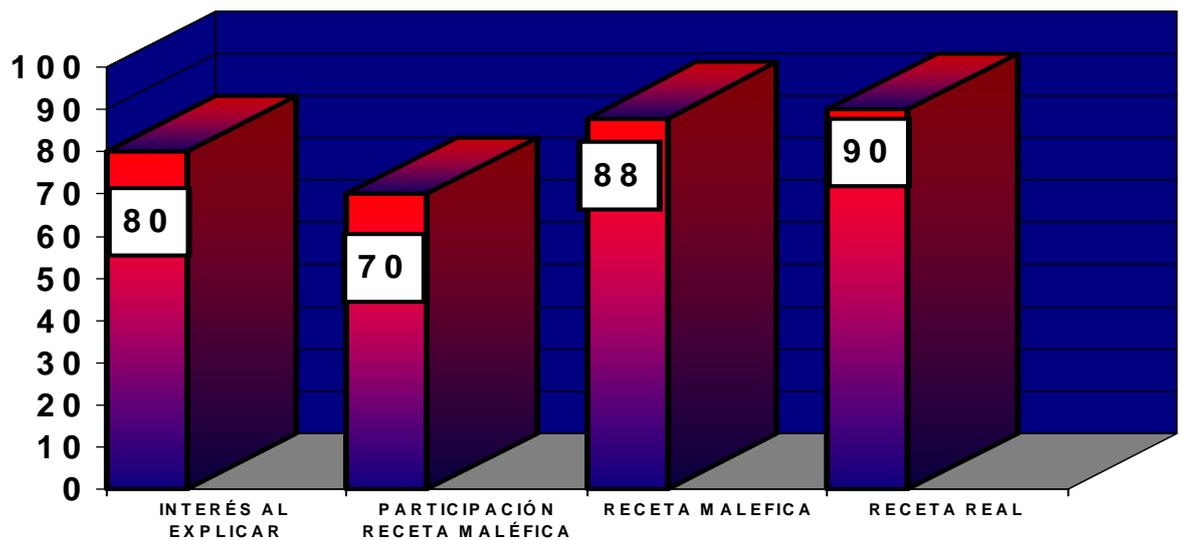
Para lograr lo anterior se unen a los trabajos investigadores del Centro de Investigación y Desarrollo del Estado de Michoacán (Cidem), quienes de forma alterna trabajarán líneas de nutrición y combate de plagas en Taretan.

Quizá la caña de azúcar, dijo, tiene poca rentabilidad, sin embargo también tiene una gran importancia social, pues de ella depende un promedio de 12 mil productores solo en el estado de Michoacán, cuyas familias sobreviven de los ingresos económicos por concepto de la transformación e industrialización de la vara dulce. Del dinero que ingresa para estas familias un alto porcentaje se canaliza para la apertura de caminos, pues se carece de apoyos gubernamentales para la movilización del producto.

E-10

30

ANEXO N°10 TEMA: “INSTRUCCIONES E INSTRUCTIVOS” (JUEGO RECETAS MALÉFICAS)



**EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES
PROMEDIO = 8.2**

ANEXO N°10 TEMA: "INSTRUCCIONES E INSTRUCTIVOS" (JUEGO RECETAS MALÉFICAS)

N.L. 30 **Tripas de momia.**

Ingredientes:

- Ojos de murcielago.
- Hojas de árbol con lodo de pantano
- Cesos de rana.
- Carne de momia.

-Sangre de cabra.

Preparación:

Se hechan los ojos de murcielago, los cesos de rana y la carne momia en la sangre cabra y las hojas con lodo para darle sabor.

Sopa de araña y muralla

Ingredientes:

- Cuatro arañas
- Tres litros sangre
- Seis murcielagos
- Tres cabezas de zorro y leon.
- Ajo y sal

Daniela Fernanda R. Ch.

Se agrega la sangre al caldero luego le pones las cabezas de zorro y leon, des puez le pones las arañas, murcielagos y le pones lo que dera la idea y cuando este casi listo le agrega la sal y el ajo a tu gusto.

ANEXO N° 10

HAMBURGUESAS

Ingredientes

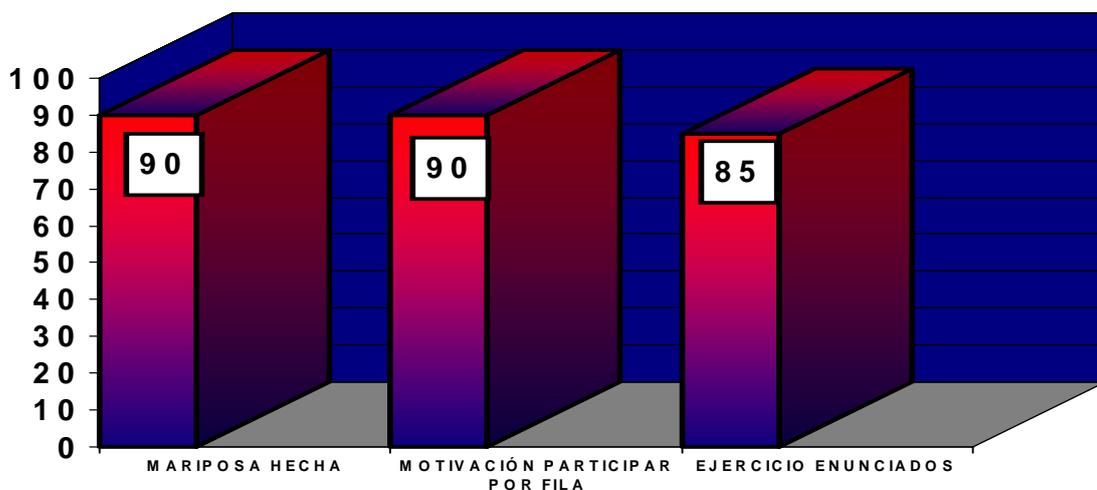
- pan para hamburguesa
- carne molida
- Pimienta Sal de ajo al gusto
- Lechuga y jitomate
- Catsup

modo de preparacion

La carne se amasa con la pimienta sal de ajo se hacen tortillitas y se frien con poco aceite se calienta el pan con mantequilla en el comal y se prepara con los demas ingredientes al gusto



ANEXO N° 11 TEMA: “LOS ADJETIVOS CALIFICATIVOS” (JUEGO EL GLOBO CHINO)

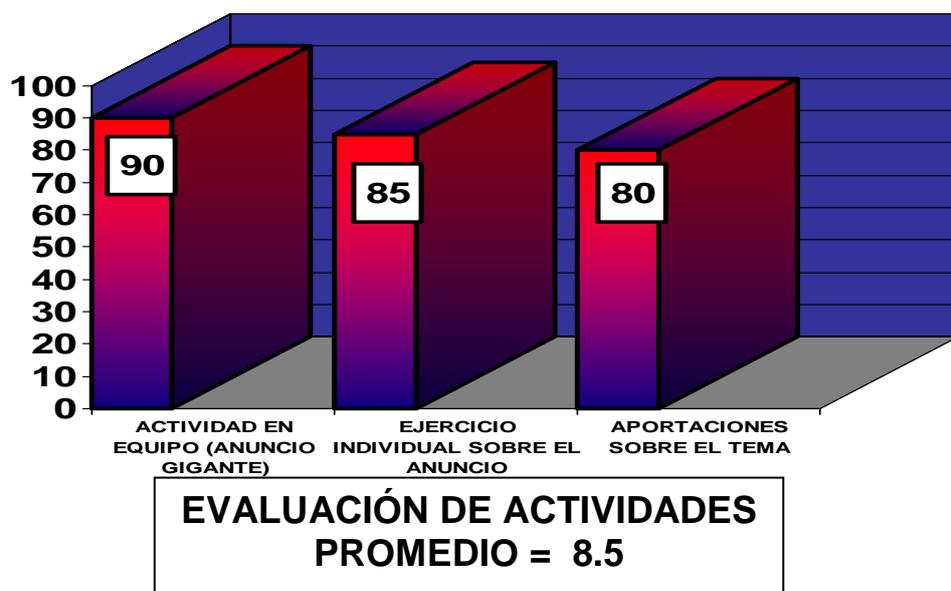
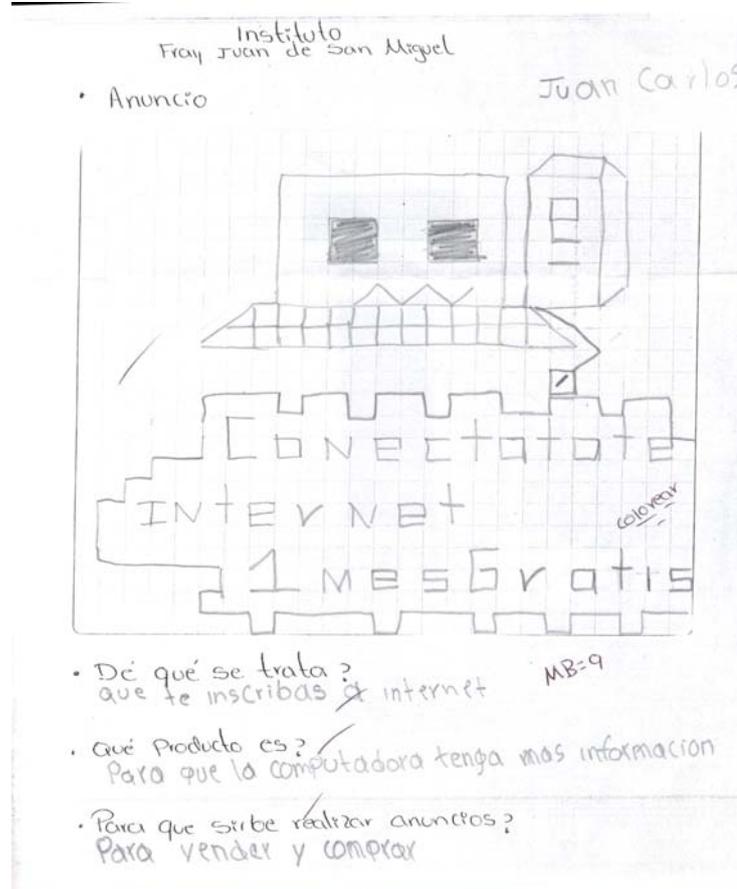


**EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES
PROMEDIO = 8.8**

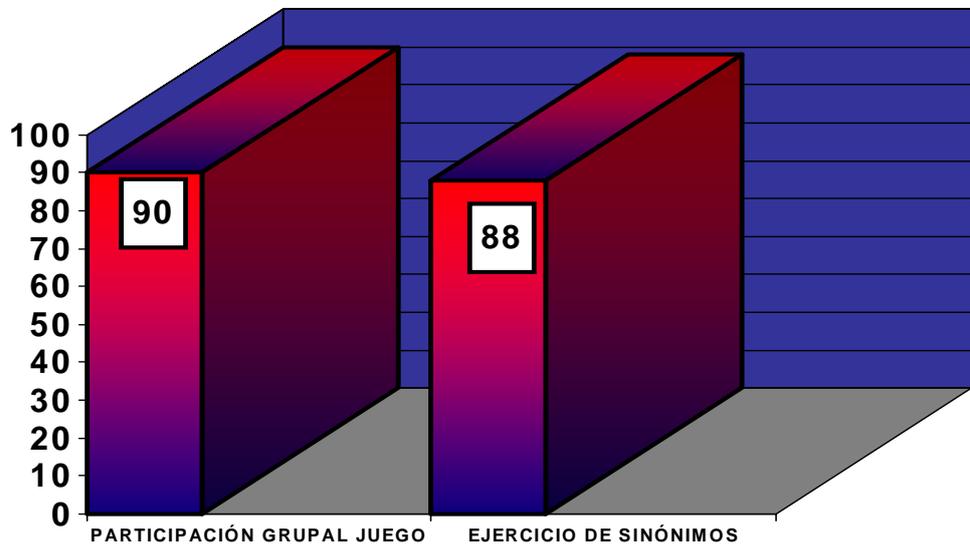
**ANEXO N° 17 TEMA: “LOS ADJETIVOS
CALIFICATIVOS”
(JUEGO EL GLOBO CHINO)**



ANEXO N° 12 TEMA: "EL ANUNCIO (JUEGO CUADRICULA ANIMADA)



ANEXO N° 13 TEMA: "SINÓNIMOS (JUEGO DOMINO GIGANTE)



**EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES
PROMEDIO = 9.4**

(JUEGO DOMINO GIGANTE)

Instituto
Fray Juan de San Miguel

* Cambia las palabras destacadas por sinónimos y escribe las oraciones.

• Laura siente **afecto** por sus amigos.
Laura siente cariño por sus amigos.

• No me gusta comer **golosinas**
No me gusta comer dulces.

• Las **serpientes** son animales vertebrados
Los víboras son animales vertebrados.

• Mis amigos acostumbran viajar en **ferrocarril**
Mis amigos acostumbran viajar en tren.

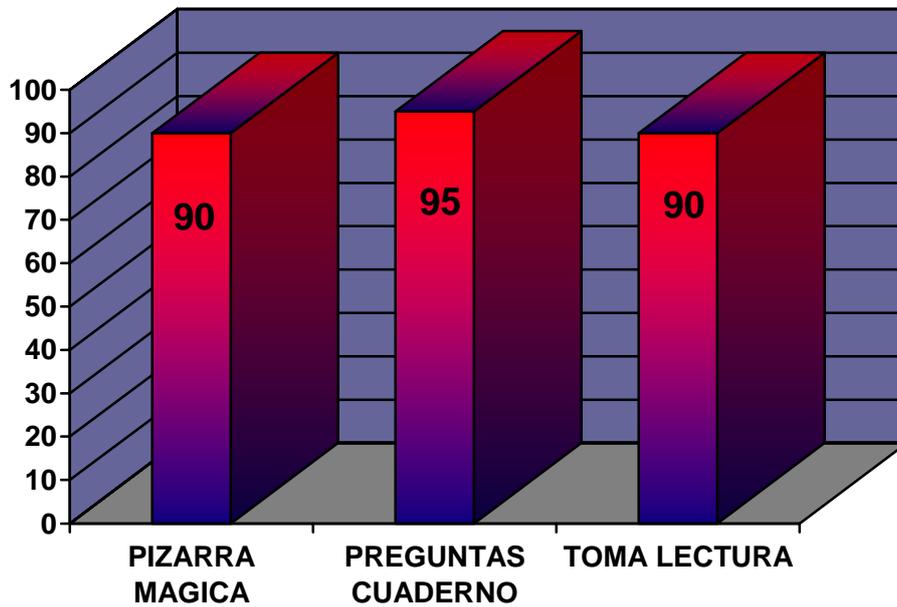
• Este **periódico** es muy interesante
Este diario es muy interesante.

* Une cada palabra con su sinónimo.

• delgado	asno
• alumnos	reprendió
• burro	ratero
• empezar	hermoso
• regañó	flaco
• bonito	educandos
• ladrón	comenzar

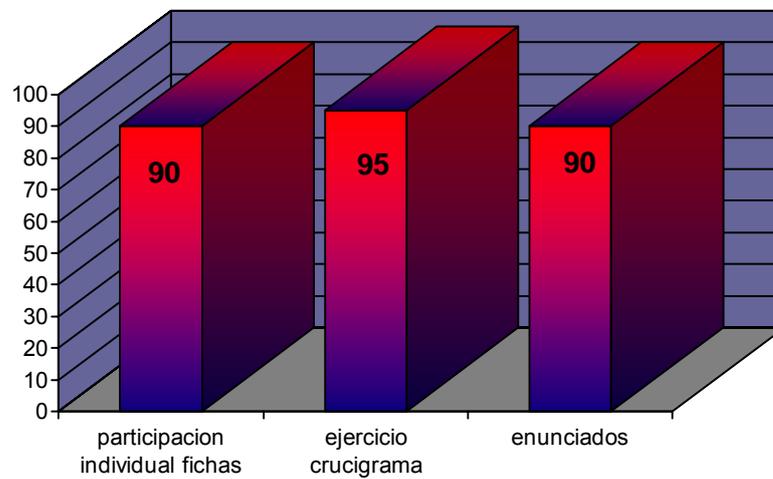
Roberto Caneba

(JUEGO PIZARRA MÁGICA)



**EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES
PROMEDIO = 9.1**

(JUEGO CRUCIGRAMA IMPOSIBLE)



**EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES
PROMEDIO = 9.1**

(JUEGO CRUCIGRAMA IMPOSIBLE)

¿Rosa o rosa?

La r tiene dos sonidos, uno suave y otro fuerte:

- La r suave se representa con una r cuando se escribe entre dos vocales, como en aro, cera, coro.
- El sonido r fuerte se puede representar con una r al inicio o

final de una palabra. Ejemplos: río, ver.

- Después de las letras l, n, s se escribe una r y tiene sonido fuerte. Ejemplos: alrededor, Enrique, Israel.
- La r suena fuerte en medio de dos vocales y se escribe doble: rr. Ejemplos: perro, arrullar.

Escribe el nombre de los dibujos con r o rr y completa.

 cara	 pera	 oreja	 cerillo	En las palabras anteriores la r tiene sonido suave y se escribe entre vocales
 perro	 guitarra	 carro	 zorro	

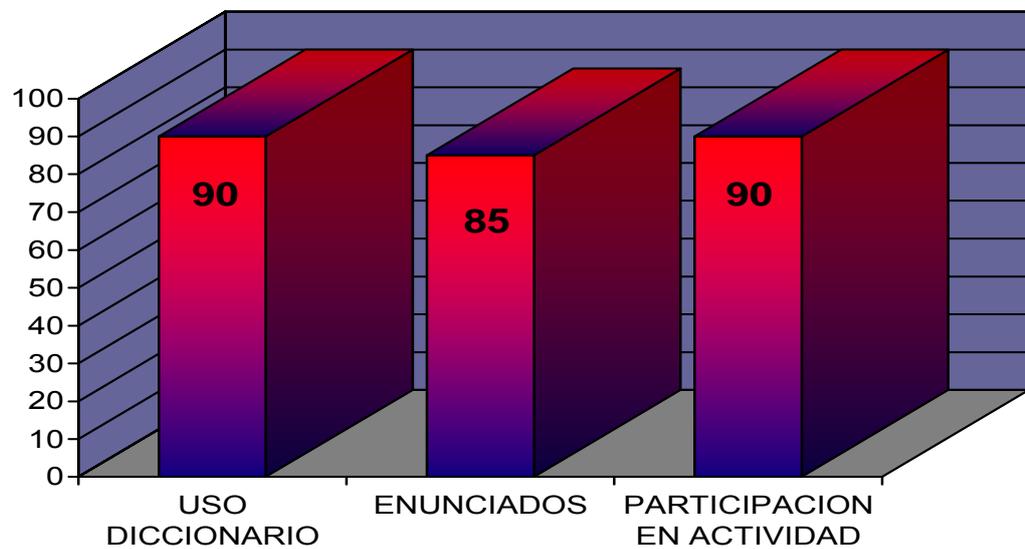
Colorea de rojo las rosas con las palabras escritas correctamente.

rrosa  güera  barril  circo 
 vienes  perderr  rosa  torre 

Completa con rr o r.

ve r he rramienta a rroz linte rna vivi r rodilla
 sue rte made ra g ris En rique ama r E rnesto

(JUEGO QUEMADO)



**EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES
PROMEDIO = 8.8**

(JUEGO QUEMADO)

La letra que se esconde

Se escriben con h:

- Las palabras que inician con las sílabas hie, hue, hui, hua. Ejemplos: **hielo, huevo, hupil, Huasca.**
- Las palabras que inician con hor, hum, her. Ejemplos: **hormona, húmedo, hermoso.**
- Todas las formas de los verbos **haber** y **hacer**.
- Los derivados de las palabras con h. Ejemplo: **hilo, hilar, hilos, hilandera.**

1) Colorea la casilla que contenga la palabra escrita correctamente.

<input checked="" type="radio"/> hueso	<input type="radio"/> ueso	<input type="radio"/> güeso
<input type="radio"/> uevo	<input checked="" type="radio"/> huevo	<input type="radio"/> wevo
<input type="radio"/> uvo	<input type="radio"/> huvo	<input checked="" type="radio"/> huvo
<input type="radio"/> guarache	<input type="radio"/> uarache	<input checked="" type="radio"/> huarache

H.C.M.M.

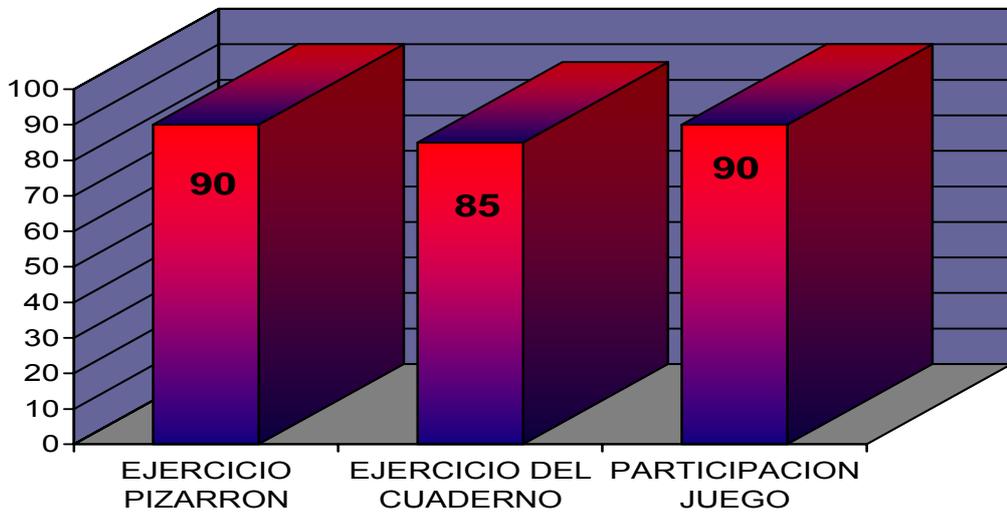
2) Escribe h en las palabras que deben llevarla.

<input checked="" type="checkbox"/> hermandad	<input checked="" type="checkbox"/> humedad	<input checked="" type="checkbox"/> hilo	<input checked="" type="checkbox"/> hernia	<input checked="" type="checkbox"/> huérfano
<input checked="" type="checkbox"/> ermita	<input checked="" type="checkbox"/> huir	<input checked="" type="checkbox"/> oído	<input checked="" type="checkbox"/> humbrío	<input checked="" type="checkbox"/> huachinango

3) Completa las familias de palabras.

 hormiga	 hormigero	 hormigas	 hormiguero
 helado	 heladote	 heladito	 heladísimo

(JUEGO CAJA CHINA)



**EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES
PROMEDIO = 8.8**

(JUEGO CAJA CHINA)

Un verso sin esfuerzo



Los poemas son textos que expresan bellamente sentimientos y emociones. Cada renglón del poema se llama verso y un conjunto de versos es una estrofa.

- 1 Lee y colorea los poemas. Con rojo el que expresa amor patrio, el que manifiesta tristeza con café y el que expresa alegría con verde.

<p>Confidencias de una Estrella</p> <p>Sigue, sigue blanca estrella, por el cielo en que naciste sin dejar ninguna huella... Siempre te hallaré más bella, siempre me verás más triste.</p> <p>Hoy vengo con mi dolor, cual antes feliz venía; más ya nunca, astro de amor, ceñirás con tu fulgor ni su frente ni la mía.</p> <p>Juan de Dios Peza</p>	<p>México</p> <p>Espléndido es tu cielo patria mía, de un purísimo azul como el zafiro allá tu ardiente sol hace su giro, y el blanco globo de la luna fría.</p> <p>A México el Criador en sus bondades le ha dado un aire diáfano y sereno, aguas hermosas, fértil el terreno, verdes campiñas, incógnitas ciudades.</p> <p>Manuel Carpio</p>	<p>Alegraos</p> <p>Alegraos con las flores que embriagan las que están en nuestras manos.</p> <p>Que sean puestas ya los collares de flores. Nuestras flores del tiempo de lluvia, fragantes flores abren ya sus corolas.</p> <p>Nezahualcóyotl</p>
---	---	--

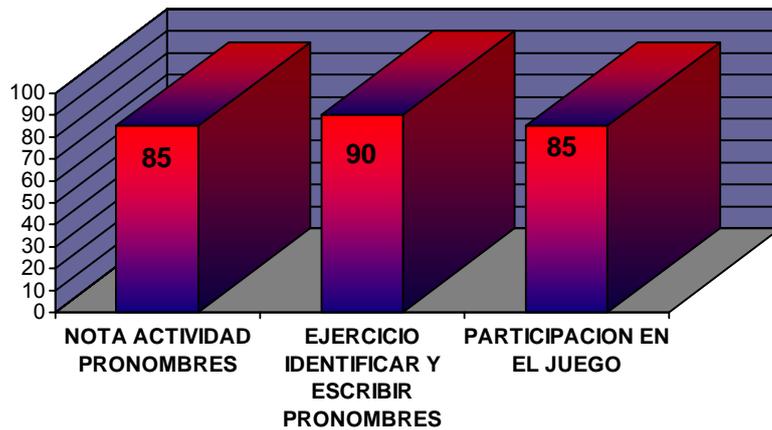
- 2 Explica brevemente cada poema.

- "Confidencias a una estrella": *Es de alguien que está triste y cree que no será feliz.*
- "México": *Habla de México su belleza general sus lugares bonitos y que bueno de ser Mexicano*
- "Alegraos": *Esta feliz por la primavera, alegre de la vida*

- 3 Contesta.

- ¿Cuántos versos tiene el poema "Confidencias a una estrella"? 10
- ¿Cuántas estrofas tiene el poema "Alegraos"? 2
- ¿Cuántas estrofas tiene el poema "México"? 2

DEMOSTRATIVOS Y PERSONALES (JUEGO RUEDA SOLIDARIA)



**EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES
PROMEDIO = 8.6**

DEMOSTRATIVOS Y PERSONALES (JUEGO RUEDA SOLIDARIA)

Hay muchas fiestas, ésta es la mejor

Los pronombres demostrativos son palabras que sustituyen a un sustantivo o al sujeto de la oración e indican mayor o menor distancia entre la persona que habla y de quién o de qué se habla. Las distancias que expresan son éstas:

Cercanía: éste, ésta, éstos, éstas, esto.
Medianía: ese, esa, esos, esas, eso.
Lejanía: aquel, aquella, aquellos, aquellas, aquello.

1 **rodea los pronombres demostrativos y escribe el sustantivo que sustituyen.**

Las niñas de azul son de cuarto, aquellas de verde no. niñas

Este pastel de chocolate me gusta, aquel también. Pastel

Péstame tus coches, este también. Coches

Mira las piñatas, esta está más llena que la otra. Piñatas

Dame estas paletas y esas también. Paletas

2 **observa y completa con pronombres demostrativos.**



Ya abrí las cajas largas de allá y son esas paletas, también esta de aquí y son cuantos. Hay muchas fiestas, esta es la mejor.

esa es mi fiesta de cumpleaños.
esto son estos globos rojos y también estas sillas para adultos y también estas para niños y niñas.



Ellos estudiarán fósiles

Los pronombres personales son palabras que sustituyen al nombre o sustantivo y algunos son yo, mi, conmigo; tú, ti, contigo; él, ella, sí, consigo; nosotros, nosotras, nos; ustedes; ellos y ellas.

3 **Subraya los sujetos que se pueden sustituir por pronombres.**

Esther, Edgar, Jorge y Vero son amigos. Esther, Edgar, Jorge y Vero estudiaron arqueología en la misma escuela. Esther, Edgar, Jorge y Vero fueron a Australia a estudiar fósiles del filisino, animal extinto.

Manuel y Martha son papás de Javier. Manuel y Martha le compraron a Javier unas tortuguitas. Manuel y Martha escondieron las tortuguitas y se las regalaron a Javier en su cumpleaños.

Maricarmen, Tere y Arturo son mis hermanos. Maricarmen, Tere, Arturo y yo fuimos a Grecia. Maricarmen, Tere, Arturo y yo nos divertimos mucho.

* Con bonita letra

4 **Escribe el último ejemplo sustituyendo los nombres por su pronombre.**

Maricarmen, Tere y Arturo son mis hermanos. Nosotros fuimos a Grecia. Nos divertimos mucho.

5 **Escribe el pronombre que falta.**

Ella se peinó con dos trenzas y moños de color rosa.
Uds usan pantalones, camisas y corbatas para su uniforme.
El maneja rápido porque es un gran conductor.
Tú y yo vamos en cuarto grado.

INSTITUTO "FRAY JUAN DE SAN MIGUEL"
EXAMEN FINAL DE ESPAÑOL
CUARTOS GRADOS, MES JUNIO.

NOMBRE: _____ N.L. _____

I.- ENCIERRA LA DESCRPCIÓN.

A la vibora, vibora de la mar, de la mar por aquí pueden pasar... Es un insecto pequeño de color amarillo y negro que vuela. Vive en el panal.

II.- CONTESTA LA ADIVINANZA.

Bianco por dentro verde por fuera si quieres que te lo diga espera. _____

III.- RELACIONA CON LÍNEAS DE COLORES LAS FUNCIONES CON LA FUENTE INFORMATIVA.

1.- Si quieres saber en que cine está una película. - Diccionario
2.- Buscas el significado de una palabra desconocida. - Periódico
3.- Registra el nombre y número telefónico de la población. - Directorio Telefónico

IV.- DIVIDE EN SÍLABAS, ENCIERRA LA SÍLABA TÓNICA Y CLASIFICA.

PALABRA	DIVISIÓN	CLASIFICACIÓN
1.- libro	_____	_____
2.- médula	_____	_____
3.- está	_____	_____

V.- SUBRAYA EL PRONOMBRE DEMOSTRATIVO

1.- Préstame tus coches, éste también.
2.- Esta es mi fiesta de cumpleaños.

VI.- ESCRIBE LA PALABRA INFORMATIVO O LITERARIO.

Habla una vez una niña llamada Caperucita Roja, tenía que llevar unos panquecitos a su abuelita, pero en el bosque se topó con un lobo...	El cabello es tan resistente que un adulto de peso normal podría ser levantado por una cuerda tejida tan solo con mil cabellos.
---	---

VII.- ESCRIBE R O RR DONDE SEA NECESARIO.

ca__s pe__o ca__o pe__a




ESPAÑOL HOJA 2

VIII.- ESCRIBE LAS PARTES DE LA CARTA:
Saludo, lugar y fecha, despedida, firma, mensaje.

México, D.F. 10 de Abril de 2004

Querida prima Julia: _____

¡Como estás! Te estoy feliz, por que te prestame algunos mis videos de momentos a la playa. Quiero sentirte para que tengas que sonreír. Cállate a tus papas que te dicen cosas, me lo van a pasar muy padre.

Espero pronto te responda. Saludos. _____

IX.- ENCIERRA LOS ANTONIMOS
feliz-triste dulce-golosina

X.- ESCRIBE BAJO EL TEXTO CORRIDO O REFRAÑ.

Al que madruga Dios lo ayuda.	Toda la gente de Chihuahua y Ciudad Juárez muy asombrada y atusada se quedó solo de ver tanto gringo y carnista que Pancho Villa sin orejas dejó.
-------------------------------	---

XI.- ESCRIBE UNA JA LAS PALABRAS INCORRECTAS Y UNA C EN LA PLABRAS CORRECTAS.

salvego viaje bago

XII.- SUBRAYA EL CHISTE
Yo soy de México. Era una señora tan chiquita que subía las banquetas con escaleras.

XIII.- ESCRIBE UN ENUCIADO IMPERATIVO Y UN EXCLAMATIVO.

1.- Imperativo _____ 2.- Exclamativo _____

XIV.- ESCRIBE NV O MB.
e__sse ta__or ca__jo e__da

XV.- TACHA LOS NOMBRES DE AQUELLOS QUE DEN RECETAS.

DOCTOR ELEFANTE LICENCIADO

XVI.- UNE CON LÍNEAS DE COLORES.

Dr.	Licenciado
Tel.	Doctor
Lic.	Teléfono

ESPAÑOL HOJA 3

XVII.- LAS PALABRAS SUBRAYADAS TIENE SU SIGNIFICADO, COLOCA LA LETRA DONDE CORRESPONDA.

- O - Por qué no estudiaste? () De respuesta
 E - Porque me enfermé () se utiliza para preguntas

XVIII.- SUBRAYA LA RESPUESTA CORRECTA.

1. Es una narración de origen popular que explica un fenómeno natural o un suceso muy antiguo con elementos fantásticos.
 *Leyendas *Reseña *Canción
2. Es un esquema que organiza las ideas de un texto.
 *Resumen *Cuadro sinóptico *Ideas principales
3. Es un texto que contiene una serie de procedimientos o pasos que indican lo que se debe hacer para lograr el objetivo.
 *Cuento *Ideas secundarias *Instructivo
4. Texto dirigido a determinadas personas para invitarlas a participar en un torneo, concurso, elecciones...
 *Convocatoria *Fábula *Leyenda

XIX.- ESCRIBE V SI ES VERDADERA LA ORACIÓN O F SI ES FALSO.

- El instructivo explica como se arma algo.
 El instructivo trae canciones.
 El instructivo menciona los materiales y procedimientos para hacer algo.

XX.- COMPLETA EL ANUNCIO CON LAS PALABRAS QUE SE TE DAN.

-computación -secretaría -experiencia
 Solicito _____ bilingüe, con _____ en _____
 Y que tenga entre 25 y 35 años.
 Interesados llamar a la Lic. Castilla, al teléfono: 56-66-00

XXI.- COLOCA DENTRO DEL PARÉNTESIS LA LETRA QUE CORRESPONDA.

- C.- Es la explicación oral de un tema. () Canciones
 Es mediante la exposición.
 D.- Son juegos de palabras que divierten y ejercitan el ingenio. () Conferencia

XXII.- ESCRIBE EL NOMBRE A LOS DIBUJOS.



ESPAÑOL HOJA 4

XXIII.- ESCRIBE UN TÍTULO AL CUENTO.

Érase una vez un gigante. El gigante era egoísta, no le gustaba que los niños jugaran en su jardín.

Cuando el invierno llegó, se fueron las mariposas y nunca más salieron rosas.

Pero un día, el gigante se arrepintió y llamó a los niños a jugar en su jardín, que se vistió de colores.

XXIV.- LEE LOS DIÁLOGOS Y CONTESTA



1.- ¿Luis dio la idea principal?
 R= _____

2.- ¿Por qué?
 R= _____