



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

---

---

**“DINÁMICAS PARA MEJORAR LA ENSEÑANZA  
EN LOS ALUMNOS  
DE 4º. DE PRIMARIA”**

**MARÍA GUADALUPE CENDEJAS REYES**

**ZAMORA, MICH. ENERO DEL 2007**



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

---

---

**UNIDAD UPN 162**

**“DINÁMICAS PARA MEJORAR LA ENSEÑANZA  
EN LOS ALUMNOS  
DE 4º. DE PRIMARIA”**

**PROYECTO DE INTERVENCIÓN PSICOPEDAGÓGICO**

**QUE PRESENTA:**

**MARÍA GUADALUPE CENDEJAS REYES**

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN INTERVENCIÓN  
EDUCATIVA**

**ZAMORA, ENERO DEL 2007**

## **DEDICATORIAS**

### **A MIS PADRES**

Gracias:

A mi Madre que es el ser mas maravilloso del mundo.  
Gracias por el apoyo moral, su cariño y comprensión  
Que desde pequeña me ha brindado, por guiar mi camino  
Y estar siempre juntos a mí en los momentos más difíciles.

A mi padre porque desde pequeña ha sido para mi un  
Hombre grande y maravilloso que siempre he admirado.  
Gracias por guiar mi vida con energía, esto es lo que  
Ha hecho de mi lo que soy.

Con amor, respeto y admiración:

**MA. GUADALUPE CENDEJAS REYES**

### **A MI ASESOR: (Cruz Zalpa Álvarez)**

Gracias por su ejemplo de profesionalidad  
Que nunca he olvidado, por hacer más perfecto  
Aquello en que creía más difícil, por su fraternidad,  
Por contribuir en mi empeño, por su guía y  
Acompañamiento hasta el final, por ser una persona  
Que le dedica el mayor tiempo suficiente a su profesión,  
Y a cada una de las personas que le piden su apoyo siempre está  
Al servicio de los demás.  
Mil Gracias

**Su Alumna**

## ÍNDICE

|                                                                                         |           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>INTRODUCCIÓN.....</b>                                                                | <b>6</b>  |
| <b>1. DIAGNÓSTICO GENERAL.....</b>                                                      | <b>8</b>  |
| 1.1 El estado de la problemática del tema.....                                          | 10        |
| 1.1.1 Escuela.....                                                                      | 13        |
| 1.1.2 Grupo.....                                                                        | 15        |
| 1.1.3 Comunidad.....                                                                    | 17        |
| <b>2. PANORAMA GENERAL DE LA LICENCIATURA EN INTERVENCIÓN EDUCATIVA .....</b>           | <b>19</b> |
| 2.1 ¿QUÉ ES LA LIE?.....                                                                | 19        |
| 2.2. El Papel del interventor educativo.....                                            | 20        |
| 2.3. El Papel del niño frente al modelo interactivo presentado por la Interventora..... | 21        |
| 2.4. El Papel del aprendizaje bajo el enfoque constructivista.....                      | 22        |
| 2.5. La Educación y la sociedad.....                                                    | 25        |
| <b>3. ALTERNATIVAS EN EL PROCESO EDUCATIVO.....</b>                                     | <b>27</b> |
| 3.1 El juego desde el enfoque interactivo.....                                          | 28        |
| 3.1.1 Bruner.....                                                                       | 30        |
| 3.1.2 Vigotski.....                                                                     | 31        |
| 3.1.3 Piaget.....                                                                       | 33        |
| 3.2. <b>Tipos de juego.....</b>                                                         | <b>34</b> |
| 3.2.1 Acertijos.....                                                                    | 35        |
| 3.2.2 De reglas.....                                                                    | 36        |
| 3.2.3 Lógica.....                                                                       | 38        |
| 3.2.4 Construcción.....                                                                 | 38        |
| <b>4. APLICACIÓN DE LA ALTERNATIVA.....</b>                                             | <b>42</b> |
| 4.1 Información más significativos.....                                                 | 42        |
| 4.2 Impacto de los educandos.....                                                       | 45        |
| 4.3 Análisis de los trabajos y evidencias.....                                          | 47        |
| 4.4 Resultados y logros.....                                                            | 48        |
| <b>CONCLUSIONES.....</b>                                                                | <b>51</b> |
| <b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>                                                                | <b>52</b> |
| <b>ANEXOS.....</b>                                                                      | <b>54</b> |

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo esta dirigido a la escuela Justo Sierra, de Rancho Nuevo, municipio de Jacona Michoacán. Ya que son los responsables de la calidad de la educación que se imparte allí. Partimos de la convicción de que el gran salto hacia adelante en la calidad de la educación básica sólo podrá venir de las propias escuelas.

Los sueños están donde comienza el dilema. Las escuelas han logrado por cierto, cosas inimaginables en el pasado, pero hoy nuestros sueños creemos que son más ambiciosos. Queremos escuelas que brinden conocimientos y comprensión a un gran número de alumnos con distintas capacidades e intereses y provenientes de medios culturales y familiares diferentes, lo cual implica todo un desafío, que estoy dispuesta a aceptarlo y sobre todo a enfrentarlo.

La calidad que estamos buscando como resultado de la educación básica, debe entenderse claramente como su capacidad de proporcionar a los alumnos el dominio de algunas materias impartidas, mediante el juego, el aprendizaje se interioriza al mundo externo hasta llegar a hacerlo parte de uno mismo.

La vida social de nuestros días exige más atención a la educación primaria. La calidad de vida es aspiración legítima de todo ser humano, depende primordialmente de la calidad del quehacer humano, y en último término la riqueza de una nación depende de su gente y la función de la educación es crear seres humanos de calidad.

El interventor educativo crea ambientes de ayuda, realizando diagnósticos y Diseñando proyectos, planes y programas para la intervención de problemas

identificados. El constructivismo le permite a todo estudiante construir conocimientos nuevos y reforzándolos al momento de cuestionarlos, observa dentro y fuera del aula que lo aprendido se puede visualizar y escuchar en cada contexto vivido.

El juego y la diversión liberadora se dan condiciones reales para desarrollarse y entrenarse, en la libertad creadora, en la producción y el ensayo de otras relaciones más humanas, en el tanteo de un nuevo estilo de vida, también se puede quebrar los mecanismos cotidianos. Los autores mencionados nos confirman la importancia del juego dentro de cada institución, pues esto lo podemos ver en cada rincón de los patios de las escuelas, el simple juego logra general grandes rendimientos.

La aplicación del juego ayuda al dinamismo y despertar interés por las matemáticas de los niños, en cierta forma esto no era anteriormente juego sino era estudiar a aprender, ya que por falta de motivación del maestro y no propiciar el dinamismo, los mismo alumnos se iban desinteresados.

Este proyecto esta dividió en 4 capítulos, en el 1er. menciono el diagnóstico general, en el cual se habla sobre los problemas que presentan los niños respecto a la solución de problemas matemáticos. El 2do. habló un poco de que es la LIE, cual fue el papel del interventor y los alumnos frente a la aplicación del proyecto, en el 3ero. se habla sobre la alternativa del juego y menciono algunos autores y los juegos que se utilizaron, en el 4to. la aplicación impacto de los alumnos

## 1. DIAGNÓSTICO GENERAL

Es un proceso de investigación que abarca vario tiempo en el cual se analiza la situación o problema del alumno con dificultades en el área escolar a fin de proporcionar ayuda a maestros, alumnos y directivos, utilizando orientación que le permita modificar el conflicto encontrado.

Utilizando herramientas como: entrevistas a maestros, alumnos, padres de familia y directivos llevando a cabo un diario de campo, observación participante, investigación, cuestionarios.

“Diagnóstico, proceso en el que se analiza la situación del alumno con dificultades en el marco de la escuela y del aula, a fin de proporcionar a los maestros orientaciones e instrumentos que permitan modificar el conflicto manifestado.”<sup>1</sup>

La Escuela Primaria “Justo Sierra” con clave 16DPR4619R, perteneciente a la zona Escolar 156 Sector 21 está ubicada en la localidad de Rancho Nuevo, municipio de Jacona, Michoacán.

Esta institución fue fundada el 12 de octubre de 1982, el Sr. Roberto Vega fue quien dono el terreno a la comunidad, construyéndola de cartón, este material se fue deteriorando hasta caerse y los padres de familia con la ayuda de toda la entidad

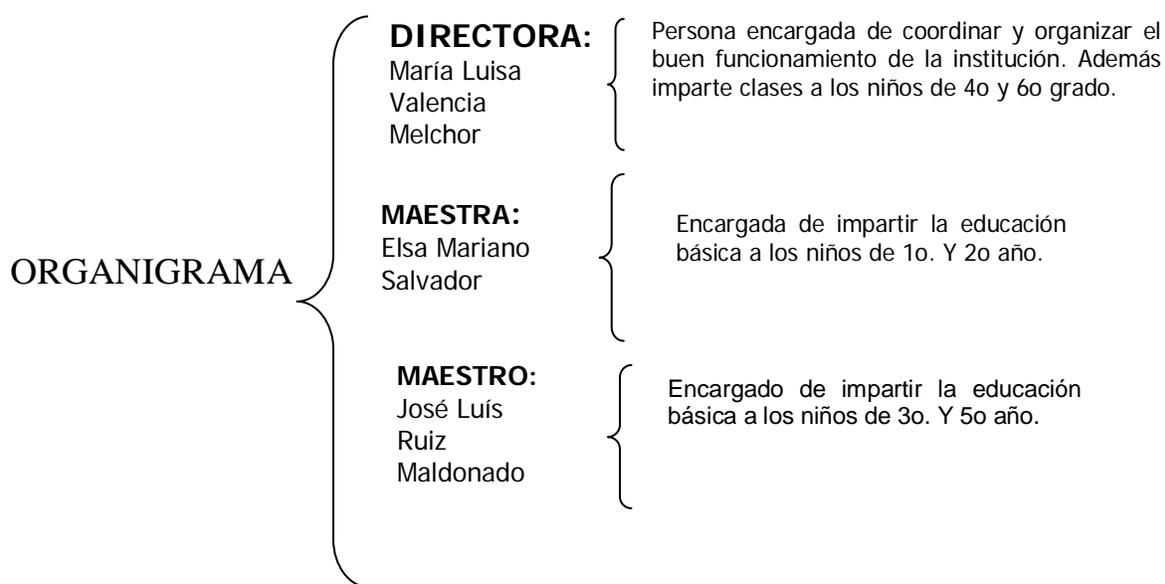
---

<sup>1</sup> COLL CESAR, “Intervención educativa y diagnóstico psicopedagógico”, Paidós, Barcelona, 1991, México, Pág. 49

fueron levantándola con materiales para construcción: tabique, grava, arena y cemento, descripción física actualmente es:

Superficie frente: 30 metros, fondo: 40 metros, área total: 1200 metros cuadrados, área para construcción: 150 metros cuadrados, construida: 156 metros cuadrados, propiedad: federal. modalidad: Primaria para niños en edad escolar.

A continuación se dará a conocer el trabajo que desempeñan los directivos y docentes dentro de la institución en forma jerárquica, comenzando por las autoridades superiores en orden descendente:



## 1.1. El estado de la problemática del tema

De acuerdo a las entrevistas que se les aplicaron a los niños, nos dimos cuenta de un sin fin de problemas que se presentan en la escuela, como son: falta de motivación, problemas de aprendizaje, baja autoestima, indisciplina, rebeldía, falta de participación, inasistencia, falta de apoyo en los materiales, etc.

Por parte del profesor siguen siendo tradicionalistas (a pesar de que constantemente tienen cursos de actualización, no los ponen en práctica), utilizan los mismos métodos muy atrasados y cada año es lo mismo, no tienen un interés en mejorar). La institución cuenta con material didáctico que les facilita CONAFE y CEDEPROM, la utilización de material no es manejado por motivos de mal uso de los alumnos (maestros no les interesa utilizarlo), falta de motivación, coordinación con los padres de familia, falta de planeación, algunos temas no se relacionan con libros de texto, desinterés, falta de autoridad, etc.

Los alumnos no entienden los temas vistos, se puede observar en un 25% de los niños, baja autoestima que presentan en un 15% de ellos, esto se viene dando por parte familiar y institucional, rebeldía, en un 15% y la falta de participación, en un 15%, discriminación por parte de los compañeros y problemas de aprendizaje en un 30%. Los porcentajes mencionados, fueron extraídos a través de cuestionarios y entrevistas aplicadas. Los padres de familia se encontraron algunos problemas que desde tiempo se han venido presentando: falta de apoyo, como educativo y material

didáctico que los mismo niños llegan a utilizar, inasistencia en las reuniones y desinterés en su hijos.

Por tal motivo a la presencia de problemas que existen dentro de la institución me enfoqué a una sola dificultad, problemas de aprendizaje, pues su mayor prioridad de dificultad se viene dando en las matemáticas, sin embargo se aplicó un examen de conocimientos para demostrar si en verdad existía la dificultad presentada, A los alumnos se les dificulta mucho aprender a manejar o resolver problemas de matemáticas, tampoco saben o no entienden cada uno de los términos que se utilizan. Al definir la problemáticas existente, y comentar con los alumnos de 4º grado se toma la decisión de trabajar dentro de este ámbito, con el fin de que los niños se interesen en la importancia de las matemáticas, el tema es, "MATEMÁTICAS, EN CONJUNTOS NUMÉRICOS".

**Objetivo general:** lograr que los aprendices lleguen al razonamiento lógico matemático, a través de actividades juego y acertijos esto con el fin de identificar en la vida cotidiana situaciones y problemas susceptibles de ser analizados con la ayuda de códigos y sistemas de numeración, utilizando las propiedades y características de éstos para lograr una mejor comprensión y resolución de dichos problemas.

| <b>METODOLOGÍA DIDÁCTICA</b>                                                                                                                                                                                                       | <b>RECURSOS</b>                                                    | <b>OBSERVACIONES</b>                                                                                                                                                                                                                                                     | <b>EVALUACIÓN</b>                                                                               |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| "Número y Número Natural", ¿cuál es su significado y su utilidad, de ambos, ésto a través de lluvia de ideas? Dinámicas, "Pelotón", dos jugadores serán los encargados de comenzar el juego, mientras los demás formarán una fila. | Salón amplio, papelo grafo, diccionario, plumones, sillas y mesas. | Participaron al estar explicando el tema de cada uno de los términos. Luís, Maribel, se distraían mucho y no ponían atención, solo se dedicaban a realizar otras cosas. Al finalizar las clases la dinámica fue un éxito, pues se dio la participación de todo el grupo. | Escribiendo en su cuaderno qué fue lo que habían entendido de acuerdo a los términos manejados. |
| Utilidad de los números para qué nos sirvan, para contar, medir, ordenar, expresar cantidades.                                                                                                                                     | Salón amplio, papelo grafo, pizarrón, sillas y mesas.              | Participación, dinamismos entusiasmados cuando se les hacía laguna pregunta.                                                                                                                                                                                             | Realizar algunos acertijos relacionados con el tema.                                            |
| Suma, ¿qué es una suma, para qué nos sirve y cual es su utilidad?, Dinámica "Usando los números".                                                                                                                                  | Salón amplio, papelografo, pizarrón, sillas y mesas.               | Mucha flojera, estaban distraídos, Luís, Rafa, se dedicaron a distraer a sus compañeros, mientras los demás trabajaban. Víctor y Fátima no participaron, Alberto fue otro de los compañeros que no realizó ninguna actividad en clase.                                   |                                                                                                 |
| Aplicación de un pequeño examen, esté con el propósito de la aplicación de la dinámica "Los Abogados".                                                                                                                             | Salón amplio, papel y lápiz, sillas y mesas.                       | No estaba de acuerdo por lo que estaban haciendo, opinaban que se les aplicara el martes para estudiar. No todos se acordaban de todo. Solo Alberto y Víctor no contestaron absolutamente nada.                                                                          | Aplicación de un cuestionario, dentro del mismo un acertijo sobre lógica.                       |
| Realización de algunos acertijos y problemas relacionados a su vida cotidiana: La columna, Las casillas vacías.                                                                                                                    | Pizarrón, papelografo, plumones, mesas y sillas.                   | Dentro de los acertijos no se presentaron dificultades. En la realización de los problemas no entendieron lo que se pretendía hacer. Inasistencia por parte de los alumnos, solo asistieron 4 niños.                                                                     | Con la realización de problemas.                                                                |
| Realización de algunos acertijos y problemas relacionados a su vida cotidiana: "Qué lugar ocupo", Dinámica de sensibilización.                                                                                                     | Papelografo, Salón amplio, sillas y mesas                          | Todos participaron en la dinámica. Víctor no quiere participar ni realizar ninguna actividad, la realización del ejercicio se les facilitó más, pues no se presentaron dificultades para resolverlos.                                                                    |                                                                                                 |

|                                                                                                                      |                                                           |                                                                           |                                                                                                             |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| En contar una estrategia en la que pudieran explicar qué es número y número natural, a través de material didáctico. | Salón amplio, material didáctico.                         | Falta de participación, desinterés de la mayor parte de los alumnos.      | Encontrar estrategia que le pueda ser útil en su aprendizaje.                                               |
| Ejercicios que intervienen en la vida diaria                                                                         | Pizarrón, salón amplio, mesa y sillas.                    | Dinamismo, alegría, participación de todos para realiza la actividad.     | Resolución de problemas                                                                                     |
| "Números enteros", cuáles su utilidad, término y en que podemos relacionarlos.                                       | Papelografo, pizarrón, mesa y sillas, colores, periódico. | Falta de participación, desinterés por parte de Rafa, Maribel y Salvador. | Preguntando qué fue lo que entendieron y que construyan lo que entendieron a través del material didáctico. |

La asignatura de matemáticas se realizan predominantemente actividades donde se resuelven las operaciones básicas a través de mecanismos y repeticiones, áreas o volúmenes de figuras y objetos; uso de medidas convencionales sin un contexto real y sin análisis de la información, lo cuál provoca que los alumnos solamente memoricen los conceptos matemáticos sin entender el carácter reflexivo y de razonamiento. Es por eso que me di a la tarea de trabajar esta materia tan importante para los alumnos, a través de juegos, acertijos, uso de la lógica y construcción.

### 1.1.1. Escuela

La sociedad otorga a la escuela la misión de educar e enseñar a los alumnos a fin y efecto de que se integren lo más plenamente posible como seres individuales, tanto los relativos a su madurez personal como los referidos a su integración social.

*“La escuela, como institución social, puede considerarse de forma amplia y, como un sistema abierto que comparte funciones y se interrelaciona con otros sistemas que integran todo el entorno social, en la actualidad la escuela y la familia adquieren una entidad más relevante en el tema educativo”.<sup>2</sup>*

La escuela es un organismo sobre el cuál muchas otras instituciones hacen confluir exigencias y actuaciones diversas, en el ámbito interno puede convertirse en una institución potencializadora o bien, al contrario.

Dentro de la escuela manejo los tipos de relaciones que existen entre las cuales encontré:

La relación maestro / padres de familia que existe dentro y fuera de la institución, es buena, puesto que con los padres de familia no se ha dado lo esperado, es decir, que falta interés de los padres, ya que solo son unos cuantos los interesados en la educación de sus propios hijos y ésto conlleva a que siempre son las misma personas que asisten a las reuniones.

La relación maestro / alumno es regular, por lo que se ha observado y en las encuestas que se aplicaron, siendo que la mayor parte de ellos no comenta nada al respecto, ésto se da por la repesaría que puedan tomar los educadores, existen algunos otros maestros que no tienen poder sobre los niños lo cual lleva que hagan lo que quieran, y otros profesores tienen poder en sus discípulos, pues exigen más de lo ellos pueden dar.

---

<sup>2</sup> Ibidem, pág. 51

Por su parte la comunidad en general solo participa en algunas actividades específicas, de esta forma los mismos directivos y docentes se relacionan con la institución.

### **1.1.2. Grupo**

Un grupo desempeña diversas funciones dentro de la institución, las cuales a su vez todo individuo debe realizar cada uno de los roles que se le asignan, las relaciones, roles y las tareas deben hacer en un tiempo determinado, pueden estar explícita, negadas, omitidas, distorsionadas, prescritas, etc., los integrantes se relacionan con la tarea y entre sí, los roles es la función que desempeñarán, el lugar, las personas que los ocuparán para llevar a cabo cada tarea explícita o implícita.

*“Grupo es un conjunto de individuos-personajes vinculados fuertemente entre sí, comparten ciertas reglas y se adecuan a ellas, en relación con una tarea que todos los miembros acuerdan en llevar a cabo.”<sup>3</sup>*

Es decir, que todos los individuos relacionados entre sí, están conectados con ciertos objetivos a cumplir, aprender a pensar y recibir conocimientos de acuerdo con nuestros mecanismos personales de entenderlos, manipularlos y potencializarlos, aquí hablaré un poco del grupo de 4º año de primaria, es un conjunto de 12 alumnos, los cuales pertenecen a la clase media y algunos baja, ambos viven en la Comunidad de Rancho Nuevo, la mayor parte de los educandos se relacionan entre sí, al

---

<sup>3</sup> ROCRWEL ELSIE (comp.), La escuela cotidiana, Fondo de cultura económica, México, 1995 pág. 238

asignárseles un rol de participación, los niños tienden a ser negativos, pues no propician la participación y relacionarse, las tareas cada uno las realiza por su cuenta.

En el grupo de 4º grado se está manejando diferentes actividades, ésto con el fin de que los niños se interrelacionen entre sí y se propicie la participación, las tareas se realicen por equipo, el trabajo por equipo no es propiciado por parte de los alumnos y de los docentes, ambos trabajan a través de actividad, y no como los organiza el maestro, el objetivo a cumplir por su parte es muy bajo, pues la motivación carece demasiado, existe muy baja autoestima y deseos de realizar las actividades.

El juego es una alternativa que me ayudará a superar cada uno de los obstáculos que se presentan, buscando diversas estrategias nos llevarán al éxito, Por medio de material didáctico que la misma institución me proporcionó, o que los alumnos traen de sus casa, nos permiten sobre llevar las cosas con dinamismo, el uso de piedras, palos, hojas, trompos, popotes y botes son algunos materiales, que se han estado utilizando para llevar a cabo nuestro objetivo, a través de estos objetos han logrado construir su propio aprendizaje, obteniendo un gran avance en su problema que se estaba rezagado.

Al principio el grupo, estaba acostumbrando hacer lo que quería, y en ocasiones se presentaban dificultades para realizar lo que se le pedía, este problema viene presentándose desde antes de mi llegada a la institución, pero gracias al uso

del juego que se manejó como una alternativa, mi proyecto se ha estado viendo con muy buenos resultados. La actitud de los niños hacia las actividades es de compañerismo y de disponibilidad hacia el trabajo logrando así un ambiente de motivación en el aula.

Las estrategias y métodos utilizados que se manejan, se pueden ajustar a la mayor parte del grupo, sin embargo existen solo dos alumnos que tienen problemas para entender lo que se explica pero eso no es un obstáculo para seguir adelante ellos mismo se apoyan para ayudar a sus compañeros.

### **1.1.3. Comunidad**

EL clima de la comunidad de Rancho Nuevo, localidad de Jacona Mich, es templado con lluvias en verano y una temperatura media anual entre 18 y 20°. C, las granizadas son raras y las heladas varían. Relieve abrupto y fértil. Productos: maíz, cebada, garbanzo y trigo se utiliza azadón y en algunos casos estancas para la siembra del maíz, hay actividad ganadera.

Aproximadamente cuenta con 500 habitantes y alrededor de 150 casas, algunas están habitadas por las personas que emigran hacia los EE.UU. Este pequeño poblado cuenta con tres calles las cuales no están pavimentadas, la iglesia no está concluida y carece de drenaje, ya que sólo cuenta con agua cada tercer día. Las casas están construidas de tabique, adobe y algunas de madera.

La gente que lo habita es de recursos medio / bajo su vestimenta es conservadora, más en las personas mayores. La mayoría de los jóvenes emigra hacia los Estados Unidos para mejorar su calidad de vida. Dentro de la comunidad hay un delegado y un encargado del orden, estos tienen la comisión de organizar la fiesta en honor a la virgen de San Juan, que se celebra el día 2 de febrero.

Actualmente la mayoría de las personas analfabetas y pocas de ellas asisten al curso de alfabetización que imparte el INEA (Instituto Nacional de Educación para los Adultos) en las instalaciones de la Primaria "Justo Sierra" de la misma comunidad, por parte de los padres de familia también se presenta los problemas que los niños vienen presentando, las complicaciones de las matemáticas, éste es un gran conflicto de rezago, los padres muestran gran dificultad, para realizar las operaciones básicas y en relacionarlas con su vida cotidiana.

## **2. PANORAMA GENERAL DE LA LICENCIATURA EN INTERVENCION EDUCATIVA.**

### **2.1 ¿QUÉ ES LA LIE?**

La licenciatura en Intervención educativa se diseño con enfoques de competencias, en tres grandes espacios curriculares llamados: Áreas de Formación Inicial en Ciencias Sociales (introduce al estudiante en la investigación. En los campos de intervención y por lo tanto en los quehaceres de la práctica. La segunda denominada Área de Formación Básica en educación, abarca teorías pedagógicas, aspectos didácticos y psicológicos. Y la última etapa introducción total a la línea de Formación Específica, entre las que se encuentran Intervención en Educación inicial, en interculturalidad, destacando la intervención en orientación educacional en donde me involucre en la elaboración y aplicación de proyectos de intervención específicos, como el que estoy presentando.

Estas líneas específicas comprenden 12 espacios curriculares y 6 cursos operativos, con la intención de que el estudiante esté capacitado para ofrecer una intervención profesional que logre mejorar la calidad de vida, el proceso de construcción de aprendizaje, genere óptimas relaciones humanas, una elección vocacional y de ocupación mucho más pertinente.

El egresado de la licenciatura en intervención educativa será capaz de crear ambientes favorables para la orientación psicopedagógica, realizar diagnósticos: Diseñar, implementar y evaluar planes, programas, proyectos y propuestas de

Orientación educacional en los ámbitos escolar, familiar, laboral, institucional y social para intervenir en las problemáticas identificadas en el desarrollo personal, laboral y profesional de estudiantes, padres de familia, docentes y trabajadores con una actitud de tolerancia, respecto, con una intención proactiva, preventiva y correctiva.

## **2.2. El papel del interventor educativo**

Ayudar a los estudiantes para que puedan trabajar eficazmente en la institución escolar y prepararse adecuadamente para la vida. Dentro del papel del orientador incluí un aspecto: problemas académicos de los estudiantes.

El orientador es una persona que forma parte de su propio proyecto, al construir un paradigma de su profesión encaminado a integrar sus conocimientos en un marco científico con fundamentos teóricos, técnicos y metodológicos sin perder la concepción de sí mismo como profesionista y de su institución como un todo social, sobre su institución, la organización, la sociedad y su compromiso con el individuo o grupo, apoyan con sus recursos teóricos, metodológicos y técnicas.

Crea la necesidad de formar profesionales en el campo de la educación para desarrollar una labor evaluativa y de ayuda personalizada hacia la consecución del desarrollo personal y de madurez en la integración social y laboral del alumno.

Dentro de la misma me permito apoyar a los alumnos en su aprendizaje o interactuar sobre la relación que existe internamente en la familia, ganándonos su confianza y su respeto. Por estos medios he tenido la oportunidad de apoyar al niño durante la aplicación del trabajo que estoy implementando.

### **2.3. El papel del niño frente al modelo interactivo presentado por la interventora**

El alumno como un sujeto de aprendizaje es capaz de ir elaborando su propio conocimiento, mediante su actividad y su reflexión interna, y a través de la colaboración con los otros. La variedad de juegos implica la observación de una competencia atlética en vez de una participación directa, esto permite ya sea la respuesta o el problema que se va a presentar por medio del movimiento del cuerpo. El niño dentro de los modelos aplicados que estoy manejando va de acuerdo a su nivel académico, es decir, que el uso de material se ajusta a sus necesidades.

Se ha descubierto que se produce la máxima participación cuando los niños actúan como maestros. Parece ser que les gustan estos juegos tanto que prefieren las tareas difíciles a las fáciles, las cuales por ende carecen de interés. En muchos de esos juegos ha sido posible construir situaciones en las que se pueden resolver problemas razonablemente concretos.

Las teorías que manejo, se adquirieron de la institución, de igual forma el material didáctico, la institución me facilitó, libros, loterías, cubos, regletas, trompos,

etc., otros libros fueron adquiridos en diferentes lugares, para que de esta forma reforzar más el conocimiento impartido.

Por parte de los educandos se dio la libertad de conseguir objetos para su uso de trabajar, esto con el fin de que se les facilitara el manejo de su conocimiento al momento de trabajar. Por otra parte se han diseñado estrategias de conocimiento y razonamiento que facilite su aprendizaje, las estrategias que se aplicaron, permitió que el propio alumno asimilara lo transmitido. La interacción de maestro-alumno se dio gracias a la participación y confianza de los alumnos.

#### **2.4. El Papel del aprendizaje bajo el enfoque constructivista**

El constructivismo permite al niño a crear su propia construcción de conocimiento, la construcción se da a través de diferentes estrategias, el maestro por su parte utiliza medios de que le permitan al alumno asimilar la información más simple, la utilización de métodos, lluvia de ideas, material didáctico, estos y algunos otros más que nos ayuden a facilitarle al niño su aprendizaje partiendo de lo simple a lo complejo.

*“Doctrina que destaca la actividad del individuo e la comprensión en la asignación de sentido a la información.”<sup>4</sup>*

El constructivismo exógeno se concentra en las formas en que el individuo reconstruye la realidad externa elaborando representaciones mentales precisas

---

<sup>4</sup> COHEN, BRENDA, ciencia de la educación, Introducción al pensamiento educativo, Cultural, México, 1977. pág., 12

como las redes de proposiciones, esquemas y reglas de producción condición–acción. Así, en el constructivismo exógeno, el aprendizaje consiste en construir estructuras mentales exactas que reflejen “la forma en que en realidad son las cosas” del mundo externo.

Dentro del constructivismo exógeno, se aplica de tal forma que los alumnos resuelven problemas que formen parte de su propia vida, esto con el fin de que ellos mismos puedan darse cuenta de que el mismo mundo que los rodea dentro y fuera del aula les permite resolver problemas referentes a situaciones matemáticas.

El constructivismo endógeno, que supone que el conocimiento se abstrae del conocimiento anterior y no es moldeado por la organización precisa del mundo externo. Tendencia que destaca que los individuos construyen su propio conocimiento al transformar y reorganizar las estructuras cognoscitivas que ya poseen.

Es decir que los mismos alumnos manejen su propio conocimiento con lo que ellos mismos han aprendido fuera de la escuela o dentro, el alumno propicia su propio conocimiento a través de lo que ya ha aprendido, siendo esto una base de iniciación o arranque que le permite reforzar más su conocimiento.

El constructivismo dialéctico es un terreno intermedio que sugiere que el conocimiento aumente a partir de las relaciones entre factores internos

(cognoscitivos) y externos (ambientales y sociales). Corriente que localiza la fuente del conocimiento en la relación entre los estudiantes y el ambiente.

La educación basada en la experiencia, es decir, que en cada aprendiz crea conocimientos en los que puede llegar a descubrir por si mismo, permitiendo comprender la forma en que la nueva información la interactúe con los conocimientos previos de los alumnos. *“El constructivismo es una teoría del aprendizaje que tienen sus cimientos en la filosofía y la antropología tanto como en la psicología”*.<sup>5</sup>

El constructivismo pretende cambiar el énfasis de la enseñanza centrada en el maestro, la función principal del maestro consiste en ayudar a los estudiantes a desarrollar nuevos conocimientos y así mismo asimilar lo que ya saben a partir de lo cual construyen nuevos significado. La Escuela Dewey, tomó como punto de partida, no las actividades futuras del adulto en las que participaría el niño, sino las actividades ordinarias en las que estaban comprometidas, el fin de la educación no era extraer al niño de algún medio o desarrollo, sino ayudarlo a resolver los problemas que se iban presentando dentro del ambiente físico y social que lo rodeaba, en donde establece los fundamentos filosóficos y sociales que sirvan de orientación para un mundo mejor, dentro de una inteligencia reflexiva y práctica, de una escuela activa y de un nuevo espíritu social.

---

<sup>5</sup> GOODMAN, “ Principios Teóricos para sustentar la creación de ambientes de aprendizaje,” UPN – SEP,, México 2002, pág. 423

*“La esencia de la filosofía de Dewey se refleja en su conocida frase se aprende haciendo”.*<sup>6</sup> Sin embargo esto no solo se construye de simple teoría y práctica sino de motivación y creatividad, ya que es una parte extraordinaria del proceso, para el maestro y los estudiantes por igual a sí mismo implican también el razonamiento deductivo, y conduce a soluciones de un determinado problema.

Todo maestro constructivista promueve la indagación de los alumnos al plantearles preguntas abiertas de reflexión y los anima a cuestionarse entre sí, busca que los estudiantes elaboren sus respuestas iniciales, permite el planteamiento de preguntas fuera de tiempo, brinda el tiempo suficiente para que sus discípulos descubran relaciones y indaguen la comprensión que sus alumnos tienen de los conceptos antes de compartir con ellos su propia comprensión de los mismos.

## **2.5. La educación y la sociedad**

La educación no debe ser impartida tal y cual como no la muestran, sino debe ser dada a conocer a través de la experiencia del niño, siendo esto una gran importancia para el alumno, puesto que partiendo de la experiencia el educando vive su aprendizaje y le es más fácil cimentar conocimientos más amplios.

*“La educación consiste en formar individuos capaces de una autonomía intelectual y moral que representen esta autonomía en el prójimo, en virtud precisamente de la regla de reciprocidad que la hace legítima para ellos mismo.” “Es una condición formadora necesaria del propio desarrollo natural, es decir, el proceso de formación del hombre requiere de un medio social*

---

<sup>6</sup> BROTON JAMES Y R. HABSON PETER, “Teorías de la educación”, Limusa, México, 1990 pág., 23

*adecuado para llevarse a efecto.”<sup>7</sup> “La educación ya no debe basarse en un programa preestablecido, sino en el conocimiento de la vida humana.”*

La relación que existe educación y sociedad, ambas forman parte de la educación del niño, puesto que la educación se adecua a cada individuo de acuerdo a las necesidades de la sociedad, sin embargo, de acuerdo a la formación que se da al niño. La educación es de quien prepara a todos los individuos, ya que mediante ésta el ser humano logra su desenvolvimiento dentro y fuera de una sociedad y así mismo va creando su propia identidad hacia él y a quien lo rodea. Sin embargo la familia forma también parte del mismo desarrollo tanto como moral, religioso, social y educativo.

El proceso educativo se debe aplicar en forma transversal o sea a lo largo de la ejecución del plan de estudios, esta ciudadanía debe ser vivenciada a través del cumplimiento de sus deberes y derechos. Se le debe dar las responsabilidades inherentes a su condición de ciudadano miembro de un grupo social como lo es su salón de clase y su escuela las formas autoritarias de relación en la escuela, el aula y la comunidad local. Es hacer participar a la familia en dichos espacios en la toma de decisiones en el funcionamiento de éstos, es darle en definitiva poder de decisión. Es la búsqueda de soluciones a los problemas de la escuela en forma colectiva.

---

<sup>7</sup> GONZÁLEZ SALAZAR JUDITH DEL CARMEN “Como Educar la Inteligencia del Preescolar”, Trillas, México 1978 pág. 22

### **3. ALTERNATIVAS EN EL PROCESO EDUCATIVO**

La alternativa para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje está en la relación que surge, del educador con el educando, ya que tiene la oportunidad de ubicarse en una perspectiva general frente a un grupo, esto le permite sensibilizarse más por la riqueza de posibilidades que tiene para encarar y resolver problemas que se le presentan dentro de la práctica cotidiana de trabajo, con este mismo grupo, y se observa como consecuencia de la interacción y la comunicación, que se pueden crear alternativas ante la problemática del alumno para adquirir su conocimiento, una de ellas es emplear el juego diario de ellos, en un proceso de adaptación al estudio, de esta forma se influye directamente y se modifica de manera más significativa la conducta de los mismos, ante el aprendizaje.

La utilización del juego como una alternativa ha facilitado que el niño pueda interactuar su conocimiento con las estrategias que el maestro ha adoptado para mejorar su rendimiento escolar. El juego puede ser una valiosa herramienta en la formación de actitudes y adquisición de estrategias prosociales alternativas a las conductas problemáticas. Comprender a los demás, ponerse en lugar del otro, colaborar, compartir, demorar las recompensas, son ejemplos de contenidos que podemos desarrollar a través del juego. Especialmente en educación infantil, no existe ningún buen programa de educación prosocial que no haga uso de la alternativa del juego.

Se utiliza como una alternativa propia en la cual llega a facilitar y dinamizar el aprendizaje impartido por el maestro hacia los alumnos, cambian así la concepción de la memorización por la utilización del tema impartido, en la vida cotidiana del alumno y mejorar su comprensión.

### **3.1. El juego desde el enfoque interactivo**

El juego es toda una alegría plena para el niño, por medio del juego se relaja, se alegra y se divierte, por medio del descubrimiento y la búsqueda, el aprendizaje puede ser más fácil, ya que cuando se da la búsqueda su conocimiento va aumentando.

*“Descubría que la diversidad puede ser profunda y la profundidad puede ser divertida; que podemos ir hasta las lagrimas y llorar hasta reír en unos cuantos minutos, y que el conocimiento de algo sumamente útil puede generarse mediante un juego tan sencillo, esto ayuda a un grupo, para alejarse rápidamente de una pesada problemática.”<sup>8</sup>*

A través de estas alternativas el alumno busca opciones para encontrar una respuesta a sus dudas sin tanto esfuerzo o estresamiento que le ocasiones, las estrategias que los mismo alumnos han encontrado dentro del juego les ha facilitado su aprendizaje, ya que no solo es estudiar sino que se puede complementar estudio / juego. Esto puede llegar a que las clases no sean monótonas, sino al contrario divertidas, las dinámicas que sean implementadas para su relajamiento, han permitido que los mismo niños se desprendan de sus preocupaciones.

---

<sup>8</sup> IZAIS REYES JESÚS M., “El Método en la Escuela Primaria” Varazén, México 1968 pág. 45

*“El juego es considerado una de las actividades más agradables conocidas hasta el momento, como una forma de esparcimiento antes que de trabajo. Como señalan los antecedentes se juega desde tiempos remotos, no obstante, el juego en el aula tiene una connotación de trabajo al cual se le aplica una buena dosis de esfuerzo, tiempo, concentración y expectativa, entre otros, pero no por eso deja de ser importante.”<sup>9</sup>*

El juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. En ese sentido, los gustos y las costumbres en todo el globo terráqueo han evolucionado a la par quizá, de la ciencia y la tecnología, no obstante, hoy se encuentra a los niños de cualquier planeta jugando con un carro independientemente si es de madera, de plástico o de cualquier otro material y las niñas jugando con su muñeca de trapo, de porcelana o de fieltro. Ahora bien, el ámbito interdisciplinario abarca desde la filosofía, la pedagogía, la psicología, la sociología y la antropología porque todas tuvieron y tienen como sujeto de estudio a ese niño o niña, es decir, al hombre.

La psicología y la pedagogía tienen como categorías básicas al estudiante y al aprendizaje interconectado por el aporte didáctico. Aporte que cada vez se actualiza en constancia con la ciencia y la tecnología. La didáctica considera al juego como entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción y gracias a él, se puede disfrutar de un verdadero descanso después de una larga y dura jornada de trabajo. En este sentido el juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, a búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la

---

<sup>9</sup> <http://www.educar.org/articulos/eljuegocomo.asp>

curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos, con su grupo, pero sobre todo el juego limpio. La competitividad se introduce en la búsqueda de aprendizaje no para estimular la adversidad ni para ridiculizar al contrincante, sino como estímulo para el aprendizaje significativo.

### **3.1.1 Bruner**

La importancia del juego es esencial y determina el resto de las características, de tal modo que si su papel se deteriora o anula, la actividad cambia de signo. La razón principal, demostrada en numerosas investigaciones, es que el juego funciona como una estrategia de desbloqueo y de liberación expresiva y constituye una formidable plataforma para la creatividad. Como señala Bruner, Jugar para el niño y para el adulto es una forma de utilizar la mente, e incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el que poner a prueba las cosas, un invernadero en el que poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía.

El juego es el medio natural de aprendizaje del niño, crea una zona de «desarrollo próximo» (en la cual se mueve por encima de su edad promedio y de su conducta habitual. En su actividad lúdica espontánea con otros niños, se demuestra que el niño se encuentra seguro y dispuesto para crear y experimentar, se sitúa en el límite máximo de sus capacidades, afirma su autocontrol y consigue metas que asimila con facilidad porque están de acuerdo con sus posibilidades reales y su gratificación. El juego es el reino de la libertad, el ambiente para el descubrimiento y el hallazgo. Su gran potencial pedagógico en cuanto impulso eficaz de la expresión de los niños, se basa en que está en el origen de toda actividad creadora.

El juego es una espontaneidad que surge, es también, no-solo de aprendizaje sino de socialización, para nuestro medio en donde se desenvuelve el niño y en una vida adulta, cuando aplicamos ciertos juegos en equipo nos podemos dar cuenta que se está dando una socialización, ésta se puede dar dentro y fuera de la institución.

*“El juego es una actividad que no tienen consecuencias frustrantes para el niño, es en cierto modo un motivo de exploración y en función de temas que sucede en la vida diaria de un juego infantil.”<sup>10</sup>*

Además es un medio para mejorar la inteligencia y a su vez una competencia de sí mismo, cuando organizamos juegos en equipos, se realiza la competitividad de los mismos grupos organizados, esto también contribuye a manejar lo que es lluvia de ideas, de esta forma ambos van encontrando una diversión de palabras y que su vez de entrelazar el dinamismo.

### **3.1.2 Vigotski**

El juego suele ser la principal actividad del niño y Vigotsky la caracteriza como una de las maneras de participar al niño en la cultura, el juego resulta ser una actividad cultural. En el juego existe una estricta subordinación a ciertas reglas que no son posibles en la vida real, de esta forma, el juego crea una ZDP en el niño. Por cierto no toda actividad lúdica genera una ZDP pero sí cuando esta supone la creación de una situación imaginaria circunscripta a determinadas reglas de conducta

---

<sup>10</sup> BRUNER JEROME, “Acción, pensamiento y lenguaje”, UPN SEP., **México 2002**. pág. 211

La vida infantil no puede verse alejada del juego, pues ésta constituye su principal actividad y ella responde precisamente a las necesidades y deseos que experimentan los niños de tocar, mirar, crear, soñar, inventar, comunicar, experimentar, expresar, curiosear, es como hacerse dueños del mundo que le rodea.

*“La vida infantil en el devenir histórico se nutre de experiencias, intercambios y vivencias que el niño adquiere a través de la actividad lúdica. En ella cada niña o niño descubre con su propia curiosidad un mundo lleno de imaginación. Muchos niños establecen una comunicación con sus pares, a veces sin apenas conocerse improvisan un juego, se establece una comunicación y nace una nueva amistad.”<sup>11</sup>*

En esta nueva amistad, en este juego, se intercambian ideas, opiniones, se imitan acciones de los adultos, se desarrolla el lenguaje activo del niño, se establece un ambiente favorable y agradable para el desarrollo de los procesos psíquicos y la formación multilateral de los mismos.

Para el educando, el juego lo alegra, lo estimula, lo complace, le permite ser creativo e imaginativo. Sin embargo no todos los juegos poseen el mismo grado de potencial educativo, pero todos permiten que se enriquezcan el mundo interior del individuo. El juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente de los juegos simbólicos y señala cómo el alumno transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como

---

<sup>11</sup> [WWW.ilustrados.com/publicaciones](http://WWW.ilustrados.com/publicaciones)

si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del pequeño.

### 3.1.3. Piaget

Piaget, nos dice que el juego constituye un recurso de actividad, siendo cierto y comprobado en lo que es la práctica desde mi punto de vista es muy cierto, porque si son detuviéramos un momento para observar los patios de la escuela nos podemos dar cuenta que es ahí donde comienza la primera pieza de nuestro rompecabezas.

*“El juego constituye un recurso que promueve la actividad, esto es, la interacción de los estudiantes con su entorno a través de los medios materiales asociados al desarrollo del juego”.<sup>12</sup>*

La utilización del juego dentro y fuera del aula, nos propicia una mejor asimilación de entendimiento y razonamiento de las cosas, gracias al juego el aprendizaje es más divertido y entretenido, la motivación es otro punto importante para que se lleve a cabo, sin embargo como ya se había mencionado muchas fuentes de material que puede ser utilizada en el manejo del juego.

Es un método que puede ser útil en la multiplicación, puede llegar a ser razonable y lógico en el alumno, todo material que le sea útil y que constituya su aprendizaje, permite relacionarse con su entorno y al mismo tiempo el estudiante no

---

<sup>12</sup> Piaget JEANt, “La formación del símbolo en el niño”, Fondo de cultura económica, México 1986, pág., 200.

memoriza sino debe de entender y razonar, con el juego se crean diversos juegos para comprender la multiplicación.

El niño juega, practica y reproduce con el juego situaciones que le han impresionado y al reproducirlas enriquece su experiencia y su conocimiento. Esta actividad lúdica en la cual ya no solo repite sino que imita y representa lo vivido, el lenguaje contribuye a la asimilación y acomodación de su experiencia, transformando en el juego todo lo que en la realidad pudo ser penoso y haciéndolo soportable e incluso agradable.

El juego también propicia y promueve la interacción social derivada de los conflictos, y comunicaciones que pueden surgir al interior de los mismo, y propicia por consiguiente, el desarrollo cognitivo de dicha interacción,

### **3. 2. Tipos de juegos**

Existen diferentes tipos de juegos que pueden facilitar la enseñanza del niño los cuáles a su vez facilitan la creatividad y motivación de los infantes, y no solo eso, también agiliza sus mentes al momento de estar trabajando. Los tipos de juegos aplicados nos proporcionan el mejoramiento de, rendimiento escolar.

*En una misma ronda, un jugador puede haber resultado ganador o perdedor dependiendo de a qué tipo de juego está jugando. Por eso es conveniente conocer las distintas modalidades para intentar escoger la que mejor se adapte a nuestras características.<sup>13</sup>*

---

<sup>13</sup> <http://www.lawebdegolf.com/juegos.php>

Los juegos de motivación pueden ayudar al alumno que tienen problemas de aprendizaje, y así mismo pueden hacer que el niño normal y activo aprenda, mejor, y por otra parte pueden mejorar el progreso académico.

### 3.2.1. Acertijos

Los acertijos nos permiten agilizar nuestra mente en cualquier problema, te dan horas de placer y mucho más. Cuando más ejercites tu cerebro más hábil puedes llegar hacer. Esto no es solo pensar, sino diversión de lógica para tu propio conocimiento y aprendizaje de sí mismo.

*“Con estos juegos pondrás en acción y desarrollarás tus habilidades lógicas y matemáticas mientras te diviertes con todo tipo de acertijos, este es un método simple y fácil de aprender a jugar con los números, pues no es tedioso ni enfadoso simplemente diversión y utilización de la lógica, a través de la lógica y el razonamiento se puede llegar a resolución del problema.”<sup>14</sup>*

Se aplican con los infantes, les ha causado gran impacto y emoción, entretenimiento y relajación, pues de esta manera lo veían los alumnos, simplemente se divertían al estar resolviendo problemas de cualquier nivel, por ejemplo: la columna, las casillas vacías, que lugar ocupo. Al estar implementando este método de la utilización de la lógica, para educandos fue un gran reto el usar los acertijos como una forma de aprender más práctica.

---

<sup>14</sup> GALE Y SKITT MENSA,, “Acertijos con números para niños”, Selector, pág. 14

Los manejan en niveles, pues se comienza de lo simple a lo complejo, cuando se llega al nivel alto el niño tiene la capacidad de pensar un poco más de lo normal, más sin embargo la técnica de manejar los acertijos no solo lo lleva a la resolución de problemas sino a recapacitar y razonar cada uno de los ejercicios aplicados.

Los acertijos son afirmaciones o sentencias difíciles de entender. Se consideran pasatiempos o juegos que consisten en hallar la solución de un enigma o encontrar el sentido oculto de una frase. Son similares a las adivinanzas, si bien éstas, generalmente, tienen un enunciado en rima y van dirigidas a públicos infantiles.

Para resolver los acertijos más comunes hay que hacer uso de la imaginación y la capacidad de deducción. La resolución tiene que darse con el mero planteamiento del enunciado por lo que no se permite realizar preguntas.

### **3.2.2. De reglas**

Todo juego requiere de una regla, pues al iniciar la actividad todos deben acatar el reglamento, esto aprueba una ambientación agradable al momento de trabajar, aunque se puede decir que no todos los alumnos cumplen al pie de la letra, sin embargo existen lugares donde no se respeta el uso de las reglas.

*“De carácter social el juego, a través de reglas que todos los jugadores deben respetar. Esto hace necesario la cooperación, pues sin la labor de todos no hay juego, y la competencia, pues generalmente un individuo o un equipo gana. Esto obliga a situarse en el punto de vista del otro para tratar de anticiparse y no dejar que*

*gane y obliga a una coordinación de los puntos de vista, muy importante para el desarrollo social y para la superación del alumno.”<sup>15</sup>*

Dentro de la sociedad, estamos atados a un reglamento que no podemos romper como seres humanos que somos, cada hombre los utiliza de acuerdo a sus necesidades, aun que esto puede llegar a causar ciertos conflictos, esto también dentro de una institución, al momento de no respetar las reglas del juego nos ocasiona problemas.

Cada alumno debe de respetar las reglas del juego, esto permite armonía, respeto, aceptación y confianza de sí mismo, cosa que es difícil que los niños entienden. Se les ha inculcado a cada estudiante el valor tan importante que es respetar las reglas, cosa que se ha estado dando dentro del aula y fuera de la institución, el uso de juegos de reglas esta manejado a cualquier nivel ya que es una forma de inculcar a los niños el respeto al juego y así mismo.

Los juegos de reglas, es un material didáctico que se puede utilizar en el ámbito de primaria y secundaria, adecuándose al nivel de los alumnos y a la temática de los programas escolares que ayudado a ser más armoniosos y motivadores.

---

<sup>15</sup> SEP UPN, "El juego", México 1996, pág., 26

### 3.2.3. Lógica

La utilización de la lógica nos permite mejorar nuestro razonamiento, el uso de la lógica nos puede llevar a gran triunfo, ya que ésto es una forma de resolver cualquier situación presentada. Una forma del uso de la lógica es manipular el razonamiento o pensar bien lo que se está haciendo.

*“La lógica se refiere al estudio de argumentos racionales en forma estrictamente esquematizada y organizada. Parte de la base que uno razona bien e intenta mejorar a niveles superiores el razonamiento. Forma relaciones altamente abstractas entre las ideas.”<sup>16</sup>*

La lógica ha ayudado a los educandos a hacer mas conscientes de las cosas, por tal motivo se les cuestiona a lo que se ésta trabajando, y a su vez se aprende mas de lo esperado, pues cada pregunta va profundizando.

Todo lo que se hace dentro y fuera del aula se maniobra a través de la lógica, cada cosa tiene una lógica de existencia y por tal motivo nos hace reflexionar el por qué de lo existente. Los acertijos una forma en la que se está utilizando el razonamiento.

---

<sup>16</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/LÃ³gica>

### 3.2.4. Construcción

Al momento de estar construyendo el conocimiento nuevo le es permitido reflexionar y analizar lo realizado, en cierta forma cada uno de los alumnos lo pone en práctica, dentro y fuera del aula, pues día a día el hombre va creando y construyendo nuevos aprendizajes y formas de enseñanza.

*“Los juegos de construcción que participan del simbolismo lúdico pero que sirven también para la realización de adaptaciones o de creaciones inteligentes. Ejemplo de ellos son todos los juegos que se realizan con material para producir diversas o incluso máquinas.”<sup>17</sup>*

A través de objetos manipulados al niño le es más fácil su aprendizaje, sin embargo para llegar a construir este conocimiento debe iniciar de lo simple a lo complejo, por ejemplo, comenzando a entender que es un número, etc., aprendiendo la principal base de iniciación su conocimiento será más fácil, también solo con objetos, con dinámicas su aprendizaje puede llegar a ser más claro.

*“Las matemáticas modernas comienzan no con el nombre de los números, sino con objeto reales. Al momento de trabajo con objetos en colecciones, el muchacho aprende ideas prácticas y reales. Descubre la gran utilidad de los números, que permite muchísimas operaciones.”<sup>18</sup>*

Llevando esto a la práctica, su comprobación es cierta, mediante este conocimiento y la utilización de objetos ha permitido que el niño pueda construir su aprendizaje y a la vez sea más rápido de lo esperado, por medio de las estrategias que el mismo realiza y el material didáctico que se le ha proporcionado al alumno, ha creado su nuevo aprendizaje a manera en que el educando ha entendido.

---

<sup>17</sup> PIAGET JEAN, “La construcción de lo real en el niño”, Nueva Visión ,Buenos Aires, 1982. pág. 13

<sup>18</sup> ESCANDON, RAFAEL, “Curiosidades Matemáticas”, Diana, México1985, pág. 16.

Sin embargo otro método que hemos utilizado y ha dado buenos resultados, es a través del manejo de piedras, letras, canciones, palabras, construcción de objetos. Esto se ha venido dando gracias a la participación de los alumnos que en cierta forma lo han llevado a cabo no todo por supuesto sino que la gran parte de los niños que tienen el interés de aprender algo nuevo y novedoso les ha permitido utilizar sus habilidades.

*“En la escuela primaria no todo ha de ser aprender de memoria, se debe aprender a trazar y a dibujar, a escribir y a pintar, a sembrar y a cultivar. Debe organizarse con una exhibición total de lo que se trata de enseñar, para que el alumno capte la idea de lo que debe hacer y se empeñe en lograrlo. Después se irán ejercitando aspectos separados, haciendo las conexiones correspondientes y las sugerencias a que haya lugar. Así se forma el siguiente plan de actividades, previo o estímulo e indicaciones, para que se siga avanzando con interés y seguridad. Y se ira progresando, uniendo la práctica a la fundamentación teórica.”<sup>19</sup>*

El memorizar nos permite saber solo un instante, sin embargo el razonar y comprender construye el conocimiento, para que éste llegue a lograrse primero se debe exponer los objetivos y propósitos que se deben lograr y dar un seguimiento a cada uno de los temas y no permitir el atraso de los alumnos, sino todos llevar un mismo ritmo de enseñanza.

Gracias al razonamiento y la utilización de los juegos, no todo es estudiar, leer y escribir, sino también diversión, el juego es otro medio que permite la construcción del conocimiento a través del mismo aprendizaje y es más digerible para todos, anteriormente solo era memorizar pero no razonar, el por qué de la existencia de las cosas, ahora todo es diferente y divertido en la enseñanza, cada uno podemos definir

---

<sup>19</sup> Ibidem, pág. 63.

lo que entendemos, cómo lo podríamos resolver y aplicarlo mediante nuestro razonamiento.

*“Las matemáticas representan un estudio bastante pesado, estéril y desabrido. Hay muchos que creen que el estudio de los números es para los hombres solamente, sin darse cuenta de que las matemáticas desempeñan un papel importante en nuestras vidas”<sup>20</sup>*

Hoy día a todos los alumnos el escuchar la palabra matemáticas los atemoriza o los bloquea por completo, pues la mayoría de las personas piensan que no les servirá para un futuro, pero si en verdad nos detuviéramos un instante y analizaremos la importancia de ellas podemos ver que forma parte de nuestra vida cotidiana, por ejemplo los números los podemos encontrar en nuestro cuerpo, al caminar, al correr, al platicar, etc.

La utilización de este medio nos puede llevar a muchas cosas, cada una de nuestras partes del cuerpo esta también formada por números, cada uno de los miembros del salón de clases nos hemos permitido analizar cuidadosamente que dentro de nuestras vidas, día a día, realizamos un sinnúmero de actividades que pueden manejarse el uso de las matemáticas, por ejemplo, ¿cuánto dinero nos dan para gastar en la escuela?, ¿Cuántos días asistimos a las clases?, ¿Cuánto dinero acumularíamos durante una semana si nos pusiéramos ahorra lo que nos dieran para gastar dentro de mi escuela?, Cómo estos y otros ejemplos más nos han demostrado que el mundo de las matemáticas está dentro de nuestras vidas cotidianas.

---

<sup>20</sup> Ibidem, pág. 15

## 4. Aplicación de la alternativa

### 4.1. Información más significativa

**Propósito:** plantear juegos matemáticos para que el niño conozca conceptos nuevos, para reforzar otros ya adquiridos o simplemente para pasar un buen rato y habituarse a trabajar con naturalidad los conceptos que se presentan como abstractos, y que se pueden concretar mediante su aplicación cotidiana y espontánea en los juegos.

**Objetivo:** agrupar elementos según unos criterios determinados. Reconocer series numéricas. Relacionar expresiones verbales e imagen numérica. Utilizar las nociones espaciales para localizar objetos y personas e indicar direcciones a través del mundo visual por medio de los sentidos.

¡A tocar el número!: grupos de seis o más jugadores, cartulinas numeradas que colgaremos de árboles, sillas u otros elementos. Al aire libre, o en el aula modificada. Se marca un terreno de unos 10 x 10 metros, para empezar, se asigna a cada árbol o silla un número y se cuelga, explicando que no se deben clavar las cartulinas en los árboles porque no los podemos dañar. Los jugadores se irán desplazando libremente por el terreno marcando hasta que el educador diga una cantidad, entonces, todos irán corriendo a buscar los números para formar la cantidad nombrada.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> BATLLOR JORGE, BLANCH IGNASI, "Juegos de números y figuras", Gil editores, México, pág. 14

Al formar los equipos no todos estaban de acuerdo al momento de saber quiénes eran sus compañeros, se les dio la opción de formar los equipos por asertividad. Al principio fue un desorden, no entendían las reglas del juego, algunos niños no querían participar, el hecho de estar corriendo les ocasionaba agitarse mucho. Al comenzar el juego se desordenaron pues no entendían bien, se participó con el grupo para poder trabajar.

Lo que se observó durante el juego fue que los niños se encontraban muy contentos, algunos se insultaban porque hacían trampa, corrían antes de tiempo indicado, muchísima alegría cuando corrían, pues todos querían encontrar los números y formar la cantidad enseñada, no había orden al momento de tomar las cartas, la mayoría de los alumnos se aventaban, discutían, no estaban de acuerdo, todos querían ganar el premio o acumular más puntos.

Al finalizar la actividad comentaban que así les gustaría que la maestra trabajara las clase para no aburrirse o por lo menos las hiciera mas divertidas, pues siempre era la mismo con la directora, que además aprendían más rápido jugando que estar dentro del salón, pues no les ponían mucha atención solo se instruían los más inteligentes.

**Objetivos:** relacionar elementos según parecidos y conocimiento del comercio, las tiendas y el consumo, fundamentando las multiplicación y división, las

---

unidades fundamentales de monedas. Influencia de la presentación de los productos de compra.

El Rincón de la tiendita: grupos de seis o más jugadores. Se prepara un pequeño “supermercado” con productos muy comunes; se les etiqueta un precio y se depositan encima de una mesa amplia. En lugares interiores, amplio o al aire libre. A la señal de salida, los jugadores se pasearán por el supermercado y mirarán lo que allí se vende y sus precios. Cada jugador deberá anotar una compra posible de tres mercancías cuyo precio sume un total que indicará el educador, ni un céntimo más ni uno menos, para lo cuál dispondrán de 3 minutos. Una vez terminado el tiempo, los participantes entregarán su lista de compras al educador. Se debatirá qué se ha comprado y por qué.<sup>22</sup>

Los equipos se formaron por asertividad, se dió el tiempo disponible para hacer su lista de compra, los escolares comenzaran analizar con mucho cuidado y reflexión, cuando podían gastar y cuál es el límite de las compras que podrían realizar, el trabajo se realizó en equipo pues entre ellos mismos antes de tomar una decisión lo platicaban, algunos utilizaban sus dedos para contar y no pasarse de la cantidad de dinero, por parte del maestro, no se dio la disponibilidad para realizar la actividad. Al terminar la lista de productos, se cuestiono a cada uno de los equipos, esto con el fin de que cada uno de ellos entendieran cuánto es lo que en realidad pueden llegar a comprar, se les pidió que realizaran una operación, utilizando cualquiera de las cuatro operaciones básicas, en cierto momento se les presentaron

---

<sup>22</sup> Ibidem. pág.- 13

muchas dificultades para realizar, se les explicó brevemente lo que tenían que realizar, esto ayuda al razonamiento de los niños, algunos manejaron suma, resta, multiplicación, la división al final se manejó pues todos llegaron a la conclusión de que si pueden utilizar cualquiera de las operaciones, la división también, pues ambas se relacionan.

#### **4.2. Impacto en los educandos**

Durante del proceso de la aplicación del proyecto, trabajamos con los números, iniciamos desde los números naturales y finalizamos con racionales, durante el proceso el impacto de los alumnos fue un poco confuso por que existían casos que ya lo sabían pero no entendían la teoría, solo en la práctica se lo manejaban, cada uno de los conceptos que se veían complementaba lo que ya tenían en su memoria, el mayor impacto que les ocasiono fue que el juego lo podían relacionar con la teoría, esto siempre y cuando lo llevaron a la práctica.

Cada una las actividades realizadas, los educandos respondían bien, pues lo existía un pequeño problema que con el paso del tiempo se pudo resolver, al formar los equipos, siempre se da inconformidad por los compañeros, al principio se permitió que fuera por asertividad, pero para que se diera una buena armonía se trabajaron algunas dinámicas grupales, de sensibilización, esto permitió que el grupo se uniera y a la vez trabajar en equipo al momento de formar los grupos. Entre las dinámicas impartidas se dio: el teléfono descompuesto, presos y carceleros, alíbabá y los cuarenta ladrones. Esto también impacto mucho a los alumnos al momento de

llevarlas a cabo, pues no solo un juego sino hacía conciencia de los problemas que se presentaban dentro del grupo.

El realizar la actividad los niños responder adecuadamente, solo dos alumnos ponían resistencia para participar. Los que no participaban se platicó con ellos, pero no se dio disponibilidad por parte de los padres de familia, solo trabajaban un momento dentro del salón y más tarde se dedicaban a distraer a sus compañeros.

Los educandos han estado mostrando mucho interés, se les ha estado motivando a cada uno con premios, ésto nos ha ayudado a buscar más estrategias de aprendizaje, más sin embargo se ha estado dando el interés y disponibilidad por parte de ellos, refieren a disponibilidad, que no importa la hora a la asistimos lo que les interesaba es que nosotros les diéramos clases.

Fue sorprendente al momento de dar indicaciones todos estaba desacuerdo, principalmente al formar los equipos, al estar realizando la actividad aún se enojaban se insultaban, se pudo observar entusiasmo, alegría, dinamismo, y sobre todo muy contento, al finalizar la actividad los niños hicieron comentarios acerca del juego, nunca habían trabajado de esa forma pero querían que cuando se trabajara con matemáticas, la maestra realizara juegos y así de la misma forma no les complicara lo que están realizando.

### **4.3. Análisis de los trabajos y evidencias**

El juego fue una alternativa que ayudó a mejorar el aprendizaje de los alumnos, por medio de lluvia de ideas, juegos, material didáctico y otros medios ayudaron a los infantes a mejorar su conocimiento. Las tablas de multiplicar fueron unos de los temas que se puso más énfasis, se cuestionó a todos, después se elaboró un dado, las piedras permitieron que los niños razonaran con exactitud cada resultado de las tablas de multiplicar

A través del juego los educandos fueron mejorando las dificultades presentadas, esto ha permitido la agilidad de solución de problemas. Como se puede observar en los trabajos, conforme se fue avanzando sus dificultades fueron disminuyendo, sus promedios han mejorado y trabajos son algunas de las evidencias que muestran su progreso. Al iniciar se presentaban dificultades, no utilizaban el razonamiento ni la lógica, se establecieron nuevas formas, la lógica se implementó como un medio de razonamiento, los acertijos ayudaron a que los infantes mejoraran sus dificultades presentadas y a pensar un poco más antes de tomar una decisión.

Al principio se podía observar las dificultades presentadas, pero conforme fueron avanzando y participando los niños fueron adquiriendo habilidad en realizar los trabajos, y mejoraron los trabajos realizados. Otra forma de progreso fue gracias a su participación al momento de realizar las actividades de tal forma en que se prestaban para elaborar el material, recolectar objetos, fue una de las estrategias que admitió a los educando a transformar nuevos conocimientos, esto con el fin de que

ellos mismos encontraran diferentes formas de aplicar la teoría vista y la vez cómo lo podían utilizar en la vida diaria.

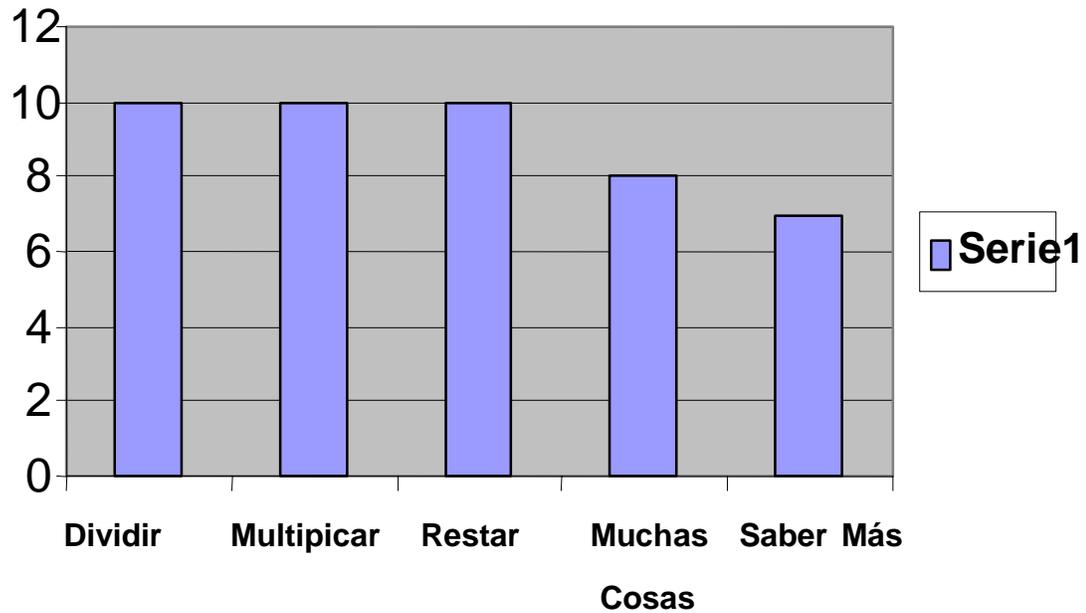
La participación de la maestra para intervenir en la aplicación de los temas y reforzar lo que se veían, esto era una forma para que los infantes no se les olvidara tan fácilmente, la música es otro instrumento utilizado dentro del aula pues en ocasiones se cantaba y se bailaba con números, todo lo que rodea en su preciso momento, era un conjunto numérico.

#### **4.4 Resultados y logros**

El resultados que se esperaba lograr se cumplió, pues no solo se pretendía que los alumnos resolvieran problemas, jugar y entender cada uno de los conceptos manejados, el propósito fue más allá de lo esperado, existe más dinamismo dentro del grupo, el docente propicia la motivación en cada una de las clases, con diferentes estrategias que ellos mismos preparan o los educandos realizan. Así logro adquirir nuevos conocimientos a través de diferentes actividades dentro y fuera del aula, sin embargo una de las cosas que el niño supero fue, el miedo por las burlas de sus compañeros.

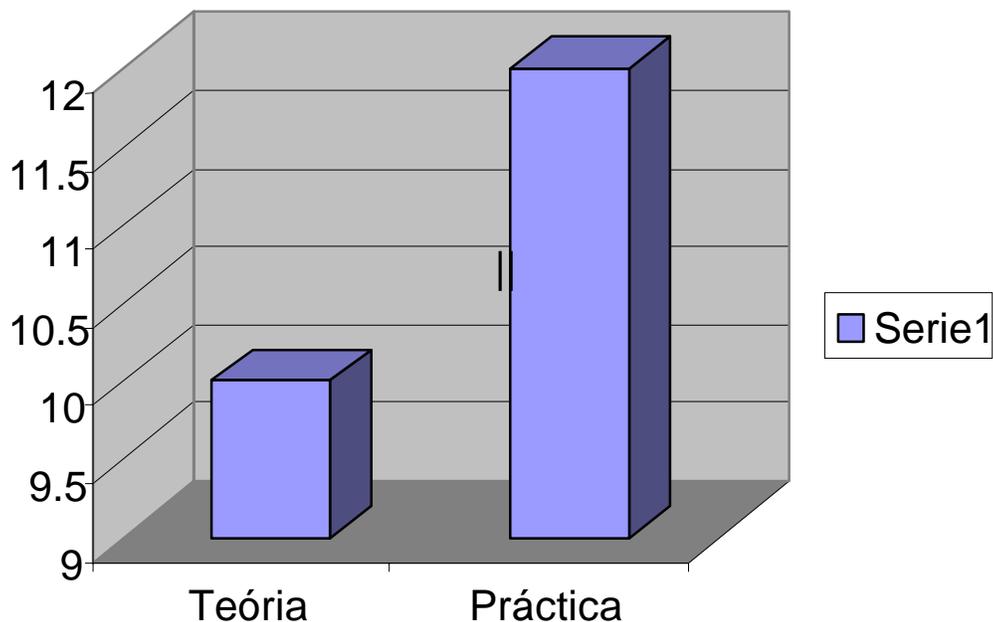
Para finalizar el proyecto y ver los resultados obtenidos, se aplicó un examen de acuerdo a todo lo visto durante el proceso de 6 meses, los resultados fueron los siguientes:

## ¿Crees que aprendiste cosas y para que te pueden servir?



En la gráfica nos muestra, el 70% de los alumnos aprendieron a dividir, multiplicar y restar, mientras que el 30% aprendió cosas nuevas. Los porcentajes mencionados, los obtuve en la aplicación de algunos exámenes. Ver anexos en la pág 56.

## ¿Crees que aprendiste más con teoría o con la práctica?



En la gráfica nos muestra que durante el proceso tanto teórico como práctico, los infantes aprendieron más por medio de la práctica, por tanto su conocimiento era más rápido al tiempo de ejecutarlo.

El objetivo se logró en un 100%, los niños respondieron adecuadamente a cada una de las actividades que se aplicaban, al final del trabajo todos y cada uno de ellos mostraron entusiasmo por participar, solo en algunos momentos se veía la inasistencia, ésto por motivos de salud, ya que la mayor parte de ellos están dentro de un programa que el gobierno les brinda un apoyo tanto económico como de salud.

## **Conclusiones**

A la conclusión que he llegado, es que el juego de las actividades importantes se debe de tomar en cuenta cada uno de los docentes, pues existen diferentes formas de aprender y de comprender lo que los maestros nos quieren transmitir, e incluso como podemos ver que cada día los niños necesitan más atención por parte de los docentes. Los juegos pueden ayudar al infante que tienen problemas de aprendizaje, y además pueden hacer que el educando normal y activo aprenda mejor, y por otra parte pueden mejorar el progreso académico del aprendiz retardado. La actividad y el aprendizaje académico interactúan en varias formas tanto obvias como sutiles. Introduciendo elementos en el mundo de los juegos, se crearán niños felices, libres de las tensiones que pudieran inhibir su capacidad de aprendizaje.

También una de las cosas que debe de aprender el docente, que el educar no está solo en los libros de textos, libretas y dentro de un salón de cuatro paredes, sino que además se encuentra en cada uno de los objetos y entorno que los rodean, el permitir al pequeño manipular diversas cosas puede llegar a una mejor enseñanza y conocimiento pues su desenvolvimiento hará que se relaciones con las cosas de acuerdo a lo que está viviendo.

## BIBLIOGRAFÍA

- BATLLOR JORGE, BLANCH IGNASI, "Juegos de números y figuras", Gil editores, México
- BROTEN. JAMES Y R. HABSON PETER, "Teorías de la educación", Limusa, México, 1990.
- BRUNER JEROME, "Acción y pensamiento y lenguaje". UPN-SEP México 2002.
- COHE, BRENDA, "Ciencia de la educación, Introducción al pensamiento educativo". Cultural, México, 1977
- [Htt://es.wikipedia.org/wiki/Lagica](http://es.wikipedia.org/wiki/Lagica)
- COLL CESAR, "Intervención educativa y diagnóstico psicopedagógico". Paidós, 1991 México, Barcelona,
- ESCANDÓN RAFAEL, "Curiosidades matemáticas", Diana, México 1985.
- GALE Y SKITT MENSA, "Acertijos con números para niños", Selectos.
- GONZÁLEZ SALAZAR JUDITH DEL CARMEN, "Como educar la inteligencia del preescolar", Trillas, México 1978.
- GOODMAN 1986 "Principios teóricos para sustentar la creación de ambientes de aprendizaje", UNP-SEP, México 2002,
- IZÁIS REYES JESÚS M, "El método en la escuela primaria", Varazen, México, 1968,
- PIAGET JEAN, "La formación del símbolo en el niño", Fondo de cultura económica, México 1986.

- PIAGET JEAN, "La construcción de lo real en el niño," Buenos Aires, Ediciones Nueva Visión, 1982.
- ROCRWEL ELISE, "La escuela cotidiana", Fondo de cultura económica, México, 1995,
- UPN, SEP" El Juego", Fondo para modernizar la educación superior.
- <http://es.wikipedia.org/wiki/L%C3%A9gica>
- [www.lawebdegolf. Com/juegos.php](http://www.lawebdegolf.com/juegos.php)
- WWW. Ilustrados.com/publicaciones
- [www.educar.org/articulos/eljuegocomo.asp](http://www.educar.org/articulos/eljuegocomo.asp)

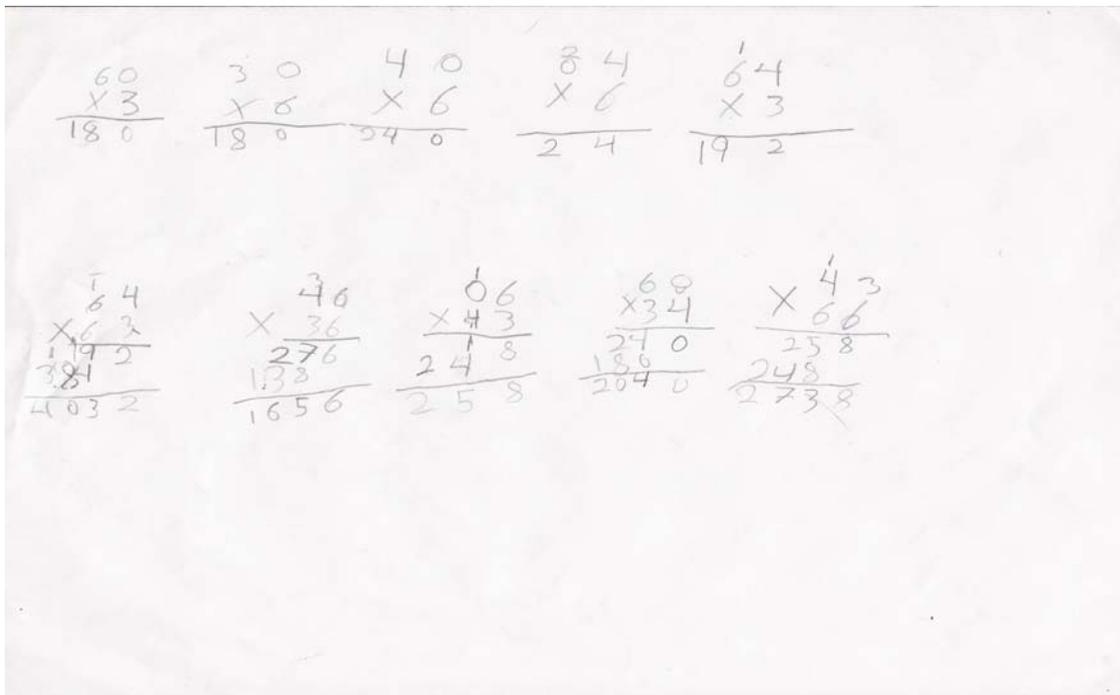
## ANEXOS

Como se puede observar, los alumnos crean su propio conocimiento a través de diversos objetos o materiales, en esta fotografía los educandos trabajan las operaciones básicas, esto con el fin de observar que no solo el escribir y memorizar pueden aprender, el uso de materiales que nos rodean pueden ser usados en diversas formas para aprender.





Resolución de problemas, aplicación de exámenes y otros ejercicios realizados ayudaron a crecer su conocimiento, por medio de estos trabajos, el profesor llevo acabo la evaluación de los niños, esto es una evidencia claro del enseñanza y las nuevas formas de aprender.



Nombre: Ramona Guadalupe González Ramírez

Fecha: 2 de Mayo del 2006. Grado: 4<sup>a</sup>

1.- ¿Que entiendes por número natural?  
que es una cantidad que se forma del 1 al 100.

2.- ¿Que es una Multiplicación?  
multiplicar un número cuantas veces sea necesario

3.- ¿Que es un número?  
un número es una cantidad.

4.- ¿Que es para ti una división?  
una cuenta que para sacar el resultado tienen que multiplicar.

5.- ¿Si tu papá te manda 10 dolares, ¿Cuanto dinero recibirás al momento de cambiar tus dolares en peso mexicano?

$\begin{array}{r} 10 \\ \times 10 \\ \hline 100 \end{array}$  100 pesos

6.- ¿Cuál es la diferencia entre un número natural y un número decimal? ¿son conjunto de números.

7.- ¿Cómo te sentiste durante el proceso de trabajo con la maestra Lupita? Muy Bien y le doy gracias porque nos enseñó muchas cosas.

8.- ¿Crees que aprendistes cosas nuevas? ¿Cuales y para que te pueden servir? aprendí a multiplicar y a restar y los números decimales y muchas cosas más, y me pueden servir para saber más y multiplicar y para ser más lista, para entender.