SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD U.P.N. 099, D. F. PONIENTE

LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO HERRAMIENTA PARA EL LOGRO DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN ALUMNOS DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA

PROYECTO DE INNOVACIÓN DE ACCIÓN DOCENTE

PRESENTA

C. SHAILA XIDHE CASTILLO COPCA

MÉXICO, D. F. **NOVIEMBRE DE 2010**

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD U.P.N. 099, D. F. PONIENTE

LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO HERRAMIENTA PARA EL LOGRO DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN ALUMNOS DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA

PROYECTO DE INNOVACIÓN DE ACCIÓN DOCENTE

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN**

PRESENTA

C. SHAILA XIDHE CASTILLO COPCA

MÉXICO, D. F. **NOVIEMBRE DE 2010**

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACIÓN

México, D. F., 27 de noviembre de 2010

C. SHAILA XIDHE CASTILLO COPCA

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, titulado:

LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO HERRAMIENTA PARA EL LOGRO DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN ALUMNOS DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA

opción Proyecto de Acción Docente, a propuesta del asesora Profra. Marina Arellano Jaramillo, manifiesto a Usted, que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior se dictamina favorablemente su trabajo y se autoriza a presentarlo ante el H. Jurado que se le designará al solicitar su examen profesional.

A T E N T A M E N T E

S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099
D.F. PONIENTE

MTRA. GUADALUPE G. QUINTANILLA CALDERÓN
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE EXAMENES PROFESIONALES DE LA UNIDAD UPN 099, D. F. PTE.

GGQC/arr

DEDICATORIAS

Dedico este trabajo a mi hija que es quien me ha dado la fuerza y la entereza necesaria de sacar mi carrera adelante, pese a algunas dificultades que se han presentado.

Dedico este trabajo a mis padres, que siempre me han apoyado y han caminado conmigo en las buenas y en las malas, y a ellos quienes creen que una mujer es digna de superación y capaz de cumplir cualquier meta que se proponga.

Dedico este trabajo a los trabajadores en resistencia del Sindicato Mexicano de Electricistas que son ejemplo de la unión del pueblo ante las injusticias del gobierno y un completo ejemplo de dignidad y lucha.

Dedico este trabajo al Profesor. José Villarruel Villegas que ha sido un digno ejemplo a seguir de la vocación docente y el goce que causa el trabajo con niños y quien impulso de alguna manera esta investigación.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco primeramente a la Profesora Marina Arellano por su dedicación y tiempo otorgado a la revisión constante de este proyecto, así como la disposición de trabajar en equipo con una servidora.

Agradezco también a los asesores que durante la licenciatura me aportaron diversos conocimientos para el crecimiento de mi formación docente. Así como a la directora Guadalupe Quintanilla por defender nuestra profesión de la manera más digna y adecuada.

Agradezco a mis compañeros amigos las críticas buenas y malas así como las aportaciones a mi proyecto pues gran parte de esas observaciones no sólo me hicieron crecer como persona sino como profesional de la educación.

Por último agradezco a dios por darme vida para continuar con mis metas planteadas y por haberme dado la oportunidad de conocer lo bella que es esta profesión.

ÍNDICE

	Pág.
INTRODUCIÓN	1
CAPITULO I: METODOLOGÍA DEL ESTUDIO INVESTIGATIVO	
JUSTIFICACIÓN	3
MARCO CONTEXTUAL	6
CONTESTO SOCIAL	6
PERFIL SOCIODEMOGRÁFICO	16
CONTEXTO ESCOLAR	18
ORGANIGRAMA	21
METODOLOGÍA	23
TIPO DE PROYECTO	25
CAPITULO II: ASPECTOS GENERALES DEL TEMA	
DIAGNÓSTICO	26
ANÁLISIS DE DATOS	29
DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA	36
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	38
PROPÓSITOS	40
MARCO TEÓRICO	41
CAPITULO III: ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN	
ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN	66
PLANEACIÓN DE LA APLICACIÓN	68
CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	69
APLICACIÒN DE REPORTE	76
CONCLUSIONES	170
REFORMULACIÒN	171
BIBLIOGRAFÌA	172
ANEXO 1	274
ANEXO 2	175
ANEXO 3	177
ANEXO 4	179
ANEXO 5	180
ANEXO 6	181

INTRODUCCIÓN

El juego, actividad fundamental en la vida de cualquier ser humano tiene el privilegio de brindar placer a todo el que se aventura a conocerlo y a disfrutarlo lo haga consciente o inconscientemente ya que adquiere funciones con sentido y generalmente positivas para quien lo realiza, éste aporta elementos importantes en el desarrollo emocional, intelectual y social del niño y la niña, es una actividad primordial durante toda la vida, aunque es en la infancia cuando se nos permite hacerlo con mayor libertad por consecuencia los niños se desarrollan a través del movimiento y el juego los libera de tensiones emocionales, es a través de la actividad lúdica que podemos entretenernos, comunicarnos y compartir diversos sentimientos y saberes, por lo tanto es una herramienta más que válida para el proceso de enseñanza-aprendizaje que se lleva a cabo en los centros de Educación Primaria, contribuyendo en su acción a alcanzar las finalidades educativas que marcan los actuales diseños curriculares base del sistema vigente.

La actividad lúdica está incluida en los proyectos educativos no sólo porque los niños sientan la necesidad de jugar, sino como medio de diagnóstico y conocimiento profundo de las conductas de los alumnos facilitando el desarrollo de los diferentes aspectos del comportamiento como pueden ser: de carácter, habilidades sociales, actividades motoras y del desarrollo de las capacidades físicas; facilitando la adaptación y como consecuencia la autonomía en todos los ámbitos de la conducta de los niños y la principal, favoreciendo a los alumnos para obtener aprendizajes significativos.

Se entiende que el juego es una herramienta de la cual los profesores pueden apoyarse; por lo tanto y actualmente se debe incluir dentro del proceso de aprendizaje ya que en los nuevos programas está como herramienta para las actividades. No se trata de realizar actividades lúdicas sin razón, el juego implica programar, adicionar estas actividades en el momento adecuado del proceso de

enseñanza-aprendizaje y propiciar el control de grupo, guiarles, asesorarles, es decir, dentro de la planeación se debe considerar edades, intereses, deseos, necesidades, habilidades y retos de los alumnos, además de la cantidad de personas que conforman el grupo.

Por ende este proyecto de innovación centrado en el juego o actividad lúdica para el logro de aprendizajes significativos, ofrece a los docentes pero también a los padres de familia una diversidad de juegos que fácilmente pueden ser adecuados a los diversos grados de Educación Primaria, en aquellas asignaturas en las cuales el profesor y la profesora diagnostique alguna problemática, pero no sólo como una forma de resolver dificultades académicas también puede formar parte de las planeaciones diarias del maestro.

Dicha propuesta fue aplicada en la escuela Josefa López Rábago de la colonia Progreso Industrial, Estado de México. Para darle veracidad a ésta investigación se exponen datos que se obtuvieron en el diagnóstico como los resultados de una encuesta a padres de familia y la observación de la práctica de los docentes.

En el presente trabajo se explica la manera en que se eligió la problemática posteriormente se encuentra la información teórica que sustenta las actividades diseñadas para los alumnos de primer grado, es decir, el tipo de juego que es adecuado para ellos, de qué manera el juego es un elemento esencial para lograr un aprendizaje significativo y el nivel de desarrollo de aprendizaje de los alumnos de primer grado respaldado en la teoría de Piaget entre otros. El diseño de las actividades está organizado por asignaturas se establece de esta manera para que los maestros se percaten de que puede ser útil en diversos campos.

Por último recordemos que el juego de aula beneficia a los alumnos para su desarrollo cognitivo y afectivo, en el sentido que éste está dirigido y orientado conscientemente a la obtención de objetivos educativos, posibilitando dirigir la actividad lúdica de los niños de manera organizada, sistemática y planificada, hacia un aprendizaje esperado y significativo.

JUSTIFICACIÓN

Este proyecto se realizó con la finalidad de resolver una de las problemáticas que se exteriorizaban en la escuela Josefa López Rábago. Actualmente la educación es algo que además de concernir a los docentes involucra a la sociedad en general siendo que la vida escolar abre el camino de los estudiantes para la satisfactoria inserción en ella, es decir, que los alumnos sean capaces de afrontar lo que se les presente.

Fue más que necesario realizar la investigación no sólo para comenzar a innovar la práctica sino como una forma de contribuir y aportar datos verídicos y útiles a la comunidad educativa, puesto que es mediante el quehacer de los maestros que puede detectarse cuáles son las necesidades actuales que seccionan el aprendizaje de los estudiantes y que son los principales problemas de la educación básica en México; además que invita a la comunidad docente a romper con los paradigmas que por años han sido fuente de rutina en la vida escolar.

Cuando se realizó el diagnóstico se encontraron tres problemáticas realmente importantes que son fuente de otros problemas de menor dimensión; éstas fueron las siguientes: El limitado horario de clases, la saturación de los estudiantes en los grupos y clases tediosas y aburridas en las cuales no se lograban aprendizajes significativos sino memorísticos. Una vez que se analizaron los alcances que se tenían para dar solución a dichas problemáticas se descartaron las dos primeras puesto que el proyecto estaba programado para unos cuantos meses y se trataba de dar pronta solución, es decir, que realmente fuera benéfico y útil.

Una vez que se contempla proponer una alternativa de solución se considera inmediatamente que la actividad lúdica es una excelente herramienta que no sólo puede lograr que los estudiantes obtengan aprendizajes significativos sino que puede aportar elementos esenciales en apoyo al docente y al educando logrando el 95% de

las veces la satisfacción y placer de los alumnos al poner en práctica el juego como tal.

El tema no es tan fácil como parece pues de no darle solución, los alumnos pueden terminar en casos extremos hasta desertando de las instituciones, imaginemos que somos uno de esos estudiantes que llega a la escuela de por sí con un poco de sueño y a esto se le suma que las clases son aburridas y que no logra comprenderlas, es decir, los aprendizajes son nulos; se traducirá como un alumno que al tener este tipo de situación no tendrá ningún gusto por ir a la escuela e incluso enfocará su atención en otras cosas que le parezcan interesantes, en el mejor de los casos pero lo peor es cuando lo anterior se manifiesta en problemas de conducta y de aprendizaje esto sería a corto plazo pero como ya se mencionó lo extremo es la deserción.

Por ende se propone resolver el problema porque estudiándolo desde esta perspectiva pareciera de poca importancia pero si se sale del alcance del docente ocasionaría problemáticas mayores, además de que hace falta darle un giro extremo a la educación y formación de los estudiantes en donde el docente se atrevan a probar propuestas innovadoras; en éste caso para cambiar ese sentir que los alumnos tienen en las clases; ya que expresan que son aburridas y tediosas, porque la mayoría de los docentes se encuentran inmersos en una cotidianeidad constante además de la presión que los padres de familia ejercen en sus hijos. Otra de las cosas que influye en esa monotonía es que algunos docentes no toman en consideración los intereses de los alumnos.

Por tanto la razón para llevar a cabo éste proyecto es que al alumno le atraiga asistir a la escuela, que el ambiente que en ella se da, sea confortable y que los educandos sientan esa confianza para desenvolverse totalmente en las aulas, que el juego sea un elemento principal del cual los alumnos se sientan dueños y del que puedan apropiarse, que también mediante el mismo los docentes se apoyen para aquellas clases en las que se les dificulta explicar o que sus alumnos no comprenden para así

lograr un aprendizaje significativo. Por otro lado es importante lograr que los padres de familia y algunos profesores dejen de considerar el juego como pérdida de tiempo y sinónimo de desorden.

El juego en este primer año de primaria es una continuidad del Preescolar, en donde los niños no pueden adaptarse de un día para otro a estar ***sentados, callados y de brazos cruzados.***

MARCO CONTEXTUAL

CONTEXTO SOCIAL

LOCALIZACIÓN

La escuela está ubicada en el municipio de Nicolás Romero que se encuentra en la región noroeste del Estado de México. La cabecera municipal llamada ciudad Nicolás Romero, localizada a 58 Kms. de la ciudad de Toluca, que es la capital del Estado de México. Limita al norte con Villa del Carbón y Tepotzotlán; al sur con Atizapán de Zaragoza e Isidro Fabela; al este con Cuautitlán Izcalli; al oeste con Jiquipilco y Temoaya. El número de habitantes que posee se contempla como 7 174 673 mujeres y 6 832 822 hombres que nos da un total de 14 007 495 habitantes.[1]

[1] Instituto Nacional de Estadística y Geografía (ed.): *Principales resultados por localidad 2005 (ITER),* (2005).

GEOGRAFÍA

Entre las coordenadas geográficas 19º 33’ 50” y 19º 42’ 16” de latitud Norte, y los meridianos 99º 15’ 53” y 99º 32’ 00” de longitud Oeste con respecto al meridiano de Greenwich. Posee una superficie total de 233.51 kilómetros cuadrados lo que equivale a un 1.04% de la superficie total del estado de México.[2]

Nicolás Romero es uno de los 125 municipios del estado de México ubicado al norte de dicha entidad, formando parte de la Zona Metropolitana de la Ciudad de México. Su cabecera municipal es Villa Nicolás Romero, localizada a 58 km de la ciudad de Toluca.

Al municipio se le ha conocido con los nombres de Azcapotzaltongo, en la época prehispánica; San Pedro Azcapotzaltongo, durante casi todo el periodo colonial; Monte Bajo, de 1821 al 18 de abril de 1898, en que por decreto es elevado a la categoría de villa y se le denomina Villa Nicolás Romero, aunque coloquialmente a la cabecera municipal se le sigue llamando *San Pedro*.

HISTORIA

ÉPOCA MESOAMERICANA

Una amplia región que comprende lo que hoy es el municipio estuvo habitada por el antiquísimo pueblo hñahñu, que se le conoce como otomí, que es un vocablo náhuatl, derivado de *otomitl*, que significa sin asiento. Los hñahñu eran nómadas; de la región de los grandes lagos fueron desplazados a estas serranías a la llegada de tribus con mayor civilización y mejor preparados para la guerra.
Al consolidarse la Triple Alianza, en año 3 Tochtli (1430), los mexicanos dominan esta región y Cahuacán se convierte en cabecera de distrito tributario dentro del Estado de Tlacupan, con capital en la actual Tacuba.

[2] Instituto Nacional de Estadística y Geografía (ed.): *División geoestadística de México por municipio* (2005). Consultado el 13 de octubre de 2009.

Existen en el municipio 4 pueblos con orígenes prehispánicos: Cahuacán, Azcapotzaltongo y Tlillan, vocablos en náhuatl que significan; “dueños de bosques, en el pequeño hormiguero, y en lo negro”; el otro es Magú, palabra en hñahñu con la cual dice “mi casa”. No obstante que esta fue una región otomí, existen nombres en náhuatl precisamente por la dominación ejercida por tribus con esa lengua.

ÉPOCA COLONIAL

A la llegada de los españoles rápidamente se repartieron las tierras por medio de mercedes reales. A partir de 1537 los indígenas litigaron por recuperar sus tierras y agua. Esta lucha duró casi 400 años, hasta cuando se inicia la dotación de ejidos, en muchos casos como San Miguel Hila y Los Comuneros, no se han resuelto.

Los grandes acaparadores de tierra en esa época fueron: Navarrete, dueño del molino del mismo nombre, que después se conoció como molino viejo y que finalmente fue la hacienda de San Ildefonso, que es donde existen los poblados de Barrón, Colmena y San Ildefonso con todas sus colonias, así como la colonia Vicente Guerrero y el fraccionamiento Los Manantiales. Otro terrateniente fue Alfonso de Bracamontes y Dávalos Conde de Miravalle, dueño de la inmensa hacienda de La Encarnación, que tuvo más de 18 mil hectáreas.

También de la época colonial, data el documento que supuestamente mantienen en su poder los vecinos de San Francisco Magú, en el que el virrey Juan Manuel de Vizarrón los eximió del pago de impuestos a la corona española por una leyenda de que en dicho pueblo se dio alojo al virrey, de lo que no hay indicios ni registros históricos. Los vecinos de dicho pueblo actualmente no pagan impuesto predial por una supuesta revalidación del documento hecha por Benito Juárez y Luis Echeverría, de lo cual tampoco hay registro.

VIDA MUNICIPAL

En el año de 1820, casi para finalizar la época colonial se crearon dos municipios: el de *Monte Alto*, con el territorio que hoy ocupan los municipios de Isidro Fabela y Jilotzingo y el de *Monte Bajo*, con el espacio geográfico que ocupa el municipio de Nicolás Romero y parte de lo que actualmente es Atizapán de Zaragoza.

El primer presidente municipal fue el coronel de caballería don Jesús Gómez de Aguado, que luchó en el ejército insurgente de Miguel Hidalgo.

Se ha tomado como fecha de creación del municipio el 29 de junio, que coincide con la festividad del santo patrono San Pedro.

El 18 de abril de 1898, por decreto No. 38; el pueblo de Monte Bajo, cabecera del municipio del mismo nombre es elevado a la categoría de villa con el nombre de Villa Nicolás Romero.

El 11 de septiembre de 1998, por decreto No. 63, la Legislatura Local aprobó que Villa Nicolás Romero sea elevada a la categoría de ciudad.

MÉXICO INDEPENDIENTE

En 1847, en plena intervención norteamericana se inició la industrialización en el municipio al funcionar las industrias textiles de Molino Viejo, hoy la Colmena y la de Río Grande en San Ildefonso, que aún sigue produciendo.

La fábrica de hilos de Barrón, funciona a partir de 1852. En 1848 había 4,665 habitantes en el municipio. Estas industrias fueron determinantes para la economía de amplia región e influyeron en el aumento de la población municipal.

En 1859, de la fábrica de “Molino Viejo” salió Nicolás Romero a engrosar las filas juaristas enfrascadas en la Guerra de Reforma.

De las tres industrias textiles sólo sigue funcionando “San Ildefonso”, que cumplió ya 150 años y se ha convertido en una importante generadora de divisas ya que exporta sus casimires a diversas partes del mundo.

EL PORFIRIATO

Al inicio del Porfiriato el municipio tenía 8,949 habitantes y seguía llamándose Monte Bajo.

El 18 de abril de 1898, por decreto No. 38, la Legislatura Local aprobó que el pueblo de Monte Bajo, cabecera de la municipalidad de ese nombre, fuese elevado a la categoría de villa con el nombre de Villa Nicolás Romero.

En el año de 1900, principia a trabajar la industria papelera El Progreso Industrial, en ese mismo año llega el Ferrocarril de Monte Alto al antiguo pueblo de San Pedro Azcapotzaltongo, ya se contaba con energía eléctrica y la empresa textilera San Ildefonso ya había instalado las plantas de Villada, Tlillan y Fernández Leal.

En 1903 el ferrocarril de Monte Alto se amplió hasta El Progreso Industrial. En 1906 nació la Sección de San Ildefonso de la liga de Electricistas, aunque existe el antecedente que desde el siglo pasado había organizaciones obreras llamadas mutualidades, que agruparon a los trabajadores textileros.

El 15 de septiembre de 1910, se inauguró el Teatro Centenario, que funcionaba también como escuela. Ese teatro está ligado a la historia de Nicolás Romero, ahí actuaron muchos de los habitantes del mismo. Fue cuartel en la revolución, ahí se reunieron los sindicatos, hubo peleas de box, funcionó el primer cine de la población

y se celebran todavía los festivales de fin de cursos. Nunca se le dio mantenimiento y a finales de la década de los cincuentas comienza a mostrar signos del abandono en que lo tenían y durante 30 años se deja destruir aún más. Se reconstruyó en 1993.

ÉPOCA REVOLUCIONARIA

Al inicio del movimiento armado, en el municipio, no se escenificaron batallas ni levantamientos armados; sin embargo, conforme fue avanzando el movimiento revolucionario, esta zona fue adquiriendo importancia estratégica, por las fábricas, el ferrocarril y por ser puerta de entrada a la zona zapatista de Santiago Tlazala y Jilotzingo.

A partir de 1913, los pueblos del municipio fueron escenario de combates y lo mismo eran tomados por los revolucionarios, que por quienes los combatían. De esta época es otro de los personajes históricos, el general zapatista Leopoldo Acevedo, que murió en combate contra las fuerzas del entonces mayor Antonio Ríos Zertuche, en los montes de Tlazala, en septiembre de 1916.

ÉPOCA POSTREVOLUCIONARIA

En 1932, se organizó la sección sindical de Progreso Industrial. En 1940, el 7 de abril deja de funcionar el ferrocarril de Monte Alto. En la década de los cincuentas, la Compañía de San Antonio de Abad, S.A. deja de operar las fábricas de Barrón y Colmena. Finalmente estas industrias cerraron en la década de los sesentas.

Tras una lucha histórica por la restitución de sus tierras, en 1919 una resolución presidencial firmada por el Gral. Venustiano Carranza, dota al pueblo de Cahuacán de 740 hectáreas y se crea el 24 de Septiembre de ese año el primer ejido post revolucionario el de Santa María Magdalena Cahuacán.

ÉPOCA ACTUAL

Al inicio de la década de los sesenta se aplicó en la cabecera municipal, el Plan Echeverría de Remodelación de Pueblos, gracias a ello, se pavimentó la Avenida Nicolás Romero, se remodeló el Jardín Hidalgo, se construyeron guarniciones, banquetas, y algunas obras más que embellecieron la Villa Nicolás Romero.

Desde la década de los ochenta el municipio sufrió una urbanización acelerada en un entorno rural, lo que provocó un sinnúmero de asentamientos irregulares y un crecimiento que terminó uniendo las distintas localidades que antes fueron Pueblos y originó que en septiembre de 1998 se convirtiera en Cuidad. Dada la orografía irregular del municipio aún se enfrentan problemáticas de urbanización como drenaje y pavimentación, por lo que debido al crecimiento de la mancha urbana en la Cuidad de Nicolás Romero se tienen problemas de índole rural y urbano.

En la década de los noventa se creó la Clínica de la Mujer y la Universidad Tecnológica Fidel Velázquez.

El 3 de Junio de 1999 se creó la Escuela de Artes y oficios de Nicolás Romero, dependiente del ICATI y del Gobierno del Estado México

Desde el año 2000, y hasta la actualidad el municipio ha sufrido grandes transformaciones urbanas, con la construcción de nuevos fraccionamientos.

En la actualidad se estima un incremento de cerca del 20% de la población municipal que había en 2005 debido principalmente a la construcción de miles de viviendas de interés social, en varios fraccionamientos dentro del municipio.

Los pueblos más importantes y originarios son los siguientes:

- Santa Maria Magdalena Cahuacán
- San Francisco Magú
- San Pedro Azcapotzaltongo (Ciudad Nicolás Romero).
- Transfiguración
- San Miguel Hila
- La Colmena
- Barrón
- Progreso Industrial
- San Ildefonso
- San José El Vidrio

A partir de ellos se ha ido expandiendo la concentración de viviendas y formándose nuevos asentamientos hasta contar en la actualidad con más de 80 colonias, 10 fraccionamientos, 1 ranchería etc.

En Enero de 2010, es inaugurado un importante centro comercial CHEDRAHUI en el municipio, el segundo después de Gigante (hoy SORIANA) en 1998, además de una Bodega Aurrera y varias bodegas denominadas express.

En Marzo de 2010 se da inicio a la construcción del hospital regional en Nicolás Romero, que una vez terminado contará con 60 camas, especialidades y rehabilitación para beneficio de la población municipal y de municipios vecinos.

ESCUDO DEL MUNICIPIO

El escudo del municipio fue diseñado por el Sr. Genaro Roa Paulín en el trienio 1973/75 que presidió el C. Arturo Sánchez Martínez y está realizado en varios colores. El significado del escudo municipal es el siguiente:

Escudo enmarcado en la parte superior hasta la mitad del mismo con ornato color oro, dividido en tres secciones. Las dos secciones superiores presentan respectivamente: la de la izquierda, un paisaje con campos y montes, un río, un maguey; en primer tiempo un árbol y una mazorca que simbolizan la flora, orografía e hidrografía de la región que comprende el municipio. Todo ello coloreado al natural.

La sección de la derecha representa una fábrica coronada por las montañas, símbolo de la tecnología y de que este municipio es pionero en la industrialización que se inicia desde la mitad del siglo XIX, y un sol con rayos de color rojo y amarillo, sol que hace posible la vida, y que era una de las principales deidades de nuestros antepasados indígenas.

En la parte inferior de la tercera sección contiene: unos libros, una pala, una guadaña y una rueda, que representan la cultura, el trabajo y el progreso respectivamente.

La orla ostenta en el rectángulo, la simbolización de los diez pueblos del municipio, que están representados por otras tantas hormigas situadas a los lados de un pequeño hormiguero.

Remata el escudo en la parte superior, con las iniciales de San Pedro Azcapotzaltongo, y en el círculo central, las de Villa Nicolás Romero, que era el nombre de la cabecera municipal.

Predominan en el escudo los colores azul, rojo, verde, amarillo y oro; contiene además la leyenda que dice: UNIDAD, CULTURA, PROGRESO, como meta de los habitantes del municipio de Nicolás Romero.

GLIFO

AZCA-PUTZAL-TON-CO

Azcatl: hormiga.

Putzalli: tierra levantada, terreno.

Tontli: (radial) diminutivo.

Co: lugar, en

Por lo que Azcapotzaltongo, según el Dr. Cecilio A. Robelo, se debe traducir como “en los pequeños hormigueros”. En los libros de los tributos y otros más, se representa el nombre de los pueblos con ideogramas dibujados que se conocen como glifo, jeroglífico o divisa.

El que corresponde a Azcapotzaltongo se describe como una hormiga rodeada de piedritas o frutos que representan los pueblos sujetos al mismo, sobre las piernas de la diosa de la abundancia.

OROGRAFÍA

El sistema orográfico del municipio está formado por el conjunto montañoso conocido como la Sierra de Monte Alto, de la que se derivan varios cerros como: “El Escorpión, Tres Piedras, El Águila, El Negro, Río Frío, Peñas de San Isidro y Peña Blanca”; que son las principales formaciones o las más conocidas. La altitud media sobre el nivel del mar es de 2,370 metros.

HIDROGRAFÍA

El municipio pertenece a la región hidrológica 26, cuenca D. Los ríos reconocidos son: San Pedro y El Portezuelo, los arroyos son: Grande, Chiquito, Cuautitlán, El Trigo, Los Tepozanes, La Zanja, La Concepción, La Ladrillera, El Esclavo, El Puerto y Lanzarote.

PERFIL SOCIODEMOGRÁFICO

GRUPOS ÉTNICOS

Existen diseminados entre la población, indígenas hñahñus, mazahuas, triquis y zapoteca. La población indígena en el municipio tiene una gran presencia dado que de acuerdo al Conteo de Población y Vivienda en esta entidad hay un total de 2,960 habitantes que hablan alguna lengua indígena las cuales representan el 1.42% del total de la población del municipio. De acuerdo a los resultados que presento el II Conteo de Población y Vivienda en el 2005, en el municipio habitan un total de 4,181 personas que hablan alguna lengua indígena.

PERSONAJES ILUSTRES QUE APORTARON GRANDES LOGROS EN LA EDUCACIÓN

Profr. Daniel Delgadillo.
Realizó numerosos aportes a la educación, autor de libros didácticos como: Leo y Escribo, Poco a Poco, Adelante, (1872-1935).

Profra. Josefa López Rábago.
Durante más de 30 años fue maestra en la primaria de El Progreso Industrial, cofundadora en 1923 de la revista IRIS (1880-1940).

Profra. Brigida Miranda Domínguez.
Ha dedicado más de 75 años a la educación (1906-).
Profr. Cirino Gómez Baca.
Durante más de 65 años impartió clases (1906-1996).

EDUCACIÓN

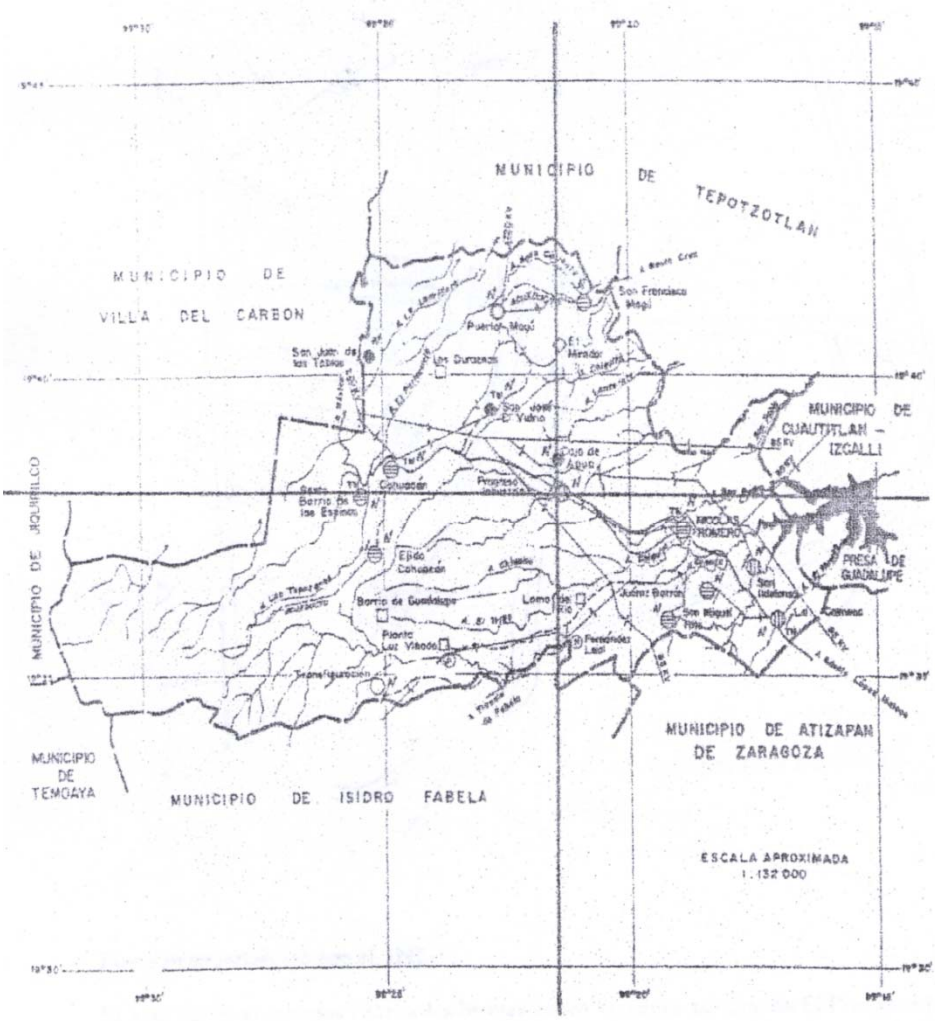
Si bien es cierto que en 1874, sólo existían en el municipio 8 escuelas oficiales para niños con 352 alumnos; una escuela para niñas con 72 alumnas; y una escuela particular de niños con 53 alumnos; para 1996, la situación era la siguiente:

NIVEL	ESCUELAS PÚBLICAS	ESCUELAS PRIVADAS
Educación preescolar	26	39
Educación primaria	84	22
Educación secundaria	25	5
Media superior	3	2
Educación superior	1	-
Educación especial	1	2
Técnica y comercial	1	7

Por su parte el analfabetismo se ubicó en 6.85% en el año de 1995.

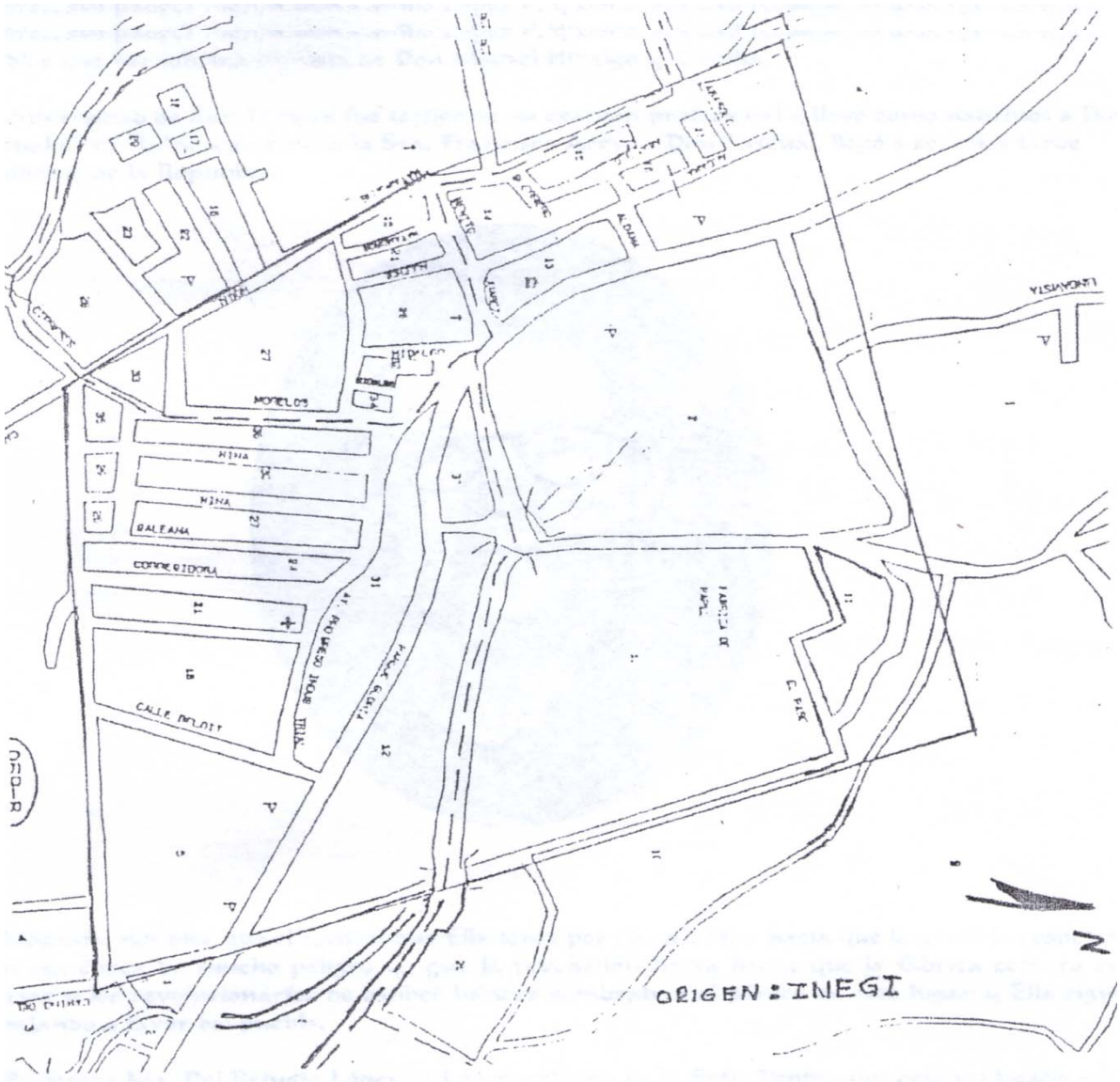
CONTEXTO ESCOLAR

El Progreso Industrial, Municipio de Nicolás Romero
Altura sobre el nivel del mar 2445mts.
Latitud norte 19º 37 ´20”
Altitud oriente 99º 19 ´50”
Sobre el meridiano de greenwich*



* El origen de éste plano es la Monografía Municipal. Editada por Instituto Mexiquense de Cultura, escrita por el cronista Xavier I. Esparza Santibáñez.

ORIGEN: INEGI*

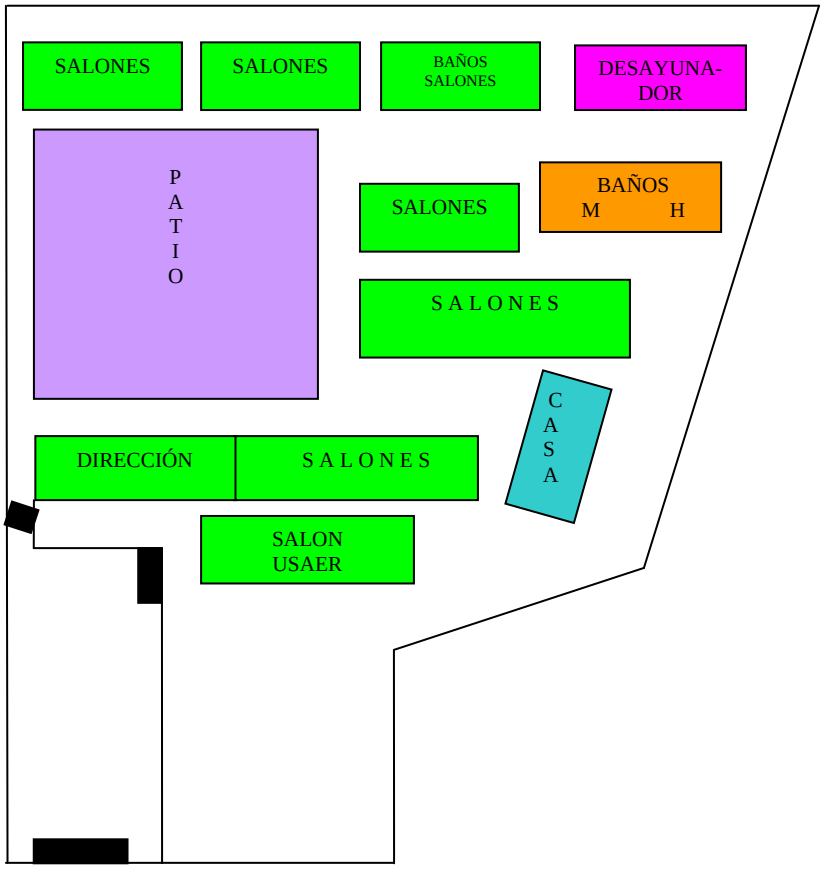


* Plano proporcionado por el INEGI. Marca los límites de los terrenos del pueblo Progreso Industrial.

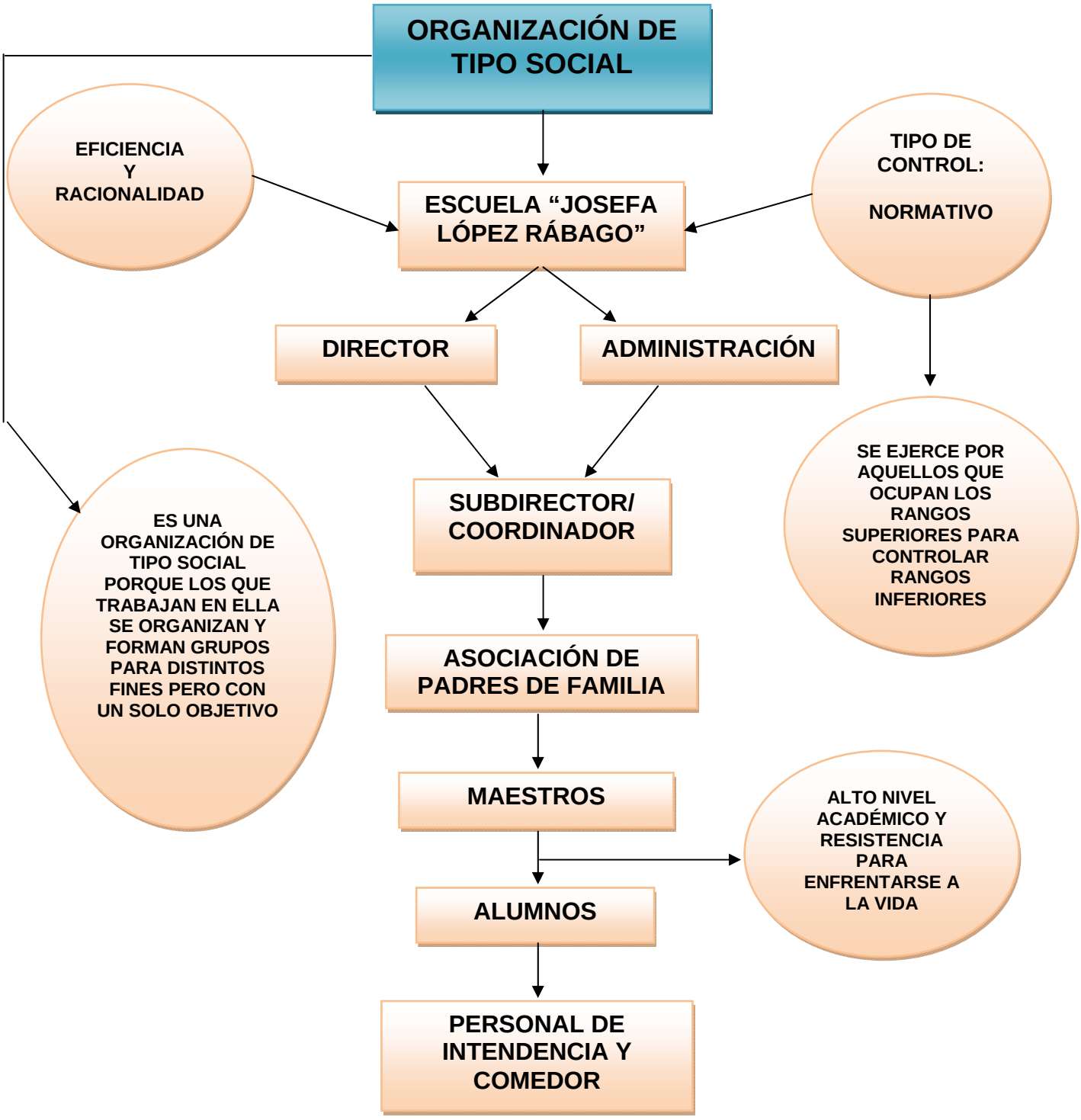
UBICACIÓN ESCOLAR

La Escuela Primaria Federalizada “Josefa López Rábago” C.T. 15DPR1455E, Zona Escolar No. 34, Sector Educativo VI, perteneciente a la Subdirección de Educación en Naucalpan, se encuentra ubicada en la Colonia Progreso Industrial, en el municipio de Nicolás Romero, México.

PLANO



ORGANIGRAMA DE LA ESCUELA "JOSEFA LÓPEZ RÁBAGO"



HISTORIA

El Progreso Industrial, nació como una gran aventura, 1899 es el año del sueño de un pueblo de papel; Progreso Industrial es semilla cultivada en tierras de las Haciendas de San Nicolás Lanzarote y nuestra Señora de la Concepción. En la zona que llevaba el nombre antes citado se encontraban las Escuelas particulares, incluso la fábrica que se ubicaba allí contaba con una Escuela

Particular Nocturna para Obreros, atendida por el profesor Pedro García Lugo. Sin embargo un día de 1911 la empresa de papel coloca una anuncio en un periódico de la capital donde solicita una Maestra de primaria para su Escuela de la fábrica de El Progreso Industrial y es así como al leerlo una mujer se interesa y asiste a las oficinas de la compañía con su documentación y es contratada, ella era la profesora Josefa López Rábago (Anexo 1), hija de Don Pánfilo López y Soledad Rábago, había nacido en Morelia Michoacán el día 18 de Marzo de 1881, contaba con 29 años de vida y llega a la zona el día 6 de Febrero de 1991 y desde esa fecha hasta su muerte fue una de las grandes impulsoras no únicamente en el área educativa pues enseñó a mujeres a cocinar a tejer, también impulsó la creación de las bandas de guerra y de música. En honor de esta gran mujer directora y creadora de dicha Institución, la Escuela primaria lleva su nombre y en un espacio se ha instalado un busto de ella (Anexo 2).

METODOLOGÍA

En primera instancia cabe mencionar que el tipo de proyecto es Pedagógico de Acción Docente pues se aplicó directamente al agente educativo que son los estudiantes. El tema elegido es ***El juego como herramienta para el logro de aprendizajes significativos en alumnos de primer grado de primaria***. Se investigó sobre lo que son los tipos de juego y las etapas de desarrollo según el psicólogo suizo Jean Piaget, al realizar el diagnóstico correspondiente los datos arrojaron otras problemáticas que aunque no sean adoptadas no dejan de ser igual de importantes que a la que se decidió dar solución: Clases tediosas y aburridas en las cuales no existen aprendizajes significativos.

Para conocer cuáles eran las necesidades y problemáticas que se presentaban en el grupo, se realizó un diagnóstico que comenzó con la observación constante y diaria del actuar y comportamiento de los estudiantes en las clases. Posteriormente se realizó una encuesta a los padres de familia (Anexo 3) o tutores preferentemente la persona que tenía a su cargo al alumno con la finalidad de que se pudiera expresar en la encuesta con mayor exactitud qué era lo que los estudiantes platicaban con sus padres respecto a la escuela y de forma general respecto a lo que piensan de su grupo en específico; una vez que se analizaron los resultados se concluyó elegir la problemática que en el párrafo anterior se mencionó ya que el porcentaje arrojado en la encuesta fue que 60% de los alumnos piensan y experimentan clases aburridas. Consecuentemente al interpretar los datos y tomando en consideración la edad de los estudiantes se decide elegir el juego como una propuesta para resolver dicha problemática.

Una vez bien delimitado el tema al que se quería dar solución y habiendo definido cuál era el elemento primordial que iba a contribuir a la investigación, comienzan las

indagaciones de cuáles son los teóricos exponentes del juego y sus fundamentos, de esta forma y recabada una enorme lista, finalmente solo se seleccionan tres de ellos los cuales presentan en sus teorías mayores y mejores elementos que contribuyen al desarrollo de la investigación.

Los autores que intervienen en la investigación son: Jerome Bruner, Jean Piaget y Lev Vigotsky aunque el trabajo tiene más aportaciones de Jean Piaget; la finalidad de consultarles es comparar y sustentar lo que ellos afirman con lo que realmente sucede en éste caso en las aulas sobre las actividades diseñadas basadas en el juego como herramienta principal. Cabe mencionar que el juego se aplica en todas las edades del ser humano y en distintos contextos.

En la presente metodología de investigación se tomó en cuenta también el diario de campo, la observación y registro de aula, cuestionarios con colegas (Anexo 4) acerca del tema y cómo percibían la actitud de sus grupos ante el cuestionamiento del gusto o disgusto de los alumnos por asistir a la escuela.

TIPO DE PROYECTO

El tipo de proyecto es Pedagógico de acción docente pues se aplicó directamente al agente educativo que son los alumnos, el proyecto se generaliza a nivel primaria aunque sólo se aplica en primer grado por lo que se registran más adelante los resultados obtenidos para comprobar que la actividad lúdica es favorable y que los docentes puedan evidenciar que el juego no es una pérdida de tiempo como muchas personas lo creen sino por el contrario es una herramienta que puede ser utilizada para quitar esa mala experiencia que los alumnos tienen en cuanto a las clases cotidianas y tediosas ocasionando incluso problemas de conducta y falta de interés por las clases; además de demostrarle a los docentes que mediante la actividad lúdica se pueden obtener aprendizajes significativos y no sólo memorísticos.

Se requiere que los docentes conozcan las etapas de desarrollo de los niños, las habilidades, actitudes y aptitudes tanto grupales e individuales de sus estudiantes y de ésta forma estarán al tanto de los intereses de su grupo, pues en la actualidad abunda la educación tradicionalista y los maestros no plantean estrategias para mejorar sus clases, los resultados de la falta de interés se pueden ver en lo poco atractivas que son las asignaturas de matemáticas e historia puesto que no son vivenciales, es aquí donde se debe dar solución, utilizando no únicamente los libros de texto sino estrategias pertinentes para que las asignaturas anteriores sean de agrado hacia los alumnos y ¡qué mejor! que incluir el juego como parte de esas estrategias.

La metodología utilizada es investigación-participativa, y las dimensiones que se evaluaron son pedagógicas y psicológicas.

DIAGNÓSTICO

Para realizar el diagnóstico fue esencial tomar en cuenta la observación y el diario de campo pues mediante estas herramientas se identificaron en primera instancia las dificultades que obstaculizaban el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de las aulas y que impedían lograr un aprendizaje significativo en los alumnos lo cual se exteriorizaba en los resultados de los exámenes bimestrales, las inasistencias, la falta de atención e interés en las clases por lo que los problemas detectados fueron:

- Grupos saturados
- Poco tiempo de horario escolar.
- Clases tediosas y poco interesantes

Se efectuó una encuesta de manera verbal en donde se obtuvieron los siguientes resultados: la mayoría de los padres de familia pertenecen a un nivel socio-económico medio bajo, gran parte de ellos son obreros, comerciantes, empleados, choferes, albañiles, amas de casa entre otras, lo cual nos arroja como resultado un bajo nivel de estudios, la escolaridad de los padres está dada en un 10.8% de Nivel Académico elevado, mientras que el 89.2% tiene un Nivel Académico medio, los padres correspondientes a este porcentaje estudiaron solo primaria o secundaria y actualmente se dedican a lo ya mencionado, sin embargo el que la escuela no se encuentre en un nivel bajo ayuda en el desarrollo de éste proyecto ya que el poco apoyo económico que se les pide es otorgado benéficamente.

Pese a lo que corresponde en el aspecto académico no proporciona los mismos beneficios que en el económico puesto que los padres de familia no poseen el mismo repertorio de conocimientos y esto interviene de cierta manera en cuanto a las ideas tradicionales y conservadoras que los padres de familia tienen en opinión al juego

pues es bien sabido que se requiere de su aprobación y ayuda para que los resultados sean prósperos, se puede decir que un 60% de los padres de familia consideran que los planes y programas de estudio deben cumplirse al pie de la letra entendiendo por esto que el docente debe llenar cuadernos de temas, actividades y tareas pues opinan que de ésta manera los alumnos aprenden mientras el otro 40% está de acuerdo en que los maestros deben apoyarse de materiales didácticos y cualquier otro recurso siempre y cuando cumpla con lo que demandan los planes y programas de estudio y con lo principal que es lograr buenos aprendizajes en los educandos.

Una vez analizados los resultados de las encuestas se decide abordar la problemática de las clases tediosas y poco interesantes para los alumnos de la cual se derivan, según los docentes, problemas de conducta, distracción y tedio de los estudiantes y lo que es peor los aprendizajes obtenidos se dirigen más a lo memorístico que a lo significativo.

Todos estos datos sustentan el desarrollo de la investigación y ayudan a tener conocimiento del lugar que fue estudiado. Aunado a esto se realizó un cuestionario en donde se aplicaron a 25 padres de familia encuestas* que ayudaron a recabar datos para saber si la problemática elegida era la correcta y a la que se debía dar mayor peso además de que para la encuesta aplicada a los estudiantes se requirió la ayuda de los padres o tutores ya que son pequeños de 6 a 7 años en donde sus respuestas requerían ser interpretadas y escritas para saber lo que ellos percibían; los resultados de los alumnos fueron: el 75% experimenta clases aburridas mientras el 25% dice que son agradables.

Los datos arrojados dan como resultado lo tediosas que son las clases para los alumnos provocando la falta de atención que a su vez causa problemas como: bajo rendimiento en el aprendizaje académico e incluso inasistencias entre otras, siendo estos, problemas secundarios como ya se ha mencionado con anterioridad, lo que llevó a concluir después de realizar una profunda observación y actividades

provisionales; que los alumnos gozan cuando el docente utiliza recursos novedosos y juega con ellos , pues basta con observar el placer que causa la simple palabra juego.

En este diagnóstico también se pudo comprobar que sí existen recursos para apoyar la investigación por parte de la escuela mediante juegos didácticos, espacios físicos, canchas, áreas verdes, y materiales como plastilina, papel de colores, etc. pues en la escuela, el director ha pedido que los estudiantes reúnan todos lo que se puede reciclar incluyendo el material que van dejando alumnos que salen del colegio tanto en la escuela como en casa y lo almacenen.

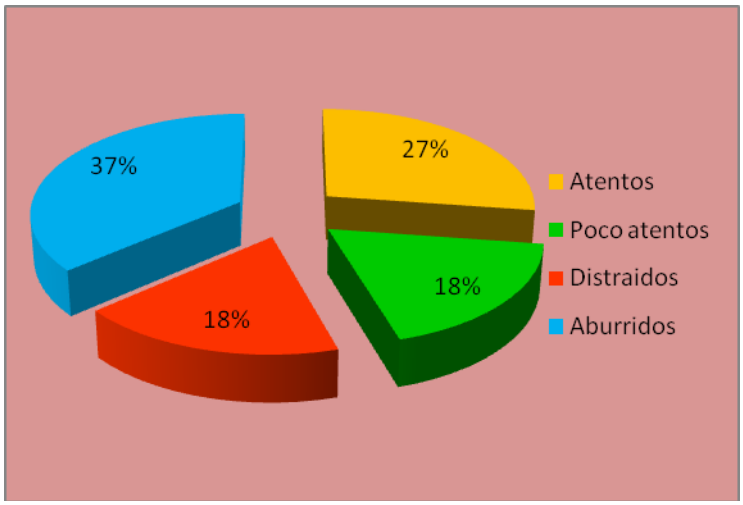
La observación y el diario de campo fueron herramientas primordiales puesto que dentro del aula, se pudo observar cómo mediante el juego los alumnos trabajan en equipo e individualmente también fuera de clases, en el receso; lo que sirvió para llegar a la conclusión que el juego es una herramienta que permite lograr aprendizajes significativos en los alumnos puesto que es una actividad que regularmente siempre produce placer en quienes la realiza.

Para poder obtener un buen diagnóstico esta investigación fue también basada en la experiencia de docentes que comentan haber obtenido buenos resultados en cuanto al aprendizaje de los estudiantes apoyados en el juego como herramienta, sin embargo y desafortunadamente este resultado no es apoyado por todos los maestros y padres de familia pues hay quien aún opina que el juego es una pérdida de tiempo sobre todo a nivel primaria.

ANÁLISIS DE DATOS

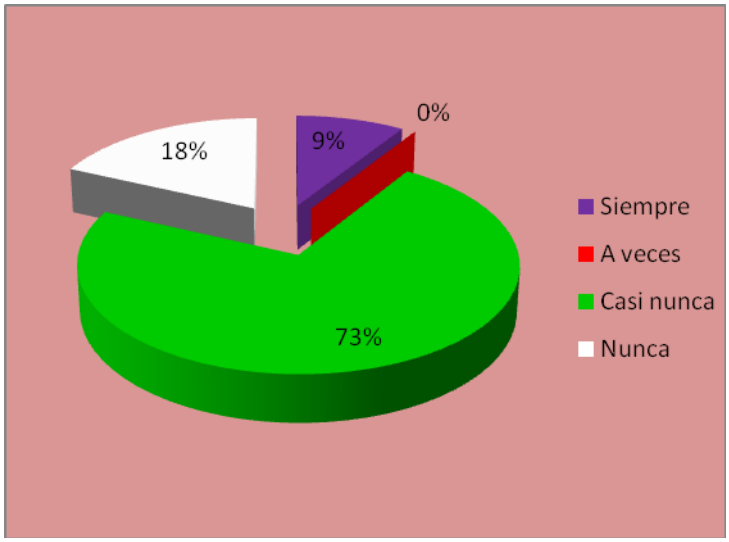
RESULTADOS DE CUESTIONARIO REALIZADO A 10 DOCENTES

1.- El comportamiento de los alumnos en las clases es:
a) Atentos b) Poco atentos c) Distraídos d) Aburridos



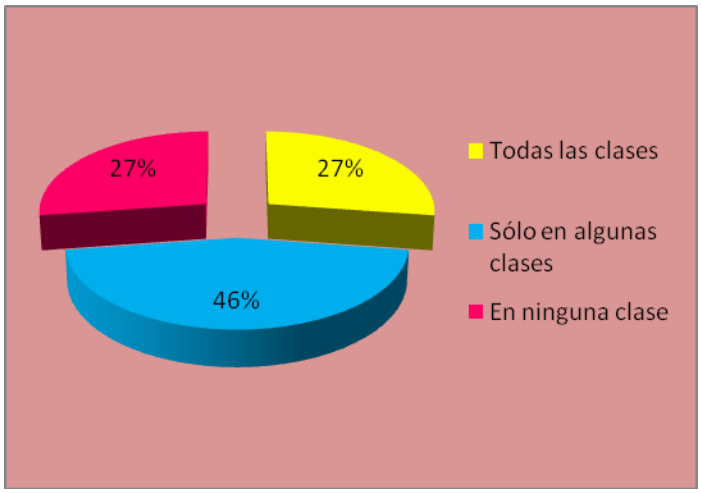
El porcentaje que corresponde al 37% que es el mayor hace referencia a que los estudiantes se aburren en las clases por lo que probablemente estas no son atractivas y por consiguiente no logran captar su interés.

2.- Los alumnos se involucran en las clases, es decir, se muestran participativos:
a) Siempre b) A veces c) Casi nunca d) Nunca

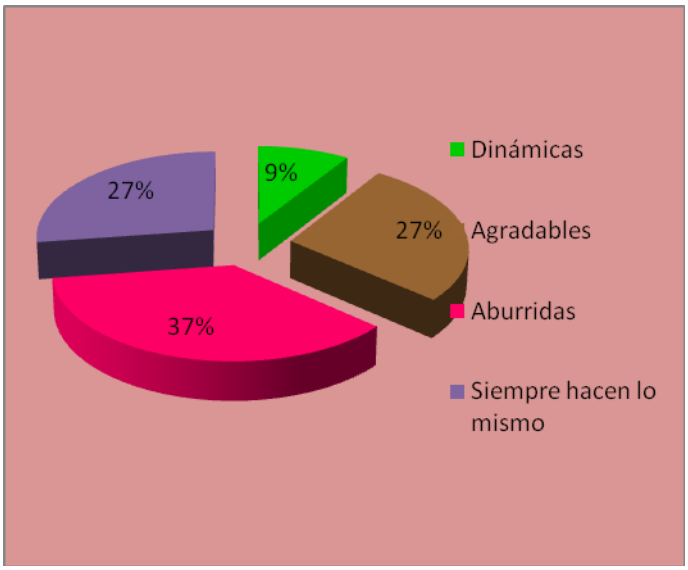


En esta pregunta la respuesta más repetida fue que los alumnos casi nunca participan en clase por lo que puede haber dos cuestiones la primera, por la actitud que el/la docente muestra cuando alguien participa o porqué simplemente no permite que los alumnos opinen y la segunda a causa de no saber de qué trata la clase o el tema en específico.

3.- Los alumnos se distraen en:
a) Todas las clases b) Sólo en algunas clases c) En ninguna clase



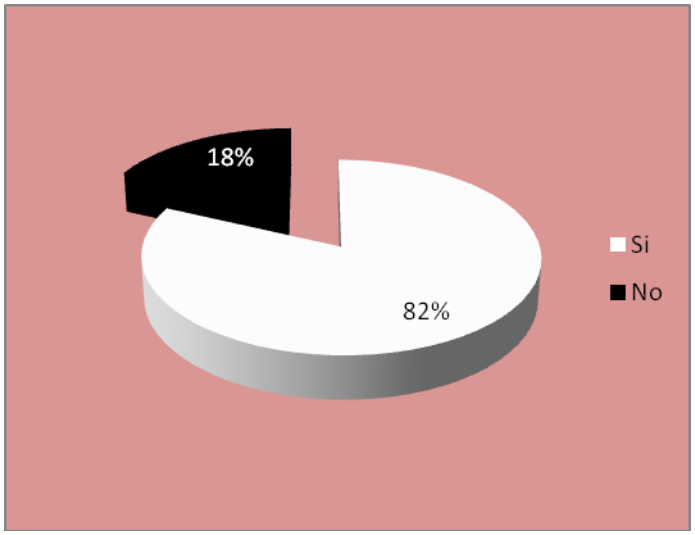
Si el porcentaje mayor correspondiente al 46% dice que los educandos se aburren solo en algunas clases, esto quiere decir que falta creatividad y planeación por parte del maestro para atraer el interés de sus alumnos.



4.- Según su experiencia como docente, ¿Los niños experimentan clases?:
a) Dinámicas b) Agradables c)Aburridas d)Siempre hacen lo mismo

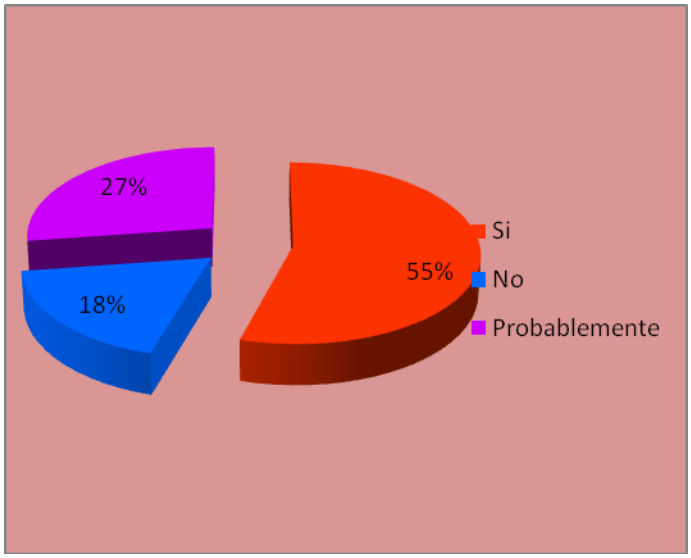
El 37% de los profesores determinó que sus alumnos se aburren en clases por lo que sería factible al analizar este porcentaje que los maestros incluyan actividades des ser posible lúdicas en aquellas asignaturas en las cuáles sus estudiantes presenten este tipo de comportamiento.

5.- Los alumnos obtienen más aprendizajes memorísticos que significativos:
a)Si b) No



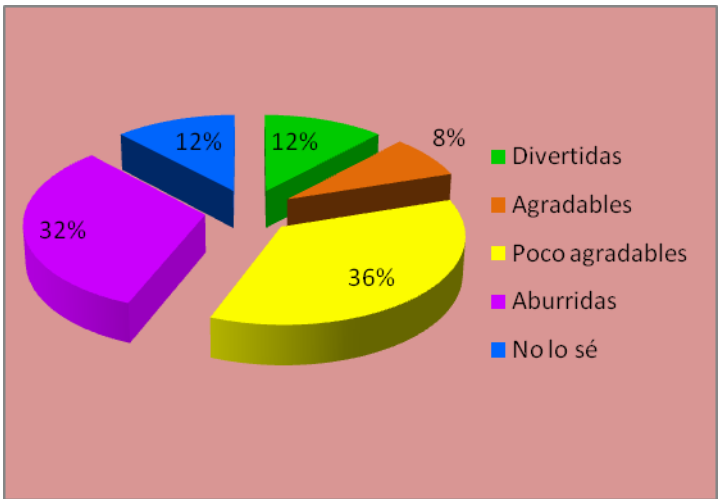
La mayor parte de los docentes afirman que los aprendizajes que los alumnos obtienen son memorísticos sin embargo para que esto sea así debe influir el cómo los maestros den las clases por ejemplo si su forma de trabajo es muy tradicional y repetitiva o por el contrario dinámica, creativa y activa.

6.- ¿Estaría dispuesto a cambiar sus estrategias para atraer el interés y la atención de sus alumnos?
a)Si b) No c)Probablemente



Si el mayor porcentaje que son más de la mitad de los docentes arroja que se encuentran en la disposición de cambiar sus estrategias y así atraer el interés y la atención de los estudiantes quiere decir que presentando una buena propuesta en conjunto se lograrían excelentes resultados.

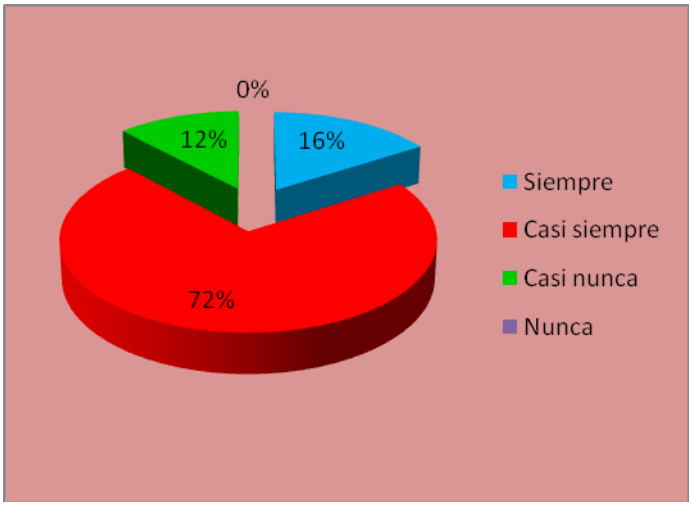
RESULTADOS DE CUESTIONARIO REALIZADO A UNA MUESTRA DE 25 PADRES DE FAMILIA



1. Sus hijos le ha comentado que las clases son:

a)Divertidas
b)Agradables
c)Poco agradables
d)Aburridas

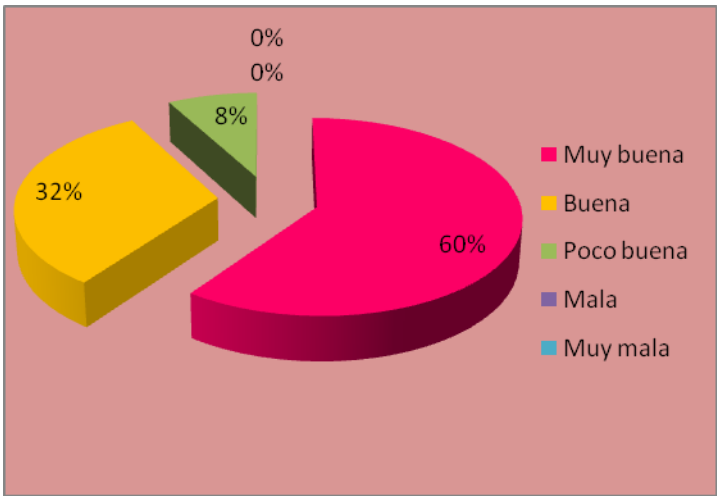
Si se considera que los porcentajes mayores correspondientes al 32% y 36% hacen referencia a clases poco interesantes entonces existe algún problema por el cual son tediosas para los estudiantes, probablemente la rutina siempre es la misma o simplemente no se diseñan actividades que logren ser interesantes para los estudiantes de entre 6 y 7 años de edad.



2.- El maestro de su hijo pone interés en su trabajo:

a)Siempre
b)Casi siempre
c)Casi nunca
d)Nunca

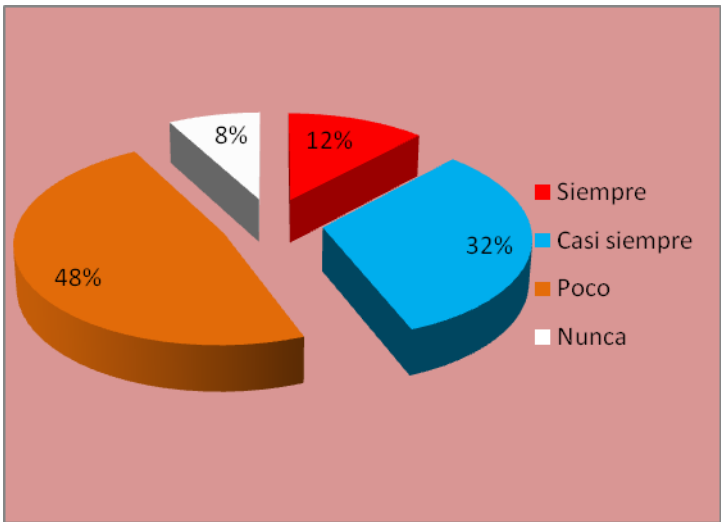
Este porcentaje del 72% y el 16% que juntos suman un 88% es favorable puesto que se determina que el/la docente se ocupa de sus alumnos por lo tanto las clases no son aburridas por que la mayor parte de los docentes docente no muestre interés por los niños sino por diferentes cuestiones.



3.- La relación de su hijo con el maestro es:

a)Muy buena
b)Buena
c)Poco buena
d)Mala
e)Muy mala

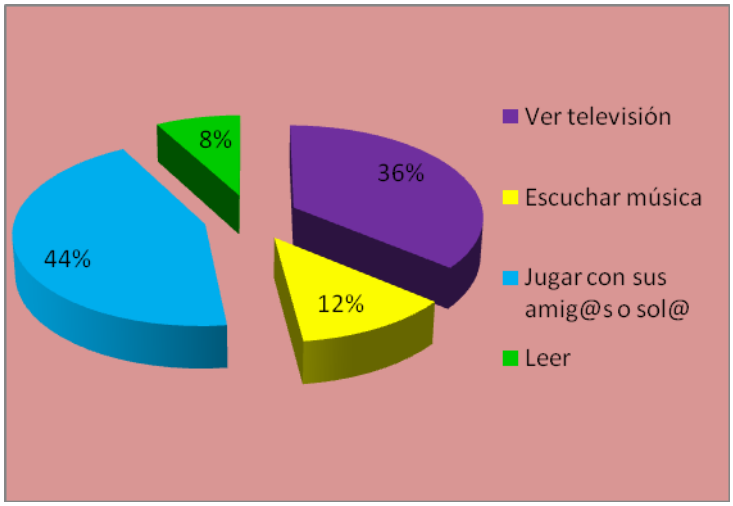
La relación que el/la docente tiene con los educandos es generalmente buena por lo que existe la posibilidad de cambiar las estrategias para mejorar sus clases y que los niños obtengan aprendizajes significativos.



4.- El/la maestro (a) utiliza en las clases materiales didácticos/o apoyos visuales:

a)Siempre
b)Casi siempre
c)Poco
d) Nunca

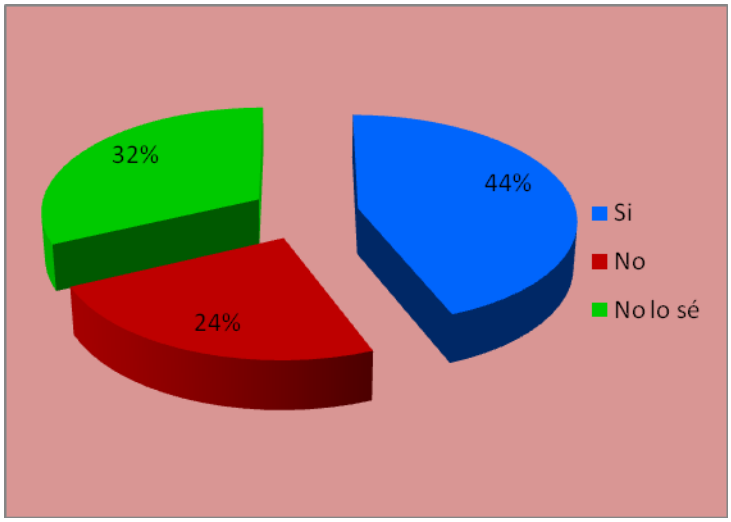
Al analizar los porcentajes se observa que el/la docente utiliza poco los materiales didácticos así como apoyos visuales puesto que los niños de primer grado aún son muy pequeños y por lo general su atención en preescolar era captada por elementos



5.- ¿Qué acción realiza más su hijo en casa?

a)Ver la televisión
b)Escuchar música
c)Jugar con sus amigos o solo
d) Leer

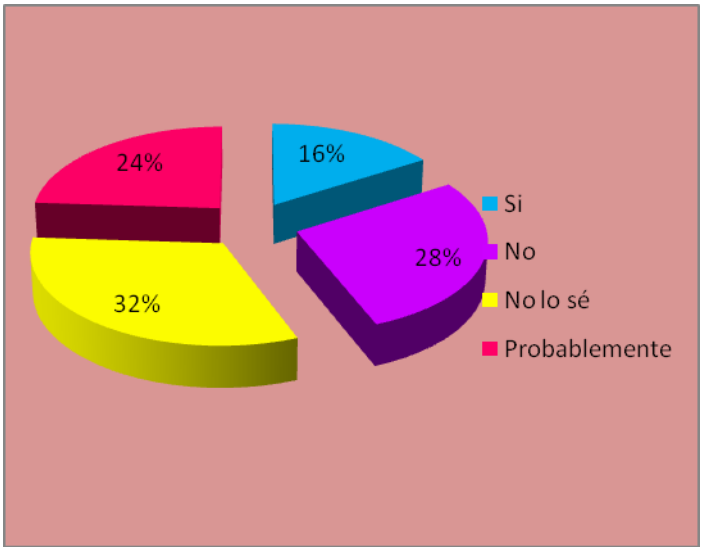
El porcentaje mayor que es de 44% arroja un punto muy importante ya que el juego puede ser el elemento principal mediante el cual los docentes se apoyen y logren hacer de sus clases algo más dinámico, interesante y significativo para sus alumnos, inclusive para considerar si el grupo se encuentra preparado para trabajar en equipo o individual.



6.- ¿Considera usted que jugar sea una pérdida de tiempo?

a)Si
b)No
c)No lo sé

Si en la gráfica anterior se contempla al juego como una posible herramienta para lograr que las clases sean interesantes y que los alumnos obtengan aprendizajes significativos también se debe considerar la manera en que este se va a utilizar puesto que puede causar problemas y disgusto en los padres de familia ya que el 44% considera que la actividad lúdica es una pérdida de tiempo. Sin embargo el docente debe explicar la manera en que incluiría el juego y cuáles serían sus posibles logros.



7.- ¿Cree usted que su hijo pueda aprender jugando?
a)Si b)No c)No lo sé d)Probablemente

Aunque en la gráfica se observa que el 28% de los padres creen que sus hijos no podrían aprender con actividades que incluyan el juego queda una posibilidad muy buena de otro porcentaje que pese a no saberlo tampoco da una negativa y esto favorece ya que probablemente haya más aprobación que desaprobación por los padres de familia si se utiliza al juego como herramienta de aprendizaje.

DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

Para delimitar la problemática fue necesario realizar un diagnóstico previo el cual ayudó a obtener una lista de diversas inconformidades, siendo así las más relevantes las siguientes:

- La inadecuada infraestructura
- El gran número de alumnos en cada grupo
- El limitado horario de clases
- y por último la abundancia de clases poco interesantes en las que no se obtienen aprendizajes significativos sino memorísticos.

Una vez analizadas cada una de las problemáticas se decide dar seguimiento a la última de ellas antes citada que no solo tiene importancia como tal, sino que proyecta otros problemas como: la falta de atención por parte de los alumnos, inasistencias, bajo rendimiento escolar y conducta desordenada entre otras siendo todos estos problemas secundarios, dejando como problema principal las clases poco interesantes, por lo que la posible solución fue atraer la atención de los alumnos empezando por donde ellos se sienten seguros(el juego), por consiguiente después de hacer un recorte se decidió enfocar el proyecto a la última basada también en la observación y diario de campo.

En este caso el objeto de estudio fue la propuesta de estrategias que contemplaran la actividad lúdica o juego como herramientas para dar solución a la problemática que se presentaba en la Escuela "*Josefa López Rábago"*, acerca de cómo los alumnos percibían las clases, siendo éstas poco interesantes y tediosas en las cuales la mayoría de los estudiantes expresó de alguna u otra forma (puesto que son alumnos de primer grado) que gran parte del tiempo obtenían únicamente

aprendizajes memorísticos. En consecuencia el sujeto de estudio fue los niños de primer grado de primaria a quienes se les apoyaría mediante estrategias con base al juego para el logro de aprendizajes significativos.

Se sabe que la problemática en relación a la falta de atención y aburrimiento en las clases no es en todas las materias sin embargo es cambiante dependiendo de los intereses, aptitudes y actitudes de cada alumno; por consecuencia aunque se aplica en primer grado queda abierta la posibilidad de ajuste en cualquier otro nivel y en las diferentes asignaturas en las que los educandos presenten dificultades.

Por otra parte el enfoque del Proyecto es Contructivista apoyado en tres autores: Jean Piaget, Jerome Bruner y Lev Vygotsky quienes exponen cómo el ser humano construye su percepción del mundo que le rodea mediante sus experiencias.

Finalmente cabe señalar que el proyecto se aplicará en primer grado de primaria en niños de 6 a 7 años por lo que es necesario analizar las etapas de desarrollo del ser humano ya que cada una requiere de juegos y criterios específicos que mantienen el interés de los niños en esas edades determinadas. La intención es que este proyecto de acción docente llevado a la práctica en la escuela "*Josefa López Rábago"* del Municipio de Nicolás Romero, Estado de México; durante el ciclo escolar 2009-2010 comprobará que los resultados son benéficos para el proceso de enseñanza-aprendizaje, y así dará veracidad a dicha investigación.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La investigación inició cuando se detectaron diversas problemáticas que se presentaban en la Escuela Josefa López Rábago, primeramente mediante la observación y el diario de campo se ubicaron algunas de ellas sin embargo y para profundizar la investigación se decidió aplicar encuestas a los docentes y alumnos de esa institución las cuales arrojaron en algunos casos lo que ya se había previsto y en otros, diferentes situaciones; la problemática a la que se decidió dar solución fue; cómo los alumnos perciben que las clases son poco interesantes y además aburridas, mientras los docentes contestaron que abundan más los aprendizajes memorísticos que los significativos, por lo que los estudiantes al no encontrar las clases interesantes tienden a distraerse, aburrirse e incluso esto desemboca en algunos problemas de conducta.

Por consiguiente se precisa que el punto de origen de la problemática es la falta de creatividad, interés y disposición por parte de los maestros para innovar sus clases e incluir actividades que permitan centrar la atención de los niños y por consiguiente que los educandos se sientan cómodos, seguros y a gusto en la escuela de tal manera que su estancia en ella sea placentera y finalmente puedan obtener aprendizajes significativos.

En consecuencia la propuesta sería: el uso de actividades lúdicas en aquellas materias en las que los alumnos presenten complicaciones o en las cuales los profesores identifiquen dificultades.

De esta forma se plantea una pregunta central:

¿SERÁ POSIBLE QUE LA ACTIVIDAD LÚDICA SEA UNA HERRAMIENTA PARA FAVORECER A LOS ALUMNOS DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA EN EL LOGRO DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS?

Cabe mencionar que aunque la investigación se enfoca en los estudiantes puede ayudar también a muchos maestros en la innovación de su práctica como una herramienta de apoyo en la planificación de sus clases.

Para realizar ésta investigación exhaustivamente fue necesario consultar los diferentes factores que pueden apoyar para la resolución del problema como la comunidad docente, padres de familia, alumnos y teóricos que se encuentran apegados al tema y que pueden sustentar la investigación

PROPÓSITOS

- ✓ Propósito General: Lograr que la actividad lúdica beneficie a los niños de primer grado de primaria como herramienta para el proceso de enseñanza-aprendizaje con el propósito de que las clases no sean tediosas, poco interesantes e incomprensibles para los alumnos logrando así aprendizajes significativos.

- ✓ Propósito específico: Que el juego sea una herramienta de apoyo para los docentes de primer grado de primaria y de esta forma lo consideren y pongan en práctica en sus clases utilizándolo como apoyo en aquellas asignaturas en donde los alumnos prestan poca atención para lograr que obtengan aprendizajes significativos.

- ✓ Propósito específico: Informar a directivos, docentes y padres de familia que el juego puede ser una herramienta esencial para lograr aprendizajes significativos en los alumnos de primer grado de primaria.

MARCO TEÓRICO

La finalidad de ésta investigación es que los docentes utilicen la actividad lúdica como herramienta de apoyo para lograr aprendizajes significativos en los alumnos. En el aspecto educativo, el juego requiere de una planeación correcta que contemple los diferentes tipos de juego acordes a la edad de los estudiantes.

1. EL JUEGO COMO ACTIVIDAD PLACENTERA

Desde tiempos antiguos el juego ha sido una actividad placentera para el ser humano encontrándose en investigaciones de periodos muy primarios indicios de juguetes simples; luego en pinturas de niños realizando actividades lúdicas, lo que define al juego como acción esencial del ser humano, como ejercicio de aprendizaje, como ensayo y perfeccionamiento de actividades posteriores. El filósofo griego Platón consideraba que la educación se fundamentaba en el juego y estimaba que se debía comenzar por la música para la formación del alma y posteriormente con la educación física para el cuerpo. Algunos pedagogos importantes como Juan Jacobo Rousseau y Giovanni Pestalozzi en el siglo XVIII y principios del XIX, señalaron que para un buen desarrollo de los niños, éste debe ser tomado en cuenta a partir de sus intereses.

La actividad lúdica mejor conocida como juego, ha sido un modo de aprendizaje usual a través de los tiempos. Si se observa la historia de la educación, comprobaremos que es fuente de aprendizaje que ha servido para impulsar el trabajo en equipo, favorecer la sociabilidad, desarrollar la capacidad creativa, crítica y comunicativa del individuo estimulando la reflexión y la expresión. Es la actividad que permite a los niños investigar y conocer el mundo que les rodea, los objetos, las personas, los animales, las plantas e incluso explorar sus propias posibilidades y

limitaciones en cuanto a sus aptitudes. Es el instrumento que capacita para ir poco a poco estructurando, comprendiendo y aprendiendo del mundo exterior. Jugando los niños desarrollan su imaginación, el razonamiento, la observación, la asociación y comparación, su capacidad de comprensión y expresión contribuyendo así a su formación integral.

En nuestra cultura se ha dado a la actividad lúdica una limitación que no es del todo exacta, muchos lo consideran una cosa de niños, algo sin sentido, un simple pasatiempo, algo que se hace y es poco serio, incluso hay quien lo considera sinónimo de pérdida de tiempo. El hombre y la mujer juegan toda su vida, en la infancia es indispensable desde que los niños son pequeños y hasta la adolescencia siendo uno de los aspectos principales del crecimiento ya que favorece el desarrollo de competencias cognitivas, sociales, físicas y cognoscitivas.

2. CONCEPTO DE JUEGO

El ser humano ejerce actividades a lo largo de su existencia, llamadas lúdicas que le sirven de distracción, descanso, recreación, educación, o entretenimiento de otras actividades, consideradas más serias, como por ejemplo, el trabajo. Pero cuando se estudia el juego en el mundo infantil, observamos tanta seriedad como en el trabajo más responsable del adulto, tanto que los niños son capaces de adoptar actitudes e incluso roles de las personas más cercanas a ellos.

El juego envuelve toda la vida de los niños, es un medio de aprendizaje espontáneo, físico, social y moral. El juego crece junto a los niños durante los distintos estadios evolutivos hasta llegar como él/ella y con él/ella al estado adulto y la vejez; así mismo se traduce en estado emocional del ser humano. Al ejercer el juego el niño tiene la ventaja de poder controlarse, de manipular el medio que lo rodea y manipularse; es la capacidad de imaginar, de poner a prueba los conocimientos, de retarse, de evaluar los propios logros, por lo tanto es importante que a nivel primaria cualquier

actividad cognitiva y cognoscitiva pueda estructurase con ayuda del juego y bajo la supervisión de un adulto, es decir deberá ser planteada y tener un propósito.

Basta con observar a un niño jugar para darse cuenta de cómo la fantasía, la imaginación y la creatividad son puestas en práctica.

No obstante observemos que el concepto de juego es tan versátil que escapa de una definición conceptual definitiva y global. La palabra juego por ejemplo, se utiliza en desiguales contextos en donde este se relaciona con actos carentes de seriedad o efectuados con ligereza, tan grande es la influencia que esta concepción tiene en el ámbito educativo que muchos maestros prefieren no aventurarse y utilizar el juego en sus actividades pese a que los vigentes planes y programas lo incluyen.

Piaget (1961) entiende el juego como un hacer de participación en el medio que permite la asimilación de la realidad para incorporar al sujeto.[3]

En tanto al escenario, los estudios del juego se han realizado en áreas como son: pedagógicas, biológicas, antropológicas, psicológicas, sociológicas, etnológicas entre otras; que las diversas y variadas definiciones no son más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico en donde dichas enunciaciones son el resultado de la teoría que las contempla.

Es mediante el juego que cualquier persona háblese de hombre o mujer expresa características claras del pensamiento, imaginación, creatividad y sentimientos que tienen como fin explorar y desmenuzar el entorno físico en donde la motivación por alcanzar el objetivo crece rápidamente cuando lo resultados son favorables.

[3] Jean Piaget. La formación del símbolo en el niño, México. 1961. Pág. 125.

3. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

1) El juego es libre, no condicionado, espontáneo. Una persona sabe que está jugando cuando realiza una actividad libre que no está sujeta a juicios y en la cual no se deben seguir los parámetros habituales por lo que se está permitido equivocarse, característica que no es posible en otras actividades.

2) La actividad lúdica es una forma de expresarse sacar a flote las actitudes, aptitudes, ideas, intereses, sentimientos, tendencias, motivaciones etc.

3) Es una acción vivencial que permite el desarrollo integral de los niños produciendo placer y predominando los medios sobre los fines y en donde la motivación presenta un papel muy importante.

4) El juego demanda escenarios y actitudes determinadas, sin embargo los niños tienen el privilegio de encontrar o crear rápidamente esos escenarios adecuados que les permiten desarrollar gratamente la actividad lúdica.

5) El juego guarda ciertos vínculos constantes con lo que no es juego por lo que no es de extrañarse que el juego haya sido vinculado a la creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de los roles sociales entre otros.

6) Se caracteriza por su universalidad, regularidad y consistencia, resultado de la capacidad creadora del ser humano. Todo juego se desenvuelve dentro de un marco psicológico que le da sentido y evoluciona con la edad mostrando en cada momento la manera en la que el niño piensa el mundo y las relaciones que tiene con él.

4. ORIGEN DEL JUEGO

Se sabe por estudios realizados en diferentes ámbitos que el juego aparece desde los primeros meses de vida prolongándose en diferentes edades dependiendo de cada ser humano, pues es tal el fenómeno, que tiene un fuerte impacto en la maduración del niño como ser vivo, siendo uno de los mejores métodos educativos que inclusive se encuentran como propuesta en los actuales planes y programas de estudio.

Piaget: "Sitúa la aparición o formación del juego hasta el 2° Estadio del Período sensomotor (Anexo 5). En este periodo podemos observar que el niño reproduce determinadas conductas solamente por el placer que le ocasiona, como son: sonidos guturales, sus juegos de mano en su campo visual, tomar y soltar objetos (…). Todas estas actividades son pre ejercicios".[4]

"El juego es una de las manifestaciones más habituales en el ser humano desde su nacimiento. El niño, antes incluso de dar sus primeros pasos, tiende a buscar juegos rudimentarios que le producen una sensación de bienestar interno**."**[5] Por consiguiente al ser un elemento de gran importancia y elemental en la naturaleza del las personas, es comprensible que sus indicios se encuentren en las sociedades más primitivas. El hombre ha aprendido siempre por medio del juego. El mejor ejemplo podemos verlo en los niños que conocen el mundo jugando desde su nacimiento. Las actividades lúdicas constituyen un recurso fundamental para el aprendizaje mientras que en el resto de su escolaridad parecieran destinadas a ocupar solamente el espacio de los recreos y de algunas materias especiales. Como decía Pablo Neruda, **"el niño que no juega no es niño, pero el hombre que no juega ha perdido al niño que habita en él y que le hará mucha falta".**[6]

[4] Ibíd.
[5] Roger Caillois. Teoría de los juegos. Ed. Seix Barral, S.A. Barcelona, 1958. Pág. 37
[6] Pablo Neruda: Frase obtenida de un poema.

“En el paleolítico, la presencia del juego se da por descontado por los antropólogos, ya que su naturaleza es inherente a los primates”.[7] El hombre del paleolítico empieza a crear, a través del juego, una serie de manifestaciones culturales cada vez más complejas, como el derecho, la moral* (Anexo 6), etc. De este modo, el juego se convierte en una faceta muy importante no sólo por lo que conlleva de beneficio psíquico y físico para el ser humano sino también por los cambios que, poco a poco y casi de una forma inconsciente, va generando en la sociedad. “En esta etapa, sin embargo, algunos autores ponen en duda la existencia de un verdadero deporte, que entienden que es más propio del hombre evolucionado”.[8]

Los juegos de menor complejidad en el paleolítico despliegan a otros juegos de mayor complicación y estructuración por ejemplo: los juegos de pelota (aún sin reglas fijas), los juegos de lucha con lanzas, las carreras, los saltos, levantamientos de rocas, troncos etc., que en la actualidad serían más vistos como una forma de deportes que como juegos. Al final de esta etapa, aproximadamente 4.000 años a. C., surgen los primeros juegos de estrategia con tableros, juegos de pelota más evolucionados (como los de los mayas prehistóricos), la jabalina (con un carácter mixto de juego, entrenamiento, deporte y trabajo), la equitación.

Hacia el año 2.000 a. C., en la India, y en su apogeo encontramos los juegos de canicas, que más tarde tendrán su complemento con otros de reglas desconocidas, y cuyos dispositivos han llegado hasta la actualidad.

Ya para el año 1.000 a. C., cabe enfatizar los juegos de pelota de un alto grado de especialización de los mayas, aztecas etc. (con reglas y terrenos de juego diferentes en cada caso), y determinados juegos de raqueta posteriores en América del Norte.

Estos juegos han sido los que han llamado la atención en los investigadores, a tal grado que muchos de ellos los señalan como el origen del deporte actual.

[7] Ken Blanchard. Antropología del deporte. Barcelona. 1986. Pág.89.
[8] Cari Diem Historia de los deportes. Barcelona. 1966. Pág.175.

4.1. EL JUEGO Y SU NATURALEZA

El juego logra dar ese toque diferente en la vida de los hombres y las mujeres apareciendo desde las más remotas épocas, en excavaciones de periodos muy primarios se han hallado señales de juguetes, también en algunos lugares se pueden observar pinturas de niños realizando actividades lúdicas, lo que precisa al juego como actividad fundamental de los individuos, como acción de aprendizaje, inclusive como prueba en la inserción de actividades posteriores.

El juego no es una actividad propia de los niños puesto que, en todas las etapas del ser humano, desarrolla actividades lúdicas con distintos objetivos que contribuyen al desarrollo integral del mismo.

Se dice que el juego es tan antiguo como la humanidad incluso el hombre se manifestó primeramente como homo ludens (hombre que juega) y homo faber (hombre que hace, fabrica y manipula) que como homo sapiens (hombre que piensa). Se opina por consiguiente que el juego nace por naturaleza y espontáneo, es aquella actividad por medio de la cual se equilibran tanto el estado psicológico como emocional que tiene por fin crear relación con otras personas.

Guy Jacquin en su libro "*La educación por el juego* afirma que el juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, le sitúe ante los ojos de los demás".[9]

Por consecuencia y de acuerdo con lo que menciona Guy J. el juego es un elemento demasiado importante en la vida de cualquier ser humano que abre el camino de la imaginación, la creatividad, la socialización que acorde a la psicología es liberador. **Gruppe** plantea que "La filosofía de la cultura ha visto en el juego el origen de toda cultura, y la antropología por último, descubrió en él una forma peculiar de existencia

[9] Guy Jacquin La educación por el juego. Madrid: Atenas, 1958. Pág. 47

humana: el *homo ludens* aparece junto con *el homofaber* y con la misma categoría que él. El hombre juega igual que ama o trabaja".[10]

Basta observar un momento a los pequeños para darnos cuenta que la mayor parte del tiempo juegan buscando gusto y placer por sus movimientos representando vivencias cotidianas que dirigen sus comportamientos o imitando el mundo real en el que se desenvuelven cada uno de ellos desde luego ejecutando juegos con características diferentes y con diversos fines.

En los niños, el juego se encuentra a la par de la realidad en la que se vive diariamente. A menudo que el niño va desarrollando sus formas y ritos de juego van cambiando, por ejemplo: a la edad de 2 años los niños juegan en parejas del mismo sexo e incluso de la misma edad en donde el liderazgo aún no es tan dominante. Por lo general a los 4 años comienzan a formarse grupos más extensos en los cuales comienzan a predominar las aptitudes en las actividades que se realizan. Aproximadamente de los 6 a los 10 años las reglas de juego se presentan como una forma de organización, además influyen los tipos de juego, los materiales e incluso los amigos con quien se juega; en estas últimas edades se comienzan a manifestar las diferencias sexuales: los niños eligen actividades más duras mientras las niñas juegos más pasivos. La competencia junto con el liderazgo adquieren los niveles más altos y las reglas se vuelven rigurosas a medida que los grupos crecen factor que hace posible la organización.

El juego posee una ventaja que une a las personas, es universal, independientemente de su raza, sexo, edad, situación económica es algo que no tiene fronteras.

[10] Ommo Gruppe. Teoría pedagógica de la Educación Física. INEF. Madrid, 1976. Pág.46

5.- EL NIÑO Y SU EVOLUCIÓN A TRAVÉS DEL JUEGO

La práctica de la actividad lúdica se ha dado en todas las culturas y épocas, es mediante el juego que el individuo se conecta del mundo de la imaginación, la fantasía al mundo de la realidad y la vida diaria en donde se imitan papeles que permitirán el desarrollo en la sociedad y para la sociedad.

Piaget analiza en su libro *La formación del símbolo en el niño* (1986) la concepción de juego y la capacidad de representación que se da en el primer año de vida del niño que posteriormente se desarrollo en el segundo y tercer año dicha etapa presenta las características de imaginar e imitar o fingir ser y hacer así observa comportamientos de otras personas y los realiza simbólicamente imitando hasta que en último lugar los interioriza.

5.1. PERIODOS DE LA EVOLUCIÓN DEL JUEGO

Tomando en consideración las investigaciones de algunos autores mencionados se distinguen los siguientes periodos de la evolución del juego.

- ***PERIODO DE LUDO-EGOCENTRISMO*.-** Ubicada entre los 2 y 6 años de edad. Los juegos son completamente egocéntricos, sencillos, a veces individuales o en binas pero por lo general no superan este número, las reglas son rechazadas; en esta etapa el niño experimenta la relación de su cuerpo y su entorno, es la imitación la característica principal de sus primeros juegos tomando como ejemplo las actividades que realizan los adultos poniendo en práctica la imaginación y creando un sinfín de objetos que representan el medio que en ese momento ellos quieren.

- ***PERIODO DE COORDINACIÓN Y COOPERACIÓN LUDOPRÁXICA***.- Correspondiente a niños entre 6 y 12 años, se hacen presentes la comunicación motriz y las nociones de competición así como también las reglas empiezan a ser interesantes para la convivencia y organización. En esta etapa comienzan a crear historias fantasiosas en las que los roles juegan un papel importante y en las cuáles la imaginación continua presente.

- ***PERIODO DE ESTABLECIMIENTO Y DEL ACUERDO LUDOPRÁXICO.***- Entre los 11 y 12 años, las reglas son esenciales aunque a veces se establecen en común acuerdo y prevalece aún más la organización grupal.

Los autores que han definido al juego son un gran número sin embargo todos concuerdan en mencionar la universalidad de esta manifestación, el valor de su función así como la importancia que tiene en el crecimiento y desarrollo del ser humano. Además referente al ámbito educativo es imprescindible conocer la causalidad de la actividad lúdica, es decir, ¿por qué a los niños les gusta jugar?, de acuerdo a la investigación realizada y experiencias obtenidas se sabe con certeza que a los niños, jugar les causa placer desapareciendo si no en su totalidad en gran parte su preocupación por hacer bien o mal las actividades eliminando todo estrés y aflicción por actuar correctamente; ¿qué elementos aporta el juego en experiencias el proceso de enseñanza-aprendizaje? en las siguientes páginas se explica con detalle lo benéfico que es en el desarrollo cognitivo, social, afectivo y motriz.

6.- EL JUEGO EN LA ESCUELA PRIMARIA

Como ya se ha mencionado en el presente trabajo desafortunadamente el juego sigue siendo considerado por muchos docentes como pérdida de tiempo y actividad extraescolar e incluso como recompensa a las acciones que realizan los estudiantes en clases, es decir se les permite a los niños jugar sólo después de haber cumplido con alguna tarea impuesta o para que se diviertan pero sin ningún fin educativo pese a que los actuales planes y programas de estudio consideran a la actividad lúdica como estrategia adecuada para integrar diversos conocimientos y ser tomado en cuenta en las planeaciones diarias de los maestros. Por consiguiente el juego debería tener un fin escolar que permita a los educandos participar placenteramente en actividades para el logro de aprendizajes significativos y no memorísticos.

Sin embargo se debe considerar qué juegos son adecuados dependiendo de las edades de los niños para que estos puedan ser aprovechados apropiadamente, es

por consiguiente que cuando se habla de crear un ambiente lúdico no se debe confundir con sinónimo de desorganización ni tampoco se trata de tener a los estudiantes jugando en todo momento, el carácter lúdico supone agregar a las relaciones interpersonales formas de relaciones que se originan cuando alguien juega como: la comunicación, la estimulación, el ambiente, la confianza entre otras pero en un tiempo y espacio adecuados.

Pensemos lo difícil que es el cambio de un nivel a otro como lo es de Preescolar a Primaria y aún más porque en Preescolar los niños pasan la mayor parte del tiempo jugando pero al llegar a nivel Primaria pareciera que se han convertido en jovencitos y que el juego debe ser separado del trabajo escolar; si aquellos docentes que dejan la actividad lúdica a un lado fueran un poco empáticos con sus alumnos lograrían comprender la importancia que tiene el juego y lo productivo que puede ser en el desarrollo de las relaciones sociales de las personas, como fuente de aprendizaje para impulsar el trabajo en equipo, como impulso al desarrollo de la creatividad, de la capacidad crítica del niño, como entrada al mundo de la investigación; es a través del juego que el niño desarrolla la creatividad, la imaginación y la expresión entre otras todas contribuyendo al desarrollo integral.

6.1. EL JUEGO EN SU DOBLE FUNCIÓN SOCIALIZADORA Y EDUCATIVA

Estas funciones aunque reales pocas veces son percibidas por los adultos pareciera que los mismos nunca pasamos por esa etapa puesto que el juego en la actualidad sigue siendo considerado como distracción a las responsabilidades y obligaciones de los niños.

El juego es tan social como viejo pues es tal su rasgo dominante que los juegos tradicionales han sido transmitidos de generación en generación en contextos desde luego socializadores; es el trabajo, la vida, las actividades de los adultos que están relacionados con el juego infantil, habitualmente los niños más pequeños realizan

juegos simbólicos en los que representan roles sociales (el papa y la mamá, la maestra, el policía etc.) formando parte de factores de socialización. Diversos autores indican que al recurrir a los juegos de grupo se promover el desarrollo cognitivo, social y moral en los niños, siendo apropiados para procurar la cooperación. Los juegos de reglas requieren una mayor descentralización y coordinación ya que motiva a los niños para averiguar cómo se juega correctamente.

Incluso el ser humano en ocasiones juega de manera maliciosa y/o a veces sin darse cuenta absoluta (el coqueteo entre parejas) consecuentemente la socialización es parte de la educación, y para que el juego pueda considerarse educativo podrían destacarse las razones que Kamii y De Vries consideran como necesarias para que un juego colectivo sea educativamente útil y que pueden servir a su vez como elementos útiles para la observación:

- Proponer algo interesante y estimulante para que los niños piensen y decidan por sí mismos cómo llevarlo a cabo.
- Posibilitar que los propios niños evalúen por sí mismos su éxito.
- Permitir que todos los jugadores participen activamente durante todo el juego, es decir, que se impliquen mentalmente adquiriendo a su vez un compromiso.[11]

Desde luego que se debe mencionar que existen diversas características para que el juego pueda ser considerado como una herramienta educativa aunque en los actuales Planes y Programas de Estudios se sugiera utilizar el juego como parte de las planeaciones de los docentes lamentablemente la realidad es otra, es decir, en las aulas y para aún muchos maestros la actividad lúdica pasa desapercibida lo cierto es que bastaría con algunas clases bien planeadas en las que incluyan actividades o juegos para darse cuenta de los beneficios que tiene como herramienta para el logro de aprendizajes significativos.

[11] Ovide Decroly y E. Monchamp. El juego educativo. Madrid: Morata, 2ª ed. 1986. Pág.73

Por tanto el juego debe motivar al alumno para que se realice por voluntad propia, que cuando el estudiante lo practique pueda experimentar ese gozo pero que también aprenda con él, de esta manera para contemplar el desarrollo del niño a través del juego, se deben considerar dos enfoques: Primeramente el enfoque piagetano, consistente fundamentalmente en observar para comprender; en donde el observador se sitúa fuera del juego y realiza anotaciones, sin entrometerse en la conducta del niño. En segundo lugar, el enfoque sociocultural del desarrollo, que se podría expresar diciendo que es preciso observar para transformar.

7.- DESARROLLO (MOTRIZ, SOCIAL, COGNITIVO, EMOCIONAL AFECTIVO) EN EL JUEGO

7.1. EL JUEGO EN EL DESARROLLO MOTOR

Algunos autores que se mencionan en el presente trabajo coinciden en el análisis de la motricidad considerando las siguientes habilidades:

1.- Habilidades motrices básicas cuya característica primordial es la locomoción.
2.- Habilidades motrices cuya característica principal es el manejo y dominio del cuerpo en el espacio.
3.- Habilidades motrices caracterizadas por la proyección, manipulación y recepción de móviles y objetos.

Mediante el análisis de diversas investigaciones se define que el juego sirve como función básica de la psicomotricidad para el desarrollo con y del movimiento de los niños. Sin embargo cabe señalar que el desarrollo de la psicomotricidad no se encuentra disociado del resto de las dimensiones del desarrollo infantil sino como parte de. Cuando el niño participa en la actividad lúdica y pone en práctica el desarrollo psicomotor entonces consigue el dominio de su cuerpo y del mundo exterior permitiéndose descubrir sensaciones nuevas, el control y la coordinación de los movimientos corporales, descubrimiento de sus nuevas posibilidades en la conquista del mundo exterior entre otras.

El juego psicomotor se despliega a lo largo de la infancia en diferentes niveles evolutivos:

- ✓ Juegos con su propio cuerpo.
- ✓ Juegos con su propio cuerpo y los objetos
- ✓ Juegos con su propio cuerpo, con objetos y con los otros.

Así mismo los objetivos del desarrollo psicomotor se definen en los siguientes dos puntos:

1. Coordinación psicomotriz:

- Motricidad gruesa (coordinación dinámica global, equilibrio, respiración, relajación).
- Motricidad fina (coordinación oculo-manual, coordinación oculo-motriz).
- Otros aspectos motores (fuerza muscular, velocidad, control del movimiento, reflejos, resistencia, precisión, confianza en el uso del cuerpo).

2. Estructuración perceptiva:

- Esquema corporal (conocimiento de las partes del cuerpo, noción de lateralidad, noción del eje central de simetría).
- Percepción espacio-visual: percepción visual, partes-todo, figura-fondo, noción de dirección, orientación y estructuración espacial; captación de posiciones en el espacio, relaciones espaciales, topología: abierto-cerrado).
- Percepción rítmico-temporal (percepción auditiva, ritmo, orientación y estructuración temporal).
- Percepción táctil, gustativa, olfativa.

7.2. EL JUEGO EN EL DESARROLLO SOCIAL

El niño al ingresar a primer grado de primaria comienza su etapa de socialización, entendiendo que debe integrarse con otros también empieza a comprender que las actividades que realiza están presididas de reglas y normas que son necesarias para la convivencia y organización con la finalidad de que se puedan poner en práctica actividades grupales llámense deportes y juegos.

Dentro de esa convivencia en diversas actividades se presenta el fenómeno de competitividad en donde el niño compara y mide sus aptitudes sin embargo ese sentido de competir aún no es tan fuerte como el que se presenta en los adultos; además al ingresar a la Primaria mejora la comunicación como parte del desarrollo del lenguaje y la convivencia grupal. En este nivel también y haciendo énfasis en niños entre 6 y 7 años se hace presente la preferencia que los niños por la compañía del mismo sexo y prevalecen las diferencias con el sexo opuesto sin embargo este comportamiento es acorde a la edad y es con el paso de los años que se va desvaneciendo.

7.3. EL JUEGO EN EL DESARROLLO COGNITIVO

El juego es una actividad que se considera fundamental para todos los seres humanos y en especial para los niños aunque llama la atención de diversas maneras dependiendo de la edad así como de la etapa de desarrollo en la que se encuentren lo que trae como consecuencia distintos comportamientos que no permiten el desarrollo pleno ya que el juego no siempre es usado correctamente por los docentes como una herramienta en el logro de aprendizajes significativos.

Si hablamos de primer grado de primaria se debe considerar que la atención y la memoria de todavía algunos alumnos cuando ingresan a primaria es muy vacilante puesto que van acompañadas de pensamientos simbólicos y fantasiosos en donde suele fusionarse la realidad y la ficción. Estas manifestaciones son enunciadas por Piaget (1959) de la siguiente forma:

- **Animismo:** creencia de que los objetos que rodean al niño y la niña están animados y dotados de intención (tropieza con una piedra y dice que es mala).

- **Realismo:** creencia de que todo lo que siente (sueños, imágenes, cuentos) tiene una realidad objetiva. Confunde la realidad física con la psicológica.

- **Artificialismo:** creencia de que los fenómenos físicos son producto de la creación de los seres humanos (el humo del cigarro hace las nubes).[12]

No obstante conforme el ciclo escolar va transcurriendo los alumnos presentan diversos cambios guiados a los intereses, necesidades e inquietudes éste periodo que inicia entre los 6 y 7 años de edad es denominado por Piaget como *"periodo de operaciones concretas"* puesto que se empiezan a adoptar determinados elementos de la cognición adulta aunque en grado menor puesto que son apenas indicios.

7.4. EL JUEGO EN EL DESARROLLO AFECTIVO-EMOCIONAL

A los estudiantes especialmente de edad corta se les motiva desde diversas perspectivas puesto que cada uno piensa y actúa diferente así como también siente y tiene intereses e inquietudes distintas es así como el juego puede ser una fuente motivadora con propósitos educativos y fines afectivo-emocionales en la relación maestro-alumno y entre alumnos. Los intereses pueden ser tanto de índole social es decir, de comunicación e interacción grupal como de logro presentándose la competitividad. El juego favorece en el establecimiento de vínculos afectivos con otras personas por lo que se vuelve significante para las relaciones sociales; al jugar los niños expresan diversos sentimientos, deseos y emociones a través del lenguaje o de simples movimientos corporales que reflejan características de su personalidad.

[12] Jean Piaget La formación del símbolo en el niño. México. 1959. Pág.197

8.- TRES TEÓRICOS CONSTRUCTIVISTAS Y SUS APORTACIONES AL JUEGO

8.1. ¿QUÉ ES EL CONSTRUCTIVISMO?

El constructivismo es un enfoque o corriente que afirma que las personas son una mera construcción del día a día en la cual tanto los aspectos afectivos, sociales como cognitivos no son producto del ambiente, donde los conocimientos son procesos mentales del individuo que obtiene según la manera en que va relacionándose con su entorno.

Cesar Coll, es llamado el padre del constructivismo porque él decía que las personas son quienes construyen su propio conocimiento a través de las experiencias.

8.2. JEAN PIAGET

Piaget (1896-1976): Biólogo, pedagogo y psicólogo suizo, afirmaba que tanto el desarrollo psíquico como el aprendizaje son el resultado de un proceso de equilibración.

El aprendizaje es un proceso de adquisición de conocimientos en un intercambio con el medio, mediatizado por las experiencias construidas.

Los mecanismos reguladores son las estructuras cognitivas, surgen de los procesos genéticos y se realizan en procesos de intercambio. Recibe el nombre de Constructivismo Genético.

Todo proceso de construcción genética consta de:

- **Asimilación:** Es el proceso de integración de las cosas y los conocimientos nuevos, a las estructuras construidas anteriormente por el individuo.

- **Acomodación:** Consiste en la reformulación y elaboración de estructuras nuevas debido a la incorporación precedente.

“Piaget, enriquece notablemente los intentos de comprensión de juego infantil, pues reconociendo el valor de las teorías señala que no puede hablarse del juego como una unidad, sino que en función de la variación de los estadios evolutivos y la superación de etapas, existen notas diferentes en el juego de cada edad.”[13]

A su vez Piaget realiza una clasificación de las Etapas de Juego, estas son las siguientes:

8.2.1. JUEGO DE EJERCITACIÓN

El niño comienza a experimentar movimientos espontáneos de su cuerpo e incluso se sorprende de los resultados que puede obtener al realizar algún movimiento, por lo que gusta de repetir algunos movimientos por la simple razón que le causan placer. Jean Jacques Rousseau decía: "para aprender a pensar es preciso ejercitar nuestros miembros, nuestros sentidos, nuestros órganos, que son los instrumentos de nuestra inteligencia. El juego de ejercitación aparece en el período sensorio motor.

A medida que el niño va creciendo y dominando otros esquemas de acción podrá llevar a cabo juegos de mayor complicación por ejemplo su participación en maratones escolares o deportes que requieran de mayor complejidad; el movimiento en la psicomotricidad permite que el niño desarrolle coordinación espacio-temporal.

8.2.2. JUEGO SIMBÓLICO

Este tipo de juego es característico del periodo preoperatorio en él, el niño imita su entorno adoptando personajes que son de su agrado en la inserción al mundo social especialmente en el de los adultos; aparecen los llamados símbolos lúdicos que

[13] Jeam Píaget. Psicología del niño. Morata, Madrid. 1977. Pág .78

permiten al niño representar objetos que se encuentran ausentes; aparecen los conflictos afectivos por ejemplo cuando los niños adoptan las actitudes de los padres cuando suelen llamar su atención o premiar sus comportamientos. El "juego simbólico se refiere frecuentemente también a conflictos inconscientes: intereses sexuales, defensa contra la angustia, fobias, agresividad o identificación con el agresor, etc.".[14]

8.2.3. JUEGO DE REGLAS

Favorece en la organización, así como en las relaciones personales además el egocentrismo desaparece completamente; los juegos que requieren de reglas desarrollan la competitividad. La ejercitación de operaciones concretas en los juegos con pares permite al niño evaluar sus talentos y desarrollarlos según sus inquietudes. Proponerse desafíos y desarrollar la capacidad de tolerar y superar frustraciones frente a iguales. Fortalece la consciencia de sí frente al éxito y al fracaso.

8.3. LEV VIGOTSKI

Vigotsky se diferencia de Piaget porque considera como punto indispensable el papel que juegan la cultura y el medio; pese a que ambos se encuentran a favor de la concepción constructivista.

Este autor piensa que la actividad lúdica es una forma en la que el niño puede ser partícipe de lo cultural, Vigotsky también señala que los niños experimentan en los juegos diversas conductas en escenarios que ellos mismos construyen preparándolos y anticipándolos para la inserción de la vida real. "*El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. En el juego el niño siempre se comporta más allá de su edad, más allá de su conducta diaria, es como si fuera una cabeza más alta que el mismo. De manera parecida, al foco de una lente, el juego contiene todas*

[14] Sprinthall A. Norman. Psicología de la Educación. España 1996. Pág.28

las tendencias de desarrollo de manera condensada y es en sí mismo una fuente mayor de desarrollo" (Vigotsky, 1979).[15]

La actividad lúdica genera una Zona de Desarrollo próximo sólo cuando supone la creación de situaciones imaginarias. Por tanto se identifican:

1) Un escenario imaginario en donde los roles se representan (se juega al supermercado, al cajero, al maestro).
2) Representación de reglas socialmente establecidas (el alumno pide permiso al maestro para salir al baño, mientras el docente da indicaciones y autoriza los permisos, el niño le habla de usted a sus mayores).

3) Imitación de roles en los contextos adecuados respetando las reglas esperadas por la sociedad.

El juego, adquiere así pues una fuerza motriz debido a:

1) El niño desempeña creativamente los roles sociales del mundo real de los adultos.
2) Los contextos ayudan a que el niño respete las reglas sociales y asuma comportamientos correspondientes a los diversos contextos sociales.

8.4. JEROME BRUNER

En 1986 Jerome Bruner escribe el artículo llamado "Juego, pensamiento y lenguaje" hace énfasis especialmente en la importancia que tiene el juego en la actividad y desarrollo de los niños. Considera que el juego permite experimentar situaciones sociales de una manera segura poniendo en práctica nuevos comportamientos

[15] L. S. Vigotsky. El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores. Barcelona, 1979. Pág.46

1.- Cuando el niño juega sabe de antemano que sus triunfos o fracasos aunque tienen cierta importancia no traen consigo consecuencias graves.

2. El juego es la puerta que lleva al niño al camino de la exploración y de la invención en donde los medios y los fines se presentan un vínculo débil.

3. El juego no es siempre o la mayor parte de las veces casual sino que obedece a ciertas exigencias en momentos determinados y se desarrolla en contextos que favorecen dicha actividad.

4. "Se dice que el juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje, en el juego nosotros transformamos el mundo de acuerdo con nuestros deseos mientras que en el aprendizaje nosotros nos transformamos para conformarnos mejor a la estructura del mundo".[16]

9.- AUSUBEL Y EL APRENDIZAJE SIGIFICATIVO.

David Ausubel menciona que cada alumno posee estructuras cognitivas previas que a su vez van relacionándose con nueva información, entendiendo por "estructuras cognitivas" las ideas y conceptos que posee una persona en un campo especifico de conocimiento. En el campo educativo es esencial conocer la estructura previa cognitiva que posee cada alumno además de que tan firme y basta es esta; el aprendizaje significativo propone que el estudiante construya nuevos conocimientos a partir de los previos, en donde el maestro solo juega un papel de mediador entre los conocimientos y los alumnos.

"Como señala Ballester para que se produzca un auténtico aprendizaje, es decir un aprendizaje a largo plazo y que no sea fácilmente sometido al olvido, es necesario conectar la estrategia didáctica del profesorado con las ideas previas del alumnado y presentar la información de manera coherente y no arbitraria, "construyendo", de

[16] Jerome Bruner. Acción, Pensamiento y Lenguaje. Madrid, 1986. Pág. 89

manera sólida, los conceptos, interconectando los unos con los otros en forma de red del conocimiento".[17]

9.1. CONDICIONES PARA QUE SE DE UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Cumpliendo con la teoría del aprendizaje para que exista un aprendizaje de este tipo deben cumplirse tres condiciones:

1. Significatividad lógica del material.- Adecuado manejo del lenguaje, sin ambigüedad, estimulación de la reflexión y análisis y categorización de la investigación.
2. Significatividad lógica del material.- Pueden llegar a crearse relaciones no arbitrarias entre los conocimientos previos y los nuevos.
3. Motivación.- Es necesario que el estudiante pueda y quiera aprender para que los contenidos tengan significatividad psicológica y lógica.

[17] Ballester, A (2002). "El aprendizaje significativo en la práctica. Cómo hacer el aprendizaje significativo en el aula". Depósito legal PM 1838-2002. *www.pensamientoestrategico.com.*

10.- CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

TIPO DE JUEGO	DESCRIPCIÓN
1.- Juegos de contacto físico.	Son juegos de carreras, persecución, ataque y dominación física. Tiene su origen en el juego sensorio motor.
2.-Juegos de construcción y representación	Incluyen una simbolización sobre la acción que se realiza. El niño comienza a utilizar el lenguaje como un elemento más del juego e incorpora progresivamente símbolos, reproduce los roles sociales y desarrolla guiones de actividad humana.
3.-Juegos socio-dramáticos	Los niños representan experiencias sociales conocidas por ellos. Su importancia se debe a que en ellos los niños ponen en acción sus ideas y conocimientos y aprenden de los demás nuevas versiones sobre lo experimentado, actualizando así sus conocimientos previos, añadiendo detalles, eliminando errores.
4.-Juegos de mesa	Contribuyen a desarrollar el pensamiento lógico y a que interpreten la realidad de forma ordenada, potencian el aprendizaje espontáneo, crean además una conciencia de disciplina mental.
5.-Juegos de patio	Permite la libertad de movimientos, el contacto con la realidad.
7.-Juegos de observación y memoria.	Ejercita como su nombre lo dice la memoria, y ayuda a la retención de ideas.
8.-Juego exploratorio	Se entiende como una actividad que se realiza simplemente por y para disfrutar de las sensaciones físicas que produce. Ejemplos incluyen movimientos motores repetitivos tales como poner y sacar agua

	de su contenedor, hacer ruidos con la boca o con algún objeto, o subir y bajar escaleras repetidamente.
9.-Juego relacional	Denota la capacidad de los niños para usar objetos en el juego con el propósito para el que fueron creados. Incluye el usar objetos simples correctamente, tal como un cepillo para el pelo; combinar objetos que guardan relación

11.- LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS OLÍMPLICOS

Los juegos olímpicos llevan dicho nombre en honor a Zeus Olímpico creados desde el año 776 a.C, Cuando llegaba el momento de iniciar las tan sonadas olimpiadas diversos emisarios partían desde la ciudad de Olimpia hacia diferentes ciudades Griegas con la finalidad de hacer extensa la invitación a participar en los juegos lo realmente relevante y trascendente es que cuando iniciaban las olimpiadas se declaraba la llamada “tregua olímpica” que consistía en la suspensión de cualquier conflicto bélico existente entre las ciudades que gustaban de participar.

11.1. ¿CÓMO SE INSTITUYERON LOS JUEGOS OLÍMPICOS?

Los juegos olímpicos nacen según el siguiente mito:

PÉLOPE:

Enómao era rey de la ciudad de Pisa, en la región de Élide, y tenía una hija, llamada Hipodamía, solicitada por numerosos pretendientes. Pero un oráculo había predicho que Enómao sería asesinado por su yerno, de modo que, para deshacerse de los pretendientes de su hija, decretó que todo el que aspirase a casarse con Hipodamía tendría que vencerlo en una carrera de carros.

Enómao contaba con unos caballos divinos, regalo de Ares, y ya había vencido a doce rivales, a los que posteriormente les cortaba la cabeza como medida disuasoria, hasta que se presentó Pélope. Este joven era hijo de Tántalo, y se convertiría en el héroe epónimo del Peloponeso. Hipodamía se enamoró inmediatamente de él, y sobornó al auriga del carro de su padre para que manipulara los ejes de las ruedas de modo que se rompiesen durante la carrera. El accidente fatal se produjo y Enómao no sobrevivió. Para conmemorar su triunfo, Pélope habría instituido los Juegos de Olimpia. Pasados muchos años, a la muerte de Hipodamía, su marido Pélope llevó sus cenizas al recinto sagrado de Olimpia (Altis). También allí fue enterrado el propio Pélope.

11.2. LOS PRIMEROS JUEGOS OLÍMPICOS

Los antiguos juegos olímpicos no sólo tenían fines deportivos sino religiosos pues en ellos se realizaban ceremonias en honor al Dios Zeus, y Pélope antes mencionado quien fue un héroe famoso por su tradicional carrera de carros y en cuyo honor fueron instituidos además también con fines políticos; los primeros juegos olímpicos incluían competencias basadas en carreras a pie, y más tarde se fueron introduciendo la lucha; el pentatlón, prueba de varios eventos que incluía lanzamiento de jabalina, lanzamiento de disco y salto de longitud; así como varias competencias artísticas como música, poesía y danza.

11.3. LOS JUEGOS EN LA ÉPOCA MODERNA

A finales del siglo XIX Pierre Coubrertín es asignado por el gobierno francés para formar una asociación deportiva universal por lo cual en el año de 1894 se invita a catorce países en dicho evento que tenía por fin la recuperación de los antiguos juegos Olímpicos de Grecia; en el mismo año nace el Comité Olímpico Internacional (COI) presidido por Pierre Coubertin. De esta forma se elige la ciudad de Atenas para esta inauguración (1896) y desde entonces cada cuatro años son celebrados en diferentes ciudades.

ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN

Una vez realizado el diagnóstico y detectada la problemática que fue la falta de interés en los contenidos curriculares de los alumnos de primer grado de primaria en el aula debido a que las clases les parecen aburridas lo que provoca un bajo rendimiento en el nivel académico donde por lo general los aprendizajes se inclinan más hacia la memorización que en la significatividad.

Por ende se propone que los docentes de primer grado de primaria *utilicen el juego como apoyo en aquellas asignaturas en las cuales los estudiantes presenten bajo rendimiento académico y poco o nulo interés en las clases* por lo cual los maestros permitirían que mediante la actividad lúdica los niños obtengan aprendizajes significativos tomando en cuenta que el juego es primordial en la niñez y que permite un desarrollo acorde a la etapa de maduración correspondiente a su edad, aspecto relacionado con el PEP 2004 (Programa de Educación Preescolar).

Por tanto se propusieron 15 actividades; cada actividad corresponde a una asignatura, en cada sesión se aborda un tema con diseños de juegos que permiten abarcar los contenidos; tomándose como base algunos juegos tradicionales y otros nuevos, se diseñaron estrategias con temas incluidos en la currícula y con los propósitos que los planes y programas contienen, dichas actividades poseen el nombre de un juego para su identificación sin embargo el conjunto de ellas llevan por nombre **JUGANDO A APRENDER Y APRENDIENDO A JUGAR**; consisten en que los educandos por medio de la actividad lúdica logren apropiarse de los aprendizajes permitiéndoles a su vez, hacerlo de forma divertida y diferente ya sea con juegos de mesa, representaciones, etc. y que no perciban las clases como cotidianas y tediosas.

Dichas actividades se aplicaron a estudiantes con edades de entre 6 y 7 años, en un periodo que abarcó de la primera semana de octubre a la segunda de noviembre del 2009, considerando las asignaturas de español, matemáticas, exploración de la naturaleza y la sociedad; que es una fusión de las asignaturas de ciencias naturales, geografía e historia, también se encuentran actividades dirigidas a educación física, educación artística, y formación cívica y ética.(según decida el profesor o profesora en que materia aplicarlo).

Por consiguiente y tomando en consideración el tiempo de aplicación y que se pretende el éxito y la eficacia de dicho proyecto fue conveniente avocarse únicamente a un grado puesto que si se abarcara toda la primaria no sólo se hubiese tenido que investigar tipos de juegos correspondientes a cada asignatura sino al nivel de desarrollo en que se encuentran los alumnos de cada grado, no por esto se descarte la posibilidad de que esta alternativa se pueda aplicar en cualquier nivel de educación básica, siempre y cuando la idea central no difiera de ser la actividad lúdica como un recurso esencial para lograr aprendizajes significativos y se consideran las edades de los alumnos así como los tipos de juego apropiados y atractivos; sin olvidar la currícula y el propósito dentro de la planeación.

PLANEACIÓN DE LA APLICACIÓN

A continuación se presenta el siguiente cuadro con el nombre de los juegos correspondientes a cada asignatura.

ASIGNATURA	ACTIVIDAD
1. ESPAÑOL	• La cocinita • Los reporteritos
2. MATEMÁTICAS	• El avión de figuras • ¿Qué número le falta?
3. EXPLORACIÓN DE LA NATURALEZA Y LA SOCIEDAD	• Lotería del tiempo. • ¿Dime con qué sentido? • Haciendo frutilokas • Dominooficios • Serpiescaleras de comunitransportes • Adivina, adivinador ¿qué animalito soy? • Memorizando
4. EDUCACIÓN ARTÍSTICA	• Somos artesanos
5. EDUCACIÓN FÍSICA	• El solecito se menea • Venciendo obstáculos
6. FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA	• La pirinola de alimentos

Las actividades se evaluarán de forma cualitativa como cuantitativa por lo que para la primera se tomarán en consideración indicadores y actividades complementarias al finalizar los juegos y en la segunda por medio de la observación, participación y desempeño de los alumnos en cada sesión.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

No. DE SESIÓN	ASIGNATURA	NOMBRE DEL JUEGO	TEMA	FECHA
Sesión 1	Exploración de la naturaleza y la sociedad **BASE PARA:** Historia	“Lotería del tiempo”	Medimos el tiempo	Lun-5 oct-09
Sesión 2	Matemáticas	“El avión de figuras”	Figuras geométricas	Mie-7 oct-09
Sesión 3	Exploración de la naturaleza y la sociedad **BASE PARA:** Ciencias Naturales	Dime ¿Con qué sentido?	Los cinco sentidos	Lun-12 oct-09
Sesión 4	Español **TRANSVER-SALIDAD CON**: Matemáticas	La cocinita	El menú	Jue-15 oct-09
Sesión 5	Exploración de la naturaleza y la sociedad **BASE PARA:** Ciencias naturales	Haciendo frutilokas	El hombre transforma la naturaleza	Vie-16 oct-09
Sesión 6	Exploración de la naturaleza y la sociedad **BASE PARA:** Ciencias Naturales	Dominooficios	Actividades de las personas oficios y profesiones	Mar-20 oct-09
Sesión 7	Educación Física	El solecito se menea	Lo que puedo hacer con mi entorno	Jue-22 oct-09
Sesión 8	Educación Artística	Somos artesanos	Materiales moldeables	Vie-23 oct-09
Sesión 9	Exploración de la naturaleza y la sociedad **BASE PARA:** Geografía	Serpies-caleras de comuni-transportes	Medios de transporte y comunicación	Mie-28 oct-09
Sesión 10	Exploración de la	Adivina,	Los animales	Jue.-29 oct-09

	naturaleza y la sociedad **BASE PARA:** Ciencias Naturales	adivinador ¿qué animalito soy?		
Sesión 11	Exploración de la naturaleza y la sociedad **BASE PARA:** Historia	Memorizando	Tradiciones mexicanas	Mar.- 03-nov-09
Sesión 12	Educación Física	Venciendo obstáculos	Lo que puedo hacer con mi cuerpo	Vier.- 6 nov-09
Sesión 13	Matemáticas	¿Qué número le falta?	Series de números naturales	Mar.-10 nov-09
Sesión 14	Español	Los reporteritos	La noticia	Mier.-11 nov-09
Sesión 15	Formación cívica y ética	La pirinola de alimentos	La alimentación	Vier.-13 nov-09

PLANEACIÓN SESIÓN 1

NOMBRE DEL JUEGO: LOTERIA DEL TIEMPO

NÚMERO DE SESIÓN: 1
ASIGNATURA: EXPLORACIÓN DE LA NATURALEZA Y LA SOCIEDAD
BASE PARA: HISTORIA
NOMBRE DEL MEDIADOR: SHAILA CASTILLO COPCA
FECHA DE APLICACIÓN: LUNES 5 DE OCTUBRE DE 2009
HORA: 2:50pm – 4:00pm **TIEMPO:** 1:10 minutos.
TEMA: MEDIMOS EL TIEMPO **TOTAL DE ALUMNOS:** 34

DESARROLLO DE LA NOCIÓN DEL TIEMPO	
✓ MEDIMOS EL TIEMPO	***La medición del tiempo.*** ✓ El reloj y el calendario. ✓ Las horas, los días y la semana ✓ Los meses del año. ✓ Edades y cumpleaños.

TIPO DE JUEGO	Juego de observación y memoria siendo colectivo y de interior.

ORGANIZACIÓN (DESCRIPCIÓN DEL JUEGO)

Este juego es muy sencillo, sin embargo engloba diversos tópicos aunque todos ellos referentes a la medición del tiempo, es relevante rescatar que debe ser realizado previo a cualquier explicación por parte del maestro sobre el tema, el juego consta de lo siguiente: el docente formará equipos de 5 niños como mínimo, a cada equipo le entregará un tablero de lotería diferente como los siguientes:

marzo
2008

L M M J
lunes martes miércoles jueves
LOS DIAS DE LA SEMANA
V S D
viernes sábado domingo

buena
semana

L M M J
lunes martes miércoles jueves
LOS DIAS DE LA SEMANA
V S D
viernes sábado domingo

buena
semana

Feliz
Cumpleaños

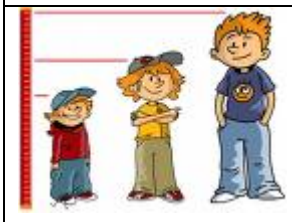
L M M J
lunes martes miércoles jueves
LOS DIAS DE LA SEMANA
V S D
viernes sábado domingo

Dia de
los Muertos

Feliz
Cumpleaños

marzo
2008

L M M J
lunes martes miércoles jueves
LOS DIAS DE LA SEMANA
V S D
viernes sábado domingo



Feliz
Cumpleaños

buena
semana

Dia de
los Muertos

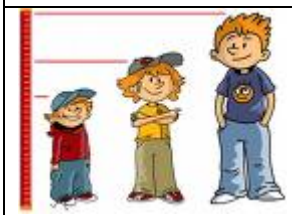
Feliz
Cumpleaños

marzo
2008

Dia de
los Muertos

L M M J
lunes martes miércoles jueves
LOS DIAS DE LA SEMANA
V S D
viernes sábado domingo

L M M J
lunes martes miércoles jueves
LOS DIAS DE LA SEMANA
V S D
viernes sábado domingo



Dia de
los Muertos

buena
semana

Por su parte el docente poseerá unas tarjetas con las siguientes leyendas:

Todos los lunes por la mañana hacemos…? **HOMENAJE**	Qué se festeja el 2 de noviembre...? **DIA DE MUERTOS**	Son los días que de la semana que no voy a la escuela y me levanto tarde…? **SABADO Y DOMINGO**	Me permite saber qué hora es…? **EL RELOJ**
En diciembre se festeja…? **LA NAVIDAD**	Ahí veo todos los meses del año..? **CALENDARIO**	Esos niños son de diferentes…? **EDADES**	Con esas letras empiezan los…? **DIAS DE LA SEMANA**
Ese peluche me de sea que tenga buena…? **SEMANA**	Lo compran cuando es mi cumpleaños…? **PASTEL**	A las 4:30 salimos al…? **RECESO**	

Una vez entregado el material y explicado cómo se llevará acabo el juego iniciará la sesión, posteriormente al término de esta el maestro procederá a realizar otra actividad en donde por equipos repartirá un tópico para que ellos lo dibujen y lo expliquen al resto del grupo realizará preguntas de lo expuesto, corregirá sus errores pero también aclarará las dudas.

PROPÓSITOS	ACTIVIDADES	ESPACIO	MATERIAL
• Que los alumnos conozcan e identifiquen la manera en que se puede medir el tiempo. • Que los alumnos identifiquen qué función tiene el reloj, el calendario, las horas, los días, la semana, los meses del año,	• Juego por equipos. • Realización del dibujo de un tópico • Explicación breve por parte de los alumnos y preguntas por parte del docente. • Explicación de las funciones que presenta el tiempo y	• El salón de clases.	• Lotería. • Frijolitos • 6 cartulinas blancas. • Colores

edades y cumpleaños. En general la medición del tiempo. • Que los educandos al jugar se permitan relacionar el concepto que el docente le dé con la imagen correspondiente mediante la observación y la correspondencia	su medición.		

APLICACIÓN Y REPORTE

NÚMERO DE SESIÓN: 1
ASIGNATURA:EXPLORACIÓN DE LA NATURALEZA Y LA SOCIEDAD
BASE PARA:HISTORIA
NOMBRE DEL MEDIADOR: SHAILA CASTILLO COPCA
FECHA DE APLICACIÓN: LUNES 5 DE OCTUBRE DE 2009
HORA: 2:50-4:00 pm **TIEMPO:** 1:10minutos.
NOMBRE DEL JUEGO: LOTERIA DEL TIEMPO
TEMA: MEDIMOS EL TIEMPO
TOTAL DE ALUMNOS: 34

PROPÓSITOS DEL JUEGO:
• Que los alumnos conozcan e identifiquen las maneras en que se puede medir el tiempo.
• Que los alumnos identifiquen qué función tiene el reloj, el calendario, las horas, los días, la semana, los meses del año, edades y cumpleaños. En general la medición del tiempo.
• Que los educandos al jugar se permitan relacionar el concepto que el docente le dé con la imagen correspondiente mediante la observación y la correspondencia

DESARROLLO

PREVIO AL JUEGO

En ésta que fue la primera sesión se les explicó a los alumnos la manera en que se trabajaría en algunas sesiones. Posteriormente se procedió con una introducción de lo que se vería en clase con conceptos como: el reloj, el calendario, las horas, los días, la semana, los meses del año, edades y cumpleaños en donde los estudiantes participaron e hicieron énfasis en las funciones que tenían las herramientas con que se mide el tiempo para continuar se formaron 6 equipos de 5 niños y 1 de 4, a cada equipo se le proporcionó un tablero de lotería que únicamente contenía d*ib*ujos representativos de dichos conceptos, mientras la maestra tenía las cartas con las frases que permitían la relación de algún dibujo; las instrucciones fueron sentarse el suelo y formar un círculo después colocar el tablero de lotería en medio y los

frijolitos a un lado, se les indicó que al ir dando lectura a las tarjetas ellos tendrían que poner atención en lo que se decía para poder observar si algún dibujo se relacionaba; en caso de que sí tuviese relación colocar un frijolito y si no se esperarían a que la maestra diera lectura a otra tarjeta, también se les dijo que ganaría el equipo que cubriera todas las imágenes cuando esto sucediera tendrían que gritar “LOTERIA” el primer equipo que lo dijera ganaba.

EN EL JUEGO

Una vez que las instrucciones fueron explicadas a los alumnos comenzó el juego en donde hubo una buena organización, los alumnos estuvieron entusiasmados en todo momento porque desde un principio sabían que era un juego; se repartieron los frijolitos y todos participaban colocándolos en el tablero, esta actividad se repitió 4 veces con la finalidad de alternar los tableros.

POSTERIOR AL JUEGO

Después de concluir el juego la maestra dio una explicación de cuál era la función que tenía el reloj, el calendario, las horas, los días, la semana, los meses del año, edades y cumpleaños de la misma forma enfatizó que todos eran formas de registrar el tiempo y servían para organizar las actividades cotidianas de las personas, por último se les repartió una cartulina blanca donde también por equipos la maestra les indicó que era lo que iban a realizar (dibujos en relación al tema que les tocara) la organización fue de la siguiente manera:

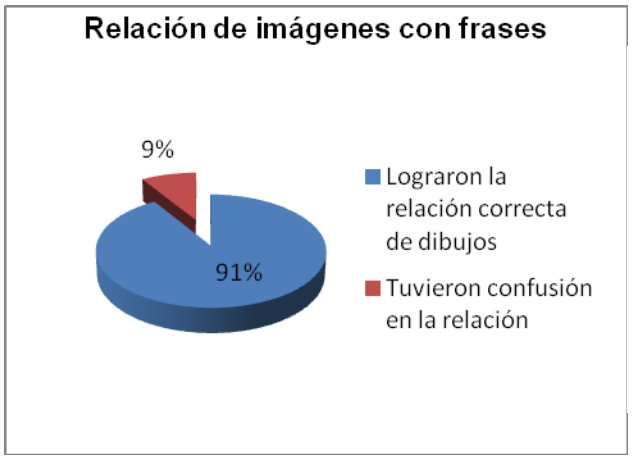
NÚMERO DE EQUIPO	
Equipo # 1	Los días de la semana
Equipo # 2	Un cumpleaños
Equipo # 3	El reloj
Equipo # 4	Día de muertos
Equipo # 5	Un dibujo de lo que hacen los viernes
Equipo # 6	Dibujar niños de diferentes edades

En seguida de realizar los dibujos los alumnos explicaron por equipo a que se refería su cartulina mientras la maestra les hacía preguntas referentes a su dibujo y el tópico, el juego sirvió para dar confianza y seguridad a los alumnos puesto que desde el inicio se creó un ambiente confortable que permitió el desarrollo favorable de las actividades.

REPORTE

En éste juego participaron 34 alumnos donde la principal finalidad fue que conocieran las herramientas que permiten medir y registrar el tiempo así como su función y la manera en que pueden identificarlas con imágenes.

La evaluación se dio tanto cualitativa como cuantitativa en la primera se observó la organización de los niños y su participación en el juego así como la relación correcta e incorrecta que los estudiantes hicieron de las frases que la maestra leía con las imágenes; en la segunda se evaluó mediante las cartulinas con dibujos que hicieron y las preguntas que el docente les realizó.



Indicador

1.- Logró la relación correcta de las imágenes del tablero de lotería con las frases que el docente mencionó.

si__ no__

En la gráfica se observa que el propósito se logra en un 91% mientras que los alumnos que confundieron las imágenes sólo fueron el 9%.

En lo que respecta a la evaluación de las cartulinas y las preguntas los alumnos se mostraron participativos en donde un 94% contestó correctamente; a cada integrante del equipo se le hizo una pregunta, estas fueron las siguientes:

1.- ¿Cómo se llama la imagen que tienes en la cartulina?

2.- ¿Para qué sirve?

3.- ¿Cómo se utiliza?

4.- ¿Qué puedo hacer con él?

5.- ¿Con el puedo registrar o medir el tiempo?

PLANEACIÓN SESIÓN #2

NOMBRE DEL JUEGO: EL AVIÓN DE FIGURAS

NÚMERO DE SESIÓN: 2
MATERIA: MATEMÁTICAS
NOMBRE DEL MEDIADOR: SHAILA CASTILLO COPCA
FECHA DE APLICACIÓN: MIÉRCOLES 7 DE OCTUBRE DE 2009
HORA: 2:30pm-3:20pm **TIEMPO:** 50 minutos.
TEMA: FIGURAS GEOMÉTRICAS **TOTAL DE ALUMNOS:** 31
COMPETENCIA: *Comunicar información matemática*
HABILIDADES Y CONOCIMIENTOS: Conocer las propiedades básicas de triángulos, cuadriláteros y círculo.

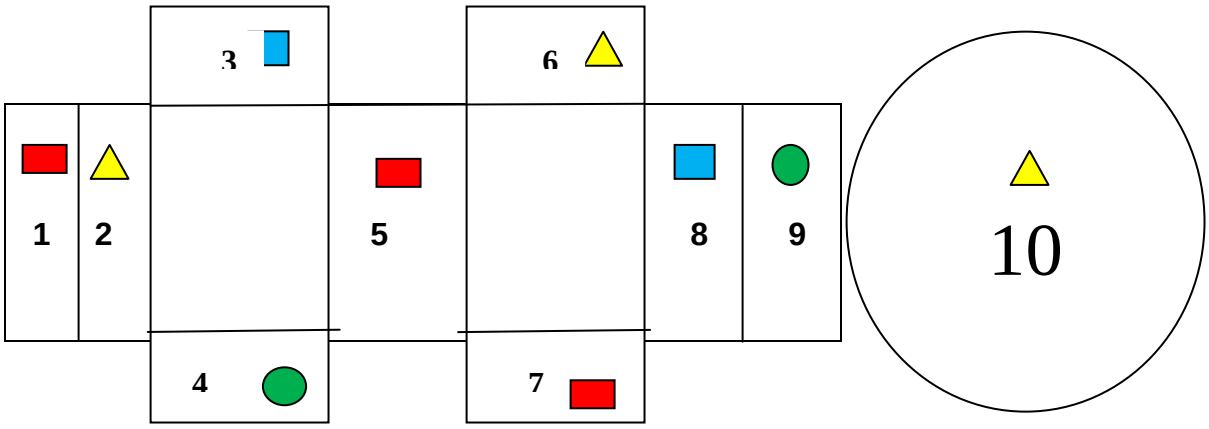
EJES TEMÁTICOS	
✓ ***Forma, espacio y medida***	✓ Explorar las características de las figuras geométricas. ✓ Expresar características de las figuras geométricas oralmente o por medio de dibujos. ✓ Reconocimiento de círculos, cuadrado, rectángulo, triángulo en diversos objetos. ✓ Trazo de figuras diversas utilizando la regla.
✓ ***Manejo de la información***	✓ Construcción de figuras geométricas. ✓ Elaboración de preguntas sencillas que pueden responderse a partir de una ilustración

TIPO DE JUEGO	Juego de patio siendo colectivo y al aire libre

ORGANIZACIÓN (DESCRIPCIÓN DEL JUEGO)

Este juego es muy común casi la mayoría de los alumnos lo conocen se llama “el avión” tradicionalmente el avión se dibuja en el piso para que cada jugador lo vaya brincando mientras grita el número que va pisando, sin embargo como se pretende que los alumnos reconozcan las figuras geométricas: cuadrado, rectángulo, triángulo y círculo se le agregará a un costado de los números una figura geométrica de las mencionadas. (Anexo 7)

El juego consiste en aventar una piedra, ésta caerá en algún número/figura posteriormente el alumno comenzará a brincar sin embargo no mencionará el número como se hace típicamente sino la figura que está pisando, sin pasar por aquella en la que cayó la piedra. Al finalizar en el número 10 tendrá que decir el número en el que cayó su piedra, si realiza correctamente éste procedimiento, ganará una paleta de dulce a manera de gratificación; además el niño que no lo haga tendrá una segunda oportunidad pero sólo hasta que hayan pasado todos sus compañeros con la finalidad de que observe como lo realizan los demás y se familiarice aún más con las figuras. A continuación se presenta el esquema del avión, las figuras pueden ser cambiadas puesto que no llevan un orden a diferencia de los números.



Es conveniente que el avión se pinte al igual que los números mientras que las figuras sean movibles para que los alumnos que observan no se aprendan de memoria la secuencia.

PROPÓSITOS	ACTIVIDADES	ESPACIO	MATERIAL
• Que los alumnos observen la similitud que existe entre las figuras geométricas y los diversos objetos que se encuentran en su entorno. • Que los alumnos reconozcan por su nombre las 4 figuras geométricas básicas (triángulo, cuadrado, rectángulo y círculo) mediante sus características.	*Previo al juego* • El docente dará una breve explicación de las figuras geométricas básicas y sus principales características *Posterior al juego.* • Observar cuáles de los objetos que se encuentran a su alrededor tienen forma de figura geométrica, pedir que señales algunos.	• El salón de clases	• Un gis. • Las 4 figuras geométricas básicas en cualquier material. • Una barra de plastilina de cualquier color. • Una regla. • Papel ilustración 1/8

• Que los alumnos tracen con ayuda de la regla en su cuaderno el cuadrado, triángulo y rectángulo y posteriormente construyan una figura geométrica mediante el uso de plastilina.	• Trazar con la regla en el ilustración las 4 figuras vistas, en el caso del círculo el/la docente proporcionará un molde. • Moldear con plastilina una figura geométrica (la que ellos elijan) • Cuando el profesor califique el trabajo señalará rápidamente al azar una figura y los alumnos tendrán que responder de cual se trata.		

APLICACIÓN Y REPORTE

NÚMERO DE SESIÓN: 2
ASIGNATURA EN QUE SE APLICÓ LA ACTIVIDAD: MATEMÁTICAS
NOMBRE DEL MEDIADOR: SHAILA CASTILLO COPCA
FECHA DE APLICACIÓN: MIÉRCOLES 7 DE OCTUBRE DE 2009
HORA:2:30pm-3:20pm **TIEMPO:** 50minutos
NOMBRE DEL JUEGO: EL AVIÓN DE FIGURAS
TEMA: FIGURAS GEOMÉTRICAS
TOTAL DE ALUMNOS: 31

PROPÓSITOS DEL JUEGO:
• Que los alumnos observen la similitud que existe entre las figuras geométricas y los diversos objetos que se encuentran en su entorno.
• Que los alumnos reconozcan por su nombre las 4 figuras geométricas básicas (triángulo, cuadrado, rectángulo y círculo).
• Que los alumnos tracen con ayuda de la regla en su cuaderno el cuadrado, triángulo y rectángulo y posteriormente construyan las 4 figuras geométricas básicas mediante el uso de plastilina.

DESARROLLO

PREVIO AL JUEGO

Se les dió a los alumnos una explicación sobre qué son las figuras geométricas básicas dentro de las cuales estuvieron el cuadrado, rectángulo, triángulo y círculo se les presentó la imagen en el pizarrón con la finalidad de que se fueran familiarizando en cuanto forma y características, posteriormente la explicación del número de lados que posee cada una y la diferencia que había entre el cuadrado y el rectángulo así como la manera en que se trazan.

EN EL JUEGO

Después se les indicó que salieran al patio y formaran 2 equipos uno de niñas y otro de niños con el propósito de organizar el juego; de esta manera competían un niño y una niña y se iba poniendo una palomita a favor de quien lo realizó bien; se observó

que los niños al no reconocer alguna figura comenzaron a preguntar a sus compañeros cuál era antes de pasar a brincar el avión, lo curioso es que además de señalar la figura mencionaban el número y el color para su fácil ubicación, de esta manera pasaron uno por uno mientras las figuras se cambiaban de posición para evitar una memorización en cuanto al lugar donde estaban. La competencia entre los 2 equipos permitió captar el interés de los alumnos ya que apoyaban a sus compañeros por lo que cuando alguien de su equipo se equivocaba ellos lo corregían para evitar que perdieran.

POSTERIOR AL JUEGO

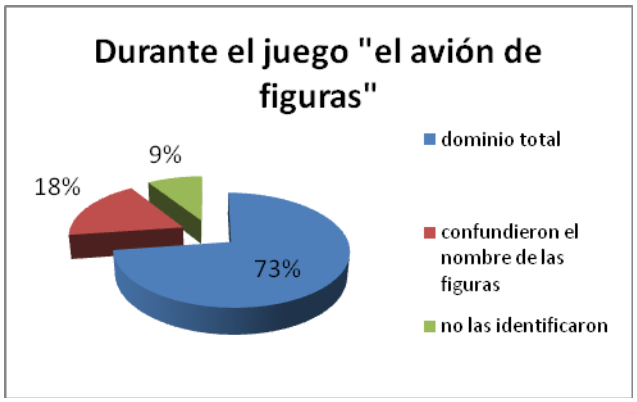
Una vez que se llevó a cabo el juego que lleva por nombre “el avión de figuras” se pidió a los alumnos identificarán dentro y fuera del salón de clases 3 cosas que tuvieran la forma de las 4 figuras mencionadas en 2 minutos, luego a manera de lluvia de ideas comentaron sus observaciones y ejemplos así como también se les solicitó que mencionaran a qué figura hacía referencia su ejemplo y porqué; por ejemplo: una alumna mencionó el pizarrón y dijo que tenía la forma de un rectángulo por lo que se le preguntó que cómo sabía que era una rectángulo, y contestó que los rectángulos tenían 2 lados largos y dos cortos así se fueron realizando las comparaciones, en ésta actividad pasaron sólo 5 alumnos.

Consecutivamente se les dio la indicación de sacar su papel ilustración y dibujar las 4 figuras de las que se estuvo hablando, en el caso del círculo se proporcionó un molde una vez trazadas mientras ellos realizaban la actividad la docente pasaba entre los lugares y señalaba una figura a lo que los alumnos tenían que responder cual era el nombre de ésta y los lados que tenía en el caso del círculo únicamente el nombre.

Como última actividad y con ayuda de una barra de plastilina cada alumno tuvo la libertad de elegir una figura y moldearla.

REPORTE

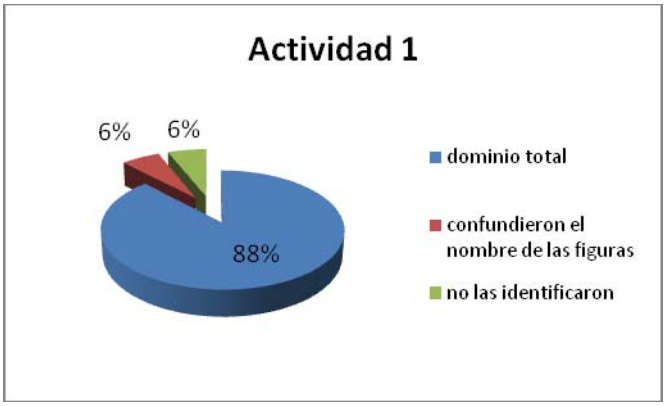
Dichas actividades permitieron la vinculación con otras asignaturas como educación artística estimulando la percepción y la creatividad, educación física con la acción motriz y la convivencia y exploración de la naturaleza y la sociedad reconociendo las características de su entorno físico en comparación con las figuras geométricas



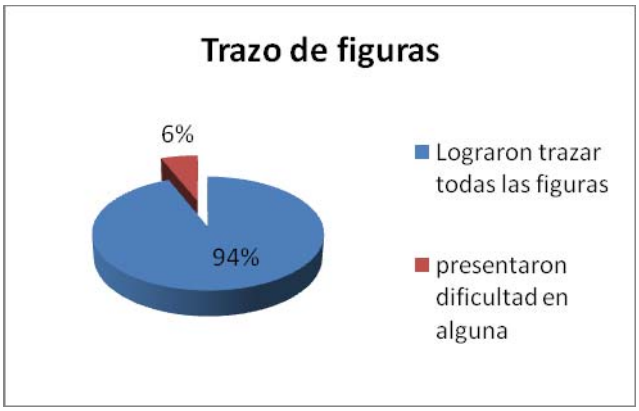
Durante el juego “el avión de figuras” el 73% de los alumnos es decir más de la mitad del grupo reconocieron las figuras por su forma y nombre mientras que el 18% tuvo confusión en cuanto al cuadrado y rectángulo y el 9% no logró su correcta identificación.

Posteriormente con la actividad 1 es decir la relación de las figuras con el entorno se logró

El 6% continuaban con el desconocimiento de las figuras mientras que 6% presentaban confusión en cuanto a la diferencia entre cuadrado y rectángulo aunque el 88% ya lograba el dominio total.



Se especifica que en el trazo de figuras la maestra les preguntó a los alumnos ¿qué figura era? y ¿cuántos lados tenía? En el caso del círculo únicamente el nombre de la figura.



En el trazo de las figuras hubo menor dificultad pues el 88% lo realizó correctamente y sólo el 12% presentó dificultad en el trazo de alguna figura.

Finalmente cuando moldearon con plastilina el 100% lo hizo. Al calificar el trabajo en papel ilustración y plastilina cada alumno comentó a la maestra lo que aprendió.

PLANEACIÓN SESIÓN # 3

NOMBRE DEL JUEGO: ¿DIME CON QUE SENTIDO?

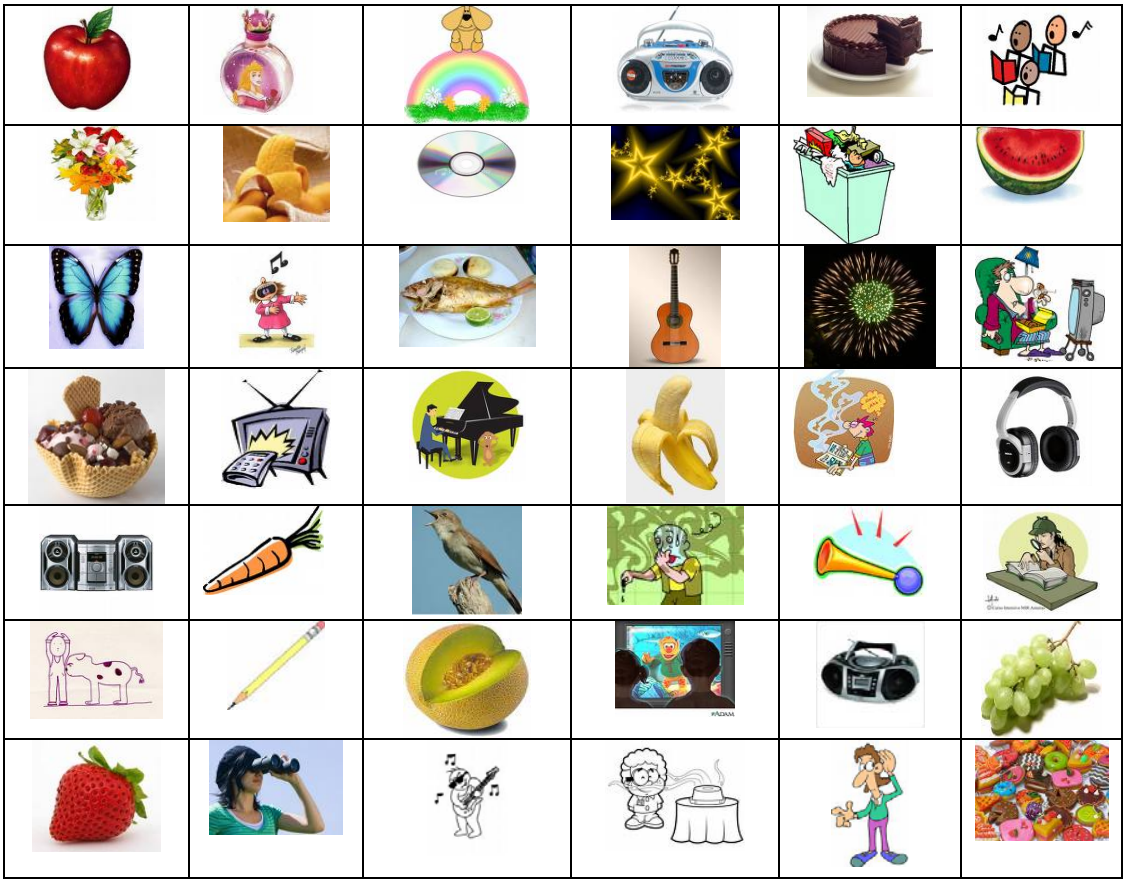
NÚMERO DE SESIÓN: 3
ASIGNATURA: EXPLORACIÓN DE LA NATURALEZA Y LA SOCIEDAD
BASE PARA: CIENCIAS NATURALES
NOMBRE DEL MEDIADOR: SHAILA CASTILLO COPCA
FECHA DE APLICACIÓN: LUNES 12 DE OCTUBRE DE 2009
HORA: 2:00pm-3:15pm **TIEMPO:** 1:15minutos
TEMA: LOS CINCO SENTIDOS **TOTAL DE ALUMNOS:** 33

✓ ¿CÓMO SOY Y QUE PUEDO HACER PARA CUIDARME?	***El cuerpo humano y la salud.*** - Los sentidos: oído, gusto, visión, tacto y olfato. - Función de los 5 sentidos - Medidas de higiene y factores de riesgo.

TIPO DE JUEGO	Juego de observación y memoria siendo colectivo y de interior.

ORGANIZACIÓN (DESCRIPCIÓN DEL JUEGO)

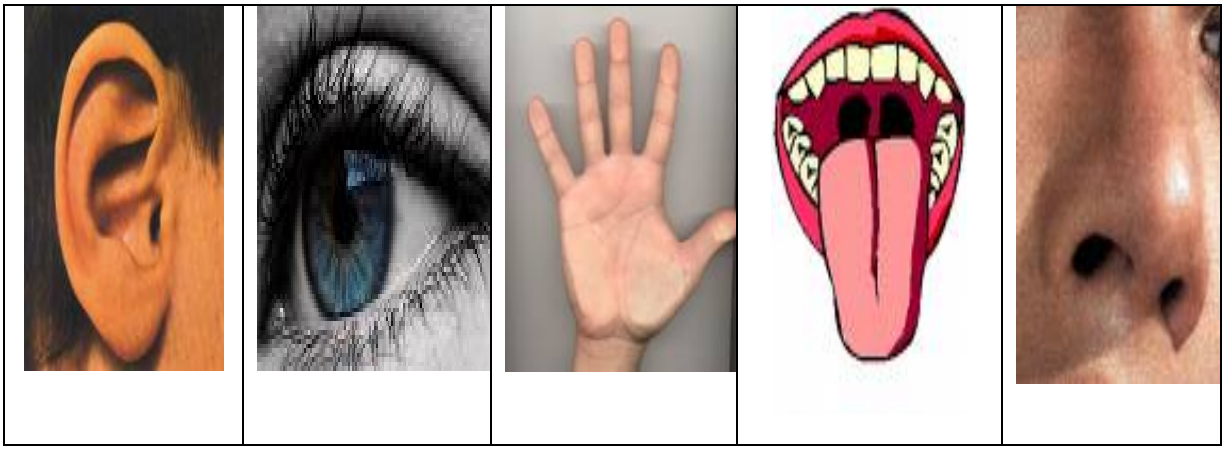
El docente comenzará la sesión preguntando a sus alumnos si conocen cuáles son los 5 sentidos, una vez que ellos hayan contestado el maestro proporcionará un cartoncito como el siguiente:



Además unas tarjetas que contienen la ilustración de los cinco sentidos:

Se dividirá al grupo en equipos según el total de alumnos, se les repartirá a cada equipo un tablero y 42 tarjetas el juego consiste en que un integrante del equipo aventará la ficha encima del cartón a lo que esta caerá en alguna ilustración el participante tendrá que elegir con que tarjeta de los 5 sentidos se relaciona por ejemplo: a la manzana se le puede colocar la ilustración de la lengua, si el niño relaciona correctamente los dibujos ganará 1 dulce, el alumno que acumule más dulces de cada equipo ganará una paleta como premio mayor. Posteriormente de forma grupal el docente preguntará a los alumnos la función que tienen los 5 sentidos para los seres vivos, después el docente retroalimentará el tema con información

pertinente. Consiguientemente se les entregará un memorama sólo que en este juego no se tendrán que encontrar pares de dibujos iguales como comúnmente se hace sino que unas tarjetas tendrán nuevamente las ilustraciones de los 5 sentidos y las otras un dibujo que indique cómo cuidar y asear dicha parte del cuerpo los niños se integrarán por equipos y tendrán que observar detalladamente los dibujos para que encuentren la relación correspondiente y el par correcto: las tarjetas son las siguientes:



Se observará cómo se desarrolla el juego y si los alumnos logran o no hacer la relación correcta de las imágenes. Por último el maestro explicará cuáles son los factores de riesgo y que acciones pueden causar daño.

PROPÓSITOS	ACTIVIDADES	ESPACIO	MATERIAL
• Que los alumnos identifiquen por su nombre cada uno de los 5 sentidos. • Que analicen la función de cada uno de ellos. • Que reflexionen acerca de los cuidados que se deben tener (medidas de higiene y factores de riesgo)	• El docente hará a los alumnos una serie de preguntas sobre el tema antes de iniciar la clase/juego. • Relación de imágenes. • Jugar ¿Dime con qué sentido? • Preguntar al grupo ¿Para qué sirven los sentidos? • Jugar Memorama “relación de los sentidos y sus medidas de higiene” • Ideas principales de la clase por los alumnos.	• El salón de clases.	• Dibujos correspondientes. • Tablero de figuras y tarjetas. • Memorama

APLICACIÓN Y REPORTE

NÚMERO DE SESIÓN: 3
ASINATURA: EXPLORACIÓN DE LA NATURALEZA Y LA SOCIEDAD
BASE PARA:CIENCIAS NATURALES
NOMBRE DEL MEDIADOR: SHAILA CASTILLO COPCA
FECHA DE APLICACIÓN: LUNES 12 DE OCTUBRE DE 2009
HORA: 2:00pm-3:15pm **TIEMPO:** 1:15minutos
NOMBRE DEL JUEGO: ¿DIME CON QUE SENTIDO?
TEMA: LOS CINCO SENTIDOS
TOTAL DE ALUMNOS: 33

PROPÓSITOS DEL JUEGO:
• Que los alumnos identifiquen por su nombre a cada uno de los 5 sentidos.
• Que los alumnos analicen la función de cada uno.
• Que los alumnos reflexionen acerca de los cuidados que se deben tener (medidas de higiene y factores de riesgo)

DESARROLLO

JUEGO 1

PREVIO AL JUEGO

La sesión comenzó con una pregunta hacia los estudiantes que cuestionaba si conocían cuáles eran los 5 sentidos las respuestas fueron correctas pero la mayoría sólo conocía 2 o 3, posteriormente se les indicó que se iba a llevar a cabo un juego que llevaba por nombre ¿Dime con qué sentido?

EN EL JUEGO

Luego se dividió al grupo en 4 equipos de 6 , 1 de 5 y 1 de 4, con un total de 33 alumnos a cada equipo se le proporcionó un tablero con diversas imágenes y 42 fichas de papel con la ilustración los 5 sentidos, después se les explicaron las reglas del juego que consistían en que un integrante del equipo aventaría la ficha encima

del cartón a lo que esta caería en alguna ilustración el participante tenía que elegir con que tarjeta de los 5 sentidos se relaciona por ejemplo: a la manzana se le podía colocar la ilustración de la lengua de ésta forma el niño que lo hizo correctamente ganó 1 dulce, al final del juego el estudiante que acumuló más dulces de cada equipo ganó una paleta dulce como premio mayor.

JUEGO 2

PREVIO AL JUEGO

Posteriormente de forma grupal se les preguntó a los alumnos la función que tenían los 5 sentidos para los seres vivos después, en esta parte los niños se mostraron poco participativos pues aunque ya tenían un acercamiento visual aún no conocían muy bien las funciones por ende se prosiguió a dar la explicación incluyendo los cuidados que se debe tener para asear los 5 sentidos y los factores de riesgo.

EN EL JUEGO

Consiguientemente y para finalizar se formaron nuevamente 4 equipos de 6, 1 de 5 y 1 de 4, sólo que con diferentes integrantes luego se les entregó un memorama, en este juego las instrucciones fueron que no tenían que encontrar 2 imágenes iguales sino en una debía ser una tarjeta con uno de los 5 sentidos y en la otra la ilustración de como asearlo o protegerlo, en este juego prevaleció de nuevo el interés y un elemento importante que fue la observación, la ubicación y la memoria. Para finalizar los alumnos participaron con las ideas principales de la clase.

REPORTE

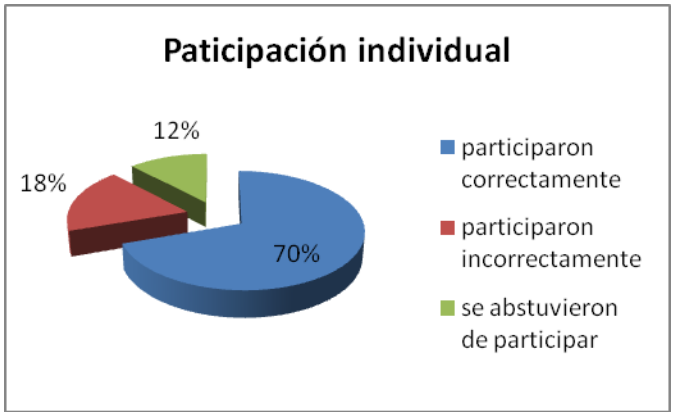
En éste juego participaron 33 alumnos se conformaron 6 equipos, durante el juego se observó que los integrantes del equipo 1, 3, 5 y 6 no presentaron dificultad alguna en relacionar las imágenes del tablero con las fichas que tenían los dibujos correspondientes a los 5 sentidos, por otra parte en el equipo 2 hubo discusiones pasivas entre los alumnos del equipo porqué en el tablero hay imágenes que pueden ser relacionadas con 2 sentidos como es el caso del helado y las frutas pues habían niños que colocaban la ficha correspondiente al sentido del gusto y hubo quien lo relacionó con el olfato; llamó la atención un comentario que un niño realizó cuando dijo: “yo creo que el helado puede llevar la boquita y la nariz, porque lo podemos probar pero también oler” y ciertamente tenía razón ese comentario comprueba que el razonamiento de los niños es grande sólo que a veces no comentan sus ideas por pena a equivocarse y a la burla de los demás compañeros, en el equipo 4 por el contrario hubo quien confundió la colocación de las fichas.

También se realizaron las siguientes preguntas de forma grupal:

- ¿Cuántos sentidos hay?
- ¿Mencionen cuáles son?
- ¿Cuál es el sentido del tacto?
- ¿Cuál es el sentido del gusto?
- ¿Cuál es el sentido del olfato?
- ¿Para qué sirven….? (se preguntó la función de cada sentido) y se reforzó con la explicación del docente

En esta parte los alumnos se mostraron participativos aunque hubo definiciones erróneas fueron pocas, se tomó en cuenta las intervenciones individuales de los

estudiantes y se registraron las que fueron correctas, así mismo las incorrectas y los niños que no participaron, el porcentaje fue el siguiente:

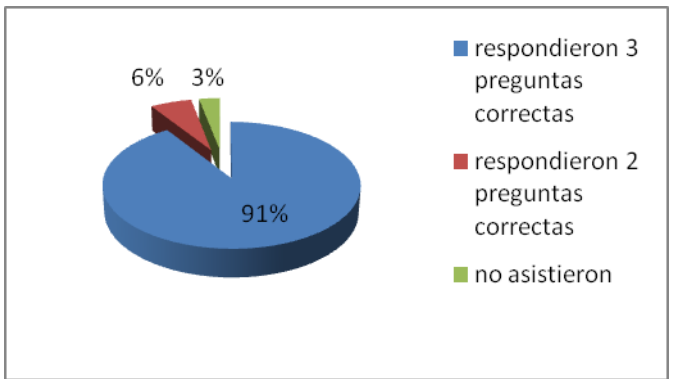


Más de la mitad del grupo que fue un 70% participó correctamente en la contestación de las preguntas mientras que el 18% lo hizo también aunque con ideas vagas sin embargo el 12% se abstuvo.

En el segundo juego que fue un memorama en donde los alumnos tuvieron que localizar la ilustración del sentido y en la otra tarjeta la ilustración de cómo cuidar y dar limpieza a dicho sentido. Se observó que a la mayoría no les costó trabajo ubicar las funciones posiblemente por el tipo de imágenes que eran además porque son medidas de higiene que ya deben practicar diariamente en casa.

El resultado final fue favorable pues después de practicar los 2 juegos y contestar a las preguntas se percibió que el 91% ubicó correctamente el sentido, su imagen y su función, este resultado final se obtuvo al siguiente día de la actividad cuando los estudiantes entregaron una tarea que tenía un dibujo de un sentido al dar la tarea se les preguntó:¿Cuál era su nombre?, ¿Cuál era su función? Y cómo se le daba cuidado. El resultado fue el siguiente:

Más de la mitad del grupo que fue un 70% participó correctamente en la contestación de las preguntas mientras que el 18% lo hizo también aunque con ideas vagas sin embargo el 12% se abstuvo.



De ésta manera se puede verificar que los propósitos se lograron en un 91%.

PLANEACIÓN SESIÓN # 4

NOMBRE DEL JUEGO: "LA COCINITA"

NÚMERO DE SESIÓN: 4
ASIGNATURA: ESPAÑOL
TRANSVERSALIDAD CON: MATEMÁTICAS
NOMBRE DEL MEDIADOR: SHAILA CASTILLO COPCA
FECHA DE APLICACIÓN: JUEVES 15 DE OCTUBRE DE 2009
HORA: 5:00pm – 6:30pm **TIEMPO:** 1:30 minutos.
TEMA: EL MENÚ **TOTAL DE ALUMNOS:** 34

ÁMBITO: Estudio

ESPAÑOL	
✓ LENGUA HABLADA	***Conocimientos, habilidades y actitudes.*** • Comprensión y transmisión de instrucciones • Desarrollo de la capacidad para expresar ideas.
✓ LENGUA ESCRITA	***Situaciones comunicativas.*** ✓ Identificación de las letras "m" y "p" en un menú.
✓ RECREACIÓN LITERARIA	***Situaciones comunicativas.*** ✓ Escenificación(representación de personajes)

TIPO DE JUEGO	Juego de construcción y representación, siendo colectivo y de interior.

CONOCIMIETOS Y HABILIDADES: Identificar distintos usos de los números según los contextos en que aparecen: precios.

MATEMÁTICAS	
✓ ENTIDO NUMÉRICO	**Números naturales** ✓ úmeros del 1 al 20 ✓

ORGANIZACIÓN (DESCRIPCIÓN DEL JUEGO)

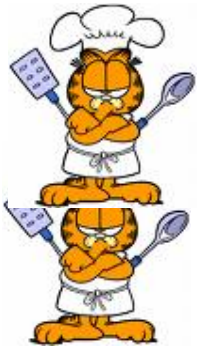
El juego lleva por nombre “la cocinita” en donde el salón de clases será simulado como un pequeño restaurante el grupo de alumnos se dividirá en equipos como mínimo de 5 niños donde ellas se pondrán de acuerdo para decidir quien va a ser el mesero y quienes los clientes, cada mesero recibirá el número de menús que requiera para repartir en su negocio de la misma forma cada carta estará conformada por tres tiempos (comida, bebida y postre) por tanto cada uno contendrá 3 opciones diferentes, la misión de los consumidores deberá ser identificar las palabras que lleven letras con “m” y “p” y encerrarlas con un plumín, cabe señalar que todas las comidas, bebidas y postres tienen que tener dichas letras posteriormente el mesero les entregará una hoja donde deberán anotar lo que quieren ordenar, se les explicará que no pueden repetir las opciones y únicamente podrán elegir una de ellas es decir una comida, una bebida y un postre así mismo cada una tendrá un costo que va de $1 a $15, a cada niño se le entregarán $30 pesos para cubrir su consumo por consiguiente una vez que hayan terminado de escribir su orden llamarán al mesero y le pedirán lo que quieren utilizando la frase “sería usted tan amable de tomarme mi orden”.

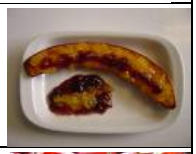
El docente dará a los meseros de cada equipo las ilustraciones de lo que se ofrece en la carta su tarea será repartir correctamente a cada uno de sus clientes su orden, los alumnos revisarán que lo que se les entregue sea lo que pidieron en caso de que no este correcto podrán hacer una reclamación usando la frase “disculpe, esto no fue lo que yo pedí”. Los dueños que serán los propios meseros de las cocinas tendrán la libertad de decorar su lugar de trabajo e incluso ponerle nombre, los clientes serán libres de visitar otras cocinas una vez que hayan concluido con su equipo y desde luego pagado su cuenta sólo si les sobró dinero. Los tres modelos de hojas que se les entregará son las siguientes:

MENÚ

COMIDA	**Molletes picosos** **$15.00**	
	Camarones al mojo de ajo **$15.00**	
	Piernas de pavo enchilada **$15.00**	
BEBIDA	**Jugo de mandarina** **$6.00**	
	Agua de limón **$6.00**	
	Jugo de plátano con papaya **$6.00**	

MENÚ



POSTRE	**Pastelitos de crema**	**$8.00**	
	Plátanos con mermelada	**$8.00**	
	Manzanas con caramelo	**$8.00**	
COMIDA	**Morelianas**	**$13.00**	
	Pambazos	**$13.00**	
	Sopa de mollejas	**$13.00**	
BEBIDA	**Agua de melón**	**$9.00**	
	Jugo de pera con manzana	**$9.00**	
	Agua de mango con piña	**$9.00**	

MENÚ

	Helado de melón $6.00	
POSTRE	Piña colada $6.00	
	Pastel de mora $6.00	
	Manitas de cerdo $11.00	
COMIDA	Patas de pollo con crema $11.00	
	Piernas de pavo enchilada $11.00	
	Agua de mora azul $5.00	
BEBIDA	Agua de pera con piña $5.00	
	Piernas de pavo enchilada $5.00	

	Palomitas de maíz	**$8.00**	
POSTRE	**Helado de mamey**	**$8.00**	
	Pay de manzana	**$8.00**	

Se diseñaron 3 menús para repartir diferentes a cada equipo y que los alumnos tengan la opción de elegir así como de visitar diferentes restaurantes.

PROPÓSITOS	ACTIVIDADES	ESPACIO	MATERIAL
ESPAÑOL: • Que los alumnos Identifiquen en el menú las palabras que llevan m y p, así mismo que les de lectura, posteriormente que encierre con un plumín las letras m y p. • Que los alumnos describan los 3 tiempos que lleva el menú. • Que los educandos mejoren su expresión oral.	• Realizar el material pertinente que permita convertir el salón de clases en un restaurante. • Entrega por parte de la maestra un menú.(deberá contener palabras con m y p. • Al finalizar la clase/juego realizar un recuento de los elementos que	• El salón de clases	• Hojas de colores • Cartulinas • Colores • Un menú previamente realizado que contenga palabras con m y con p. • ilustraciones de comidas, bebidas y postres.

(saber como pedir cordialmente las cosas y a su vez como atender a una persona) • Que al finalizar la clase/juego los alumnos hayan comprendido para que sirve un menú, y como se realiza. **MATEMATICAS:** • Que los alumnos identifiquen por su nombre el costo de la comida. • Que utilicen el dinero correctamente para pagarle al mesero.	lleva un menú. **(tarea)** La creación de un menú a manera individual.		• Hojas para escribir lo que cada alumno desea ordenar. • 8 mandiles • Monedas (un total de $30) • Materiales previamente diseñados por el/la maestro (a) para decorar el salón.

APLICACIÓN Y REPORTE

NÚMERO DE SESIÓN: 4
ASINATURA: ESPAÑOL
TRANSVERSALIDAD CON: MATEMÁTICAS
NOMBRE DEL MEDIADOR: SHAILA CASTILLO COPCA
FECHA DE APLICACIÓN: JUEVES 15 DE OCTUBRE DE 2009
HORA: 5:00pm-6:30pm **TIEMPO:** 1:30minutos
NOMBRE DEL JUEGO: LA COCINITA
TEMA: EL MENU
TOTAL DE ALUMNOS: 34

PROPÓSITOS DEL JUEGO: ESPAÑOL
• Que los alumnos Identifiquen en el menú las palabras que llevan m y p, así mismo que les den lectura, posteriormente que encierren con un plumín las letras m y p.
• Que los alumnos describan los 3 tiempos que lleva el menú.
• Que los alumnos mejoren su expresión oral. (saber como pedir cordialmente las cosas y a su vez como atender a una persona)
• Que al finalizar la clase/juego los alumnos hayan comprendido para que sirve un menú, y como se realiza.
PROPÓSITOS DEL JUEGO: MATEMÁTICAS
• Que los alumnos identifiquen por su nombre el costo de la comida.
• Que utilicen el dinero correctamente para pagarle al mesero.

DESARROLLO

PREVIO AL JUEGO

La sesión inició diciéndoles a los alumnos que iban a jugar a la cocinita, se colocó encima del escritorio una serie de materiales, luego se formaron 6 equipos de 5 alumnos y 1 de 4 después se les indicó que debían elegir quien iba a ser el dueño de un restaurante y quienes los clientes, como no se ponían de acuerdo la maestra eligió a los dueños, posteriormente se les indicó a los equipos que podían utilizar los materiales del escritorio junto con las mesas y sillas del salón para que cada equipo adornara e hiciera un restaurante, la organización en ésta parte fue favorable una vez que terminaron se repartió a los clientes $30 pesos en monedas de $10, $5, $2, $1 para que pudieran ingresar a los negocios y a los dueños de los restaurantes los menús necesarios para que ellos pudieran compartirlos a sus clientes; se les indicó a su vez que ellos personificarían al mesero que atendería el negocio, cada menú o carta tenía 3 tiempos es decir comida, bebida y postre que a su vez contenía 3 opciones diferentes, a los clientes se les dio la instrucción de que al ingresar debían pedir al mesero que los atendiera usando la frase “sería usted tan amable de…”.

EN EL JUEGO

Cuando ya todos tenían el menú en sus manos se indicó que colocaran su nombre hasta arriba, después identificaran las palabras que tenían las letras “m” y “p” y encerraran estas letras con un círculo las “m” con color azul y las “p” con rojo una vez que concluyeron se les dio una hojita en la que anotaron su orden ,la maestra especificó que podía ser sólo una opción de cada tiempo y que para llamar al mesero debían utilizar nuevamente la frase “sería usted tan amable de tomarme mi orden”, al mesero se le repartieron círculos que contenían la ilustración de las (comidas, bebidas y postres) por lo que él debía leer cada pedido y llevar correctamente el platillo, en algunos casos el mesero llevó la comida equivocada y la maestra apoyó para que se le hiciera saber y cambiara los círculos; para pedir la cuenta los clientes tuvieron que revisar cuanto había costado su comida, es decir, sumarla (con el ábaco

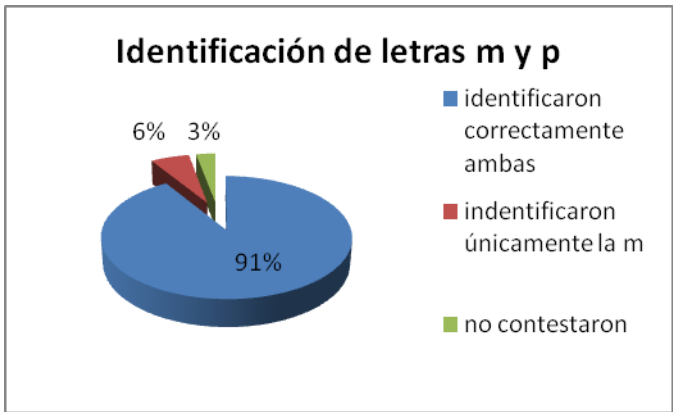
puesto que una cantidad era de dos cifras) y poner el resultado así como sacar el dinero correspondiente y pagar.

POSTERIOR AL JUEGO

Por último y a manera de retroalimentación al juego se explicó por parte de la profesora los elementos que lleva un menú y como realizarlo.

REPORTE

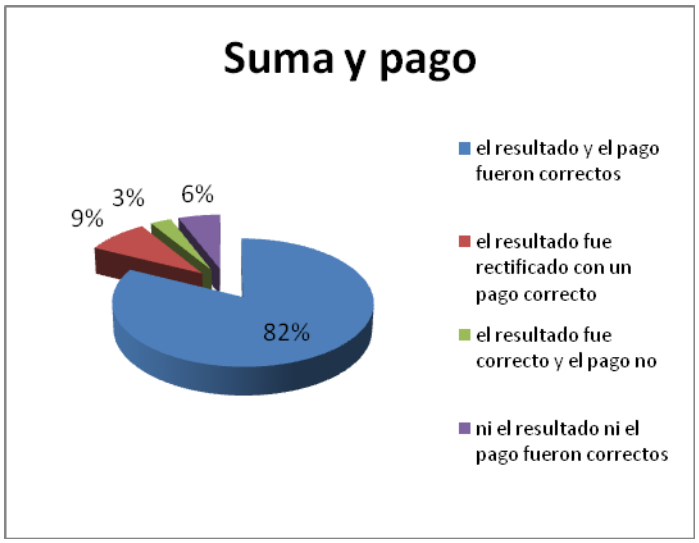
En este juego participaron 34 alumnos y formaron 6 equipos de 5 niños y 1 de cuatro se evaluó la creatividad que tuvieron al realizar el material para decorar el que fue su restaurante durante esa actividad los 7 equipos se mostraron participativos e incluso contentos con la idea del juego algunos hasta su vestuario crearon en el caso de los dueños que jugaron también el papel de meseros; otros colocaron nombre al negocio incluso un equipo tomo un vaso de plástico que traía un alumno y le colocaron flores dibujadas de papel dentro. Posteriormente en la entrega de los menús cada alumno colocó en la parte superior su nombre y se evaluó individualmente que circularan en las palabras las letras “m” de color azul y las “p” de color rojo los resultados fueron los siguientes:



El 91% del grupo circulo correctamente las letras el 6% sólo la m al preguntarles porqué, contestaron que no sabían como era la letra p y el 3% que fue un alumno no respondió porque no conocía ninguna de las 2.

La siguiente evaluación fue cuando al ordenar sus alimentos los educandos pidieron de manera cordial y usando la frase “sería usted tan amable de tomarme mi orden”, en un principio costó trabajo porque algunos niños pegaban en la banca o le gritaban al mesera por su nombre sin embargo conforme el juego avanzó se familiarizaron y entre sus mismos compañeros de equipo se iban corrigiendo por lo que al término de la actividad se logró el propósito.

Este juego de la cocinita permitió la transversalidad con la asignatura de matemáticas en donde los propósitos eran de ubicar los costos de la comida y pagar correctamente para poder evaluar que hicieron correctamente la operación, en la parte trasera del menú realizaron la suma con ayuda del ábaco de lo que iban a pagar y colocaron el resultado, luego entregaron la hoja al mesero quien se la dio a la maestra la cual se encargaba de rectificar si la suma era correcta de ser así el meseros daba el cambio pero si no, se regresaba nuevamente al cliente su hoja para que rectificara la operación; al mesero se le evaluó cuando dio los cambios a cada persona. Los resultados de las sumas y pago correcto fueron:



El 82% logró la suma y el pago correcto de sus alimentos, mientras que el 9% tuvieron error al sumar sin embargo en la segunda vuelta consiguieron el resultado ideal por lo que tuvieron más cuidado al pagar, el 6% hizo bien la suma pero presentaron confusión con el manejo de el dinero y el 3% no consiguió sumar por no tener conocimiento de los conteos por consiguiente no pagaron por desconocer cual era el resultado.

El juego permitió que los estudiantes observaran en los menús los 3 tiempos que este contiene incluso la manera en que se puede realizar y para que sirve.

PLANEACIÓN SESIÓN # 5

NOMBRE DEL JUEGO: HACIENDO FRUTILOKAS

NÚMERO DE SESIÓN: 5
ASIGNATURA: EXPLORACIÓN DE LA NATURALEZA Y LA SOCIEDAD
BASE PARA: CIENCIAS NATURALES
TRANSVERSALIDAD CON: ESPAÑOL
NOMBRE DEL MEDIADOR: SHAILA CASTILLO COPCA
FECHA DE APLICACIÓN: VIERNES 16 DE OCTUBRE DE 2009
HORA: 5:00pm –5:45 pm **TIEMPO:** 45 minutos.
TEMA: EL HOMBRE TRANSFORMA LA NATURALEZA **TOTAL DE ALUMNOS:** 31

✓ LOS NIÑOS	***Ciencia, tecnología y sociedad.*** - El hombre transforma la naturaleza. - Secuencia en la elaboración de algunos productos familiares al niño.

TIPO DE JUEGO	Juego de representación siendo colectivo, primero de interior y después al aire libre.

ORGANIZACIÓN (DESCRIPCIÓN DEL JUEGO)

Como se trata de la elaboración de productos familiares el grupo se dividirá en 3 equipos con un mínimo de 10 integrantes el primer equipo llevara fresas en éste caso ya lavadas por falta de un lugar adecuado para su limpieza, vasos de crema de ¼ y ½ kilo de azúcar así como una tina de plástico pequeña. El segundo equipo llevará plátanos, vasos de crema de ¼ mientras y ½ kilo de azúcar y también una tina de plástico pequeña. En el caso del tercer equipo se tendrán que poner de acuerdo para comprar 5 latas de duraznos en almíbar en mitades, crema de ¼ mientras, ½ kilo de azúcar y una tina de plástico pequeña. A cada alumno se le pedirá un cuchillo de plástico tomando en cuenta la edad de los estudiantes y una tablita de preferencia de madera para cortar las frutas, el/la docente llevará los vasos, cucharas de plástico, y 3 cucharas grandes. El juego inicia de la siguiente manera: Los alumnos dentro del salón de clases con ayuda de las instrucciones de la profesora iniciarán la preparación de los alimentos es decir, fresas con crema, duraznos con crema y plátanos con crema; es importante aclarar que aunque sean diferentes frutas el procedimiento para su preparación es el mismo, primeramente se les invitará a l@s estudiantes a lavarse las manos posteriormente se les mencionará que las frutas se lavan aunque en ésta ocasión ellos ya las llevan limpias, después se procederá a cortarlas siempre supervisados por la maestra, ya cortadas tendrán que introducirlas dependiendo la tina que tenga el nombre del postre que van a realizar, por último agregarán la crema y el azúcar y revolverán. Finalmente escribirán en una hoja que la maestra repartirá el procedimiento que siguieron para realizar el postre que les tocó.

PROPÓSITOS	ACTIVIDADES	ESPACIO	MATERIAL
• Que los alumnos elaboren un producto familiar. • Que los alumnos	• Preparación del alimento. • Venta del alimento.	• El salón de clases.	• Fresas, duraznos, plátanos. • Crema. • Azúcar.

respeten y sigan las instrucciones de la maestra. • Que los alumnos observen como se transforma un producto desde su estado natural hasta culminar su preparación.			• Cuchillos de plástico. • Tabla de madera. • Vasos de plástico. • Cucharas de plástico. • 3 cucharas grandes. • 3 tinas de plástico chicas.

APLICACIÓN Y REPORTE

NÚMERO DE SESIÓN: 5
ASINATURA: EXPLORACIÓN DE LA NATURALEZA Y LA SOCIEDAD
NOMBRE DEL MEDIADOR: SHAILA CASTILLO COPCA
FECHA DE APLICACIÓN: VIERNES 16 DE OCTUBRE DE 2009
HORA: 5:00-5:45pm-pm **TIEMPO:** 45 minutos
NOMBRE DEL JUEGO: HACIENDO FRUTILOKAS
TEMA: EL HOMBRE TRANSFORMA LA NATURALEZA
TOTAL DE ALUMNOS: 31

PROPÓSITOS DEL JUEGO: ESPAÑOL
• Que los alumnos elaboren un producto familiar
• Que los alumnos respeten y sigan las instrucciones de la maestra
• Que los alumnos observen como se transforma un producto desde su estado natural hasta culminar su preparación.

DESARROLLO

PREVIO AL JUEGO (INSTRUCCIONES PRE-JUEGO)

Una día anterior a ésta sesión se dividió a los alumnos en 3 equipos grandes 2 de 10 y 1 de 11 y se les pidieron diversos productos, el equipo 1 llevaría fresas previamente lavadas por falta de un lugar adecuado para su limpieza, 3 vasos de crema de ¼ y ½ kilo de azúcar así como una tina de plástico pequeña. El segundo equipo aportaría plátanos, 3 vasos de crema de ¼, ½ kilo de azúcar y también una

tina de plástico pequeña. En el caso del tercer equipo 5 latas de duraznos en almíbar en mitades que llevaron en un recipiente de plástico por seguridad, crema de ¼ , ½ kilo de azúcar y una tina de plástico pequeña. A cada alumno se le pidió un cuchillo de plástico tomando en cuenta la edad de los estudiantes y una tablita de de madera para cortar las frutas, la profesora proporcionaría los vasos, cucharas de plástico, y 3 cucharas grandes.

EN EL JUEGO

El juego inició de la siguiente manera: Los alumnos dentro del salón de clases con ayuda de las instrucciones de la profesora iniciaron la preparación de los alimentos es decir, fresas con crema, duraznos con crema y plátanos con crema; aclarándoles que el procedimiento era el mismo, primeramente los estudiantes se lavaron las manos como medida de higiene posteriormente se les mencionó que las frutas se lavan aunque en esa ocasión ellos ya lo habían hecho en casa, los estudiantes procedieron a cortarlas siempre supervisados por la maestra, una vez cortadas las introdujeron en la tina que tenía el nombre del postre que realizaron, luego agregaron la crema y el azúcar y revolvieron. Por último escribieron en una hoja que la maestra repartió el procedimiento que siguieron para realizar el postre que les tocó y disfrutaron de los alimentos compartiendo con el resto del grupo. Aunque este juego fue más de representación el ambiente fue acogedor y los alumnos se mostraron interesados pero cuidadosos en la actividad

REPORTE

En el juego de “haciendo frutilokas” hubo la participación de 31 alumnos quienes fueron divididos en equipos, como este juego se realizó de manera grupal no existió complicación alguna ya que los alumnos siguieron correctamente las instrucciones y

fueron haciendo paso a paso lo que se les ordenaba por lo que el producto final de todos fue 100% favorable.

PLANEACIÓN SESIÓN #6

NOMBRE DEL JUEGO: DOMINOOFICIOS

NÚMERO DE SESIÓN: 6
ASIGNATURA: EXPLORACIÓN DE LA NATURALEZA Y LA SOCIEDAD
BASE PARA: CIENCIAS NATURALES
NOMBRE DEL MEDIADOR: SHAILA CASTILLO COPCA
FECHA DE APLICACIÓN: MARTES 20 DE OCTUBRE DE 2009
HORA: 3:30pm-4:30pm **TIEMPO:** 1:00hora.
TEMA: ACTIVIDADES DE LAS PERSONAS (Profesiones y oficios) **TOTAL DE ALUMNOS:** 30

✓ LA LOCALIDAD (actividades que desempeña la gente)	***La localidad (barrio, colonia, pueblo).*** • Trabajos de la gente de la localidad. - Relación de dibujos con las actividades que realizan las personas de su comunidad. - Instrumentos y herramientas que utilizan.

TIPO DE JUEGO	Juego de representación siendo grupal y de interior.

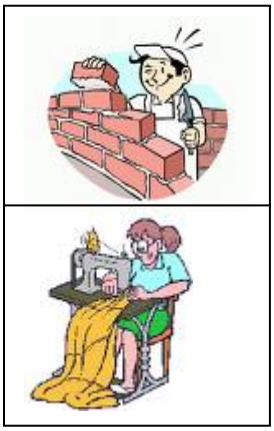
ORGANIZACIÓN (DESCRIPCIÓN DEL JUEGO)

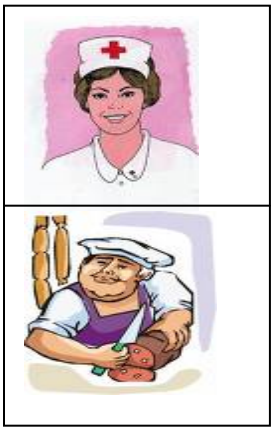
PREVIO AL JUEGO

El docente dará una breve introducción al tema sobre las actividades por ejemplo los oficios y profesiones que realiza la gente de la comunidad donde habitan los alumnos incluyendo sus padres y familiares, ¿a qué hace referencia cada actividad? y qué herramientas de trabajo utilizan.

EN EL JUEGO

Posteriormente se formarán equipos según el número de alumnos y se repartirá un dominó a cada equipo y las fichas según el número de integrantes durante este proceso el docente pasará con cada equipo a dar la explicación de cómo se juega el dominooficios.





Una vez que se concluya el juego se dirá al azar el nombre de algún alumno y este tendrá que representar únicamente con mímica alguna profesión u oficio mientras el resto del grupo intentará adivinar a quién representa.

PROPÓSITOS	ACTIVIDADES	ESPACIO	MATERIAL
• Que los alumnos expresen las ideas acerca de las personas del lugar donde vive y las actividades que desempeñan.	• Breve explicación del tema ¿Qué actividades desempeñan las personas?, ¿A qué se refiere cada actividad?, ¿Cuáles son sus	• El salón de clases.	• Dominó de oficios.

• Que los alumnos identifiquen en que consisten dichas actividades. • Que los educandos relacionen qué herramientas de trabajo utilizan las personas para cada actividad.	herramientas de trabajo? • Juego del dominooficios • Los alumnos pasarán al frente a representar alguna profesión u oficio sin poder hablar mientras los demás adivinan a quién esta representando. • Retroalimentación de la clase		

APLICACIÓN Y REPORTE

NÚMERO DE SESIÓN: 6
ASINATURA: EXPLORACIÓN DE LA NATURALEZA Y LA SOCIEDAD
BASE PARA: CIENCIAS NATURALES
NOMBRE DEL MEDIADOR: SHAILA CASTILLO COPCA
FECHA DE APLICACIÓN: MARTES 20 DE OCTUBRE DE 2009
HORA: 3:30pm-4:30pm **TIEMPO:** 1:00hora
NOMBRE DEL JUEGO: DOMINOOFICIOS

TEMA: ACTIVIDADES DE LAS PERSONAS (profesiones y oficios)
TOTAL DE ALUMNOS: 30

PROPÓSITOS DEL JUEGO: ESPAÑOL
• Que los alumnos expresen las ideas acerca de las personas del lugar donde vive y las actividades que desempeñan
• Que los alumnos identifiquen en que consisten dichas actividades
• Que los alumnos relacionen que herramientas de trabajo utilizan las personas para cada actividad.

DESARROLLO

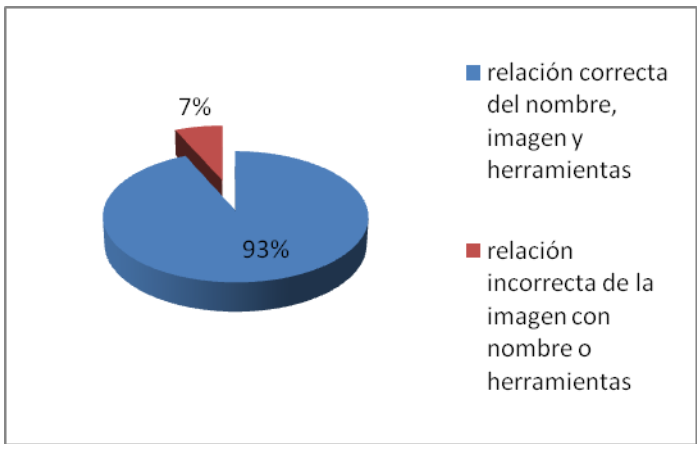
La sesión inició con una breve introducción al tema sobre los oficios y profesiones que realiza la gente de la comunidad del lugar en el que habitan los estudiantes incluyendo sus padres y familiares, ¿a qué hace referencia cada actividad? y qué herramientas de trabajo utilizan, en ésta primera parte los alumnos participaron

demasiado e incluso hablaron de las actividades que realizan sus padres y la gente que conocen. Posteriormente se formaron 6 equipos de 5 niños y se repartió un dominó a cada equipo, luego la maestra pasó con cada equipo y explicó cómo se jugaría el dominooficios, que debía ser por turnos y que cuando al jugador que tocara poner no tuviera ficha robaría de las que sobraron hasta encontrar la imagen que correspondiera, el juego se llevó a cabo 3 veces la primera se complicó un poco porqué no entendían muy bien cómo poner las fichas pero después se familiarizaron y hasta querían volver a jugar. Una vez que se concluyó el juego, la profesora eligió al azar algunos alumnos para que representaran únicamente con mímica alguna profesión u oficio mientras el resto del grupo intentaba adivinar algunos alumnos se mostraron penosos y por lo tanto era más difícil adivinar pero otros lo hicieron muy bien.

REPORTE

En la primer parte los alumnos participaron contribuyendo con observaciones de las personas que conocían en sus comunidades y los trabajos que desempeñaban así como describiendo a que refería dicha labor y las herramientas de trabajo de esas actividades aunque en la parte de las herramientas hubo errores e incluso desconocimiento total de los utensilios que se usan para algunos oficios y profesiones. En el juego del dominó formaron 6 de 5 integrantes a cada alumno se le repartieron 6 fichas, presentaron dificultades cuando se les pidió realizar la representación; al término de la sesión se les entregó una hoja con formatos diferentes que contenía 5 dibujos, el nombre de la profesión u oficio y las herramientas que utilizaban para dichas actividades la evaluación en ésta parte fue individual, los resultados fueron:

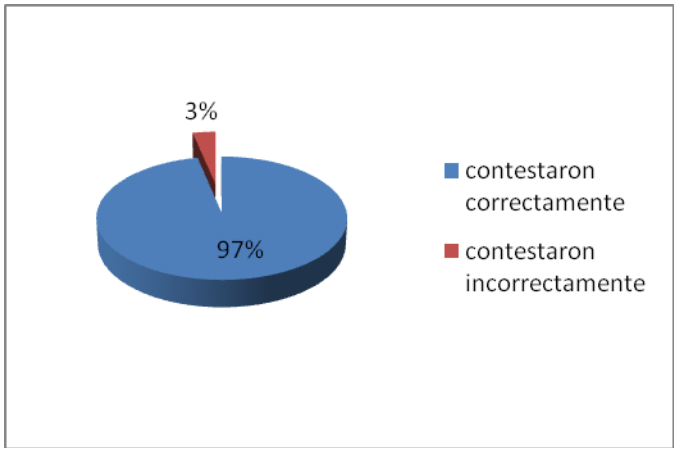
El 93% de los alumnos logró la relación de la imagen con su nombre y las herramientas de trabajo mientras el 7% presentó confusión únicamente en la relación de la imagen con las herramientas, puesto que existe oficios y profesiones que utilizan una o dos utensilios iguales.



Al revisar las hojas anteriormente evaluadas la maestra al azar preguntaba a los alumnos individualmente en que consistía alguna actividad desde luego una no común para comprobar que los propósitos fueran cumplidos. Las preguntas fueron:

1.- ¿A que se dedica esta persona?
2.- ¿Qué hace en su trabajo?
3.- ¿Cuáles son sus herramientas de trabajo?

De manera oral los resultados fueron:



El 97% contestó correctamente a las preguntas mientras el 3% equivalente a un alumno presentó conflicto en identificar las herramientas de trabajo.

PLANEACIÓN SESIÓN #7

NOMBRE DEL JUEGO: EL SOLESITO SE MENEA

NÚMERO DE SESIÓN: 7
ASIGNATURA: EDUCACIÓN FÍSICA
NOMBRE DEL MEDIADOR: SHAILA CASTILLO COPCA
FECHA DE APLICACIÓN: JUEVES 22 DE OCTUBRE DE 2009
HORA: 2:00pm –2:35 pm **TIEMPO:** 35 minutos.
TEMA: LO QUE PUEDO HACER CON MI ENTORNO **TOTAL DE ALUMNOS:** 30

COMPETENCIA: *Manifestación global de corporeidad*

TÓPICO	
✓ Desarrollo perceptivo-motriz.	***Exploración de trayectorias y direcciones.*** - Acciones al frente, atrás, cerca, lejos, adentro, afuera

	en diferentes trayectorias y direcciones a partir del cuerpo.

TIPO DE JUEGO	Juego de contacto físico siendo grupal y al aire libre

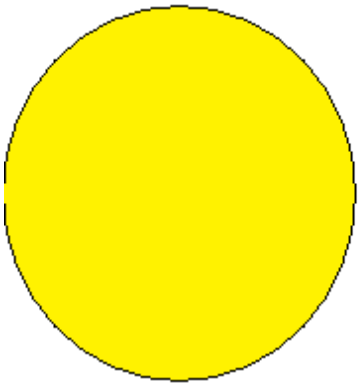
PREVIO AL JUEGO Y DURANTE EL JUEGO

ORGANIZACIÓN (DESCRIPCIÓN DEL JUEGO)

Se necesita una pelota amarilla que representará el sol entonces el docente les dará las instrucciones por ejemplo: coloquen el sol al frente de ustedes, ahora atrás; el sol debe estar cerca del salón de tercer año ahora lejos; coloquen el sol dentro de las jardineras sin lastimar las plantas, ahora afuera. De ésta manera los alumnos explorarán lo que es una trayectoria y una dirección, éstas instrucciones se repetirán constantemente sólo que cambiando los lugares base es decir el salón, la jardinera etc.

DESPUÉS DEL JUEGO

Una vez terminada la actividad los niños deberán pasar al salón de clases donde el docente les entregará una hoja con dibujos ahí tendrán que pegar la palabra que corresponde al dibujo.



Adentro	Afuera	Al frente
Atras	Cerca	Lejos

PROPÓSITOS	ACTIVIDADES	ESPACIO	MATERIAL
• Que los alumnos sean capaces de realizar trayectorias y seguir direcciones. • Que los alumnos reconozcan las palabras **al frente, atrás, cerca, lejos, adentro y afuera** y sea capaz de posicionarlas.	• Seguir las instrucciones del maestro. • Juego libre.	• El patio de la escuela.	• Una pelota de vinil amarilla.

APLICACIÓN Y REPORTE

NÚMERO DE SESIÓN: 7
ASINATURA: EDUCACIÓN FÍSICA
NOMBRE DEL MEDIADOR: SHAILA CASTILLO COPCA
FECHA DE APLICACIÓN: JUEVES 22 DE OCTUBRE DE 2009
HORA: 2:00pm-2:35pm **TIEMPO:** 35 minutos
NOMBRE DEL JUEGO: EL SOLECITO SE MENEA
TEMA: LO QUE PUEDO HACER CON MI ENTORNO
TOTAL DE ALUMNOS: 30

PROPÓSITOS DEL JUEGO:
• Que los alumnos sean capaces de realizar trayectorias y seguir direcciones.
• Que los alumnos reconozcan las palabras al frente, atrás, cerca, lejos, adentro y afuera y sea capaz de posicionarlas.

DESARROLLO

Se les pidió a los estudiantes una pelota de vinil color amarilla. Las disposiciones fueron salir al patio de las escuela y escuchar las instrucciones del docente, los alumnos se colocaron en círculo mientras se les explicó que la pelota amarilla iba a simular un sol, posteriormente se les pidió hacer lo que la docente les decía, primeramente fueron ordenes con las palabras “afuera” y “adentro” como: ¡coloquen el sol afuera del salón de clases! ¡Coloquen el sol dentro del salón de clases!, y así hasta usar 5 veces esas 2 palabras después con las palabras “al frente” y “atrás” por ejemplo: ¡pongan el sol al frente de la puerta del comedor! ahora ¡atrás de las gradas! Igualmente se utilizaron diferentes frases hasta cumplir las 5 veces; luego fueron las palabras “cerca” y “lejos” con frases como ¡el solecito cerca de la dirección! ahora ¡lejos de la dirección! por último las frases fueron más complicadas y fue aquí donde los alumnos presentaron un poco de dificultad porque llevaban 2 palabras por ejemplo: ¡el solecito al frente pero lejos de la dirección!, ¡el solecito cerca pero atrás del salón de primer grado!; una vez terminado el juego en el patio la actividad continuó en el salón de clases en donde se les entregó a los alumnos una hoja que tenía dibujos que representaban las palabras (al frente, atrás, cerca, lejos,

adentro y afuera) y unos cuadritos para recortar con las mismas así ellos pegaron a un costado la palabra que pensaron correspondía con el dibujo.

REPORTE

La evaluación se dio en 2 momentos el primero en el patio de la escuela en donde se les dio a los educandos diversas instrucciones no se observó complicación en la colocación de la pelota, por el contrario, sí cuando se combinaron diferentes trayectorias sin embargo con la práctica constante de instrucciones se presentó una mejora.

Ya en el salón de clases se volvieron a utilizar las palabras tales como **al frente, atrás, cerca, lejos, adentro y afuera** pero esta vez la evaluación fue individual con la entrega de una hoja en la que tuvieron que relacionar la imagen y la palabra aquí el 100% de los alumnos lo realizaron correctamente.

PLANEACIÓN SESIÓN # 8

NOMBRE DEL JUEGO: SOMOS ARTESANOS

NÚMERO DE SESIÓN: 8
ASIGNATURA: EDUCACIÓN ARTÍSTICA
NOMBRE DEL MEDIADOR: SHAILA CASTILLO COPCA
FECHA DE APLICACIÓN: VIERNES 23 DE OCTUBRE DE 2009
HORA: 3:20pm –4:15 pm **TIEMPO:** 55 minutos.
TEMA: MANIPULACIÓN DE MATERIALES MOLDEABLES **TOTAL DE ALUMNOS:** 31

COMPETENCIA: Participa activa y plenamente en el mundo del arte y la cultura como creador y espectador.

TÓPICO	
✓ Apreciación y expresión plástica	➢ Manipulación de materiales moldeables. ➢ Representación de objetos a partir del moldeado.

TIPO DE JUEGO	Juego exploratorio siendo individual y de interior

ORGANIZACIÓN (DESCRIPCIÓN DEL JUEGO)

Se necesita pedir a los alumnos productos moldeables que no sean tóxicos en este caso será plastilina además por las facilidades que hay de conseguirla, cada uno llevará 2 barras del mismo color, previo al juego se les dará una breve explicación de cuáles son los materiales moldeables como el barro, la arcilla, la masa, la pasta, si es posible se les mostrará con ilustraciones para que ellos tengan un ejemplo; es conveniente hacer mención del trabajo de los artesanos también se les pedirá que ellos pongan un ejemplo de algún objeto que crean que haya sido moldeado y con qué material. Una vez terminada la explicación se iniciará el juego cada alumno moldeará algún objeto con la plastilina sin importar cual elija, de preferencia que sea una taza o un plato y que le dibujen algunas figuritas, ya que hayan terminado le pondrán precio el que ellos consideren mejor, entonces con billetes y monedas de juguete que el docente repartirá, cada quién podrá comprar la vasija que más le guste, al final el docente preguntará a los estudiantes por qué decidieron hacer ese objeto y darle ese costo. Para concluir se les cuestionará ¿Cómo te sentiste, te gustó la actividad, por qué?

PROPÓSITOS	ACTIVIDADES	ESPACIO	MATERIAL
• Que los alumnos conozcan cuáles son los diferentes materiales que pueden ser moldeados. • Que los alumnos manipulen la plastilina para moldear una vasija.	• Explicación breve por el/la docente del tema. • Moldeamiento por los alumnos de algún objeto.	• El patio de la escuela.	• 2 barras de plastilina del mismo color. • Ilustraciones de materiales moldeables. • Billetes de juguete de $20 y $50 psos. • Monedas de foami de $10 y $5 pesos.

DESARROLLO

Se les pidió a los alumnos en la clase anterior 2 barras de plastilina del mismo color, para iniciar la clase juego se les narraron diferentes historias de lugares en los cuales la gente vivía económicamente de las artesanías que vendían por ejemplo el barro, la arcilla y el yeso entre otros, los niños compartieron algunas experiencias acerca de espacios que ya habían visitado y algunas cosas que compraron hechas por la gente nativa de ahí, también aclaramos que la gente que hace este tipo de artesanías por lo general es indigente. Para aterrizar el tema se les dieron ejemplos de cuáles podían ser los materiales moldeables sin embargo se les aclaró que para realizar alguna vasija u objeto se requiere de seguir un procedimiento, se colocaron en el pizarrón imágenes de diferentes objetos para que los alumnos pudieran mediante la plastilina crear alguno, a dicho objeto le dibujaron figuritas la mayoría recordando algunos ejemplos que tenían en casa, realizaron tazas, platos incluso muñequitos, posteriormente se les pidió dieran valor al objeto que habían creado, el precio debía estar entre los 10 y los 100 pesos por lo cual anotaron en un papelito la cantidad y se lo colocaron, a cada alumno se le repartieron 2 billetes de juguete de $20 pesos, 1 de

$50, 2 monedas de foami de $10 y 2 de $5pesos. Los objetos moldeados se colocaron en el escritorio con sus respectivos precios los alumnos permanecieron sentados se hizo una tómbola de nombres, la maestra sacó 15 nombres cuando iba mencionándolos los estudiantes eligieron la figura que querían comprar, mientras el dueño le cobraba la cantidad correcta.

APLICACIÓN Y REPORTE

NÚMERO DE SESIÓN: 8
ASINATURA: EDUCACIÓN ARTÍSTICA
NOMBRE DEL MEDIADOR: SHAILA CASTILLO COPCA
FECHA DE APLICACIÓN: VIERNES 23 DE OCTUBRE DE 2009
HORA: 3:20pm-4:15pm **TIEMPO:** 35 minutos
NOMBRE DEL JUEGO: SOMOS ARTESANOS
TEMA: MATERIALES MOLDEABLES
TOTAL DE ALUMNOS: 31

PROPÓSITOS DEL JUEGO:
• Que los alumnos conozca cuáles son los diferentes materiales que pueden ser moldeados.
• Que los alumnos manipulen la plastilina para moldear una vasija.

REPORTE

En ésta sesión hubo 31 niños, los cuales se mostraron muy interesados participando oralmente al contar las anécdotas de experiencias vividas que permitían rescatar el tema, al mencionarles los materiales moldeables ellos comentaban objetos que conocían y que estaban hechos precisamente de arcilla, yeso etc. Se les evaluó con el objeto que hicieron mediante la plastilina; se tiene la certeza de que el 100% de los alumnos lograron el propósito de conocer los diferentes materiales que existen pero sobre todo la manipulación y moldeamiento de un objeto.

PLANEACIÓN SESIÓN # 9

NOMBRE DEL JUEGO:SERPIESCALERAS DE COMUNITRANSPORTES

NÚMERO DE SESIÓN: 9
ASIGNATURA: EXPLORACIÓN DE LA NATURALEZA Y LA SOCIEDAD
BASE PARA: GEOGRAFÍA
NOMBRE DEL MEDIADOR: SHAILA CASTILLO COPCA
FECHA DE APLICACIÓN: MIERCOLES 28 DE OCTUBRE DE 2009
HORA: 3:15pm –4:30 pm **TIEMPO:** 1:15 minutos.
TEMA: MEDIOS DE TRASPORTE Y COMUNICACIÓN **TOTAL DE ALUMNOS:** 34
CAPACIDAD: Reconocer el mundo que les rodea a partir de sus propias observaciones y experiencias en el lugar donde viven.

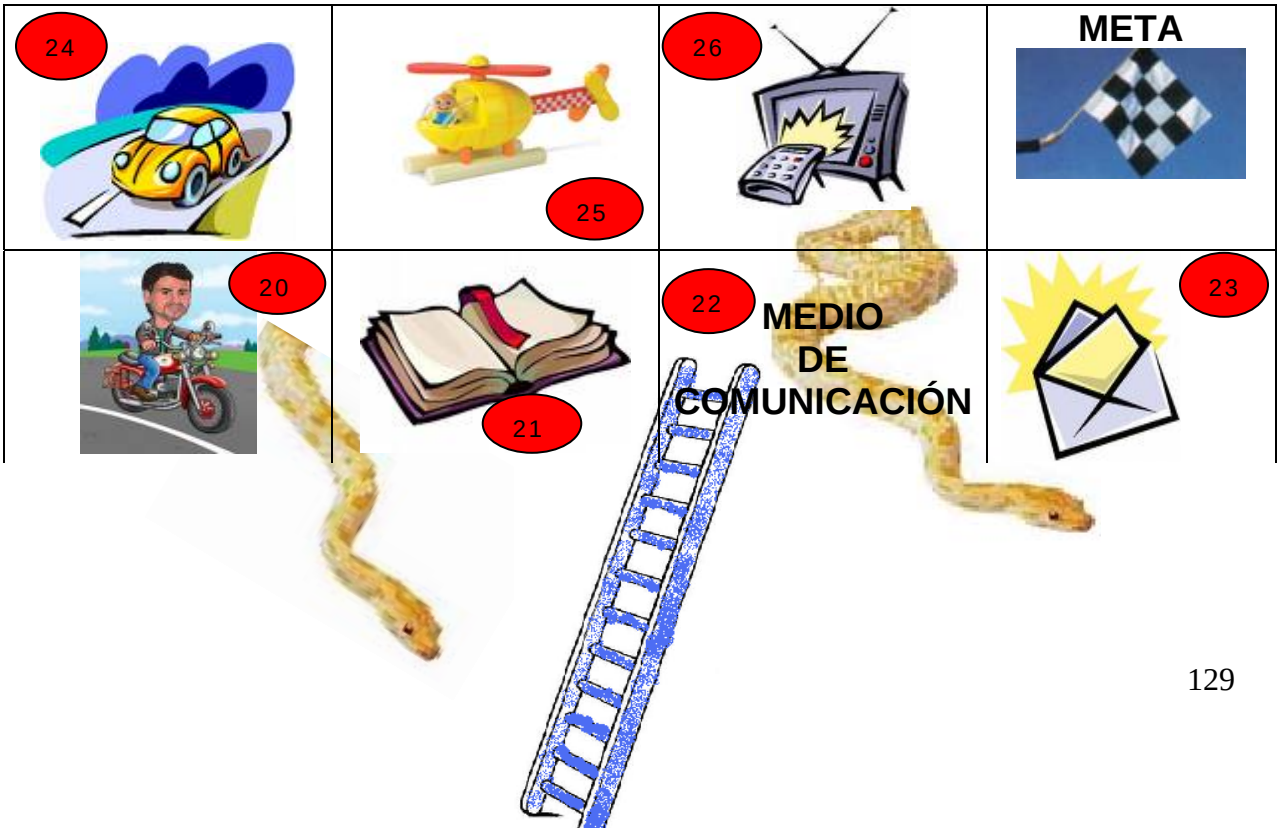
TÓPICO	
✓ MEDIOS DE TRASPORTE Y COMUNICACIÓN.	***Reconocimiento y uso de los medios de transporte y comunicación.*** Juego te serpientes y escaleras en el que deberá identificar los trasportes y las comunicaciones.

TIPO DE JUEGO	Juego de interior siendo colectivo

ORGANIZACIÓN (DESCRIPCIÓN DEL JUEGO)

PREVIO AL JUEGO

El maestro mostrará a los alumnos algunas imágenes de los medios de transporte y comunicación para que los comiencen a ubicar por su nombre. Luego Se les pedirá a los estudiantes que formen equipos según el número de asistencia que haya, posteriormente se les entregará un tablero de serpientes y escaleras como el siguiente:



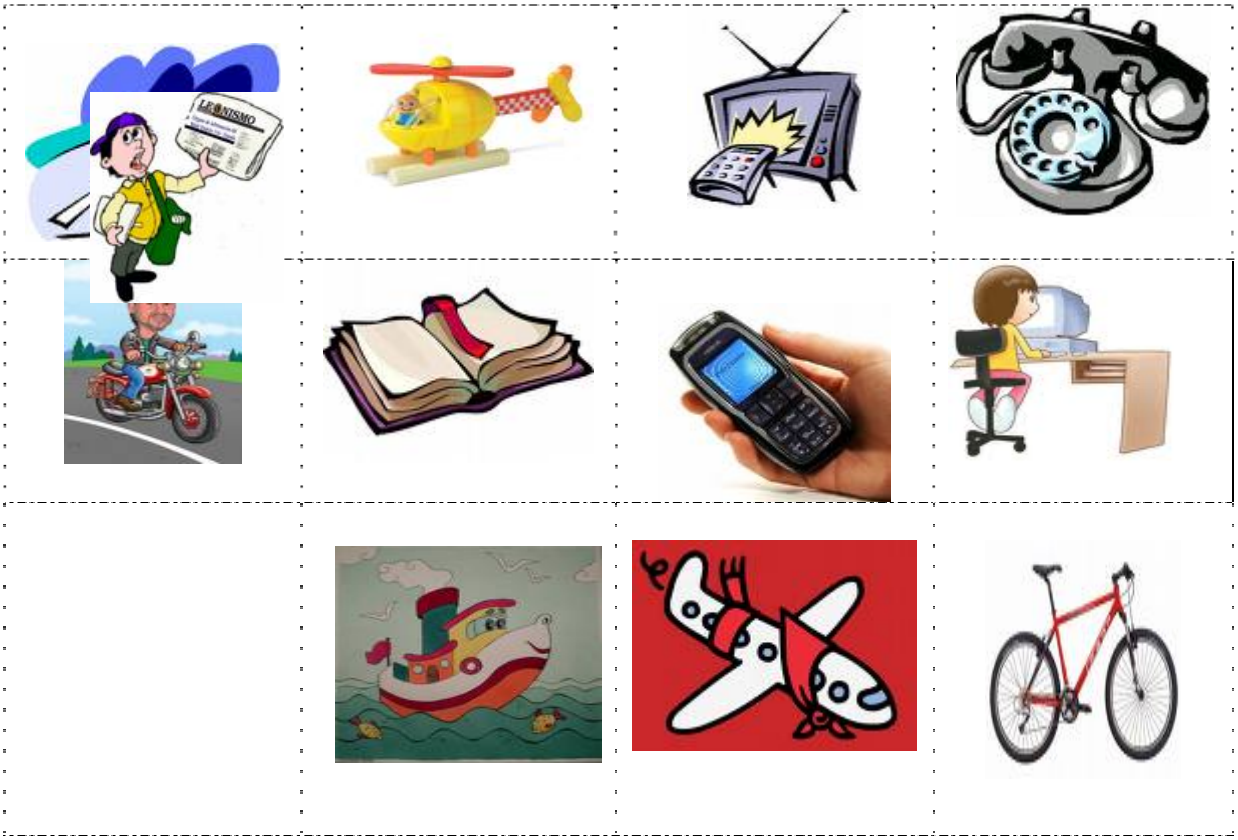
16	**MEDIO DE TRASPORTE** 17	18	19
12	13 **MEDIO DE COMUNICACIÓN**	14	**MEDIO DE TRASPORTE** 15
MEDIO DE TRA 8 ORTE	9	10	11
4	5	6 **MEDIO DE COMUNICACIÓN**	7
¿QUE ES MEDIO DE COMUNICACIÓN O TRASPORTE?	1	2	3

Las reglas del juego son formar los equipos, cada integrante tirará el dado el que saque el número mayor comenzará el juego, posteriormente se deberá tirar el dado y avanzar las casillas correspondientes, cuando el jugador caiga en algún número deberá mencionarle al resto de sus compañeros de equipo si el dibujo corresponde a un medio de transporte o de comunicación y su respectivo nombre si no lo menciona deberá regresar a la casilla anterior en la que estaba, en caso de caer en una serpiente retrocederá de la cola al número donde se ubique la cabeza y si por el contrario cae en una casilla que tenga escalera ascenderá pero siempre respetando

mencionar si la ilustración pertenece a un medio de comunicación o transporte y el nombre.

POSTERIOR AL JUEGO

Se les entregará una hoja para evaluar que tanto logran reconocer los medios de comunicación y transporte.



Recorta los dibujitos y pégalos donde corresponda

TRANSPORTES	COMUNICACIONES

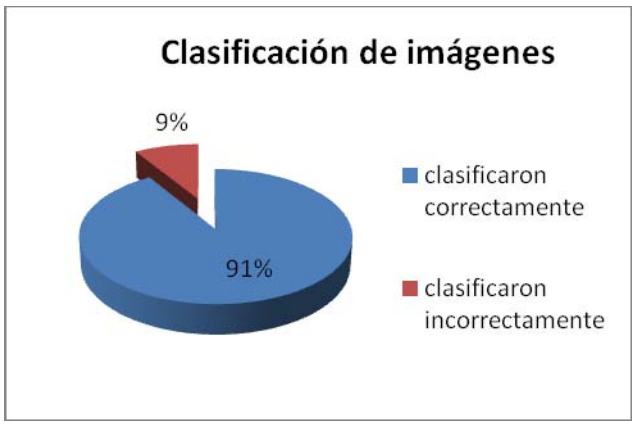
PROPÓSITOS	ACTIVIDADES	ESPACIO	MATERIAL
• Que los alumnos identifiquen por su nombre los medios de transporte y comunicación.	• Explicación con la ayuda de imágenes por parte del docente sobre el tema • Juego de serpiescaleras de comunitransportes. • Clasificación de imágenes.	• El salón de clases.	• Juego de serpientes y escaleras. • 1 dado para cada equipo • Hoja de relación de transportes y comunicaciones • Pegamento • Tijeras.

DESARROLLO

Primeramente se les dio a los niños una breve explicación en donde se les mostraron algunas imágenes junto con la parte teórica del tema sobre los medios de transporte y de comunicación ubicándolos por nombre e imagen, en esta primer parte los alumnos se mostraron muy participativos puesto que se les realizaron preguntas como: ¿Cuáles son los medios de comunicación y cuáles los de transporte? ¿Para que sirvan? (ambos) ¿Cuáles utilizan a diario? Posteriormente la maestra formó 6 equipos de 5 integrantes y 1 de 4, les repartió un tablero de “serpiescaleras” así como un dado y se les dio la instrucción de que cada integrante lo tiraría, de esta manera el que obtuvo mayor puntuación comenzó el juego siguiéndole los demás sin embargo a cada equipo se le explicó que al caer en cualquier casilla debían mencionar si el dibujo correspondía a un medio de transporte o de comunicación y cuál era su nombre así lo hicieron en cuanto al nombre un gran porcentaje acertó, sólo hubo confusión en cuanto al globo aerostático y el teleférico, cuando cometieron errores retrocedían a la casilla en la que se encontraban anteriormente además si caían en la cola de una serpiente bajaban hasta donde se encontraba la cabeza, por el contrario cuando se encontraban con la escalera subían, al término del juego los alumnos se mostraron muy entusiasmados puesto que a pesar de que debían mencionar lo que se les pedía querían volver a jugar incluso los tableros se les prestaron a la hora del receso debido al interés que tuvieron y el éxito de la actividad, al terminar el juego se les repartió una hoja con la se evaluó el aprendizaje de manera individual.

REPORTE

La participación de ésta sesión fue de 34 alumnos que permitió observar en la parte del juego una plena participación al igual que en las preguntas previas a este, mientras que la hoja donde tenían que clasificar, los resultados fueron los siguientes:



El 91% de los alumnos logró la correcta clasificación de las imágenes mientras que el 9% tuvo problemas con algunas, es decir presentaron confusión en algunas imágenes aunque no de todas.

PLANEACIÓN SESIÓN #10

NOMBRE DEL JUEGO: ADIVINA, ADIVINADOR ¿QUÉ ANIMALITO SOY?

NÚMERO DE SESIÓN: 10
ASIGNATURA: EXPLORACIÓN DE LA NATURALEZA Y LA SOCIEDAD
NOMBRE DEL MEDIADOR: SHAILA CASTILLO COPCA
FECHA DE APLICACIÓN: JUEVES 29 DE OCTUBRE DE 2009
HORA: 2:20pm –3:10 pm **TIEMPO:** 50 minutos.
TEMA: LOS ANIMALES **TOTAL DE ALUMNOS:** 34

TÓPICO	
✓ LOS ANIMALES	***Los animales y el espacio que habitan*** - Describe las características del lugar donde vive. - Identifica el lugar donde habitan los animales. - Conoce la alimentación de los animales.

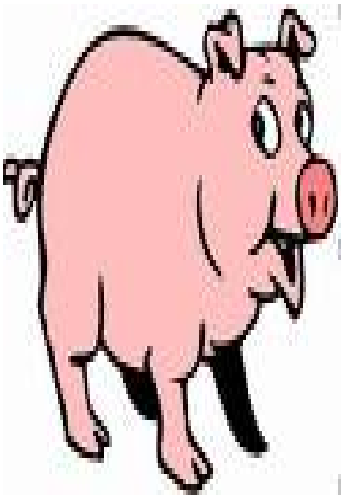
TIPO DE JUEGO	Juego de interior siendo colectivo

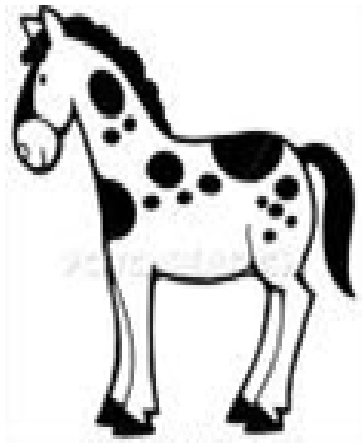
ORGANIZACIÓN (DESCRIPCIÓN DEL JUEGO)

Se les indicará a los niños el nombre del tópico con el que se trabajará, posteriormente se les entregará un tablero y se les pedirá que formen equipos según el número de alumnos que hayan asistido, el docente leerá las tarjetas en las que están escritas algunas adivinanzas que contienen características de un animal, de ésta forma el equipo y el grupo en general tendrán que ubicar de qué animal se está hablando y colocar una equis sobre la imagen los equipos expondrán al maestro su respuesta después el docente preguntará: ¿Qué otras características tiene ese animal?. Una vez que se concluya la lectura y adivinanza de todas las tarjetas, se les repartirá nuevamente el mismo tablero pero esta vez uno para cada alumno y

otros cuadros más pequeños que tendrán la ilustración de la comida con la que se alimentan dichos animales en éste caso sólo los que se encuentran en el tablero, consecuente se les pedirá a las estudiantes que peguen encima del animal el cuadrito que contiene el dibujo con el que se alimenta luego de terminar entregarán los tableros con su respectivos nombres para que el docente pueda evaluar, como última actividad comentarán las experiencias y aprendizajes que se obtuvieron en clase.

TABLERO

CARTAS

VIVO EN LA SELVA, ME ENCANTA COLGARME DE LOS ÁRBOLES CON MI COLA, ADEMÁS ME GUSTA COMER PLATANOS.	**VIVO EN UN NIDO, COMO ALPIESTE, Y ME GUSTA SILBAR PARA QUE LA GENTE ESCUCHE MI CANTAR.**	**VIVO EN LAS CASAS O EN LA CALLE, ME GUSTAN LOS HUESITOS ADEMÁS PUEDO SER UN AMIGO FIEL**
CORRO QUE CORRO POR EL CAMPO CON MIS CUATRO PATAS VELOCES, LA GENTE ME PUEDE MONTAR, EN ALGUNOS LUGARES CARGO MADERA Y COSTALES ME ALIMENTO DE PASTO PARA ESTAR FUERTE Y SANO.	**MI PIEL BLANCA CON MANCHAS NEGRAS ME HACE VER HERMOSA, VIVO EN EL CAMPO O EN LOS ESTABLOS, COMO PASTO Y PUEDO DARTE LECHE.**	**VIVO EN EL CAMPO O EN LAS CASAS COMO SEMILLAS Y TE DESPIERTO CON UN CANTO EN LAS MAÑANAS Y TE ALIMENTO CON HUEVITOS.**

PELUDO SOY, RASGUÑO TAMBIÉN, COMO POLLO Y CARNE, VIVO EN LAS CASAS O EN LA CALLE. A TU LLAMADO RESPONDO MIAU

GLU, GLU CUANDO ANDO NADANDO GLU, GLU DEBAJO DEL AGUA….ME ALIMENTO DE PECES MÁS PEQUEÑOS.

ME TIENES DE ALCANCÍA, VIVO EN COCHINERAS, ME COMO LOS RESTOS QUE TU DEJAS, AUNQUE A VECES NO ME QUIERAS.

FICHAS DE ALIMENTOS

SEMILLAS

HUESO

DESPERDICI

POLLO

ALPISTE

PASTO

PLATANOS

CHARAL

PASTO

PROPÓSITOS	ACTIVIDADES	ESPACIO	MATERIAL
• Que los alumnos identifiquen los animales a partir de sus características generales. • Que los alumnos ubiquen el lugar en que habitan los animales. • Que los alumnos identifiquen de que se alimenta cada animal.	• Jugar adivina, adivinador ¿Qué animalito soy? • Colocar encima del animal el alimento que le corresponde. • Retroalimentación (experiencias y aprendizajes)	• El salón de clases.	• Tablero de animales • Fichas de alimentos.

APLICACIÓN Y REPORTE

NÚMERO DE SESIÓN: 10
ASINATURA: EXPLORACIÓN DE LA NATURALEZA Y LA SOCIEDAD
NOMBRE DEL MEDIADOR: SHAILA CASTILLO COPCA
FECHA DE APLICACIÓN: JUEVES 29 DE OCTUBRE DE 2009
HORA: 2:00pm-2:35pm **TIEMPO:** 35 minutos
NOMBRE DEL JUEGO: ADIVINA, ADIVINADOR ¿QUE ANIMALITO SOY?
TEMA: LOS ANIMALES
TOTAL DE ALUMNOS: 34

PROPÓSITOS DEL JUEGO:
• Que los alumnos identifiquen los animales de, a partir de sus características generales.
• Que los alumnos ubiquen el lugar en que habitan los animales.
• Que los alumnos identifiquen de que se alimenta cada animal.

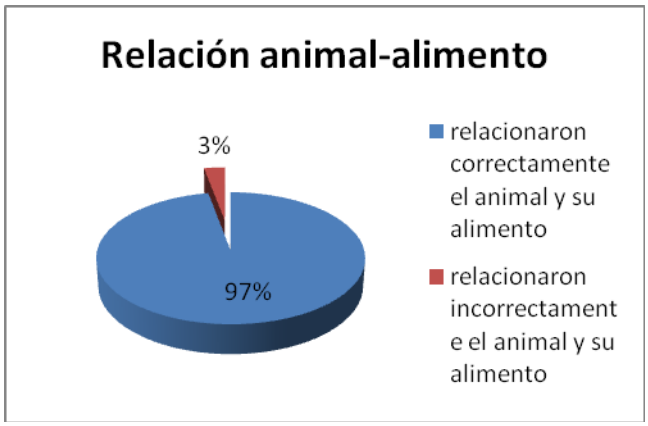
DESARROLLO

Se les indicó a los niños el tópico que se iba a trabajar “los animales” inmediatamente ellos comenzaron a comentar cosas sobre estos, luego de darles la oportunidad para que participaran y explayaran sus ideas se les entregó el tablero y formaron 6 equipos de 5 integrantes y 1 de 4, una vez y ya dadas las instrucciones, el juego comenzó con la lectura de una ficha mientras los equipos intentaban adivinar de que animal se trataba el primer equipo que adivinaba expuso las razones de su elección mientras el docente realizó la pregunta: ¿cuál eran otras características de ese animal? Así cada integrante aportaba sus ideas cuando se repetía un equipo 2 veces se le daba la oportunidad a otro para que participaran todos; una vez que la lectura de todas las tarjetas concluyó se procedió a repartir tableros a cada alumno y sus respectivas fichas que contenían el dibujo de los alimentos para los animales así mismo se les pidió que pegaran las ilustraciones encima del animal al que creían que correspondía la imagen una vez que concluían colocaron sus nombres al reverso y entregaron, para finalizar se les pidió que comentaran que les había parecido la clase y que habían aprendido, las respuestas fueron buenas puesto que todos participaron indicando un animal, el lugar donde habitaba y su alimentación, incluso otras características como color de piel, sonidos emitidos entre otros, además de mencionar que les habían gustado las adivinanzas. Sucedió algo curioso al finalizar la clase los alumnos platicaban entre si de los animales que conocían, los que tenían en casa, hubo hasta parejitas que repetían el juego es decir uno daba la adivinanza y otro adivinaba el animal al que re refería éstos eran diferentes a los del tablero e iguales.

REPORTE

En ésta sesión hubo una participación de 34 alumnos, en la parte del juego la mayoría lograron identificar el animal de acuerdo a la adivinanza puesto que es un tópico familiar para ellos, asimismo cuando se realizaba a los integrantes del equipo

la pregunta donde debían mencionar otras características el 100% respondió bien; en la evaluación en la parte que pegaron los alimentos sobre el tablero el resultado fue el siguiente:



El 97% relacionaron el alimento de cada animal mientras que el 3% presentó complicaciones en el alimento que era para gato.

PLANEACIÓN SESIÓN #11

NOMBRE DEL JUEGO: "MEMORIZANDO"

NÚMERO DE SESIÓN: 11
ASIGNATURA: EXPLORACIÓN DE LA NATURALEZA Y LA SOCIEDAD
BASE PARA: HISTORIA Y GEOGRAFÍA
NOMBRE DEL MEDIADOR: SHAILA CASTILLO COPCA
FECHA DE APLICACIÓN: MARTES 03 DE NOVIMEBRE DE 2009
HORA: 5:00pm –6:05 pm **TIEMPO:** 1:05 minutos.
TEMA: TRADICIONES MEXICANAS **TOTAL DE ALUMNOS:** 32

TÓPICO	
✓ LA DIVERSIDAD Y LA INTERCULTURALIDAD	***Costumbres y tradiciones.*** • Reconocimiento de tradiciones de la comunidad (día de muertos) • Identificación de la fecha en que se celebra. • Identificación de los elementos que tiene la ofrenda del edo. de México

TIPO DE JUEGO	Juego de interior siendo colectivo

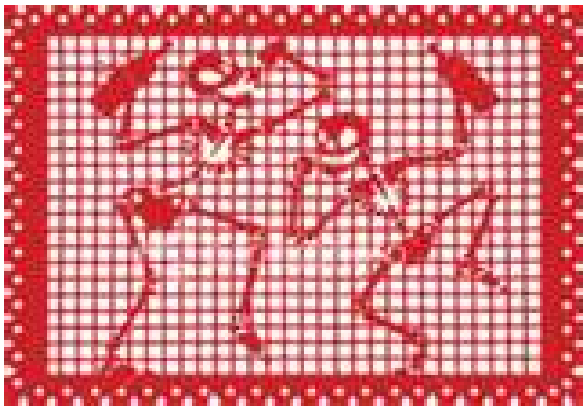
ORGANIZACIÓN (DESCRIPCIÓN DEL JUEGO)

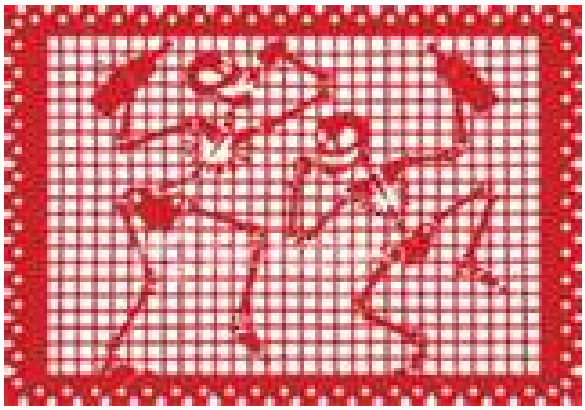
EN EL JUEGO

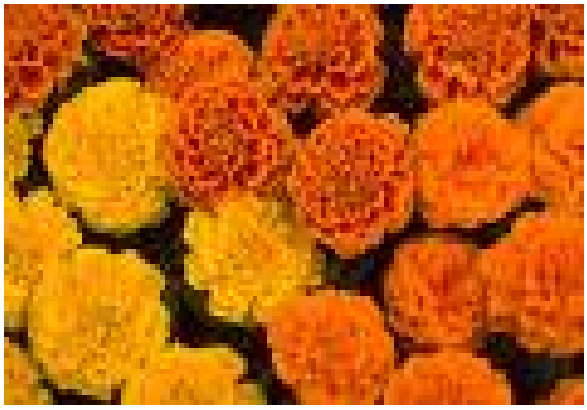
Se les repartirá un memorama de los elementos que contiene la ofrenda del Estado de México en donde deben encontrar los pares de imágenes, se formarán equipos dependiendo del número de alumnos que hayan asistido el niño que logre hacer más pares será el ganador.

EN EL JUEGO

Posterior al juego se les preguntará a los estudiantes todo lo que sepan de la tradición de día de muertos y en especial de los elementos que componen la ofrenda del estado de México mientras el docente da la información pertinente haciendo énfasis en lo importante que es conservar las tradiciones, posteriormente se les repartirá una hoja con la imagen de una ofrenda a la que le faltan los elementos mismos que se encontraban en el memorama de ésta forma los alumnos deberán colocarlos en el lugar correspondiente y así mismo escribirán el nombre de estos.







RECORTA Y PEGA

OFRENDA DEL ESTADO DE MÉXICO

PROPÓSITOS	ACTIVIDADES	ESPACIO	MATERIAL
• Que los alumnos conozcan las tradiciones que se siguen en su comunidad. • Que los alumnos identifiquen la fecha en que se celebra el día de muertos. • Que los alumnos conozcan los elementos que lleva la ofrenda perteneciente al Estado de México.	• Jugar "memorizando" • Platica sobre "el día de muertos", el docente dará a los niños la información pertinente sólo interviniendo en los momentos que sean necesarios con la finalidad de que sean los alumnos quienes lleven la clase. • Repartir una hoja en la cual los estudiantes colocarán las imágenes pertinentes en una ofrenda correspondiente al Estado de México así mismo el nombre de las imágenes.	• El salón de clases.	• Memorama de elementos que componen una ofrenda. • Hoja para recortar y pegar imágenes.

APLICACIÓN Y REPORTE

NÚMERO DE SESIÓN: 11
ASINATURA: EXPLORACIÓN DE LA NATURALEZA Y LA SOCIEDAD
BASE PARA: HISTORIA Y GEOGRAFÍA
NOMBRE DEL MEDIADOR: SHAILA CASTILLO COPCA
FECHA DE APLICACIÓN: MARTES 03 DE NOVIEMBRE DE 2009
HORA: 5:00pm-6:05pm **TIEMPO:** 1:05 minutos
NOMBRE DEL JUEGO: MEMORIZANDO
TEMA: TRADICIONES MEXICANAS
TOTAL DE ALUMNOS: 32

PROPÓSITOS:
• Que los alumnos conozcan las tradiciones que se siguen en su comunidad.
• Que los alumnos identifiquen la fecha en que se celebra el día de muertos.
• Que los alumnos conozcan los elementos que lleva la ofrenda perteneciente al Estado de México.

DESARROLLO

Se inició la clase explicándole a los niños el tema que se iba a tratar posteriormente formaron 2 equipos de 7 integrantes y 3 equipos de 6 integrantes, a cada equipo se le repartió un juego de memorama, y se les explicó que debían encontrar pares de imágenes y además jugarían por turnos, al finalizar el alumno que junte más pares ganará. Una vez que concluyó el juego se procedió a explicar a los estudiantes ¿Qué son las tradiciones? especialmente el día de muertos, los estudiantes explicaron qué alimentos ponían en la ofrenda, cómo la adornaban, también comentaron las creencias que tenían sus familiares sobre la tradición, sin embargo llamó mucho la atención el énfasis que los niños hacen en los disfraces y el llamado “quinto a la calavera” mientras se les hizo la aclaración de que esas son tradiciones de otro país, algunos alumnos relataron las visitas a los panteones incluso hubo quien comentó que el día 2 de noviembre comían en ese lugar, otros estudiantes encontraron la oportunidad de narrar las tan mencionadas “historias de terror” o incluso relatos contados por sus padres y abuelos de sucesos paranormales. Una vez que se concluyó con esta parte oral, se les entregó una hoja con la ilustración de una

ofrenda correspondiente al Estado de México en la cuál ellos debían recortar y pegar las imágenes que le hacían falta así como colocar los nombres de dichas ilustraciones.

REPORTE

En esta sesión participaron 32 alumnos, en la parte oral el grupo se mostró participativo, pues compartieron sus experiencias que junto con la información que dio la maestra se complementó para cumplir con los propósitos, puesto que los niños relataron como se llevaba a cabo la tradición de día de muertos, así mismo la fecha en que se celebraba, en la parte de los elementos que llevaba la ofrenda y los nombres de éstos el 100% de los alumnos lo hizo correctamente aunque con errores ortográficos.

PLANEACIÓN SESIÓN #12

NOMBRE DEL JUEGO: "VENCIENDO OBSTÁCULOS"

NÚMERO DE SESIÓN: 12
ASIGNATURA: EDUCACIÓN FÍSICA
NOMBRE DEL MEDIADOR: SHAILA CASTILLO COPCA
FECHA DE APLICACIÓN: VIERNES 06 DE NOVIEMBRE DE 2009
HORA: 2:00pm –2:55pm **TIEMPO: 55** minutos.
TEMA: LO QUE PUEDO HACER MI CUERPO **TOTAL DE ALUMNOS:** 34
AMBITO: ludo y sociomotricidad
COMPETENCIA: Que el alumno sea capaz de controlar su cuerpo a fin de producir respuestas motrices adecuadas ante las distintas situaciones que se le presentan.

TÓPICO	
✓ Desarrollo perceptivo-motriz	***Exploración de diferentes formas de equilibrio corporal.*** -Caminar, trotar o gatear, detenerse cuando se indique, eliminando puntos de ensayo. ***Manifestación de la respiración torácica.*** -Tomar aire por la nariz y expulsarlo.

TIPO DE JUEGO	Juego de contacto físico siendo grupal y al aire libre

ORGANIZACIÓN (DESCRIPCIÓN DEL JUEGO)

Este juego requiere que el maestro diseñe en el patio de la escuela un camino por el que los alumnos tengan que realizar diversos ejercicios la ventaja es que éstos pueden cambiar dependiendo del material del que dispone la escuela, en este caso el camino de obstáculos será el siguiente, se debe tomar en cuenta la edad de los alumnos, es decir, que sean adecuados y que no pongan en riesgo a los niños. En éste juego los obstáculos serán los siguientes: primero caminar y brincar una pequeña rampa después saltar 5 veces la cuerda, luego pasar unos aros coordinando pie derecho e izquierdo, posteriormente agacharse después gateado seguirán una línea, cuando terminen de recorrerla deberán encestar una pelota en un bote y al final trotar hasta llegar a la meta al finalizar tomará un dulce como premio; una vez que el grupo haya terminado la actividad, se recostarán en un tapete que la maestra les debió solicitar una clase anterior y a manera de relajación se recostarán en los tapetes mientras el maestro les pone música tranquila ellos tomarán aire por la nariz y la expulsarán al exhalar aproximadamente por 5 minutos.

PROPÓSITOS	ACTIVIDADES	ESPACIO	MATERIAL
• Que los alumnos pongan en práctica diferentes formas de equilibrio corporal. • Que los alumnos brinquen, gateen, coordinen sus movimientos, lance la pelota. • Que los alumnos controlen sus emociones mediante la actividad de	• El juego de obstáculos. • Ejercicio de relajación.	• El patio de la escuela.	• Una rampa. • Una cuerda para brincar. • 8 aros de Ula-Ula. • Una pelota de plástico. • Un bote. • Dulces. • 1 grabadora. • 1 disco con música de relajación.

relajación.			• Un tapete.

APLICACIÓN Y REPORTE

NÚMERO DE SESIÓN: 12
ASINATURA: EDUCACIÓN FÍSICA
NOMBRE DEL MEDIADOR: SHAILA CASTILLO COPCA
FECHA DE APLICACIÓN: VIERNES 06 DE NOVIEMBRE DE 2009
HORA: 2:00pm-2:55pm **TIEMPO:** 55 minutos
NOMBRE DEL JUEGO: VENCIENDO OBSTÁCULOS
TEMA: LO QUE PUEDO HACER CON MI CUERPO
TOTAL DE ALUMNOS: 34

PROPÓSITOS:
• Que los alumnos pongan en práctica diferentes formas de equilibrio corporal.
• Que los alumnos brinquen, gateen, coordinen sus movimientos, lance la pelota.
• Que los alumnos controlen sus emociones mediante la actividad de relajación.

DESARROLLO

Después de diseñar la pista en el patio de la escuela se les pidió a los alumnos salieran al lugar en el que llevó a cabo la actividad. Se les explicó lo que tenían que realizar primeramente caminaron aproximadamente 10 pasos después brincaron una pequeña rampa hasta llegar a una cuerda la cuál saltaron 5 veces cabe mencionar que el salto de cuerda les presentó algunas dificultades, luego pasaron por unos aros de ula ula para poner en práctica la coordinación de los lados izquierdo y derecho, después pasaron por en medio de unas cajas que se encontraban acomodadas como un túnel al salir gateaban por encima de una línea pintada en el suelo posteriormente se ponían de pie al finalizar la línea y encestar una pelota en un bote desde cierta distancia para luego trotar y llegar a la meta donde tomaron un dulce como premio por haber finalizado su recorrido; Esta actividad la realizó todo el grupo únicamente se dejaba un espacio considerable entre alumno y alumno para evitar la

desorganización; durante la sesión los educandos se mostraron muy animados se presentó un poco de dificultad al saltar la cuerda y encestar la pelota en el bote, pero no fue impedimento para que ellos realizaran un esfuerzo extra y continuaran recorriendo la pista; una vez que el grupo terminó la actividad se les pidió colocar los tapetes que previamente se les había solicitado en forma de círculo mientras se les puso música de relajación además se les indicó tomar aire por la nariz y expulsarlo, al hacer el ejercicio de exhalación se alargaron los 5 minutos previstos a 12 ya que al concluir los estudiantes comentaron como se sentían en ese momento, y si les había gustado la actividad o no.

REPORTE

En esta sesión participaron 34 alumnos, los propósitos se lograron aunque existió dificultad al saltar la cuerda y encestar la pelota, se logró también poner en práctica la motricidad de los estudiantes mediante el juego, las actitudes presentadas en ésta sesión fueron alegría, entusiasmo, desesperación, fuerza y constancia; por lo que todos los niños llegaron a la meta; después en la actividad de relajación al recostarse en el tapete permanecieron quietos y tranquilos escuchando la música que se les puso ningún alumno se presentó inquieto ante la actividad, así al finalizar y compartir sus experiencia comentaban sensaciones de cansancio pero también de placer.

PLANEACIÓN SESIÓN #13

NOMBRE DEL JUEGO: ¿QUÉ NÚMERO LE FALTA?

NÚMERO DE SESIÓN: 13
ASIGNATURA: MATEMÁTICAS
NOMBRE DEL MEDIADOR: SHAILA CASTILLO COPCA
FECHA DE APLICACIÓN: MARTES 10 DE NOVIEMBRE DE 2009
HORA: 2:35pm –3:45 pm **TIEMPO:** 1:10 minutos.
TEMA: SERIES DE NÚMEROS NATURALES **TOTAL DE ALUMNOS:** 34

TÓPICO	
✓ LOS NÚMEROS NATURALES	***Completar colecciones.*** - Reconocimiento de números de 2 cifras. - Numeración del 10 al 100 - Series ascendentes y descendentes.

TIPO DE JUEGO	Juego de observación y memoria, siendo colectivo y de interior.

ORGANIZACIÓN (DESCRIPCIÓN DEL JUEGO)

Se les pedirá a los alumnos que formen equipos según el número de asistencia, a cada equipo se le entregarán 20 cartas 10 de ellas tienen tablas con series tanto descendentes como ascendentes, a cada una le falta un número, éste se encuentra en otra de las 10 cartas que poseen los números faltantes de las series, las reglas

son las siguientes, se colocarán las 20 cartas al revés, cada integrante las volteará por turnos, las tarjetas se dividirán en 2 partes de un lado las tablas y del otro los números, el primer niño que comience el juego tendrá que voltear una carta correspondiente a las tablas y otra de los números, sólo que deberá ser muy observador pues tiene que encontrar el número que le falta a la serie si lo hace ganará ese cartón, el alumno que gane más series será el vencedor. Las tarjetas son las siguientes:

12	**13**	**14**
15	**16**	__
18	**19**	**20**

17

29	**28**	**27**
26	__	**24**
23	**22**	**21**

25

30	__	**32**
33	**34**	**35**

31

36	**37**	**38**

49	**48**	**47**
___	**45**	**44**
43	**42**	**41**

46

49	**50**	**51**
52	**53**	**54**
___	**56**	**57**

55

63	**64**	**65**
66	**66**	**67**
68	___	**70**

69

66	**67**	**68**
69	**70**	**71**
___	**73**	**74**

72

___	**90**	**91**
92	**93**	**94**
95	**96**	**97**

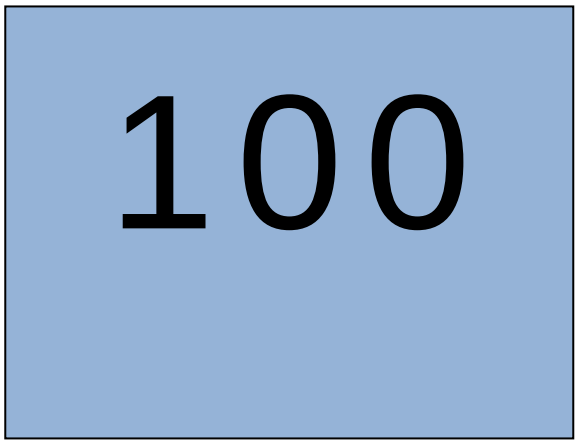
89

87	**88**	**89**
90	___	**92**

91

93	**94**	**95**

__	**99**	**98**
97	**96**	**95**
94	**93**	**92**



Para finalizar la actividad se les entregará de forma individual una hoja similar a las tablas de las cartas en las que de manera escrita deberán completar las series como las siguientes:

SERIE 1

14	15		17		19	20

SERIE 2

31	30	29		27	26	20

SERIE 3

	45	46	47	48	49	

SERIE 4

39	38	37	36		34	

SERIE 5

92		94	95	96		98

SERIE 6

81	80		78		76	75

SERIE 7

58		60	61	63		64

SERIE 8

91	90		88	87		85

SERIE 9

94	95	96		98	99	

PROPÓSITOS	ACTIVIDADES	ESPACIO	MATERIAL
• Que los alumnos practiquen los conteos de 10 al 100. • Que los alumnos sean capaces de identificar series ascendentes y descendentes así mismo completarlas.	• Jugar "¿qué número le falta? • Completar series ascendentes y descendentes.	• El salón de clases.	• Cartas de series y número. • Hoja para completar series.

APLICACIÓN Y REPORTE

NÚMERO DE SESIÓN: 13
ASINATURA: MATEMÁTICAS
NOMBRE DEL MEDIADOR: SHAILA CASTILLO COPCA
FECHA DE APLICACIÓN: MARTES 10 DE NOVIEMBRE DE 2009
HORA: 2:35pm-3:45pm **TIEMPO:** 1:10 minutos
NOMBRE DEL JUEGO: ¿QUÉ NÚMERO LE FALTA?
TEMA: SERIES DE NÚMEROS NATURALES
TOTAL DE ALUMNOS: 34

PROPÓSITOS:
• Que los alumnos practiquen los conteos de 10 al 100.
• Que los alumnos sean capaces de identificar series ascendentes y descendentes así mismo completarlas

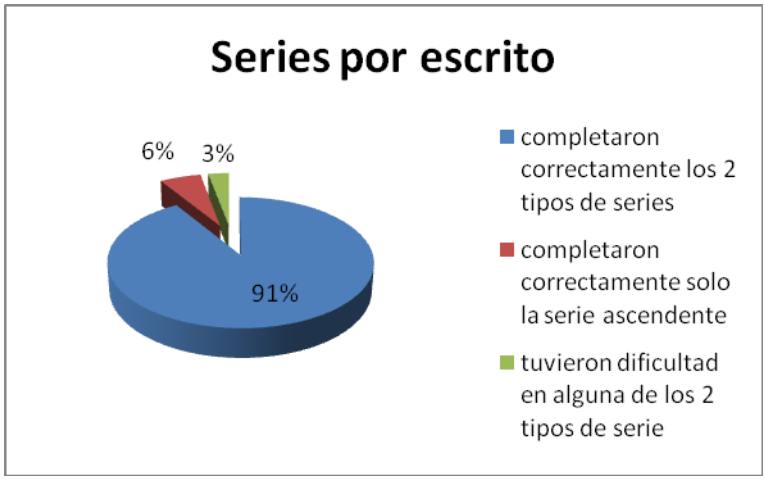
DESARROLLO

Se les explicó a los niños qué era lo que se iba a trabajar y cómo, posteriormente formaron 6 equipos de 5 alumnos y 1 de 4. Una vez que se les dieron las indicaciones comenzaron a jugar, se pudo observar cierta dificultad en las series descendentes sin embargo durante el juego los alumnos se fueron familiarizando y poco a poco con ayuda de sus compañeros lograron encontrar los números faltantes. El juego se llevó a cabo 2 veces, en la segunda los alumnos identificaban más rápido el número faltante aunque era parte del azar encontrarlo en las cartas.

Posteriormente se les proporcionó de manera individual una hoja en la cual completaron las series numéricas.

REPORTE

En éste juego la participación fue de 34 alumnos, en la sesión se presentó la dificultad en 2 equipos de que los integrantes no simpatizaban, sin embargo se les pidió trabajaran juntos a pesar de las diferencias, no obstante durante el juego se observó que esa rivalidad sirvió como base para la competencia entre los estudiantes, se observó también poca dificultad al completar las series descendentes, esto no sucedió con las ascendentes, la participación fue favorable. Para la evaluación se tomaron en cuenta las respuestas del ejercicio escrito de las series y los resultados fueron los siguientes:



El 91% de l@s alumn@s es decir más de la mitad del grupo completó correctamente las series, el 6% sólo lo hizo favorablemente con las ascendentes mientras el 3% presentó dificultad aunque el resultado se observó más en las series descendentes.

PLANEACIÓN SESIÓN # 14

NOMBRE DEL JUEGO: LOS REPORTERITOS

NÚMERO DE SESIÓN: 14
ASIGNATURA: ESPAÑOL
NOMBRE DEL MEDIADOR: SHAILA CASTILLO COPCA
FECHA DE APLICACIÓN: MIERCOLES 11 DE NOVIEMBRE DE 2009
HORA: 2:45pm-3:50pm **TIEMPO:** 1:05minutos.
TEMA: LA NOTICIA **TOTAL DE ALUMNOS:** 32

COMPETENCIA: El alumno emplee el lenguaje como medio para comunicarse (en forma oral y escrita) y como medio para aprender.

EJES TEMÁTICOS	
✓ EXPRESIÓN ORAL ✓ ESCRITURA	***Conocimientos, habilidades y actitudes.*** - Desarrollo de la fluidez en la expresión. - Desarrollo de la capacidad para expresar comentarios propios. ***Situaciones comunicativas.*** - Conversación - Discusión ***Conocimiento, habilidades y actitudes.***

	✓ Redacción. ***Situaciones comunicativas.*** ✓ Creación.

TIPO DE JUEGO	Juego de socio-dramático, siendo colectivo y de interior

ORGANIZACIÓN (DESCRIPCIÓN DEL JUEGO)

Previo a éste juego el docente deberá proporcionar a los alumnos los elementos teóricos que expliquen los datos que debe llevar una noticia, de ésta manera en la clase/juego el estudiante ya tendrá conocimientos que le servirán en el momento que redacte su nota.

El juego comienza cuando se les pide a los alumnos imaginar que se convierten en reporteritos sugiriéndoles como opción tomar el nombre de algún reportero que admiren y que hayan visto en televisión (sólo si ellos lo deciden), de lo contrario podrán resolver conservar su nombre o inventarse algún sobrenombre, posteriormente la maestra pedirá a los alumnos que formen equipos, ésta vez tendrán la libertad de escoger con que compañeros trabajar, se formarán equipos dependiendo de el número de alumnos que hayan asistido, cada equipo redactará una noticia pequeña de algo que consideren importante para que los demás conozcan esta noticia puede ser referente a la escuela, a su casa etc. Sólo entregarán una por equipo por lo que es importante que ellos se pongan de acuerdo sobre quien va a redactarla existen 2 opciones si ellos ya tienen conocimiento de la noticia que van a redactar comenzarían a hacerlo por lo contrario se verían en la necesidad de entrevistar o investigar el tema. Para concluir juntarán todas las noticias y se armará un periódico al que le pondrán un nombre.

PROPÓSITOS	ACTIVIDADES	ESPACIO	MATERIAL
• Que los alumnos mejoren en la expresión del lenguaje oral. • Que los alumnos desarrollen la capacidad para construir una noticia. • Que los alumnos identifiquen en su entorno los sucesos más importantes que pueden ser plasmados como noticia.	• Lectura de la noticia que cada equipo redactó. • Revisión de la caligrafía y ortografía de la noticia por parte del docente. • Con las noticias que cada equipo redactó se armará un periódico aunque no detallado con los elementos que debe llevar en realidad.	• El salón de clases	• Hojas revolución • Plumines • Colores • Pegamento

APLICACIÓN Y REPORTE

NÚMERO DE SESIÓN: 14
ASINATURA: ESPAÑOL
NOMBRE DEL MEDIADOR: SHAILA CASTILLO COPCA
FECHA DE APLICACIÓN: MIERCOLES 11 DE NOVIEMBRE DE 2009
HORA: 2:45pm-3:50pm **TIEMPO:** 1: 05 minutos
NOMBRE DEL JUEGO: LOS REPORTERITOS
TEMA: LA NOTICIA
TOTAL DE ALUMNOS: 32

PROPÓSITOS:
• Que los alumnos mejoren en expresión del lenguaje oral.
• Que los alumnos desarrollen la capacidad para construir una noticia

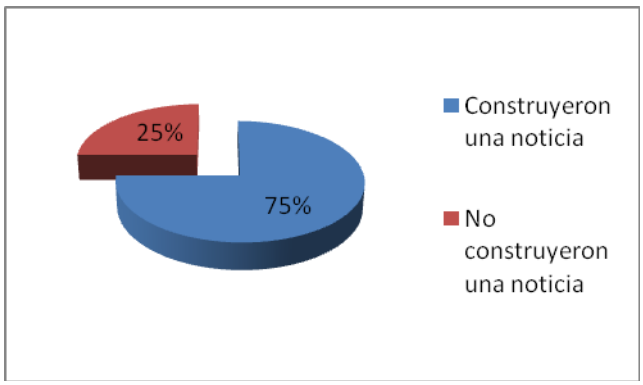
- Que os alumnos identifiquen en su entorno los sucesos más importantes que pueden ser plasmados como noticia.

DESARROLLO

En la clase anterior se les explicó a los estudiantes los elementos que debía llevar una noticia, también para qué sirve y cuál es su utilidad, posteriormente en ésta sesión se dividió a los alumnos en 8 equipos de 4 integrantes, y se les indicó que debían redactar una noticia que comunicara algo de su casa o de ellos, o que haya sucedido en la escuela, para esto también se les dijo pusieran un nombre o sobrenombre puesto que iban a simular el papel de reporteros, los nombres en su mayoría fueron los mismo que ellos ya tienen sin embargo hubo quien si se los cambió pero fue un poco chistoso porque a pesar de habérselos cambiado los alumnos seguían dirigiéndose por sus nombres reales; ningún equipo decidió utilizar la entrevista por el contrario discutían de manera pacífica sobre que noticia escribir ya que todos querían comunicar algo pero al final lograron ponerse de acuerdo, una vez que terminaron de redactar prosiguieron a ilustrar su nota. Al leer las diversas noticias se observó que comprendieron bien el concepto aunque el nombre de algunas noticias fueron: El torneo de futbol del mes de noviembre, el día de muertos, la cooperativa entre otras sólo dos equipos escribieron “chismes” de otros compañeritos, pero finalmente también redactaron. Se le preguntó a cada equipo acerca de su noticia y cada integrante opinó sobre lo escrito. Para finalizar la sesión entre todos armamos el periódico que llevó por nombre “EL PERIODIQUITO DE LOS PEQUES”.

REPORTE

En la sesión existió la participación de 32 alumnos los cuáles expresaron correctamente sus ideas acerca de lo que habían escrito, además construyeron correctamente las noticias identificando los elementos más significativos para ser plasmados. Los resultados fueron los siguientes:



El 75% de los alumnos equivalente a 6 equipos lograron construir una noticia con los elementos que la caracterizan mientras el 25% equivalente a 2 equipos no lo logró.

PLANEACIÓN SESIÓN #15

NOMBRE DEL JUEGO: "LA PIRINOLA DE LA ALIMENTACIÓN"

NÚMERO DE SESIÓN:15
ASIGNATURA: FORMACION CÍVICA Y ETICA
NOMBRE DEL MEDIADOR: SHAILA CASTILLO COPCA
FECHA DE APLICACIÓN: VIERNES 13 DE NOVIEMBRE DE 2009
HORA: 3:15pm –3:45 pm **TIEMPO:** 30 minutos.
TEMA: LA ALIMENTACIÓN **TOTAL DE ALUMNOS:** 34

COMPETENCIA: Cuidado de si mismo

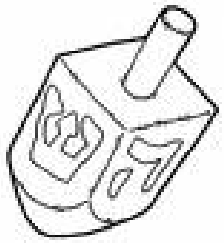
TEMA	
✓ LA ALIMENTACIÓN	➢ Verduras ➢ Frutas ➢ Cereales ➢ Leguminosas ➢ Alimentos de origen animal

TIPO DE JUEGO	Juego de mesa, siendo colectivo y de interior.

DESARROLLO

Se formarán equipos dependiendo el número de alumnos que asistan a la clase, posteriormente se les entregará una pirinola con 5 lados:

LADO 1: Verduras
LADO 2: Frutas
LADO 3: Cereales
LADO 4: Leguminosas
LADO 5: Alimentos de origen animal



También se les entregará un tablero como el siguiente

FRUTAS	VERDURAS	CEREALES	LEGUMINOSAS	PRODUCTOS DE ORIGEN ANIMAL	EQUIS

FICHAS

Frijol	Garbanzo	Haba	Lenteja	
Mango	**Platano**	**Sandia**	**Melón**	**Manzana**
Zanahori	**Jitomate**	**Nopal**	**Chayote**	**Acelgas**
Queso	**Pescado**	**Huevo**	**Pollo**	**Carne**
Arroz	**Pan**	**Tortilla**		

Posteriormente se les darán las siguientes indicaciones, un alumno comenzará el juego puede ser cualquiera, después girará al centro de la mesa la pirinola, una vez que esta pare y caiga leerá el letrero por ejemplo: FRUTAS, el estudiante que giro la pirinola tendrá que elegir una ficha que corresponda a una fruta y colocarla en el tablero según la fila en la que tenga que ir, en caso de no saber colocará una equis en la columna con ese nombre, luego irán pasando los demás integrantes del equipo

hasta que el docente diga TIEMPO, con todos se seguirá el mismo procedimiento. Ganará aquel equipo que tenga menos equis.

PROPÓSITOS	ACTIVIDADES	ESPACIO	MATERIAL
• Que los alumnos clasifiquen los alimentos. • Que los alumnos conozcan los alimentos que debe llevar una correcta dieta.	• Juego la pirinola de alimentos. • Explicación del docente	• El salón de clases	• **Tablero** • Pirinola • Fichas de alimentos.

APLICACIÓN Y REPORTE

NÚMERO DE SESIÓN: 15
ASINATURA: FORMACIÓN CIVICA Y ETICA
NOMBRE DEL MEDIADOR: SHAILA CASTILLO COPCA
FECHA DE APLICACIÓN: VIERNES13 DE NOVIEMBRE DE 2009
HORA: 3:15pm-3:43pm **TIEMPO:** 45 minutos
NOMBRE DEL JUEGO: LA PIRINOLA DE LA ALIMENTACION
TEMA: LA ALIMENTACIÓN
TOTAL DE ALUMNOS: 34

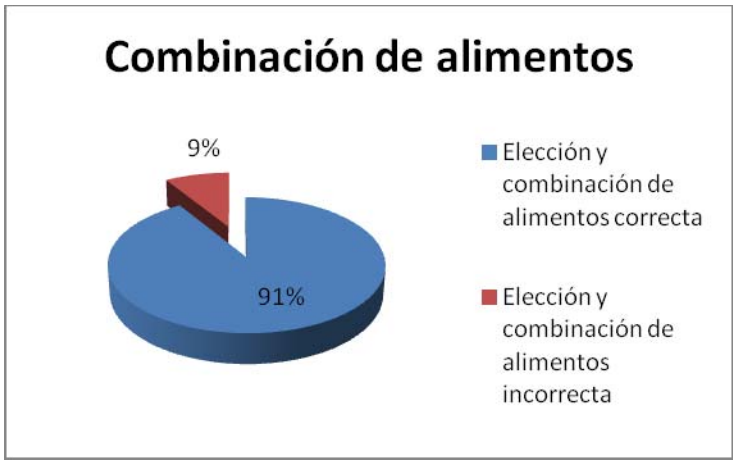
PROPÓSITOS:
• Que los alumnos mejoren en expresión del lenguaje oral.
• Que los alumnos desarrollen la capacidad para construir una noticia
• Que los alumnos identifiquen en su entorno los sucesos más importantes que pueden ser plasmados como noticia.

DESARROLLO

Se les indicó a los niños el tema que se iba a trabajar, posteriormente formaron 6 equipos de 5 integrantes y 1 de cuatro se les repartió el material , comenzaron a jugar muy entusiasmados ya que sabían que la mayoría de las sesiones de prueba eran jugando, al pasar por las mesas se pudo observar que costo un poco de trabajo ubicar las leguminosas puesto que el nombre no les era familiar por lo que todos los equipos tuvieron equis sin embargo la mayoría completó su tabla puesto que se les dieron 15 minutos; el resto del tiempo se les explicó el tópico referente a la alimentación y como debían combinar los alimentos para obtener una dieta saludable, sin embargo con el juego los alumnos identificaban inmediatamente el nombre de los alimentos esto favoreció puesto que participaban constantemente.

REPORTE

En la sesión asistieron los 34 alumnos, los equipos clasificaban correctamente los alimentos a excepción de las leguminosas pero una vez que preguntaban cuales eran las identificaban con más rapidez. En la parte de la explicación se mostraron muy participativos para evaluar se les dio una hojita en donde colocaron cuáles debían ser los alimentos a consumir en un día para obtener una dieta saludable, los resultados fueron:



El 91% logró combinar correctamente los alimentos mientras el 9% no lo hizo, colocando alimentos de más.

CONCLUSIÓN

(EVALUACIÓN DE LA ALTERNATIVA)

Los resultados arrojan que el éxito de las actividades hablando de resultados cuantitativos se dio entre un 88% a un 92% contemplando que estas evaluaciones fueron posteriores a los juegos, la mayor parte de las actividades se cuantificaron mediante ejercicios escritos sin embargo se sabe que muchos alumnos de primer grado de primaria presentan dificultades en cuanto al desarrollo de la escritura y la redacción pues lo que expresan muchas veces no corresponde a sus pensamientos reales confundiendo de esta manera sus ideas; por otra parte los resultados cualitativos reflejan que si hubo una serie de aprendizajes significativos que se dieron mediante participaciones y aportaciones en las clases por parte de los alumnos.

Además cabe aclarar y mencionar que no se logró llegar al 100% de éxito en dicho proyecto debido a problemas que presentaron algunos alumnos como fueron complicaciones en la lectura aunado a que la mayoría de los juegos fueron evaluados por equipos por lo que si se obtuvieran evaluaciones individuales probablemente los porcentajes se elevarían pues si se analizaran las gráficas se observaría que las dificultades se presentan únicamente en 2 o 3 alumnos. Otra cuestión es que los juegos propiciaron la convivencia pasiva entre los educandos aunque al principio les costó un poco de trabajo organizarse y acoplarse ya que se formaban equipos de diferentes integrantes y mixtos.

Los juegos fueron diseñados especialmente para determinados tópicos y bien pueden favorecer a cualquier docente que imparta primer grado como se prueba en los resultados arrojados en las gráficas de cada actividad. Los alumnos se mostraron siempre participativos y entusiasmados en las sesiones pues expresaron constantemente y de alguna forma su conformidad en cuanto al desarrollo de las clases, sus actitudes cambiaron para bien ya que se mostraban interesados y participativos.

REFORMULACIÓN

Puesto que los resultados fueron buenos la propuesta no necesita de cambios sustanciales por lo contario sólo cabe recomendar que en caso de una nueva aplicación del proyecto únicamente es cuestión del docente que aplique, afinar algunos detalles tomando en consideración las necesidades grupales adaptando los ajustes a las exigencias de la currícula.

Se debe mencionar también que sólo existen fotos de la actividad que lleva por nombre el avión de figuras porque los padres de familia no permitieron por seguridad de sus hijos que se tomaran más fotos.

En la reformulación se realizaron algunos ajustes y modificaciones del contenido de la investigación como fue en:

- Introducción
- Metodología
- Diagnóstico
- Delimitación del problema
- Planteamiento del problema
- Marco teórico

BIBLIOGRAFÍA

BLANCHAR, KEN *(1986) "Antropología del deporte",* Ed. Bellaterra, S.A., Barcelona. Pág.298.

Ballester, A (2002). "El aprendizaje significativo en la práctica. Cómo hacer el aprendizaje significativo en el aula". Depósito legal PM 1838-2002. *www.pensamientoestrategico.com.*

BRUNER, JEROME (1986) "Acción, Pensamiento y Lenguaje". Madrid, 1986. Pág. 188.

CAILLOIS, ROGER *(1985) "Teoría de los juegos",* Ed. Seix Barral, S.A., Barcelona. Pág. 275

DECROLY OVIDE Y MONCHAMP E. (1986) *"El juego educativo"*, Madrid: Morata, 2ª ed. Pág. 321

DIEM,CARI (1966) *"Historia de los deportes"*, Ed. Luis de Caralt, Barcelona, Pág. 325.

GRUPPE, OMMO (1976) *"Teoría pedagógica de la Educación Física"*, INEF, Madrid, Pág. 255

INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICA Y GEOGRAFÍA (2005). (ed.): «*Principales resultados por localidad 2005 (ITER)*»

INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICA Y GEOGRAFÍA (ed.): «División geoestadística de México por municipio» (2005). Consultado el 13 de octubre de 2009.

JACQUIN, GUY (1958) *"La educación por el juego"*, Madrid: Atenas, Pág. 127.

NORMAN A. SPRINTHALL (1996) "*Psicología de la Educación"*, Mc Graw Hill, España, 1996, Pág. 243

PIAGET, JEAN (1961). *"La formación del símbolo en el niño"*, Ed. Fondo de Cultura Económica, México, Pág. 393.
PIAGET, JEAN (1959) "*La formación del símbolo en el niño"*, México, Fondo de Cultura económica, Pág. 401

PIAGET, JEAN (1977) *"Psicología del niño"*, Morata, Madrid, Pág. 329

VIGOTSKY, L. S. (1979) *"El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores"*. Barcelona, Pág. 25

ANEXO #1

Una de las etapas que se recuerdan en el pueblo con mayor cariño surge a partir del día 6 de febrero de 1911, con la llegada de una mujer que cambiaría la vida de todos, se habla de la Profesora Josefa López Rábago.

Ella nació en Morelia Mich. En el año de 1881, estudió la carrera de Maestra, graduándose con honores, sus padres fueron Don Pánfilo López P. y Doña Soledad Rábago, su árbol genealógico dice que fue sobrina bisnieta de Don Miguel Hidalgo y Costilla.

La Universidad de San Nicolás fue testigo de su examen profesional y llevó como padrinos a Don Pascual Ortiz Rubio y su esposa la Sra. Francisca Aceves, Don Pascual llegó a ser más tarde Presidente de la República.

Su biografía dice que el control que ella tenía por su carácter, hacía que la gente la respetara en esa época de mucho peligro ya que la revolución había hecho que la fábrica de papel cerrara sus puertas y los revolucionarios de ambos bandos sembraran pánico en ese lugar mientras ella seguía trabajando a favor del pueblo. La Profesora Ma. Del Refugio López de López,dejó un legado muy grande con el cúal se ha podido conocer más sobre la vida y obra de Josefa López Rábago. Quien murió el día 12 de septiembre de 1939 en la Ciudad de México, víctima de cáncer duodenal; sus restos descansan en el panteón San Rafael de la hoy Ciudad Nicolás Romero.

En la escuela primaria que lleva su nombre existe un busto de ella.

ANEXO # 2

Solo educando
pueblo,
un México mejor
Homenaje en el 125
Aniversario de su
Natalicio

ESC PRIM FEDERALIZADA
JOSEFA LOPEZ RABAGO
ZONA 34 CT 15DPR0817R SECTOR VI PROGRESO INO NICOLAS ROMERO MEX

ANEXO # 3

El siguiente formato corresponde a la encuesta que se aplicó a los padres de familia.

1.- Su hijo le han comentado que las clases son:

a) Divertidas
b) Agradables
c) Poco agradables
d) Aburridas

2.- El maestro de su hijo pone interés en su trabajo.

a) Siempre
b) Casi siempre
c) Casi nunca
d) Nunca

3.- La relación de su hijo con el maestro es:

a) Muy buena
b) Buena
c) Poco buena
d) Mala
e) Muy mala

4.- El maestro utiliza en las clases materiales didácticos o apoyos visuales.

a) Siempre
b) Casi siempre
c) Poco
d) Nunca

5.- ¿Qué actividad realiza más su hijo en casa?

a) Ver la televisión
b) Escuchar música
c) Jugar con sus amigos o solo
d) Leer

6.- ¿Considera usted que jugar sea una pérdida de tiempo?

a) Si
b) No
c) No lo sé

7.- ¿Cree usted que su hijo pueda aprender jugando?

a) Si
b) No
c) No lo sé
d) Probablemente

ANEXO # 4

El siguiente formato corresponde a la encuesta aplicada a los padres de familia.

1.- El comportamiento de los alumnos en las clases es:

a) Atentos
b) Poco atentos
c) Distraídos
d) Aburridos

2.- Los alumnos se involucran en las clases, es decir, se muestran participativos:

a) Siempre
b) A veces
c) Casi nunca
d) Nunca

3.- Los alumnos se distraen en:

a) Todas las clases
b) Sólo en algunas clases
c) En ninguna clase

4.- Según su experiencia como docente, Las niños experimentan clases:

a) Dinámicas
b) Agradables
c) Aburridas
d) Siempre hacen lo mismo.

5.-Los alumnos obtienen más aprendizajes memorísticos que significativos.

a) Si
b) No

ANEXO # 5

Cuadro con las etapas de desarrollo según Jean Piaget

EDAD	TEORÍA DEL DESARROLLO COGNITIVO DE JEAN PIAGET
0-1 años	**Fase sensoria motora** de elaboración de esquemas de acción.
2-3 años 3-5 años	**Fase del pensamiento pre-operacional** (Gradual interiorización de acciones sensorio-motoras)
6 años 7 años 8 años 9 años 10 años 11 años	**Fase de las operaciones concretas** (7-8 años): Clasificación, serialización, correspondencias entre dos términos, etc. Esta es una especie de lógica muy limitada ya que se refiere a objetos que pueden ser manipulados física o mentalmente.
12 años **Pubertad Y Adolescencia** 13 a 18 (Pudiendo prolongarse hasta mas de 25 años)	Empieza a manifestarse la lógica formal y general o de las preposiciones, que funciona basándose en hipótesis, la lógica llega a su equilibrio a los 14-15 años.

ANEXO # 6

	KOHLBERG	PIAGET
NIVEL I. Preconvencional	(DE LOS 4 A LOS 10 AÑOS)	
Estadio 1. ORIENTACIÓN A LA OBEDIENCIA	• Va más allá del egocentrismo. • Obediencia y miedo al castigo. • Agentes externos determinan que hacer y que no **(heteronomía)** • Prevalece más la intuición que la lógica. • Una acción buena o mala se determina consecuencias físicas.	Entre nivel preoperatorio y operaciones concretas.
Estadio 2. BÚSQUEDA DEL BENEFICIO PERSONAL	• Favorecer los propios intereses. • Se asumen las normas sólo si favorecen los intereses de las personas. • Las normas son como las reglas en el juego (se cumplen por egoísmo) • Asunción de roles. *"te respeto, si me respetas"; "haz lo que quieras mientras no me afectes"; "si te ayudo me ayudarás".*	
NIVEL II. Convencional	(DE LOS 10 A LOS 13 AÑOS)	
Estadio 3. LA ORIENTACIÓN EN RELACIÓN NIÑO BUENO-NIÑA BUENA	• Expectativas interpersonales. • Deseo de agradar de ser aceptado y querido. • Cumplir con las expectativas de los demás. • Deseo de ser visto como **"bueno"** por la gente. • Seguir estereotipos.	Principian operaciones formales
Estadio 4. "LEY Y ORDEN"	• Normas sociales establecidas. • Hacer lo correcto = cumplir las normas sociales. • Comienza la autonomía moral. • Se tiene conciencia de los intereses generales de la sociedad. • Comportamiento bueno = hacer su propio deber. • Respeto a la autoridad y orden establecido.	
NIVEL III Postconvencional	(DE LOS 13 EN ADELANTE)	
Estadio 5. LA ORIENTACIÓN LEGAL O DE CONTARTO SOCIAL	• Derechos prioritarios y contrato social. • Derechos que están por encima de las instituciones sociales. "derecho a la vida y a la libertad" • Predomina la elección entre dos modelos afectados por la sociedad. • Lo bueno = cuestión de valores y opiniones personales.	Operaciones puramente formales
Estadio 6. PRINCIPIOS ÉTICOS GLOBALES O UNIVERSALES	• Principios éticos universales. • Impera la regla del oro *"hacer al otro lo que quiero para mi"* • Se tiene el coraje para enfrentarse a las leyes que atentan a los principios universales. • Puntos de vista en los que todas las sociedades deben estar de acuerdo.	