



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099, DF PONIENTE



EL JUEGO: UNA HERRAMIENTA PARA REFORZAR LOS
CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS EN LAS AULAS DE
EDUCACIÓN PRIMARIA

T E S I N A

PRESENTA

YURIDIANA JUÁREZ MONTENEGRO



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099, DF PONIENTE**



**EL JUEGO: UNA HERRAMIENTA PARA REFORZAR LOS
CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS EN LAS AULAS DE
EDUCACIÓN PRIMARIA**

TESINA

**OPCIÓN ENSAYO
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

PRESENTA

YURIDIANA JUÁREZ MONTENEGRO

DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACION

México, D. F., 29 de agosto de 2012

**C. YURIDIANA JUÁREZ MONTENEGRO
PRESENTE**

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

**EL JUEGO: UNA HERRAMIENTA PARA REFORZAR LOS CONOCIMIENTOS
ADQUIRIDOS EN LAS AULAS DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

Modalidad **T E S I N A**, opción ensayo, a propuesta del Asesor, Profr. Edmundo Cervantes Mercado, 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



UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099
D.F. PONENTE

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

GGQC/arr

AGRADECIMIENTOS

A MIS PADRES

Francisco Juárez Mérida y Teodora Montenegro Ramírez, por ser los mejores y demostrarme su infinito amor, por el cariño y apoyo moral que siempre he recibido de ustedes, por esos consejos que me han ayudado a crecer como persona y cruzar con firmeza el camino de la superación; gracias a ustedes, he logrado culminar mi esfuerzo, terminando así mi carrera profesional y ser mejor cada día más, lo cual constituye la herencia más valiosa que pudiera recibir.

A MIS HERMANOS

Jonathan y Manuel, que con su cariño, palabras y aliento, me han motivado a seguir adelante, a luchar y no rendirme, a perseguir los sueños de mi vida, a lograr mi proyecto de vida, y eso no lo olvidaré nunca, porque a pesar de mi carácter y de mis desplantes, ellos supieron comprenderme, compartiendo su tiempo conmigo, y de algo estoy segura, mi amor por ellos no cambiará nunca. Gracias hermanitos.

A MIS SOBRINITOS

Jonathan y Daniel Juárez, que son mi razón de ser, que han llegado, en el momento justo, para consolidar el amor que existe en esta familia, ya que por medio de sus sonrisas, juegos y alegría natural, nos otorgan momentos hermosos, que hacen que esta vida tenga un hermoso significado. Gracias sobrinitos por este amor tan puro y sincero que me alientan a ser mejor para cada uno de ustedes.

A MIS MAESTROS

A todos y cada uno de los profesores, que con su dedicación y su tiempo, nos enseñaron tantas cosas, poniendo su trabajo como un ejemplo a seguir, agradezco sus consejos y enseñanzas, porque gracias a ello he logrado adquirir los conocimientos necesarios, para desempeñarme de la mejor manera en esta noble profesión de ser maestra. Mi paso por la Universidad Pedagógica Nacional, en particular la Unidad UPN 099, D.F. Poniente, dejará una huella en mi pensamiento y uno de los recuerdos más inolvidables de mi vida.

ÍNDICE

PÁG.

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO 1 LOS ELEMENTOS DE REFERENCIA CONTEXTUAL Y METODOLÓGICA DE LA PROBLEMÁTICA

1.1 El tema de interés a analizar y el porqué de su elección.....	4
1.2 El ambiente de la problemática.....	5
1.3 El planteamiento del problema.....	24
1.4 A manera de hipótesis guía.....	24
1.5 Los objetivos de la Investigación Documental.....	25
1.6 Metodología de la Investigación Documental.....	26

CAPÍTULO 2 EL TELAR TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

2.1 Conceptos determinados en la elaboración del marco teórico.....	27
2.1.1 ¿Qué es el juego?.....	27
2.1.2 Tipos de juego según los estadios de Jean Piaget.....	31
2.1.3 El juego en la Educación Primaria.....	34
2.1.4 ¿Qué es el reforzamiento?.....	37
2.1.5 La vinculación del juego en el reforzamiento de los conocimientos del niño de Educación Primaria.....	39
2.1.6 Objetivos de la utilización de los juegos didácticos en la institución educativa.....	41
2.1.7 Características de los juegos con fines didácticos.....	42

2.1.8 El juego en el Nuevo Plan de Estudios y Programas de la Educación Básica.....	44
2.1.9 Los intereses del niño de primaria (6-12 años).....	44
2.2 ¿Por qué es importante interrelacionar la teoría, con el desarrollo de la práctica educativa diaria?.....	46
2.3 Comparativo sobre el cómo debe llevarse a cabo el trabajo docente en el aula y lo que en realidad ocurre diariamente en las aulas de la institución educativa en la cual se elabora.....	47

CAPÍTULO 3

CONSTRUYENDO UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA

3.1 Denominación de la propuesta.....	50
3.2 Justificación de la implantación de la propuesta en el ámbito educativo.....	50
3.3 Beneficiarios de la propuesta.....	51
3.4 Criterios específicos de aplicación de la propuesta.....	52
3.5 Diseño de la propuesta.....	53
3.5.1 El mapa de actividades para salón de clases/ o mapa para la actualización docente en las escuelas.....	54
3.5.2 Mecanismos de evaluación y el seguimiento en el desarrollo de la propuesta.....	64
3.6 Resultados esperados con la implantación de la propuesta.....	66

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

REFERENCIAS DE INTERNET

INTRODUCCIÓN

En esta tesina, opción ensayo; se aborda el tema; “El Juego: una herramienta para reforzar los conocimientos adquiridos en las aulas de Educación Primaria”. El tema fue seleccionado con el afán de resolver una de las problemáticas que se presentan en algunas de las escuelas del nivel primario: El Bajo Aprovechamiento en el Aprendizaje de los Alumnos. La Escuela “Vicente Suárez” no es ajena a este problema, por lo que se hizo indispensable buscar las estrategias pertinentes para consolidar el aprendizaje en mis educandos.

Es común observar en el grupo de quinto grado, las deficiencias que acarrear los estudiantes, en relación a su desempeño académico, las causas son variadas, pero se mencionan algunas, como lo son: el poco interés de los mismos educandos, la deficiente preparación de los docentes, la falta de apoyo de sus padres, e inclusive la mala organización de los docentes al interior de las escuelas entre otros.

Es por ello, que se menciona el juego como una de las herramientas primordiales para el desarrollo del aprendizaje escolar, por medio de éste, incentivamos a los alumnos a reforzar y poner en práctica los conocimientos, y así lograr tener un aprendizaje más profundo y significativo, escapando de la monotonía de las clases tradicionales. Otra de las ventajas que el juego ofrece, es el desarrollo de “valores” en el alumno, ya que el estudiante de hoy, carece de algunos de ellos y son indispensables para satisfacer las demandas de la realidad en que vivimos.

Por lo anterior, es importante tomar conciencia en fortalecer en nuestros alumnos sus procesos de cognición así, como también sus capacidades, aptitudes y valores que la sociedad actual les exige, logrando un adecuado desenvolvimiento personal y social.

Esta aseveración tiene su justificación en los resultados obtenidos a nivel nacional, en la aplicación de la Prueba Enlace, y en la evaluación formativa que se realiza al interior de las Escuelas de Educación Primaria, por lo que es importante interesar a los padres de familia y motivar a los docentes para innovar estrategias para reforzar y consolidar los conocimientos de los estudiantes.

En este trabajo se toma como fundamento a la actual Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB), retomando sus principios teóricos, filosóficos y metodológicos y se trabajan los contenidos específicos o aprendizajes esperados de Español y Matemáticas, por su carácter instrumental y de transferencia hacia otros aprendizajes.

Esta investigación está dividida en tres capítulos. En el Primero, se abordan los contextos geográficos y escolares, en el cual situamos el problema de referencia, se ubica a la escuela en el espacio geográfico, cultural, económico y social, y se establecen las relaciones institucionales entre la escuela y la comunidad.

En el Segundo Capítulo, se establece el marco teórico y metodológico, se definen con precisión los conceptos de juego, reforzamiento, aprendizaje. También se mencionan los intereses del niño en la etapa escolar, y la importancia de la relación entre teoría y práctica educativa.

En el Tercer Capítulo, se busca la solución al problema planteado, se proponen algunas estrategias metodológicas, para desarrollarlas en el salón de clase con los niños del quinto grado, que son los integrantes del grupo estudiado. También se desarrollan las propuestas y se analizan los resultados obtenidos.

Al final de este trabajo de Investigación Documental, se finaliza con las Conclusiones generales, la Bibliografía consultada en diferentes fuentes y las Referencias de Internet.

CAPÍTULO 1. LOS ELEMENTOS DE REFERENCIA CONTEXTUAL Y METODOLÓGICA DE LA PROBLEMÁTICA

Resulta de vital importancia, establecer los criterios referenciales y metodológicos en cualquier tipo de investigación. Ello permite orientar en forma consecutiva, el trabajo que debe realizarse en forma sistematizada para alcanzar los objetivos propuestos en la indagación.

En el presente capítulo, se determina los rubros integradores de la problemática.

1.1. EL TEMA DE INTERÉS A ANALIZAR Y EL POR QUÉ DE SU ELECCIÓN

EL JUEGO: UNA HERRAMIENTA PARA REFORZAR LOS CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS EN LAS AULAS DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Los alumnos de la Escuela, “Vicente Suarez”, de la localidad de San José Vista Hermosa, presentan un bajo aprovechamiento en su rendimiento escolar, como lo demuestran los resultados de las últimas evaluaciones tanto nacionales como estatales. El Gobierno del Estado Mexicano, aplica cada año un examen general denominado Evaluación Nacional de Logro Académico en Centros Escolares

Español, Matemáticas y Ciencias Naturales. De acuerdo a los resultados de la evaluación del ciclo escolar pasado, los educandos demuestran una deficiente preparación académica sobre todo en los rubros de lectura, comprensión lectora y resolución de problemas matemáticos. Por otro lado, el Instituto de la Educación Básica del Estado de Morelos (IEBEM), realiza bimestralmente la evaluación a todos los alumnos de la Educación Básica, cuyos resultados en términos generales, no son muy satisfactorios.

Por ello, es importante implementar nuevas estrategias que ayuden al aprovechamiento del aprendizaje, así como el desarrollo de nuevos conocimientos que a los alumnos les sea de su interés y aplicación en la vida real.

1.2. EL AMBIENTE DE LA PROBLEMÁTICA

A. AMBIENTE GEOGRÁFICO

A.1. Ubicación de la entidad en la República Mexicana, identificando el Estado.

Mapa del Estado de Morelos¹



¹<http://www.travelbymexico.com/estados/morelos>. Fecha de consulta 19/01/2012

A.2. Análisis histórico, geográfico y socioeconómico del ambiente de la problemática:
EL MUNICIPIO DE PUENTE DE IXTLA

Denominación

Puente de Ixtla.

Toponimia

Proviene de: ix: “obsidiana”, tla: “abundancia”; quiere decir “Donde abunda la obsidiana” y “Puente” debido a un antiguo puente construido en el Siglo XVI.



El jeroglífico Ixtla, está conformado por dos piezas dentales en su base de encía y al lado derecho un tajo de obsidiana con su punta hacia adentro (a la izquierda) entre la base de la encía y el tajo de obsidiana un cuarto de círculo rodela roja.

HISTORIA³

Fué un pueblo integrante del Señorío de Cuernavaca y por consiguiente tributario de los aztecas.

²http://es.wikipedia.org/wiki/Puente_de_Ixtla. Fecha de consulta 23/01/2012.

³Gobierno del Estado de Morelos. Enciclopedia de los Municipios de México Morelos, Instituto Nacional para el Federalismo y el Desarrollo Municipal, 2005. Fecha de consulta 24/01/2012.

El pueblo se convirtió en paso obligado para las caravanas de comerciantes procedentes de Acapulco, con dirección a la Ciudad de México.

El 2 de junio de 1849, se creó el partido de Tetecala con las Municipalidades de Mazatepec, Ixtla, Jojutla y Tlaquiltenango. Al crearse el Estado de Morelos en 1869, Puente de Ixtla, era de los Municipios ya establecidos. El 12 de julio de 1871, se anexaron a la Municipalidad de Puente de Ixtla, los pueblos de Xoxocotla, Tehuixtla y la hacienda de San José, posteriormente, Xoxocotla pasó a formar parte del Municipio de Jojutla.

Entre 1913 y 1914, la población del Pueblo de Puente de Ixtla, fue evacuada a causa de la Revolución.

ORÍGENES Y ANTECEDENTES HISTÓRICOS DE LA LOCALIDAD⁴

SAN JOSÉ VISTA HERMOSA

La Localidad de San José Vista Hermosa, está situada en el Municipio de Puente de Ixtla (en el Estado de Morelos) colinda con Xoxocotla, Puente de Ixtla y Ahuehuexingo. Tiene 4447 habitantes de los cuales 2261 son mujeres y 2186 son hombres. San José Vista Hermosa, se encuentra en la Carretera Alpuyecatequesquitengo km 7, está a 990 MSNM. Tiene un clima cálido-húmedo la mayor parte del año.

⁴Blog.morelostravel.com/blog/?p=356. Fecha del artículo 30/07/2008 y Fecha de consulta 26/01/2012.

Originalmente el nombre de “San José Vista Hermosa” se constituyó por las palabras “SAN JOSÉ”, en honor al Santo Patrono del Pueblo y “VISTA HERMOSA” por el nombre de la Hacienda Vista Hermosa que se localiza en esa comunidad.

La Hacienda de San José Vista Hermosa, fue fundada en la primera mitad del Siglo XVI, por Hernán Cortés, Conquistador de México, Señor y Capitán de la Nueva España y de los Mares del Sur. Como recompensa a sus conquistas, El Rey de España y Emperador de Alemania, Carlos V, honra a Hernán Cortés con el título de Marqués del Valle de Oaxaca, concediéndole Señorío y derecho sobre 23,000 vasallos, pueblos y una vasta extensión de tierras.

Cortés construyó su Palacio en Cuernavaca (Palacio de Cortés), y en la ribera del Lago de Tequesquitengo, fundó la Hacienda de San José de Vista Hermosa en el año de 1529, estableciéndose así la industria azucarera, que aún existe en la región. Diez años habían transcurrido apenas de su desembarco con una reducida armada, con la que doblegó a la Cultura Azteca.

La Hacienda fue centro de vida cultura y actividad de la comarca. Careciendo de hierro y madera, fue construida de piedra con las proporciones de una fortaleza, rodeada de colosales muros, incluyendo en sus dominios el edificio residencial, caballerizas, establos y las magníficas instalaciones de piedra usadas en la refinería de azúcar. Las paredes de 6 pies de espesor, con sus recios arcos en Clásico Estilo Virreinal, dan una idea de que los constructores no desconocían los peligros a que estaban expuestos.

Al morir el Conquistador, su hijo y sucesor, Martín Cortés llega a la Nueva España en 1563, a disfrutar de los honores y riquezas que le dejó su padre: Señor de Tlapayocan, Guilapa, Mexican, Coyoacán, Cuernavaca, Charo, Toluca y Tuxtla. Viene a ser la primera figura de su época, opacando al Virrey Don Luis de Velasco y a su sucesor, Don Gastón de Peralta, Marqués de Falces.

Se forma un complot en contra del Virrey y las reuniones secretas tienen lugar en las propiedades de Don Martín. Según varios historiadores, su sitio preferido fue la Hacienda de Vista Hermosa.

Don Fernando Cortés Ramírez de Arellano, nieto del Conquistador, muere antes que su padre y su hermano Don Pedro, quien llega al poder después de una acalorada batalla legal en contra de la esposa de su hermano sobre la herencia. Con el objeto de obtener el fallo final, trajo desde España una copia fiel del testamento de Cortés y como resultado de esto, México es hoy día depositario de tan valioso documento.

En 1621, Don Pedro Cortés Ramírez de Arellano, vende la Hacienda de Vista Hermosa a Fray Juan de Dios Guerrero, Caballero de la Orden de Calatrava, por lo cual la Hacienda perteneció al Conquistador y a su descendencia de 1529 a 1621.

El 23 de Enero de 1671, la Hacienda se dividió debido a la posesión concedida a Don Fernando de Villamil, contra la voluntad de los indios de Xoxocotla. El reverendo Padre Comisionado veedor y los intérpretes deciden que el reclamo de los indios no tenía fundamento y a Don Fernando le es entonces permitido plantar

césped, arrojar piedras y ejecutar otros actos de posesión, de acuerdo a la costumbre de la época.

En los comienzos del Siglo XVIII, la Hacienda es vendida a Don Gabriel Yermo, quien perfecciona el acueducto y abre nuevos campos para la caña de azúcar. El agua que corre por ese acueducto dentro de una arquitectura impermeable deficiente, forma el Lago de Tequesquitengo.

Después la Hacienda forma parte de la posesión de Don Ignacio Romero Vargas y en 1820, es propiedad de Don Manuel Vicente Vidal, y a su muerte la viuda de éste e hijos. Fue posesión de ellos hasta la Revolución de 1910, que tuvo su fase más crítica en el Estado de Morelos, bajo el mando de Emiliano Zapata y su lema "Tierra y Libertad". Arroja a los propietarios, destruye las cosechas, distribuye el azúcar y quema el alcohol. Al final, las ruinas que quedaron en medio de las batallas son los únicos restos de pompa y gloria de la vieja Hacienda.

Bajo el nuevo gobierno, las tierras de la Hacienda, se reparten a la sociedad ejidal de campesinos de San José Vista Hermosa y pasan a ser propietarios legales de estas ruinas juntamente con 50 acres de tierra.

En 1945, la casi destruida Hacienda, fue adquirida por Fernando Martínez y Fernando González, deseosos de reconstruirla y darle otro fin: convertirla en un destino turístico.

La empresa propietaria respetó el estilo arquitectónico original y utilizó como bases sólidas sus cimientos, arcadas y columnas antiguas, construyendo habitaciones, salones e instalaciones que armonizaran con el interior decorado.

En 1947, abre sus puertas al público para convertirse en el prestigiado Hotel Hacienda Vista Hermosa que es hoy. Su nombre pertenece al pasado, pero hoy en día, es un símbolo que representa la destrucción de lo que fue un error, pero al mismo tiempo, nos infunde respeto y amor por lo bueno y noble que nos legaron las generaciones pasadas.

HIDROGRAFÍA⁵

La comunidad de San José Vista Hermosa, comparte dentro de su territorio Municipal con otros Municipios colindantes, los Rios: Chalma, Tembembe, Amacuzac y Apatlaco. Asimismo, dentro de su relieve, las Barrancas.- Salada, Cacahuananche, Ahuehuetzingo, Los Arcos, Contreras y Ranchito. Cabe destacar que en las inmediaciones de la localidad se encuentra la laguna de Tequesquitengo que sirve de centro turístico para la región estatal y nacional. También podemos encontrar la presa: Emiliano Zapata en Tilzapotla.

⁵ <http://www.e-local.gob.mx/work/templates/enciclo/morelos/Municipios/17017a.htm>. Fecha de consulta 28/01/2012.

OROGRAFÍA⁶

El relieve de esta región, está conformada de la siguiente manera: Sierra de Ocotlán, Cerro Frío (2,280 mts.), Cerro del Potrero de los Burros (1,920 mts.), y el Cerro del Clarín (1,180 mts.). Puente de Ixtla, se encuentra a una altura de 900 Metros sobre el Nivel del Mar.

Los lomeríos, como los de Xoxocotla y San José Vista Hermosa, hacen destacar al Municipio. En la zona Norte, se encuentran los Cerros de Zacatal con una altura de 1,200 metros, más al Sur, están los Cerros del Mezquite con 1,500 metros, prolongándose hasta el cerro de Tilzapotla o cerro Frío, que alcanza una altura de 2,260 metros, la Sierra de San Gabriel, sirve de límite entre los Estados de Guerrero y Morelos.

MEDIOS DE COMUNICACIÓN⁷

La localidad cuenta con todos los medios de comunicación como la Radio en la cual se escuchan varias estaciones de las ciudades aledañas como son: Jojutla, Cuautla, Cuernavaca y la ciudad de México. También se cuenta con la televisión en la que se transmiten la programación de las televisoras existentes. El Internet es otro medio de comunicación muy importante ya que nos enlaza a nivel local, nacional e internacional con las demás personas. También se cuenta con un Semanario y el Periódico Oficial del H. Ayuntamiento.

⁶Gobierno del Estado de Morelos. Enciclopedia de los Municipios de México Morelos, Instituto Nacional para el Federalismo y el Desarrollo Municipal, 2005. Fecha de consulta 29/01/2012.

⁷Ibid.

VÍAS DE COMUNICACIÓN

En la localidad de “San José Vista Hermosa”, que colinda con los pueblos de Xoxocotla, Jojutla, Tehuixtla y su Cabecera Municipal, Puente de Ixtla; entre estos pueblos se cuenta con dos Carreteras, dos Autopistas, dos Federales, cuatro Estatales, Locales que se unen entre ambas, Ferrocarril: Central (suspendido), Pista Aérea en la zona de San José Vista Hermosa y Teléfonos Convencional entre todas las localidades.

SITIOS DE INTERÉS CULTURAL Y TURÍSTICO⁸

En la localidad de San José, se encuentra como se menciona anteriormente, la Ex Hacienda “San José Vista Hermosa” que funciona como hotel, que le da empleo a la gente de la comunidad y el “Lago de Tequesquitengo” que es una zona turística y de diversión, ya que se puede dar paseos en lanchas alrededor del lago. A sus alrededores, existe una variedad de restaurantes donde se disfruta de comida típica del lugar.

Las casas de fin de semana en renta, son uno de los principales atractivos turísticos, como ocurre en todo el país, han ganado terreno de manera eficiente; así, la oferta hotelera presenta poco menos de 400 cuartos/noche y la extra hotelera triplica fácilmente a ésta.

⁸www.guiaturisticamorelos.com/Tequesquitengo.htm. Fecha del artículo 27/02/2011 y Fecha de consulta 2/02/2012.

Tequesquitengo, se ubica al centro de múltiples atractivos regionales: La Cuarta Zona Arqueológica más importante del país, la Ciudad Fortaleza de Xochicalco se ubica a menos de 25 minutos de distancia. Las Grutas de Cacahuamilpa, son uno de los sitios más visitados por los turistas del lago ya que en un recorrido en automóvil de menos de 40 minutos, pueden contemplar los caprichos de la naturaleza en las entrañas de la tierra. Los pequeños de la familia, siempre recordarán un paseo en el Zoológico Zoofari, en 20 minutos compartirán experiencias irrepetibles al observar animales salvajes en su entorno natural. Los Municipios de Puente de Ixtla, Zacatepec y Jojutla de Juárez atraen a la población de las rancherías vecinas, ya que su oferta comercial es significativa. Estos centros de comercio ofrecen variedad de productos que fácilmente se distribuyen en pequeñas poblaciones de Morelos y Guerrero.

ESTUDIO SOCIO-ECONÓMICO DE LA LOCALIDAD⁹

- a) EMPLEO: La población económicamente activa está conformada de la siguiente manera: hombres 1234 y mujeres 556 con un total de 1790, con una población desocupada de 70 personas.

- b) VIVIENDA: la comunidad de San José Vista Hermosa está conformada con un total de viviendas de 1523, las cuales están habitadas con un número total de 1186, existen viviendas particulares con un total de 1181, viviendas particulares deshabitadas 206, viviendas habitadas de uso temporal 131, ocupantes en viviendas particulares habitadas 3.75, Promedio de ocupantes por cuarto en

⁹www.inegi.org.mx. Fecha del artículo 2011 y Fecha de consulta 05/02/2012.

viviendas particulares habitadas 1.06, Viviendas particulares habitadas con piso de material diferente de tierra 1063, Viviendas particulares habitadas con piso de tierra 118, Viviendas particulares habitadas con un dormitorio 375, Viviendas particulares habitadas con dos dormitorios y más 805, Viviendas particulares habitadas con un solo cuarto 74, Viviendas particulares habitadas con dos cuartos 252, Viviendas particulares habitadas con 3 cuartos y más 854, Viviendas particulares habitadas que disponen de luz eléctrica 1174, Viviendas particulares habitadas que no disponen de luz eléctrica 7, Viviendas particulares habitadas que disponen de agua entubada en el ámbito de la vivienda 11000, Viviendas particulares habitadas que no disponen de agua entubada en el ámbito de la vivienda 79.

- c) CULTURA: unas de las celebraciones es el 21 de septiembre en Puente de Ixtla (Prehispánica), 8 de diciembre en Puente de Ixtla, Domingo de Pascua en Puente de Ixtla, 1 de mayo y 8 de septiembre en Xoxocotla, 19 de marzo en San José Vista Hermosa.
- d) RELIGIÓN: Los ciudadanos de esta localidad tiene un numero de 3616 con religión católica, 516 Protestantes, Evangélicas y Bíblicas diferentes de evangélicas, 17 con otras religiones diferentes a las anteriores y 253 sin religión.
- e) RECREACIÓN Y DEPORTE: Buceo, esquí, triatlón, vuelo en avionetas, paracaidismo etc.

- f) EDUCACIÓN: En esta comunidad podemos encontrar instalaciones educativas de todos los niveles, existen escuelas desde preescolar hasta secundaria. Aparte de que hay 87 analfabetos de 15 y más años, 5 de los jóvenes entre 6 y 14 años no asisten a la escuela.

De la población a partir de los 15 años 69 no tienen ninguna escolaridad, 173 tienen una escolaridad incompleta. 64 tienen una escolaridad básica y 113 cuentan con una educación post-básica.

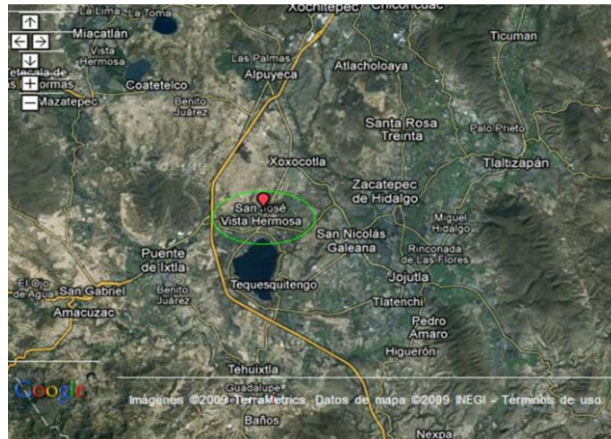
Un total de 81 de la generación de jóvenes entre 15 y 24 años de edad han asistido a la escuela, la mediana escolaridad entre la población es de 7 años.

- g) EL ambiente geográfico de la Comunidad de San José Vista Hermosa, parece no influir negativamente en el desarrollo escolar de los alumnos ya que está localizada en una zona turística por la que sus integrantes cuentan con los recursos económicos suficientes que genera la derrama turística.

B. EL AMBIENTE ESCOLAR.

a) Ubicación de la escuela en la cual se establece la problemática:

Ubicación de la localidad de San José Vista Hermosa¹⁰



Localidad de San José Vista Hermosa¹¹



b) Status del tipo de sostenimiento de la escuela: pública federalizada.

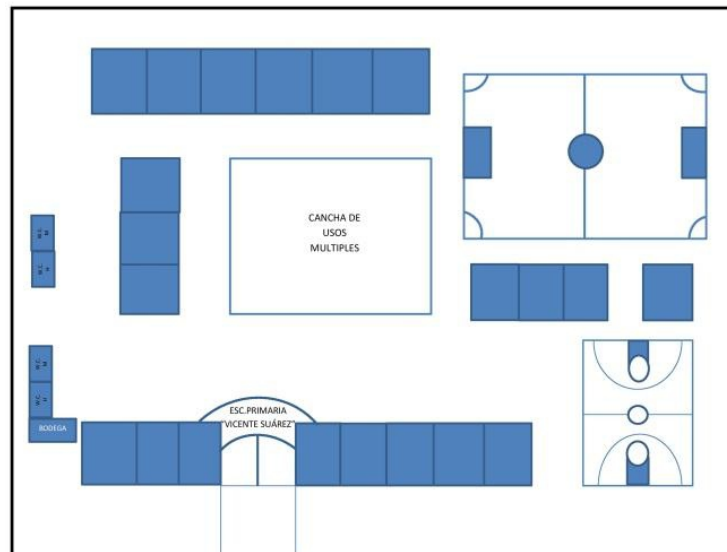
¹⁰ Mexico.pueblosamerica.com/san-jose-vista-hermosa-3/. Fecha de consulta 06/02/2012.

¹¹ Mexico.pueblosamerica.com/ii/san-jose-vista-hermosa-3/. Fecha de consulta 06/02/2012.

c) Aspecto material de la institución: La Escuela Primaria “Vicente Suárez”, cuenta con instalaciones de agua entubada, luz, bardas, canchas deportiva de basquetbol y futbol, patio escolar, jardines, estacionamiento, baños, sala de cómputo con 17 computadoras, cancha de usos múltiples y un total de 16 aulas y una dirección.

d) Croquis de las instalaciones materiales:

Escuela Primaria “Vicente Suárez”¹²



e) Organización Escolar.

LA POBLACIÓN ESCOLAR¹³. Dentro de la institución escolar, contamos con una población de 608 alumnos, de primero a sexto grado, con tres grupos en cada grado excepto el sexto grado que cuenta con dos grupos nada más. El total de niñas es de 279 y niños de 329. Cada grupo cuenta con aproximadamente 40 alumnos, motivo por el cual se complica su atención.

¹² Croquis realizado por la tesista. Fecha de consulta 09/02/2012.

¹³ Datos Escolares tomados en el archivo del plantel con autorización del Director. Fecha de consulta 09/02/2012.

LA ORGANIZACIÓN GENERAL DE LA ESCUELA

La Escuela Primaria “Vicente Suárez”, se organiza de la siguiente manera: a la cabeza se encuentra Guillermo Figueroa Real, director de la escuela, él es quien administra y dirige el plantel educativo, también es presidente del consejo técnico consultivo, y es el enlace directo entre las autoridades educativas y el personal docente. Lo siguen en orden ascendente de primero a sexto grado, los maestros de la escuela, quienes se encargan de la labor educativa, y que además cumplen con diferentes funciones que le exige su trabajo profesional, por lo que cada maestro tiene a su cargo una comisión que desempeñar para el mejor funcionamiento de la escuela. Estas comisiones por lo regular son ejercidas con mayor o menor entusiasmo dependiendo del interés o la responsabilidad de cada maestro. Cabe mencionar que el ejercicio de estas comisiones resta tiempo a la enseñanza por lo que su efectividad se ve disminuida.

Los maestros de la escuela laboran en base a un plan de trabajo, y con base en los Programas de Estudio de su grado respectivo, realizan varias evaluaciones, empezando por una evaluación diagnóstica, para determinar el nivel cognitivo de los alumnos a su cargo. Los resultados de éstas evaluaciones se comunican a los padres de familia en reuniones concertadas por el maestro, en las cuales se detallan los pormenores del aprovechamiento de los niños. También contamos con maestros de apoyo como son los maestros de Educación Física, los maestros de inglés, psicólogo, y de computación. Además se cuenta con dos intendentes y un velador que son pagados por el comité de padres de familia, quienes se encargan de la limpieza y vigilancia del plantel educativo.

Personal Docente de la Escuela Primaria "VICENTE SUÁREZ"¹⁴

NOMBRE DEL DOCENTE	EDAD	ANTIGÜEDAD EN EL SERVICIO	FORMACION PROFESIONAL	ESTATUS PROFESIONAL
FIGUEROA REAL GUILLERMO	53	33	LIC. EN EDUC. PRIMARIA	TITULADO
CORONA RIVERA ALMA DELIA	30	3	LIC. EN EDUC. PRIMARIA	TITULADO
BARBA RAMOS AMPARO DE JESÚS	25	3	LIC. EN EDUC. PRIMARIA	TITULADO
RAMOS BALDERAS MARÍA YOLOXOCHITL	26	3	LIC. EN EDUC. PRIMARIA	TITULADO
CAMACHO MATA BLANCA	29	7	LIC. EN EDUC. PRIMARIA	TITULADO
GUEVARA MEDINA OSWALDO IXCHEL	32	7	PASANTE UPN	NO TITULADO
ALBERTO SALAZAR ROCÍO	27	2	LIC. EN EDUC. PRIMARIA	TITULADO
MONTES TAMARINDO ALEJANDRINA	25	2	LIC. EDUCACION	TITULADO
AYALA SANTARRIAGA ANEL GEORGI	30	1	LIC. EN EDUC. PRIMARIA	TITULADO
GARCÍA MARTÍNEZ DAMARIS MICAELA	39	3	LIC. EN EDUC. PRIMARIA	TITULADO
MONTES CASTRO RAMIRO	46	23	NORMAL BÁSICA	TITULADO
RAMÍREZ CARRILLO MA. CRISTINA	47	23	NORMAL BÁSICA	TITULADO
MORALES RODRÍGUEZ JUAN CARLOS	47	1	NORMAL BÁSICA	TITULADO
GÓMEZ GAYTÁN MA. CORINA	49	32	NORMAL BÁSICA	TITULADO
ESPINDOLA FIGUEROA CRISPÍN	54	30	NORMAL BÁSICA	TITULADO
JUÁREZ MÉRIDA FRANCISCO	49	30	LIC. EN EDUC. PRIMARIA	TITULADO
TRUJILLO GARCÍA MA. ELENA	43	20	LIC. EN EDUC. PRIMARIA	TITULADO
PERALTA CASTAÑEDA MARCELA	49	24	NORMAL BÁSICA	TITULADO
PÉREZ MOLINA JORGE MARIO	42	20	LIC. EN EDUC. FÍSICA	TITULADO
CORONEL FERNÁNDEZ JOSÉ JUAN	34	11	LIC. EN EDUC. FÍSICA	TITULADO
FLORES DÍAZ DANIEL	47	18	LIC. EN INGLES	TITULADO
TEODOSIO CORONA MODESTO	44	7	BACHILLERATO	NO TITULADO

¹⁴Cuatro elaborado por la tesista con datos tomados en el archivo del plantel con autorización del director. Fecha de consulta 10/02/2012

f) Relaciones e interacciones de la institución con los padres de familia.

La Escuela Primaria “Vicente Suárez”, tiene un funcionamiento normativo y según sus diversos lineamientos, tiene relaciones e interacciones con los padres de familia; para ello, al inicio del ciclo escolar debe elegir varios comités, entre ellos a la Asociación de Padres de Familia, quienes representarán a todos los padres de la escuela y trabajarán en beneficio de la comunidad escolar. Es importante mencionar que el comité de padres de familia cumple una función relevante, en el tratamiento y solución de los problemas, lo importante aquí es mantener una constante relación entre éstos y el director de la escuela y con los mismos maestros, para un mejor desempeño de las actividades escolares, y la solución de las diversas necesidades de la escuela.

ARTÍCULO 92¹⁵.- Son atribuciones de las Asociaciones de Padres de Familia:

I.- Proponer y promover, en coordinación con las autoridades escolares y educativas, las acciones necesarias para el mejoramiento de los establecimientos y de su funcionamiento;

II.- Reunir fondos con aportaciones voluntarias y/o actividades de sus miembros para los fines de la educación, los cuales serán considerados como de las propias asociaciones, hasta en tanto no sean entregados oficialmente a la autoridad educativa, mediante bienes o servicios;

¹⁵<http://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/9db15657-4ea9-47fe-9fe6-4a6181040a2c/morelos1>. Fecha de consulta 11/02/2012.

III.- Fomentar y mantener las relaciones de colaboración y respeto mutuo entre los trabajadores de la educación, los alumnos y los padres de familia, para un aprovechamiento óptimo de los educandos y del cumplimiento de los Planes y Programas educativos;

IV.- Colaborar con las autoridades educativas en las actividades y campañas de fomento a los valores, beneficio social, cultural y prevención de las adicciones, sanitaria y ecológica que se efectúen en sus comunidades; y

V.- Informar por escrito a las autoridades educativas y escolares sobre cualquier irregularidad de que sean objeto los educandos.

Por otro lado, al interior de cada grupo escolar se cuenta también con un subcomité de padres que sirve de apoyo al comité general de la escuela, y al maestro de cada grado y grupo.

También forma parte de la organización escolar, los consejos de participación social. Esta organización cuenta con un reglamento que los dirige y los orienta. Cada escuela debe nombrar un consejo con integrantes de la sociedad de padres de familia, del comité de la escuela, maestros y alumnos, quienes en conjunto trabajaran en beneficio de las actividades escolares. *Artículo 3° de estos lineamientos.

Los Lineamientos Generales del Consejo incorporan los siguientes Comités:

- Comité de Lectura.
- Comité de Mejoramiento de la Infraestructura.
- Comité de Protección Civil y Seguridad Escolar.

- Comité de Impulso a la Activación Física.
- Comité de Actividades Recreativas, Artísticas o Culturales.
- Comité de Desaliento de las Prácticas que Generen Violencia entre Pares.
- Comité de Establecimientos de Consumo Escolar.
- Comité de Cuidado al Medio Ambiente y Limpieza del Entorno Escolar.

g) Relaciones e Interrelaciones de la escuela con la comunidad.

La labor del maestro en la Escuela Primaria, se extiende más allá de su ámbito profesional. No sólo se circunscribe en el área de la escuela o en el salón de clases, sino que abarca una mayor influencia a causa de las relaciones que se dan entre éste y los padres de familia. Esta relación interdependiente, tiene su origen en la función primaria que le dio la sociedad a principios del siglo pasado, cuando había que iniciar una campaña de alfabetización nacional. Por lo que se contrataron maestros preparados y personas con poca preparación, para llevar a todos los rincones del país, las primeras letras a los niños y capacitación a las personas adultas con las famosas Misiones Culturales. Desde entonces el maestro cumple con una función más, de ser un agente social y gestor de las necesidades escolares y sociales de la comunidad en la que está inmerso.

Actualmente, el maestro de la escuela, se encarga de organizar la tarea educativa, de responder y participar en las convocatorias que emiten algunas instituciones para apoyarlos en tareas de vacunación, de capacitación o participación cívica; de realizar eventos socioculturales, actividades artísticas y

deportivas, excursiones, de recaudación económica, kermeses, bailes, desfiles etc. De esta manera el maestro impulsa la gestión, colaboración, y apoyo en materia de participación social ante las autoridades y la sociedad en su conjunto.

1.3. EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

Es importante dentro del proceso de las determinaciones metodológicas de toda investigación, definir el problema, esto facilitará el seguimiento mismo de la indagación. Por ello, plantearlo en forma de pregunta concreta: ¿disminuye la posibilidad de enfrentar dispersiones durante la búsqueda de respuestas al planteamiento interrogativo?.

La pregunta guía de la presente investigación, se estructuró en los términos que a continuación se establecen:

¿Cuál es la estrategia pedagógica que puede funcionar como herramienta para reforzar los conocimientos adquiridos en las aulas de Educación Primaria?

1.4. A MANERA DE HIPÓTESIS GUÍA

Con la intención de guiar la búsqueda de los elementos teórico-prácticos de respuestas a la pregunta generada en el punto anterior, se construyó el enunciado siguiente:

La estrategia pedagógica capaz de funcionar como herramienta para reforzar los conocimientos adquiridos en las aulas de Educación Primaria, es el Juego.

1.5. LOS OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

Construir objetivos dentro de planos, tales como la investigación, la planeación o el diseño curricular, llevar a la posibilidad de dimensionar el progreso, avances o términos de acciones interrelacionadas con esquemas de trabajo académico o científico. Por ello, es deseable que estos, se consideren como parte fundamental de estructuras de esta naturaleza.

Para efectos del presente trabajo, se constituyeron los siguientes objetivos:

1.5.1. OBJETIVO GENERAL:

Determinar, bajo el análisis con base en una Investigación Documental, que el juego puede funcionar como herramienta pedagógica que refuerce los conocimientos adquiridos en la Educación Primaria.

1.5.2. OBJETIVOS PARTICULARES

Establecer el plan de trabajo de la Investigación Documental.

Determinar mediante una revisión conceptual que el juego pueda funcionar como herramienta pedagógica que refuerce los conocimientos adquiridos en la Educación Primaria.

Establecer una propuesta que se aproxime a la solución de la problemática.

1.6. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

Para llevar a cabo un trabajo de Investigación Documental, en este caso, de carácter educativo, es necesario conformar el seguimiento sistematizado de cada uno de los análisis que, conjugados en las diferentes etapas de la elaboración, lleven a interpretar en forma adecuada, los datos reunidos en torno al tema de la indagación.

La sistematización utilizada en el desarrollo de la investigación bibliográfica que se presenta fué:

- 1) UBICACIÓN DEL TEMA A ANALIZAR.
- 2) ELABORACIÓN DEL PLAN DE TRABAJO.
- 3) BÚSQUEDA, REVISIÓN Y ORGANIZACIÓN DE LA BIBLIOGRAFÍA A UTILIZARSE.
- 4) ELABORACIÓN DE FICHAS BIBLIOGRÁFICAS.
- 5) ORGANIZACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS MATERIALES REUNIDOS.
- 6) ELABORACIÓN DE FICHERO.
- 7) ANÁLISIS DE LOS DATOS.
- 8) REDACCIÓN DE UN PRIMER BORRADOR.
- 9) PRESENTACIÓN A REVISIÓN DEL PRIMER BORRADOR.
- 10) CORRECIÓN SOBRE OBSERVACIONES HECHAS AL PRIMER BORRADOR POR LA TUTORA.
- 11) PRESENTACIÓN DE LA TESINA YA CORREGIDA PARA REVISIÓN FINAL Y DICTAMINACIÓN.

CAPÍTULO 2. EL TELAR TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

El matiz estructural de toda investigación científica, requiere del sustento teórico que cimiente las bases de los análisis que den origen a nuevos enfoques conceptuales del área de conocimiento que se trate, en el caso específico de este trabajo, del área educativa. Para ello, es necesario ubicar los postulados teóricos que se han seleccionado, conforme al enfoque que presenta el planteamiento del problema.

Con dicha finalidad, se eligieron los siguientes conceptos para su revisión y análisis.

2.1. CONCEPTOS DETERMINADOS EN LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO:

2.1.1. ¿QUÉ ES EL JUEGO?

El juego tiene diferentes formas o conceptos, mediante los cuales el ser humano puede manifestar su estado de ánimo, al igual que impulsar su proceso de sociabilización con las demás personas.

El juego es una parte humana que tiene por origen y finalidad el entrenamiento y la diversión. El juego forma parte fundamental en la vida de cada persona, ya que

la mayoría de la gente, muchas veces no reconoce el grado de participación que tiene el juego en el desarrollo de sus actividades cotidianas. Dentro del juego se observa que al ser humano, le es muy difícil el no jugar, ya que el juego proporciona un determinado placer cuyo objetivo consiste en satisfacer y cubrir alguna necesidad propia del individuo.

Es posible decir que es mediante el juego que el niño expresa de manera simbólica cada uno de sus deseos, o fantasías, así como las experiencias que vive.

La importancia del juego, no sólo radica en el número de horas que se le dedica a esta actividad sino en la influencia que ejerce en el comportamiento humano.

A través de la historia se han expresado diferentes definiciones sobre el juego y estas han ido delineando el carácter y los aspectos que forma parte del él.

Según el Diccionario de la Lengua Española, la palabra “juego” proviene del latín “iocus”, que significa: Acción y efecto de jugar; hacer algo con alegría y con el sólo fin de entretenerse o divertirse¹⁶.

El juego, consiste en una serie de ejercicios recreativos sometidos a reglas, en el cual se gana y se pierde. Muchas veces se pierde de vista la esencia del juego al darle principalmente un enfoque científico, justificando lo que ya por sí mismo busca lograr y alcanzar sin grandes pretensiones, aquello para lo que está definido y

¹⁶Diccionario de Ciencias de la Educación. México, Editorial Gil editores, Grupo Internacional de Libreros S.A. de C.V.2003. Pág. 1152.

diseñado: el divertir. Además, es posible conseguir otros objetivos que dependan del juego elegido y de sus intenciones pedagógicas.

Arráez, J.M, Define el juego como “una acción o actividad voluntaria realizada dentro de ciertos límites fijados en el tiempo y en el espacio, que sigue una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que se hace en la vida”¹⁷, además, el mismo autor ha mencionado que los patrones de juego en los niños difieren en gran medida de los patrones de juego en los adultos.

Bascones, L.M, establece que “el juego está presente, en mayor o menor grado, en muchos aspectos de nuestro modo de vida y en la configuración misma de nuestra personalidad. Los juegos contribuyen a la salud y desarrollo de cualidades físicas, afectivas, sociales, intelectuales en el niño (en la persona), e inciden sobre el ambiente y la vida del propio grupo: es un estímulo global. A todos nos gusta probar nuestras fuerzas o habilidades, comunicarnos, aventurarnos. El juego además de ser reconocido por su valor educativo, no lo olvidemos, es amigo íntimo del placer gratuito y del esfuerzo improductivo (y querido).”¹⁸

Otras definiciones que permiten ampliar la idea central del juego son las siguientes: Spencer. “Actividad que se desarrolla por las satisfacciones inmediatas

¹⁷, José Luis Díaz Vega. El juego y el juguete en el desarrollo del niño. México, Editorial Trillas, S.A. de C.V. 1998. Págs. 146-147.

¹⁸Idem.

que de ellas se derivan, sin prestar mayor atención a los beneficios posteriores que de ella puede obtenerse”.

Dewey. “Actividades desarrolladas incondicionalmente sin importar los resultados que de ella se deriven”.

Huizinga. “El juego es una acción u ocupación libre que se desarrolle dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias aunque libremente expresadas. Acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría de la conciencia de ser de otro modo, que en la vida”¹⁹.

Stang dice que “el juego en la vida de un niño es un índice de su madurez social, y revela su personalidad con mayor claridad que cualquier otra actividad”, de lo que se deriva la necesidad de los padres y educadores observen a los niños; hacerlo es fundamental si estos verdaderamente se preocupan por una infancia saludable y satisfactoria”.²⁰

Si el ser humano no juega, no se libera y no se relaciona con el entorno que le rodea, lo cual le facilita el aprendizaje significativo, de manera que pudiera decirse que el hombre no completa su niñez y que puede dejar su forma adulta incompleta, y podría esto ocasionarle ciertas dificultades en su proceso de aprendizaje.

¹⁹Ibid Pág.148.

²⁰Ibid Pág. 149.

La ausencia del juego en las etapas tempranas del niño, puede provocar que en la edad adulta no piense de manera estructurada o que no tenga bases sólidas para el comportamiento de una vida sana.

Es por esto, que el juego es considerado como una forma de vida, mediante la cual se ofrecen los pilares para una vida vigorosa y de cierto modo satisfactoria en el desarrollo cognitivo.

2.1.2. TIPOS DE JUEGOS SEGÚN LOS ESTADIOS DE JEAN PIAGET²¹

A pesar de que el juego es un fenómeno que acompaña al hombre a lo largo de toda su vida, este no muestra siempre el mismo comportamiento de juego ni tampoco los mismos intereses. Así, encontramos una amplia gama de juego en los que, durante cada etapa de la vida, es posible deleitarse y expresarse en relación con las capacidades que dispongamos. Algo, no obstante, es evidente: el juego no tiene edad.

Es importante saber que la evolución de los intereses que rigen a los juegos depende de cada etapa de la vida, en definitiva, los criterios que diferencian las distintas etapas evolutivas de juego son:

- El tipo de juego
- Los intereses del juego
- El ritmo del juego
- Las reglas

²¹ SEP. Antología de Educación Física, México, D.F., Editorial Criba Taller Editorial, S.A. de C.V., 2009. Pág. 268.

Muchos investigadores han tratado el juego infantil, desde distintas perspectivas científicas, pero todos coinciden en que el juego reúne tres etapas características, definidas por sus correspondientes formas de juego. Dichas etapas o estadios fueron descritos con gran precisión por Piaget, cada uno de los cuales contribuye al desarrollo biológico, psicológico y social del niño. Este psicólogo estableció tres periodos del juego, a los que denominó: juego senso-motor, juego simbólico y juego de reglas.

De 0 a 2 años: El juego senso-motor o funcional²²

El juego senso-motor es la manifestación de una actividad que implica a los sistemas de movimiento y de percepciones coordinadas entre sí, y constituye cualquier conducta elemental susceptible de ser repetida y de ser aplicada a nuevas situaciones (por ejemplo, agarrar un objeto, moverlo, sacudirlo, etc.) por otra parte, los movimientos y posiciones del sujeto determinan en cada instante un “punto de vista” propio, cuya relaciones con los movimientos y posiciones condicionan su percepción y su comprensión. A esta modificación Piaget la llama “asimilación” y “acomodación” que él denomina “adaptación”, y que está constituida por las formas superiores que desembocan en la actividad inteligente.

²² Jean Piaget y Bärbel Inhelder, Psicología del niño. Buenos Aires, Editorial Ninus, 1974. Pág. 65.

De 2 a 4 años: El juego simbólico²³

El símbolo es una representación externa que posee un significado personal o convencional. Los símbolos constituyen las muestras por las que detectamos y entenderemos la fantasía y, a la vez, el engranaje con el que el niño construye “su realidad”, que diferirá de la de los adultos.

Tan complejo es el mundo de símbolos contenido en los juegos de imitación y fantasía que el autor ha visto en ellos una especie de juegos de ejercicios para el pensamiento del cual podemos distinguir tres formas de acción:

Mímica: según el autor el juego es algo aprendido.

Fantasía simbólica: se trata de una fantasía que guarda relación con la adaptación de la realidad. El niño crea una fantasía sobre un hecho concreto de una realidad próxima.

Simbolización: es la representación de un objeto ausente. Éste es el caso clásico del juguete. Los juegos de imitación y de fantasía servirán de sustrato a los de simbolización.

De 7 a los 12 años: El juego de reglas²⁴

La regla es la consecuencia del juego colectivo. Sin ella no es posible el juego, ni ninguna otra actividad de grupo. Las reglas son el resultado de valores culturales que el niño, al principio, respeta aunque no comprenda; y será en el juego donde hallará un excelente vehículo de aprendizaje. Todos los investigadores reconocen,

²³ Ibid. Pág. 67.

²⁴ Ibid. Pág. 68.

en este estadio, el periodo de la sociabilización, también se destaca una serie de cambios que determinan en buena medida la situación y el tipo de juegos que el niño lleva a cabo. Entre los 6 y los 9 años se consolida la inteligencia abstracta y la socialidad en éstos. Los juegos más representativos de esta época son: canicas, cartas, juegos didácticos (de letras o números), rompecabezas con cierta dificultad, etc. Más tarde, entre los 9 y los 12 años, niños y niñas viven una época tranquila en la que valoran enormemente el compañerismo y los amigos, muy propias de las formas de socialidad de esta etapa. Así, estas actitudes serenas frente y en torno a los juegos, se encuentran reflejadas en la buena sintonía con la que se desarrollan muchos trabajos de aula, el buen clima de trabajo en grupo y en actividades deportivas.

2.1.3. EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA

A través de las diversas investigaciones en el área del juego, es posible encontrar diferentes etapas del desarrollo del niño; en la escuela por ejemplo, la labor del educador es de vital importancia, ya que a través de diferentes actividades lúdicas, orienta al niño para que por medio del juego su trabajo sea realmente trascendental en su proceso de desarrollo, a fin de que pueda lograr un aprendizaje significativo. Si utilizamos la estrategia del juego como reforzamiento para potenciar, la adquisición de los conocimientos en cualquiera de las áreas curriculares, seguramente obtendremos resultados más satisfactorios en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El juego es una de las principales herramientas de la que el docente debe valerse o echar mano, para que el aprendizaje sea más significativo, ya que el niño, jugando, goza de una relación más estrecha entre sus compañeros. Además, por medio del movimiento dentro del juego, el alumno o estudiante desarrolla más rápidamente su sistema neuronal y por ende su propia inteligencia; por tal motivo la interacción social que favorece el juego en los educandos modifica sus esquemas cognitivos de aprendizaje.

El juego, es un elemento primordial en las estrategias para reforzar los conocimientos adquiridos en las aulas, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos – los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa.

Conocimientos que aunque inherentes a una o varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional – individual y social sanos- de los participantes con la única finalidad de propiciarles un desarrollo integral significativo y al docente, hacerle la tarea frente a su compromiso más amena, eficiente y eficaz, donde su ingenio se extralimita conscientemente.

El juego como estrategia de aprendizaje ayuda al estudiante a resolver sus conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores con decisión y sabiduría,

toda vez que el facilitador ha transitado junto con él ese camino tan difícil como es el aprendizaje que fue conducido por otros medios represivos y tradicionalistas.

Como ya se ha mencionado, el juego proporciona en el educador, un espacio importante para lograr el aprendizaje en los alumnos ya que posee una característica de gran importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje: su carácter motivador, el cual es aplicable en cada una de las etapas de desarrollo del individuo. De tal forma el niño aprende en un ambiente lúdico y con mayor motivación.

El reto es descubrir o construir actividades que sean realmente innovadoras y lúdicas para los alumnos y que a la vez propicien aprendizajes interesantes, además de ampliar sus conocimientos, desarrollar capacidades, habilidades, destrezas, resolución de problema, etc.

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados le restan interés a su realización.

2.1.4. ¿QUÉ ES EL REFORZAMIENTO?

“El reforzamiento es un estímulo que, si se produce la relación temporal adecuada con una respuesta, tiende a mantener o incrementar la fuerza de dicha respuesta, una conexión de estímulo y respuesta o de estímulo y estímulo. En el condicionamiento instrumental u operante, el reforzador es congruente con la aparición de la respuesta y, por ende, la sigue en el tiempo. Las operaciones en las que se usan actos de estimulación reciben colectivamente el nombre de reforzamiento”²⁵.

Se trata de una medida educativa dirigida a complementar conocimiento o repasar contenidos concretos trabajados en clase (refuerzo) o bien en aquellos casos en los que las necesidades del alumnado lo requieran, se dirigirá a la recuperación de destrezas básicas instrumentales que imposibilitan al alumno seguir el desarrollo ordinario de las clases.

El reforzamiento le permite lograr una significativa mejora en su rendimiento educativo y dominio de las competencias correspondientes al nivel escolar donde se encuentre cada infante.

El refuerzo educativo, así entendido, se convierte en una medida que precisa un planteamiento de trabajo en las aulas con el fin de permitir atender a distintos niveles y ofrecer una atención individualizada que evite la aparición de problemas

²⁵http://html.rincondelvago.com/aprendizaje_10.html. Fecha del artículo 1998 y Fecha de consulta 18/02/2012.

más significativos, exigiendo un alto grado de organización y coordinación entre el profesorado.

Las medidas de refuerzo educativo constituyen un continuo de atención a la diversidad. Cuantas más medidas normalizadoras se asuman en los Proyectos Educativos y Curriculares y se programen en las correspondientes Programaciones Generales Anuales incorporándolas a la acción educativa ordinaria, menor será la necesidad de tener que recurrir a medidas más extraordinarias.

“Otra definición de reforzamiento son las medidas educativas, individuales y colectivas, diseñadas por el profesorado, dirigidas a ayudar al alumnado en sus dificultades escolares ordinarias”.²⁶

En el cual se pueden diferenciar dos tipos de medidas:

Refuerzo educativo grupal, de carácter preventivo en aquellas áreas en las que el grupo encuentra o pueda encontrar mayores dificultades.

Refuerzo educativo individualizado, para quienes hayan promocionado con alguna área con calificación negativa o, en una sesión de evaluación durante el curso, haya tenido evaluación negativa en un área determinada.

²⁶http://www.hezkuntza.ejgv.euskadi.net/r43-573/es/contenidos/informacion/dig2/es_5614/adjuntos/medidas_diversidad/refuerzo_educativo_c.pdf. Fecha del artículo 2006/2007 y Fecha de consulta 019/02/2012.

2.1.5. LA VINCULACIÓN DEL JUEGO EN EL REFORZAMIENTO DEL CONOCIMIENTO DEL NIÑO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Ante la necesidad de mejorar el nivel académico de los alumnos, se requiere implementar acciones que favorezcan el mejor desempeño educativo, tanto al interior como al exterior de la institución. Lo anterior, es debido a que la evaluación hasta ahora ha vertido datos por materia no satisfactorios, en comparación a los resultados esperados. Lo que nos obliga a todos los involucrados, a mejorar la educación de nuestros jóvenes, Gobierno Federal, Estatal, Municipal y por ende a maestros, directivos y padres de familia a implementar acciones académicas que permita elevar los niveles formativos esperados por grado y materia. Por lo que se hace necesario, que actuemos en equipo para que se cumplan a cabalidad los principios terminales de la currícula del nivel básico.

La participativa de la enseñanza a encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Los juegos, durante cientos de generaciones, han constituido la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora. Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permitan aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida.

El juego refuerza en la educación los conocimientos como recurso metodológico implementando en aquellos temas conflictivos para el estudiante o que la práctica señale que tradicionalmente es repelido por el alumno pero que constituya un objetivo básico y transferible a diversas esferas de la actividad o por la repercusión de su aplicación en su profesión o la vida cotidiana.

El juego favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas. Es necesario concebir estructuras participativas para aumentar la cohesión del grupo en el aula, para superar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad del estudiante en el aprendizaje.

2.1.6. OBJETIVOS DE LA UTILIZACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA²⁷

Garantizar la posibilidad de la adquisición de un aprendizaje significativo mediante el desarrollo de un trabajo colectivo y la realización de actividades lúdicas con los estudiantes.

Contribuir a mejorar los bajos niveles de aprovechamiento de los estudiantes con el uso de estrategias didácticas en el que se utilice el juego como parte primordial.

Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.

Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

El juego como parte central en la organización de situaciones de aprendizaje, debe servir para potenciar la adquisición de los conocimientos de los estudiantes, y mejorar la calidad del proceso de enseñanza en los maestros, por lo tanto, el docente tiene que elaborar un plan de trabajo, en el que defina con claridad los aprendizajes esperados y la vinculación con el juego. De esta manera, el alumno tendrá mayor motivación hacia el aprendizaje al realizar actividades lúdicas más interesantes y menos monótonas o aburridas.

²⁷<http://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml#objet>. Fecha del artículo 2005 y Fecha de consulta 24/02/2012.

Desde este punto de vista, toca al maestro echar mano de su ingenio y creatividad para generar dichas situaciones de aprendizaje, utilizando el juego como un reforzador cognitivo para que el alumno desarrolle sus conocimientos y habilidades, de manera más acorde con sus intereses personales, tomando así, un papel más activo en las clases. Si se logra esto, estaremos en camino de superar los bajos niveles de aprovechamiento y lograr los objetivos propuestos en los proyectos de aprendizaje.

2.1.7. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS CON FINES DIDÁCTICOS.

El juego utilizado con un fin didáctico o pedagógico no busca la cuestión recreativa en sí, sino que pretende desarrollar las capacidades cognoscitivas, físicas, afectivas y sociales de los niños. Este tipo de juegos deben efectuarse dentro de un contexto determinado, cuando la situación comunicativa e interaccional permitan ver a la escuela dentro de un todo integrado.²⁸

Algunas características importantes sobre este tipo de juegos son.

Despiertan el interés hacia las asignaturas.

Provocan la necesidad de adoptar decisiones.

Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.

²⁸Diccionario de Ciencias de la Educación. México, Editorial Gil Editores, Grupo Internacional de Libreros, S.A. de C.V., 2003. Pág.1153.

Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.

Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.

Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.

Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.

Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

El juego es utilizado raramente en la escuela con un fin enteramente pedagógico, existe desde que se formó la Escuela Rural Mexicana, pero casi siempre con un sentido recreativo y de esparcimiento total, de hecho la escuela tradicionalista a limitado sobremanera el uso de esta herramienta en detrimento de las capacidades cognitivas de los estudiantes. Si conocemos las virtudes de su utilización en el mejoramiento del aprendizaje del alumno, porque no abusamos de él y lo incluimos en proyectos didácticos que generen mayor participación del alumno en la construcción de sus conocimientos, y rompemos de esta manera con una educación rutinaria y tradicionalista.

2.1.8. EL JUEGO EN EL NUEVO PLAN DE ESTUDIOS Y PROGRAMAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA.

Después de haber revisado el Nuevo Plan de Estudios y Programas de Educación Básica en el nivel primaria, no se ha encontrado alguna referencia sobre el juego, que se utilice como un recurso didáctico, que refuerce los contenidos curriculares en la enseñanza, a excepción de la asignatura de educación física que si lo menciona pero con el objetivo de desarrollar la corporeidad del niño en el ámbito socio-afectivo y motriz.

Tampoco se menciona en las sugerencias didácticas de los programas o en el enfoque del plan de estudios, de donde se deduce que esta tarea queda relegada a la planeación que realice cada docente dentro de su práctica educativa, tomando el juego como una alternativa espontanea, lúdica y cognitiva que integre las necesidades e intereses de los alumnos.

2.1.9. LOS INTERESES DEL NIÑO DE PRIMARIA (6-12 AÑOS)

El juego está íntimamente ligado a los intereses del alumno de primaria, ya que es parte fundamental del entretenimiento para descansar del estudio, tareas y actividades del pensamiento, es así como el juego, es indispensable para desarrollar en el alumno su crecimiento. El juego es una necesidad interna que pone en desarrollo sus habilidades, destrezas, conocimientos, actitudes y aptitudes del ser

humano como un impulso natural de explorar, descubrir y crear nuevos conocimientos significativos.

El juego ofrece al niño un sentimiento de libertad y de dominio que le ayuda a construir su personalidad y a fortalecer su autoestima, siendo una actividad flexible en donde los alumnos asumen el control, entregándose al juego con todo su ser.

Por medio del juego, los alumnos de esta etapa expresan sus intereses, sus ideas, deseos, sentimientos, miedos, obteniendo satisfacciones que ninguna otra actividad le puede complementar. El juego nutre la vida del niño siendo una experiencia para aprender a manejar su cuerpo, a relacionarse y colaborar con los demás, a conocer al mundo, crear y construir, a imaginar y razonar. Las diferentes clases de juego favorecen cada uno los aspectos de su desarrollo.

Cuando el niño entra a la escuela primaria, por medio del juego, se integra a su entorno y al nuevo mundo de la educación, aprendiendo, siendo una actividad creadora para comunicar y expresar, desarrollando estilos de aprendizajes libres y flexibles con el que busca entender y hacer las cosas de una manera que él comprenda lo que sucede en su entorno.

El niño en la edad escolar trata de interpretar todo el trabajo, lo que para un adulto es una tarea para el alumno por medio del juego es una aventura.

2.2. ¿POR QUÉ ES IMPORTANTE INTERRELACIONAR LA TEORÍA, CON EL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA DIARIA?

La educación que se imparte en México, con todas sus deficiencias y fortalezas, ha tenido su sustento en las teorías pedagógicas tradicionales y contemporáneas, así como en la psicología del pensamiento infantil y en las prácticas educativas diarias de la clase Magisterial del Estado. Las teorías pedagógicas marcan la pauta a cada docente, en cuanto a su forma de enseñanza, o por lo menos así debería de ser, todo depende de cuán actualizado esté el profesor para realizar su tarea de manera óptima. Sabemos que existe todavía un gran número de maestros que se resisten a cambiar su forma de enseñanza tradicionalista; esto puede ser por la falta de preparación o conocimiento de las nuevas teorías pedagógicas o simplemente porque llevan años enseñando de esa manera, aún así, tener conocimiento de todo esto no es garantía de una educación de calidad, porque son muchos los factores que determinan el éxito del aprendizaje en el alumno.

Saber relacionar la teoría con el desarrollo de la práctica educativa es muy importante, pero no ha sido fácil, creo yo, para ningún maestro. Por un lado, tenemos que las teorías pedagógicas y psicológicas no dejan de ser más que eso “teorías” sobre lo que piensan o pensaban los autores que las propusieron y siguen proponiendo. Por otro lado, para que el docente llegue a la praxis, es necesario un estudio exhaustivo de dichas teorías y el contraste sobre la realidad de lo que

verdaderamente pasa en los salones de clase, sobre todo con el actuar de los niños que son objeto de conocimiento. Después de todo, la ciencia todavía no tiene el conocimiento absoluto del funcionamiento del cerebro humano. Por lo que las buenas intenciones de los maestros, muchas veces chocan con la diversidad del pensamiento infantil, y los problemas socioeconómicos en los que están inmersos.

2.3. COMPARATIVO SOBRE EL CÓMO DEBE LLEVARSE A CABO EL TRABAJO DOCENTE EN EL AULA Y LO QUE EN REALIDAD OCURRE DIARIAMENTE EN LAS AULAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN LA CUAL SE LABORA.

Las prácticas educativas de los maestros donde realizo mi trabajo docente son muy parecidas entre sí, hay muchas actividades que se realizan en conjunto, sobre todo en algunos programas de lectoescritura, proyectos comunes, concursos o convocatorias, etc. El trabajo docente, tiene su fundamento en el nuevo Plan de Estudios y en los Programas de la Educación Básica del nivel Primaria, que el Gobierno ha implementado con la Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB). El docente realiza su planeación con base en estos documentos tomando en cuenta los enfoques, propósitos, temas, y sugerencias didácticas para el desarrollo de sus clases.

En cuanto al cómo debe llevarse a cabo el trabajo docente, la reforma actual lo marca muy bien. La enseñanza de los contenidos o aprendizajes esperados está

basada en el desarrollo de las competencias de los estudiantes, por medio de proyectos y situaciones de aprendizaje, entendiendo como competencia:

“Conjunto de capacidades que incluyen conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas que una persona logra mediante procesos de aprendizajes y que se manifiestan en su desempeño, en situaciones y contextos diversos. Busca integrar los aprendizajes y utilizarlos en la vida cotidiana”²⁹.

La nueva propuesta pedagógica basada en la enseñanza por competencias, está siendo extendida a todos los docentes por medio de la capacitación y puesta en práctica en todas las escuelas del país. Por lo que, la mayoría del magisterio la está utilizando ya en su práctica educativa diaria.

El cómo debe de llevarse a cabo y lo que está ocurriendo diariamente en las aulas de la escuela depende, como lo dije anteriormente, de que el docente interprete profundamente los fundamentos de esta propuesta y la lleve a cabo de manera idónea con los alumnos que tiene en su grupo.

Desafortunadamente, el trabajo del docente es pobre, se sigue enseñando de forma tradicional, al utilizar la memorización, mecanización, el trabajo individual, la

²⁹SEP. Programa de estudio Quinto Grado. México, Editorial worlcolor, S.A. de C.V., 2009. Pág. 253.

poca participación del estudiante, falta de motivación del alumno, el abuso de la exposición por parte del maestro y la poca y deficiente planeación sobre la organización de las actividades curriculares. Por si fuera poco existen muchos distractores, que limitan el tiempo efectivo de clase, y que de cierta manera obstruyen el trabajo del docente al interrumpir su tarea educativa, como las convocatorias, concursos, comisiones, programas por días festivos etc, problemas de conducta de los alumnos, grupos numerosos, falta de compromiso de los padres hacia el estudio de sus hijos, y el poco liderazgo de parte de los directivos.

Si bien he cierto que la nueva propuesta permite trabajar por medio de proyectos y situaciones problemáticas, es el maestro quien debe echar mano de su innovación para crear situaciones de aprendizaje donde se privilegie, los intereses de los estudiantes y se tome en cuenta no solo el aspecto cognitivo de los alumnos sino también su lado creativo y emocional.

Uno de los principales intereses que tienen los alumnos, sin duda es el juego, como una forma de conocimiento de la realidad, si vinculamos esta necesidad infantil, con el aprendizaje de los contenidos que les marca la institución, es posible optimizar o potenciar el aprendizaje de cada estudiante, y mejorar la calidad de la educación de nuestros beneficiarios.

CAPÍTULO 3. COSTRUYENDO UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA.

3.1. DENOMINACIÓN DE LA PROPUESTA.

“JUGANDO PARA APRENDER Y REFORZAR LOS CONOCIMIENTOS DENTRO DEL AULA”

3.2. JUSTIFICACIÓN DE LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA EN EL ÁMBITO EDUCATIVO.

A raíz de los bajos resultados en el aprovechamiento general de los educandos, en el nivel de Educación Básica, mostrados por las distintas evaluaciones nacionales e internacionales en los últimos años, específicamente, ENLACE y las evaluaciones internas en cada escuela, en la que se establece cada vez más, un deterioro de la calidad en el proceso de enseñanza y el aprendizaje, es urgente implementar soluciones reales para combatir este rezago educativo, de tal manera que podamos revertir este suceso, con estrategias innovadoras por parte de los docentes, donde se privilegie el aprendizaje y la motivación de los alumnos, potenciando de esta manera la adquisición de los aprendizajes esperados en cada grado.

Por otro lado, en la actualidad, la función magisterial, está siendo severamente cuestionada por distintas organizaciones, y por el mismo Gobierno Federal, estas

críticas cuestionan al maestro su bajo nivel de preparación y desempeño académico, con base en los resultados de las evaluaciones antes expuestas, poniendo al maestro como único responsable de los bajos resultados en el aprendizaje de los alumnos y sin tomar en cuenta, las deficientes políticas educativas de cada sexenio, o los bajos recursos que se destinan al sistema educativo que ocasiona una mala infraestructura escolar entre otras cosas.

El estudiante de la Licenciatura en Educación Primaria de la UPN, tiene en sus manos la oportunidad de proponer estrategias de enseñanza, que se adecúen a los propósitos y contenidos del currículo actual, para implementar en su grupo escolar y superar las deficiencias y debilidades del sistema educativo nacional, tomando como base la Reforma Integral de la Educación Básica. Por ello y con base en los argumentos expuestos, se propone la implantación del juego educativo, como instrumento para reforzar el aprendizaje de los estudiantes de Educación Primaria y con ello, mejorar la calidad de la educación en México.

3.3. BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA.

La educación que se imparte en México, en la cual nos enfocamos en específico a la Educación Primaria y que está dirigida a los niños de 5° grupo “C” de la Escuela Primaria “Vicente Suárez”, de San José Vista Hermosa, quienes serán los directamente beneficiarios al utilizar ante el grupo, estrategias innovadoras realizadas por el docente de grupo sobre “el juego”, que coadyuven al mejor

desempeño de los conocimientos de los estudiantes. Siendo ellos los protagonistas directos de este proceso, y el maestro el facilitador de crear situaciones de aprendizajes que refuercen sus saberes previos para un mejor desarrollo cognitivo. Así también se incluye de forma indirecta a los padres de familia y a la sociedad en general.

3.4. CRITERIOS ESPECÍFICOS DE APLICACIÓN DE LA PROPUESTA.

La propuesta “Jugando para Aprender y reforzar los conocimientos dentro del aula” será aplicada en la Escuela Primaria Urbana Federal: “Vicente Suárez”, con los alumnos y alumnas del 5° grado grupo “C”.

El horario establecido será de una hora por sesión de 9 a 10 A.M. en los días acordados que son: lunes, miércoles y viernes de cada semana.

Se comentará con la autoridad máxima de la Escuela Primaria, el Director Profesor. Guillermo Figueroa Real, sobre esta propuesta de trabajo y su aplicación para que autorice llevarla a cabo.

El material de apoyo será elaborado por la tesista en forma de material didáctico suficiente para el número de integrantes del grupo o equipos formados, dependiendo de la sesión y el tema a desarrollar en cada una de las clases.

3.5. DISEÑO DE LA PROPUESTA.

TÍTULO: “JUGANDO PARA APRENDER Y REFORZAR LOS CONOCIMIENTOS DENTRO DEL AULA” Actividad cotidiana con la que se pretende los siguientes:

PROPOSITOS:

Se fortalecerán los conocimientos en los niños de 5° Grado grupo “C”, en el area de Español y Matemáticas, por ser las áreas más esenciales por su carácter instrumental, mediante el ejercicio de actividades lúdicas y recreativas para lograr los aprendizajes esperados.

Se definirán los contenidos específicos o aprendizajes esperados sobre los cuales se implementará la estrategia “Jugando para aprender y reforzar los conocimientos dentro del aula”.

Se determinarán qué tipo de juegos se implementaran, dependiendo de los contenidos a tratar para desarrollar y potenciar el aprendizaje de los alumnos.

Se elaborará un plan o propuesta de trabajo en la que se incluyan los juegos sugeridos para el tratamiento de los aprendizajes esperados.

OBJETIVO GENERAL: Que el alumno de 5° Grado, fortalezca sus conocimientos en las areas de Español y Matemáticas, utilizando la comunicación oral, la comprensión lectora, la producción de textos propios y la resolución de problemas, mediante el desarrollo de estrategias lúdicas y recreativas para lograr los aprendizajes esperados.

NÚMERO DE SESIONES: 10

MAPA CURRICULAR PARA LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “Jugando para aprender y reforzar los conocimientos dentro del aula”.

OBJETIVO GENERAL: Que el alumno de 5° Grado de Educación Primaria, fortalezca sus conocimientos en las áreas de Español y Matemáticas, utilizando la comunicación oral, la comprensión lectora, la producción de textos propios y la resolución de problemas, mediante el desarrollo de estrategias lúdicas y recreativas para lograr los aprendizajes esperados.

N° TOTAL DE SESIONES: 10.

BLOQUE: I.

ÁMBITO: DE LA LITERATURA.

PROYECTO: LEER FÁBULAS Y ESCRIBIR NARRACIONES ACOMPAÑADAS DE UN REFRÁN.

N° DE SESIONES	CONTENIDO A TRATAR	OBJETIVO PARTICULAR	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	ACTIVIDAD	MATERIAL DE APOYO DIDÁCTICO	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
SESIÓN 1	Identificar las características de las fábulas: empleo de animales como personajes para enfatizar características humanas, trama alusiva a virtudes y defectos humanos; presencia (no en todos los casos) de moraleja.	Que el alumno identifique las características de una fábula utilizando personajes de animales en su representación esencia.	Emplea del lenguaje como medio de comunicarse y como medio para aprender. Utiliza el lenguaje como una herramienta para representar, interpretar y comprender la realidad.	1.- el alumno elabore títeres con diversos materiales que represente a los personajes de una fábula. 2.-Representar la obra en forma de teatro guiñol utilizando los títeres elaborados.	-títeres -escenografías (teatrino).	Representación de la fábula dramatizada.	1.-SEP. <u>Programa de estudio Quinto Grado</u> , México, Editorial worcolor.S.A. de C.V. 2009. 2.-TAETZSCH Sandra y Lyn, <u>Juegos y actividades</u> , Barcelona, Editorial Ceac, 1984. 3.-MONTULL José Antonio, <u>Juegos y más juegos</u> , Madrid, Editorial CCS, 1992.

MAPA CURRICULAR PARA LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “Jugando para aprender y reforzar los conocimientos dentro del aula”.

OBJETIVO GENERAL: Que el alumno de 5° Grado de Educación Primaria, fortalezca sus conocimientos en las áreas de Español y Matemáticas, utilizando la comunicación oral, la comprensión lectora, la producción de textos propios y la resolución de problemas, mediante el desarrollo de estrategias lúdicas y recreativas para lograr los aprendizajes esperados.

N° TOTAL DE SESIONES: 10.

BLOQUE: I.

ÁMBITO: DE LA LITERATURA.

PROYECTO: LEER FÁBULAS Y ESCRIBIR NARRACIONES ACOMPAÑADAS DE UN REFRAÁN.

N° DE SESIONES	CONTENIDO A TRATAR	OBJETIVO PARTICULAR	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	ACTIVIDAD	MATERIAL DE APOYO DIDÁCTICO	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
SESIÓN 2	Comprender la función de los refranes: resumir las consecuencias de actos humanos mediante símiles, imágenes y metáforas.	Que el alumno comprende la función de los refranes al relacionar las consecuencias de sus actos o de los actos humanos.	<p>Emplea el lenguaje como medio de comunicarse y como medio para aprender.</p> <p>Utiliza el lenguaje como una herramienta para representar, interpretar y comprender la realidad.</p>	<p>1. Se familiarizan con los refranes de la tradición Mexicana.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente solicita a los alumnos que investiguen refranes con adultos de su localidad. • En grupo leen los refranes que recabaron. Dictan al docente los refranes para que los escriba en una hoja de rotafolio que permanecerá a la vista de los alumnos. • Discuten sobre su significado y su uso. <p>2.-Elaboran un juego de tarjetas en la que se escriban la mitad de los refranes en unas tarjetas y la otra mitad en otras para jugar memorama.</p> <p>3.- juegan a la búsqueda del tesoro. El docente organiza a los alumnos en equipos. El docente esconderá la mitad de un refrán que será el tesoro y se les dará conocer a los niños o a los equipos la primera parte del refrán que será la pista. Los niños salen a buscar el tesoro con la pista que se les dio.</p>	-juego de tarjetas para hacer memoramas.	Explicación de los refranes por parte del alumno.	<p>1.-SEP. <u>Programa de estudio Quinto Grado</u>, México, Editorial worlcolor.S.A. de C.V. 2009.</p> <p>2.-TAETZSCH Sandra y Lyn, <u>Juegos y actividades</u>, Barcelona, Editorial Ceac, 1984.</p> <p>3.-MONTULL José Antonio, <u>Juegos y más juegos</u>, Madrid, Editorial CCS, 1992</p>

MAPA CURRICULAR PARA LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “Jugando para aprender y reforzar los conocimientos dentro del aula”.

OBJETIVO GENERAL: Que el alumno de 5° Grado de Educación Primaria, fortalezca sus conocimientos en las áreas de Español y Matemáticas, utilizando la comunicación oral, la comprensión lectora, la producción de textos propios y la resolución de problemas, mediante el desarrollo de estrategias lúdicas y recreativas para lograr los aprendizajes esperados.

N° TOTAL DE SESIONES: 10. BLOQUE: IV. ÁMBITO: DE LA PARTICIPACION COMUNITARIA Y FAMILIAR

PROYECTO: HACER UN MENU

N° DE SESIONES	CONTENIDO A TRATAR	OBJETIVO PARTICULAR	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	ACTIVIDAD	MATERIAL DE APOYO DIDÁCTICO	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
SESIÓN 3	Usar palabras de la misma familia léxica para guiar las decisiones ortográficas.	Que el alumno use palabras de la misma familia léxica para guiar las decisiones ortográficas.	Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas.	1.- Realizar una lista de palabras que tengan el mismo origen léxico para identificar la ortografía de las palabras 2.- Elaborar crucigramas o sopas de letras donde se incluyan palabras de la misma familia léxica.	-Crucigrama y sopa de letras.	Corrección de ortografía en palabras.	1.-SEP. <u>Programa de estudio Quinto Grado</u> , México, Editorial worlcolor.S.A. de C.V. 2009. 2.-TAETZSCH Sandra y Lyn, <u>Juegos y actividades</u> , Barcelona, Editorial Ceac, 1984. 3.-MONTULL José Antonio, <u>Juegos y más juegos</u> , Madrid, Editorial CCS,1992

MAPA CURRICULAR PARA LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “Jugando para aprender y reforzar los conocimientos dentro del aula”.

OBJETIVO GENERAL: Que el alumno de 5° Grado de Educación Primaria, fortalezca sus conocimientos en las áreas de Español y Matemáticas, utilizando la comunicación oral, la comprensión lectora, la producción de textos propios y la resolución de problemas, mediante el desarrollo de estrategias lúdicas y recreativas para lograr los aprendizajes esperados.

N° TOTAL DE SESIONES: 10

BLOQUE: V.

ÁMBITO: DE LA LITERATURA

PROYECTO: DESCRIBIR PERSONAS POR ESCRITO CON DIFERENTES PROPÓSITOS.

N° DE SESIONES	CONTENIDO A TRATAR	OBJETIVO PARTICULAR	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	ACTIVIDAD	MATERIAL DE APOYO DIDÁCTICO	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
SESIÓN 4	Emplear adecuadamente el lenguaje para describir personas.	Que el alumno emplee adecuadamente el lenguaje (oral, mímico y escrito) para describir personas.	Emplea el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender.	<p>1.- Eligen personas para hacer descripciones de varios tipos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada equipo elige una persona que todo el grupo conozca y hacen distintos tipos de descripciones sobre la misma persona, según el tipo de texto y el efecto deseado. El docente cuida que sean personas diferentes. <p>2.-Que los alumnos realicen una actividad con mímica donde representen con movimientos corporales personajes de película, novelas o caricaturas resaltando cualidades de cada uno.</p>	-Imágenes de personajes.	Representación de personaje.	<p>1.-SEP. Programa de estudio Quinto Grado, México, Editorial worlcolor.S.A. de C.V. 2009.</p> <p>2.-TAETZSCH Sandra y Lyn, <u>Juegos y actividades</u>, Barcelona, Editorial Ceac, 1984.</p> <p>3.-MONTULL José Antonio, <u>Juegos y más juegos</u>, Madrid, Editorial CCS,1992.</p>

MAPA CURRICULAR PARA LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “Jugando para aprender y reforzar los conocimientos dentro del aula”.

OBJETIVO GENERAL: Que el alumno de 5° Grado de Educación Primaria, fortalezca sus conocimientos en las áreas de Español y Matemáticas, utilizando la comunicación oral, la comprensión lectora, la producción de textos propios y la resolución de problemas, mediante el desarrollo de estrategias lúdicas y recreativas para lograr los aprendizajes esperados.

N° TOTAL DE SESIONES: 10.

BLOQUE: V.

ÁMBITO: DE LA LITERATURA.

PROYECTO: DESCRIBIR PERSONAS POR ESCRITO CON DIFERENTES PROPÓSITOS.

N° DE SESIONES	CONTENIDO A TRATAR	OBJETIVO PARTICULAR	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	ACTIVIDAD	MATERIAL DE APOYO DIDÁCTICO	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
SESIÓN 5	Diferenciar fragmentos de texto narrativos y descriptivos.	Que el alumno diferencie fragmentos de textos narrativos y descriptivos.	Identifica la propiedad del lenguaje en diversas situaciones comunicativas.	<p>1. Leen diferentes tipos de texto.</p> <ul style="list-style-type: none"> •El docente selecciona fragmentos narrativos y descriptivos de diversos tipos de texto (cuentos, novelas, poemas, reportes policíacos y obituarios) que traten sobre una persona. • Entre todos identifican cuáles son narrativos y cuáles descriptivos. Anotan las diferencias. <p>2.- Se elabora una versión de lotería donde se incluya las imágenes de personajes en una parte y la descripciones en otra.</p> <p>3.- Que lo niños jueguen a la lotería identificando el personaje con su descripción en sentido literal o figurado.</p>	-Juego de lotería	Comparación entre el texto narrativo y descriptivo.	<p>1.-SEP. Programa de estudio Quinto Grado, México, Editorial worlcolor.S.A. de C.V. 2009.</p> <p>2.-TAETZSCH Sandra y Lyn, <u>Juegos y actividades</u>, Barcelona, Editorial Ceac, 1984.</p> <p>3.-MONTULL José Antonio, <u>Juegos y más juegos</u>, Madrid, Editorial CCS,1992</p>

MAPA CURRICULAR PARA LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “Jugando para aprender y reforzar los conocimientos dentro del aula”.

OBJETIVO GENERAL: Que el alumno de 5° Grado de Educación Primaria, fortalezca sus conocimientos en las áreas de Español y Matemáticas, utilizando la comunicación oral, la comprensión lectora, la producción de textos propios y la resolución de problemas, mediante el desarrollo de estrategias lúdicas y recreativas para lograr los aprendizajes esperados.

N° TOTAL DE SESIONES: 10. BLOQUE: I. CAMPO FORMATIVO: SENTIDO NUMÉRICO Y PENSAMIENTO ALGEBRAICO.

N° DE SESIONES	CONTENIDO A TRATAR	OBJETIVO PARTICULAR	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	ACTIVIDAD	MATERIAL DE APOYO DIDÁCTICO	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
SESIÓN 6	Resolver problemas que impliquen sumar o restar fracciones cuyos denominadores son múltiplos uno de otro.	Que el alumno utilice el memorama como apoyo para resolver problemas de suma y resta de fracciones.	Resuelve problemas de manera autónoma.	Que el alumno elabore un memorama que contenga fracciones equivalentes para utilizarlas en la resolución de problemas de suma y resta de fracciones. 1.- Que el alumno identifique fracciones equivalentes de $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{5}$, $\frac{1}{7}$ y $\frac{1}{9}$. 2.-Que el alumno resuelva suma y resta de fracciones con diferente denominador. 3.-identifique las tarjetas con la fracción equivalente correspondiente a uno de los sumandos para intercambiarla y hacer la suma.	-Memorama y domino de fracciones.	Ejercicios de resolución de problemas suma y resta de fracciones.	1.-SEP. <u>Programa de estudio Quinto Grado</u> , México, Editorial worcolor.S.A. de C.V. 2009. 2.-TAETZSCH Sandra y Lyn, <u>Juegos y actividades</u> , Barcelona, Editorial Ceac, 1984. 3.-MONTULL José Antonio, <u>Juegos y más juegos</u> , Madrid, Editorial CCS, 1992

MAPA CURRICULAR PARA LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “Jugando para aprender y reforzar los conocimientos dentro del aula”.

OBJETIVO GENERAL: Que el alumno de 5° Grado de Educación Primaria, fortalezca sus conocimientos en las áreas de Español y Matemáticas, utilizando la comunicación oral, la comprensión lectora, la producción de textos propios y la resolución de problemas, mediante el desarrollo de estrategias lúdicas y recreativas para lograr los aprendizajes esperados.

N° TOTAL DE SESIONES: 10.

BLOQUE: I.

CAMPO FORMATIVO: SENTIDO NUMÉRICO Y PENSAMIENTO ALGEBRAICO.

N° DE SESIONES	CONTENIDO A TRATAR	OBJETIVO PARTICULAR	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	ACTIVIDAD	MATERIAL DE APOYO DIDÁCTICO	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
SESIÓN 7	Elaborar recursos de cálculo mental para resolver operaciones y estimar o controlar Resultados.	Que el alumno utilice el cálculo mental para resolver operaciones y estimar resultados.	Valida procedimientos y resultados.	<p>1.-Elaborar paquetes de tarjetas con series numéricas para que el alumno las ordene en forma ascendente o descendente.</p> <p>2.-Que el alumno juegue a la basta numérico con operaciones adictivas y multiplicativas del cálculo mental con números mayores.</p> <p>3.- que el alumno resuelva problemas donde se utilice recurso de cálculo mental.</p>	<p>-juegos de tarjetas.</p> <p>-juego de basta numérico.</p>	<p>-Ejercicios de cálculo mental.</p> <p>-Habilidad para estimar resultados.</p>	<p>1.-SEP. Programa de estudio Quinto Grado, México, Editorial worlcolor.S.A. de C.V. 2009.</p> <p>2.-TAETZSCH Sandra y Lyn, <u>Juegos y actividades</u>, Barcelona, Editorial Ceac, 1984.</p> <p>3.-MONTULL José Antonio, <u>Juegos y más juegos</u>, Madrid, Editorial CCS,1992</p>

MAPA CURRICULAR PARA LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “Jugando para aprender y reforzar los conocimientos dentro del aula”.

OBJETIVO GENERAL: Que el alumno de 5° Grado de Educación Primaria, fortalezca sus conocimientos en las áreas de Español y Matemáticas, utilizando la comunicación oral, la comprensión lectora, la producción de textos propios y la resolución de problemas, mediante el desarrollo de estrategias lúdicas y recreativas para lograr los aprendizajes esperados.

N° TOTAL DE SESIONES: 10. BLOQUE: II. CAMPO FORMATIVO: SENTIDO NUMÉRICO Y PENSAMIENTO ALGEBRAÍCO.

N° DE SESIONES	CONTENIDO A TRATAR	OBJETIVO PARTICULAR	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	ACTIVIDAD	MATERIAL DE APOYO DIDÁCTICO	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
SESIÓN 8	Resolver problemas que impliquen el uso de múltiplos de números naturales.	Que el alumno resuelve problemas que impliquen el uso de múltiplos de números naturales.	Resuelve problemas de manera autónoma.	<p>Los alumnos pueden elaborar algunos recursos para llegar a la respuesta, entre ellos escribir todos los números que se enuncian y constatar si se dijo o no el número de la pregunta. Si se eligen números más grandes se propiciará la evolución de los procedimientos para evitar escribir todos los números. El número elegido para saltar también puede influir en los procedimientos, por ejemplo, en el segundo ejercicio, los alumnos pueden conjeturar que los números que se obtienen son los de la tabla del 3.</p> <p>2.- Organizar el grupo en círculo y que los alumnos vayan contando, cuando mencionen un múltiplo de un número acordado deberán decir su nombre en voz alta sin decir el múltiplo de lo contrario pierde. Así que deberán de estar atentos a la serie numérica del múltiplo.</p>	<p>-Tablas de multiplicar</p> <p>-Juego de lotería de tablas</p>	Resolución de problemas	<p>1.-SEP. <u>Programa de estudio Quinto Grado</u>, México, Editorial worlcolor.S.A. de C.V. 2009.</p> <p>2.-TAETZSCH Sandra y Lyn, <u>Juegos y actividades</u>, Barcelona, Editorial Ceac, 1984.</p> <p>3.-MONTULL José Antonio, <u>Juegos y más juegos</u>, Madrid, Editorial CCS, 1992</p>

MAPA CURRICULAR PARA LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “Jugando para aprender y reforzar los conocimientos dentro del aula”.

OBJETIVO GENERAL: Que el alumno de 5° Grado de Educación Primaria, fortalezca sus conocimientos en las áreas de Español y Matemáticas, utilizando la comunicación oral, la comprensión lectora, la producción de textos propios y la resolución de problemas, mediante el desarrollo de estrategias lúdicas y recreativas para lograr los aprendizajes esperados.

N° TOTAL DE SESIONES: 10.

BLOQUE: II.

CAMPO FORMATIVO: FORMA ESPACIO Y MEDIDA.

N° DE SESIONES	CONTENIDO A TRATAR	OBJETIVO PARTICULAR	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	ACTIVIDAD	MATERIAL DE APOYO DIDÁCTICO	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
SESIÓN 9	Construir, armar y representar cuerpos para analizar sus propiedades: números de caras, números de vértices, números de aristas.	El alumno construya, arme y represente cuerpos para analizar sus propiedades.	Resuelve problemas de manera autónoma Valida procedimientos y resultados.	1.-cubrir un cuerpo con figuras planas dependiendo de su forma. 2.-armar cuerpos con palillos, popotes y plastilina. 3.-Con hojas de colores armar un prisma cuadrangular o cubo mediante papiroflexia. 4.-Analizar en estas tres.	-hojas de colores -Palillos y popotes -plastilina -Papiroflexia.	Construcción de prismas mediante diversos recursos.	1.-SEP. <u>Programa de estudio Quinto Grado</u> , México, Editorial worlcolor.S.A. de C.V. 2009. 2.-TAETZSCH Sandra y Lyn, <u>Juegos y actividades</u> , Barcelona, Editorial Ceac, 1984. 3.-MONTULL José Antonio, <u>Juegos y más juegos</u> , Madrid, Editorial CCS, 1992

MAPA CURRICULAR PARA LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “Jugando para aprender y reforzar los conocimientos dentro del aula”.

OBJETIVO GENERAL: Que el alumno de 5° Grado de Educación Primaria, fortalezca sus conocimientos en las áreas de Español y Matemáticas, utilizando la comunicación oral, la comprensión lectora, la producción de textos propios y la resolución de problemas, mediante el desarrollo de estrategias lúdicas y recreativas para lograr los aprendizajes esperados.

N° TOTAL DE SESIONES: 10.

BLOQUE: I.

CAMPO FORMATIVO: FORMA, ESPACIO Y MEDIDA.

N° DE SESIONES	CONTENIDO A TRATAR	OBJETIVO PARTICULAR	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	ACTIVIDAD	MATERIAL DE APOYO DIDÁCTICO	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
SESIÓN 10	Trazar triángulos y cuadriláteros mediante recursos diversos.	Que el alumno utilice diversos recursos para trazar triángulos y cuadriláteros.	Resuelve problemas de manera autónoma Valida procedimientos y resultados.	1.-Armar con 2 o 3 piezas del tangram triángulos y cuadriláteros. 2.-Hacer cuadriláteros de diferentes maneras usando distintas piezas del Tangram. 3.- Construir triángulos de diferentes formas usando distintas piezas del tangram. 4.-Dibujar en su cuaderno las figuras construidas usando reglas y escuadra.	-El juego del tangram y juego geométrico.	Dibujar y recortar triángulos y cuadriláteros para verificar por medio de superposición la congruencia entre una y otra.	1.-SEP. <u>Programa de estudio Quinto Grado</u> , México, Editorial woricolor.S.A. de C.V. 2009. 2.-TAETZSCH Sandra y Lyn, <u>Juegos y actividades</u> , Barcelona, Editorial Ceac, 1984. 3.-MONTULL José Antonio, <u>Juegos y más juegos</u> , Madrid, Editorial CCS, 1992

3.5.2. MECANISMOS DE EVALUACIÓN Y EL SEGUIMIENTO EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA.

Según el enfoque del nuevo Plan de Estudios del 2011 sobre evaluación, “el docente es el encargado de la evaluación de los aprendizajes de los alumnos y quien realiza el seguimiento, crea oportunidades de aprendizaje y hace modificaciones en su práctica para que éstos logren los aprendizajes establecidos en el Plan y Programas de Estudios”³⁰.

“La evaluación de los aprendizajes es el proceso que permite obtener evidencias, elaborar juicios y brindar retroalimentación sobre los logros de aprendizaje de los alumnos a lo largo de su formación; por tanto, es parte constitutiva de la enseñanza y del aprendizaje”³¹.

Existen diferentes instrumentos para la evaluación formativa, de las cuales enumero los siguientes: bitácora, portafolio, rúbrica o matriz de valoración, lista de cotejo o control, escalas de valoración, registro anecdótico o anecdotario, escala de actitudes, observación directa, cuadernos de trabajo etc. Que pueden ayudarme a obtener las evidencias del proceso de producción de los alumnos, y verificar si con la propuesta se obtienen resultados de mejoramiento del aprendizaje.

³⁰SEP. Plan de Estudios. México, D.F, Editorial Centro gráfico Industrial S.A. de C.V, 2011.Pág. 35.

³¹Idem.

En primer lugar, es factible utilizar la observación directa como punto de partida de la evaluación de los estudiantes, en ella se observará; el desempeño del alumno, el interés del educando, la progresión de sus conocimientos, su participación dentro del grupo, los valores que refuerza en equipo, las estrategias por parte del alumno en la resolución de problemas etc. La observación que haga me permitirá conocer los procesos de cognición de los estudiantes a la hora de poner en práctica las actividades de las sesiones programadas en la propuesta.

En segundo lugar, se utilizará la rúbrica ya que es una herramienta que se emplea para medir el nivel y la calidad de una tarea o actividad. Haciendo una descripción de los criterios con los que se evaluará el trabajo, así como el puntaje otorgado a cada uno de ellos. Por ejemplo:

RÚBRICA

ACTIVIDADES	EXCELENTE	MUY BUENO	REGULAR
Identificó una lista de palabras que tuvieran el mismo origen léxico			
Elaboró crucigramas o sopas de letras donde se incluyan palabras de la misma familia léxica.			
Leyó diferentes tipos de texto y comprendió el significado			
Identificó las características principales de las fábulas			

En tercer lugar, se utilizará el portafolio, para recabar los productos elaborados por los alumnos, para cotejar las evidencias con los conocimientos adquiridos durante el periodo de aplicación de la propuesta.

Por último y sólo como un registro de las acciones del docente y del alumno, se utilizará la bitácora al finalizar cada sección de la propuesta, con la finalidad de contrastar las evidencias con los resultados obtenidos.

3.6. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA.

La propuesta elaborada por una tesista propone implementar la herramienta del juego para potenciar el aprendizaje de los niños. Desde este punto de vista se espera que el alumno adquiera las herramientas básicas para construir sus conocimientos de manera más interesante, eficaz y recreativa, logrando con ello mejorar sus habilidades físicas, afectivas y cognoscitivas.

Se espera también, que el alumno logre con esta propuesta, movilizar los nuevos conocimientos, para lograr un mejor desempeño en la solución de situaciones problemáticas que se le presenten en su vida cotidiana. Que haga uso de su creatividad e imaginación para desarrollar las competencias necesarias que se le exigen en la actualidad.

Con la realización de las actividades propuestas en la planeación de esta tesis, se espera que los alumnos logren una mayor integración socio-afectiva, con

una participación más activa y colaborativa; mejorando en cada uno de los educandos su capacidad de conocimiento, para lograr de manera autónoma los aprendizajes esperados.

Es indudable también que la acción docente, debe revalorarse a la luz de las prácticas educativas actuales, que han arrojado resultados pocos satisfactorios en las evaluaciones realizadas por la autoridad educativa por lo que es importante y necesario que el docente se capacite, en la formulación de nuevas estrategias didácticas y propuestas de innovación; que conlleve al alumno mejorar sus habilidades de aprendizaje y al docente sus capacidades de enseñanza.

Después de implementar las estrategias lúdicas y recreativas para el desarrollo de las competencias en el área de Español y Matemáticas de la propuesta “jugando para aprender y reforzar los conocimientos dentro del aula”, se evaluarán los resultados para verificar el cumplimiento de haber reforzado los conocimientos adquiridos en el 5° grado grupo “C” de la Escuela Primaria “Vicente Suárez” de San José Vista Hermosa, Morelos.

CONCLUSIONES

La utilización del juego como estrategia de aprendizaje en el aula y utilizando el refuerzo educativo, permite la búsqueda de actividades que me sirvan para mejorar las clases, saliéndome de las actividades rutinarias y tradicionales, para dar paso a clases más divertidas y recreativas, pero con un trasfondo pedagógico, aplicable a cualquier etapa del nuevo diseño curricular y generando aprendizajes significativos, ajustados a las necesidades, intereses, ritmo y edad de los niños y de las niñas, permitiéndoles disfrutar y adquirir los aprendizajes esperados.

El juego sirve como mediador pedagógico en la enseñanza para complementar y corregir las debilidades o carencias del educando. Esta integración que se exige en el nuevo diseño curricular, está presente en “El juego: una herramienta para reforzar los conocimientos adquiridos en las aula de Educación Primaria”. Lo importante es que el docente interprete, visualice y amplíe su horizonte cognitivo, por medio del estudio de la nueva reforma educativa, para llevarla a cabo por medio de la praxis.

Al incluir el juego en las actividades diarias de los alumnos, se les estimula a adquirir los nuevos conocimientos de forma divertida y espontánea. Su interés por participar se incrementa, y se fortalece el respeto por sus compañeros. Aprende a jugar con reglas, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, es más competente ante la sociedad y más responsable con su persona.

Al llevar a cabo la propuesta con las planeaciones realizadas, en la que se utiliza al juego como un nuevo modelo didáctico, pude observar, que el alumno de quinto grado de educación primaria, se desenvuelve con mayor facilidad en las actividades con sus compañeros, logrando con ello la solución del problema que se les presenta, de manera más eficaz y creativa, en donde los alumnos analizan y encuentran la respuesta a sus interrogantes.

El alumno mejoró su desempeño en la adquisición de nuevos saberes utilizando el juego como mediador pedagógico y refuerzo educativo, tuvo mayor interés en la participación de su propio aprendizaje, participó con gran entusiasmo en las tareas escolares y en general desarrolló sus facultades cognitivas y de socialización.

Con la implementación de esta propuesta, el alumno desarrolla sus habilidades y fortalece sus debilidades, convirtiéndose en un ser competente, que le ayuda no solo en el área del conocimiento, sino también en el área afectiva e interpersonal.

Me llena de satisfacción haber logrado el aprendizaje de mis alumnos, por medio de las bondades del juego, me ha permitido como maestra, orientar mi práctica educativa hacia un aprendizaje significativo, haciendo una pauta en mi camino, para reflexionar sobre mi práctica docente y transitar de un modelo pedagógico tradicionalista, a un modelo más activo y acorde con los intereses que en la actualidad demandan mis estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA

Diccionario de Ciencias de la Educación. México, Gil Editores, Grupo Internacional de Libreros, S.A. de C.V., 2003.

DÍAZ VEGA, José Luis. El Juego y el Juguete en el Desarrollo del Niño, México, Editorial Trillas, S.A. de C.V., 1998.

Gobierno del Estado de Morelos. Enciclopedia de los Municipios de México Morelos, Instituto Nacional para el Federalismo y el Desarrollo Municipal, 2005.

MONTULL, José Antonio. Juegos y más Juegos. Madrid, Editorial CCS, 1992.

PIAGET, Jean y Bärbel Inhelder. Psicología del niño. Buenos Aires, Editorial Ninius, 1974.

SEP. Antología de Educación Física. México, D.F., Editorial Criba Taller Editorial, S.A. de C.V., 2009. Pág. 268.

SEP. Programa de Estudio Quinto Grado. México, Editorial Worlcolor, S.A. de C.V., 2009.

SEP. Salud y Educación Física. Antología. México, UPN, 1994.

SEP. Plan de Estudios. México, D.F, Editorial Centro Gráfico Industrial, S.A. de C.V., 2011.

SECRETARÍA GENERAL DE GOBIERNO. Compilación, Legislativa del Estado de Morelos.

TAETZSCH, Sandra y Lyn Taetzsch. Juegos y Actividades, Barcelona, Editorial Ceac, 1984.

REFERENCIAS DE INTERNET

[Blog.morelostravel.com/blog/?p=356](http://blog.morelostravel.com/blog/?p=356). (Fecha de consulta 26/01/2012).

<http://www.travelbymexico.com/estados/morelos>. (Fecha de consulta 19/01/2012).

http://es.wikipedia.org/wiki/Puente_de_Ixtla. (Fecha de consulta 23/01/2012).

<http://www.e-local.gob.mx/work/templates/enciclo/morelos/Municipios/17017a.htm>. (Fecha de consulta 28/01/2012).

http://www.hezkuntza.ejgv.euskadi.net/r43-573/es/contenidos/informacion/dig2/es_5614/adjuntos/medidas_diversidad/refuerzo_educativo_c.pdf. (Fecha de consulta 09/02/2012).

<http://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/9db15657-4ea9-47fe-9fe6-4a6181040a2c/morelos1>. (Fecha de consulta 11/02/2012).

<http://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml#objet>. (Fecha de consulta 24/02/2012).

http://html.rincondelvago.com/aprendizaje_10.html. (Fecha de consulta 18/02/2012).

Mexico.pueblosamerica.com/san-jose-vista-hermosa-3/. (Fecha de consulta 06/02/2012).

Mexico.pueblosamerica.com/i/san-jose-vista-hermosa-3/. (Fecha de consulta 06/02/2012).

www.guiaturisticamorelos.com/Tequesquitengo.htm. (Fecha de consulta 02/02/2012).

www.inegi.org.mx. (Fecha de consulta 05/02/2012).