



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



**EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA
INCREMENTAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS NIÑOS
QUE CURSAN LA EDUCACIÓN PRIMARIA**

TESINA

PRESENTA

LAURA GUADALUPE GARCÍA ROSAS

MÉXICO, D F

SEPTIEMBRE DE 2015



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



**EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA
INCREMENTAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS NIÑOS
QUE CURSAN LA EDUCACIÓN PRIMARIA**

TESINA

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

PRESENTA

LAURA GUADALUPE GARCÍA ROSAS

MÉXICO, D F

SEPTIEMBRE DE 2015

DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACIÓN

México, D.F., 26 de septiembre de 2015

**C. LAURA GUADALUPE GARCÍA ROSAS
P R E S E N T E**

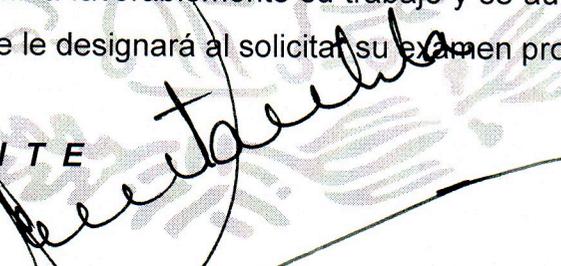
En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, titulado:

**EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA INCREMENTAR LA
COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS NIÑOS QUE CURSAN LA EDUCACIÓN
PRIMARIA**

Modalidad ~~TESINA~~, opción ensayo, a propuesta del Asesor, Mtra. Guadalupe A. Aguilar Ibarra, manifiesto a Usted, que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

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

A T E N T A M E N T E



S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL

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

GGQC/arr

DEDICATORIAS

Al finalizar mi carrera profesional he logrado uno de los objetivos en mi vida y quiero darles las gracias, de manera especial, a las personas que me apoyaron superando todos los obstáculos para lograrlo, con todo respeto y amor dedico este triunfo:

A ti, que me diste la fortaleza, salud y esperanza para terminar este trabajo.

A mi esposo, **Pedro Jiménez Andrés**, quien me brindó su amor, cariño, comprensión, paciencia y apoyo constante en todo momento, por compartir solidariamente dificultades y alegrías gracias.

A lo más grande que me ha dado la vida, **mis adorados hijos Fernanda, Gerardo y Luis David** quienes me prestaron el tiempo que les pertenecía y estuvieron a mi lado apoyándome.

A mis padres María Luisa y Lucino quienes me enseñaron desde pequeña a luchar para alcanzar mis metas.

A mis hermanos, amigos y compañeros de trabajo que siempre me alentaron y acompañaron en esta gran aventura.

A mis profesores que fueron una gran guía gracias por acompañarme en este proceso.

Laura Guadalupe García Rosas

ÍNDICE

	Pág.
INTRODUCCIÓN	
CAPÍTULO 1. UN ANÁLISIS REFERENCIAL Y METODOLÓGICO DE LA TEMÁTICA ELEGIDA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN	
1.1. LA JUSTIFICACIÓN E INTERÉS POR ANALIZAR EL TEMA	03
1.2. ÁMBITO SITUACIONAL DE LA INSTITUCIÓN	04
A. ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INSTITUCIÓN	04
A.2. Reseña histórico-geográfica y socioeconómica del ambiente de la investigación	06
Hidrografía	07
Orografía	08
Medios de comunicación	08
Vías de comunicación	09
A.1. REVISIÓN SOCIO-ECONÓMICA DE LA LOCALIDAD	09
b) Empleo	10
c) Cultura	11
d) Religión	11
e) Recreación y deporte	11
f) Educación	11
g) Describir, si el ambiente geográfico y el contexto socio-económico, influyen positiva o negativa en el desarrollo escolar de los alumnos de la localidad	12
B. EL CONTEXTO SITUACIONAL ESCOLAR REFERENTE A LA INVESTIGACIÓN	13
a) Localización geográfica de la escuela en la cual se ubica la investigación	13
b) Tipo de sostenimiento que ocupa la institución	14
c) Características del edificio que ocupa la institución	14
d) Plano de las instalaciones material de la institución	15
e) organización escolar	16
f) Características de la población escolar	17
g) Describir las relaciones de la institución con los padres de familia	18
h) Describir las relaciones que observa la institución con la comunidad a la que pertenece	18
1.3. EL PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO DEL PROBLEMA, BASE DE LA INVESTIGACIÓN	19

1.4.	LA HIPÓTESIS CONDUCTORA EN EL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL	19
1.5.	LA CONSTRUCCIÓN DE LOS OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL	20
1.6.1.	OBJETIVO GENERAL	20
1.6.2.	OBJETIVOS PARTICULARES	20
1.7.	EL DESARROLLO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL	21
CAPÍTULO 2.	CONCEPTOS Y FUNDAMENTACIONES TEÓRICAS DE LA INDAGACIÓN	
2.1.	LOS CONCEPTOS SELECCIONADOS PARA LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO	22
2.1.1.	EL JUEGO EN LA ESCUELA: UN CONCEPTO	
2.1.2.	LA APLICACIÓN DEL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA	32
2.1.3.	LA LECTURA EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA	34
	Lectura como proceso semiótico	35
	La lectura es un proceso de comunicación social	36
2.1.4.	LA COMPRESIÓN LECTORA	38
2.1.5.	EL APOYO DEL JUEGO EN EL LOGRO DE LA COMPRESIÓN LECTORA	42
	Desarrollo de la propuesta de Benjamín S. Bloom	45
2.1.6.	LOS DOCENTES Y SU CREATIVIDAD PARA IMPLEMENTAR EL RECURSO DEL JUEGO EN EL LOGRO DE LA COMPRESIÓN LECTORA	55
CAPÍTULO 3.	UNA PROSPECTIVA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA	
3.1.	¿POR QUÉ ES NECESARIA LA BUSQUEDA DE UNA SOLUCIÓN AL PROBLEMA?	58
3.2.	¿QUIÉNES SON LOS BENEFICIARIOS DE ESA POSIBLE SOLUCIÓN AL PROBLEMA?	61
3.3.	DETERMINACIÓN DE LA PROPUESTA VIABLE PARA SOLUCIONAR LA PROBLEMÁTICA	61

3.4.	CARACTERÍSTICAS DEL DISEÑO BASADO EN EL PROGRAMA DE ESTUDIOS	62
3.5.	¿QUÉ SE REQUIERE PARA PONER EN PRÁCTICA LA PROPUESTA?	64
	CONCLUSIONES	
	BIBLIOGRAFÍA	
	REFERENCIAS DE INTERNET	

INTRODUCCIÓN

La Educación en México tiene un largo periodo histórico de cambio, desde los primeros pobladores que transmitían a sus progenitores sus costumbres y tradiciones como una forma de educación. Con el sedentarismo es cuando surge la escritura jeroglífica, durante la Colonia se distinguen diversos tipos de enseñanza; la Evangélica, el Adiestramiento en Artes y Oficios, la Femenina, la Formación Religiosa y la Universitaria. Las actividades educativas fueron asumidas por diversas órdenes religiosas del dominio español. La Educación en el periodo Post-Revolucionario con la Constitución de Cádiz relacionada con la Educación Pública, en su Artículo 336 decía: “En todos los pueblos de la Monarquía se establecerán escuelas de primeras letras, en las que se enseñara a los niños a leer, escribir, contar y el catecismo de la Religión Católica”¹. En 1917 con la firma de la Constitución que a un sigue vigente en su Artículo Tercero surgen nuevas instituciones, programas de estudios oficiales y con ello nuevas Reformas Educativas, la última en 2013 donde se implementa un método por competencias que consiste en realizar un seguimiento a lo largo del proceso, que permita obtener información acerca de cómo se está llevando a cabo, con la finalidad de reajustar la intervención orientadora, de acuerdo con los datos obtenidos, con este fin se implementa la evaluación formativa, en donde el docente requiere de un método, técnica, recursos y de un instrumento de evaluación que le arroje la información del proceso que lleva cada alumno, este debe ajustarse a las características del contexto donde el programa se está aplicando.

¹ Larroyo, Francisco. Historia Comparada de la Educación en México, 4°. Ed. Porrúa, México, 1956. Pág. 67

Tomando en cuenta estas características del programa de estudios, y las características de los alumnos, se llevó a cabo una investigación documental para incrementar la comprensión lectora en la Educación Básica, ya que esta habilidad es fundamental para que el ser humano desarrolle otras habilidades de pensamiento necesarias para enfrentar situaciones problemáticas que se les presenten.

Encontrando como técnica o herramienta el juego, ya que por sus características, ayuda a aprender y desarrollarse social, emocional, intelectual y físicamente. La mente de los niños se desarrolla rápidamente al jugar con diferentes objetos, esto les permite aprender rápidamente, cuando juegan se relacionan y superan con mayor facilidad las dificultades que se les presentan. El juego ayuda al niño a ampliar sus conocimientos y experiencias y a desarrollar su curiosidad y su confianza. El juego también favorece el desarrollo y dominio del lenguaje.

Este documento cuenta con tres apartados el primero sitúa el contexto inmediato a la escuela en donde se identifica la problemática expuesta que nos permita librar todos aquellos factores internos y externos que no favorezcan a la problemática.

Posteriormente en el capítulo 2, se desarrolla el marco teórico en donde se expone una serie de ideas de diferentes autores que apoyan la tesis que el juego es un herramienta que facilita la comprensión lectora.

Por último, llegarán al capítulo 3, que presenta una propuesta de solución de cómo se pretende atender esta problemática.

Finalmente hay un apartado de conclusiones y referencias bibliográficas y de internet

CAPÍTULO 1. UN ANÁLISIS REFERENCIAL Y METODOLÓGICO DE LA TEMÁTICA ELEGIDA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

Es de vital importancia para el desarrollo de una indagación de índole educativa, la ubicación geográfica del ambiente, de donde se llevará a cabo la investigación, ello nos va a permitir, establecer las características sobre las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas que se presentan en el contexto de las labores educacionales. Es en este sentido que el Capítulo 1, se presentan desglosados los siguientes rubros.

1.1. LA JUSTIFICACIÓN E INTERÉS POR ANALIZAR EL TEMA

Desde principios de siglo educadores, pedagogos y psicólogos, se han ocupado de determinar lo que sucede cuando un lector cualquiera comprende un texto. El interés por la comprensión lectora no es nuevo debido a su importancia. A mediados del Siglo XX, algunos especialistas en la lectura han considerado que la comprensión, es resultado directo de la descodificación.

En los últimos años este concepto ha cambiado, en la actualidad la comprensión lectora, es considerada como la aplicación de destrezas, procedimientos y habilidades cognitivas de carácter general, este concepto se ha desarrollado gracias a los estudios de las destrezas cognitivas.

Lo que indica que si el alumno comprende, le será más fácil integrar los nuevos conocimientos a los que ya posee, será capaz de inferir el contenido a partir de un título, utilizará su imaginación, podrá comprender las instrucciones al contestar un examen, podrá sacar una idea principal de un párrafo, le dará la oportunidad de construir el conocimiento a partir de un texto.

Es por ello el interés de buscar las herramientas que favorezcan en los alumnos la comprensión lectora, se les facilite adentrarse en los textos poder interpretarlos sin reproducir contenidos y les permita aprender comprendiendo, pero esto no es posible, si no se les enseña.

Esto lleva a buscar actividades que causen interés en los niños y al mismo tiempo los motive, los ayude a mejorar su habilidad lectora, por lo que se concluyó que esa actividad podría ser el juego, ya que a través del juego el niño desarrolla habilidades, utiliza todos sus conocimientos, socializa, aprende, utiliza el lenguaje, logra concentrarse y respeta reglas. Esta actividad si es utilizada en la educación puede ser de gran ayuda para lograr lo que en este ensayo se pretende.

1.2. ÁMBITO SITUACIONAL DE LA INVESTIGACIÓN

A. ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INSTITUCIÓN

Nezahualcóyotl se localiza en la Zona Oriente del Estado de México y colinda al Norte con el Municipio de Ecatepec de Morelos. Perteneciente a la Región V Ecatepec, al Noreste con el Municipio de Texcoco, al Este colinda con los Municipios de la Paz y Chimalhuacán, además con las Delegaciones del Distrito Federal, Gustavo A. Madero

y Venustiano Carranza al Oeste, al Noreste nuevamente con Gustavo A Madero, y finalmente al Sur con la Delegación Iztacalco e Iztapalapa, en cuanto a extensión territorial cuenta con una superficie de 6,344.00 hectáreas (ha).

Nezahualcóyotl es uno de los 125 Municipios del Estado de México. Gran parte del Municipio se localiza en terrenos del antiguo Lago de Texcoco, su suelo se compone de arcilla con alto porcentaje de salinidad e humedad.

Mapa de la República Mexicana²



²<https://www.google.com.mx/search?q=imagen+del+mapa+de+la+republica+mexicana&biw=1366&bih=667&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=f3pIVLidIZKLyATPIYCQCA&ved=0CBsQsAQ> (Consultada el 15 de septiembre del 2014)

A.2. Reseña histórico-geográfica y socioeconómica del ambiente de la investigación³

Nezahualcóyotl, proviene del dialecto Chichimeca, de las radicales Nezahualli, que significa ayuno y coyotl, que significa coyote, es decir coyote en ayuno. Se le dio este nombre al Municipio en honor al señor Tlatoani Acolmiztli Nezahualcóyotl. El Municipio de Nezahualcóyotl fue erigido como tal el 23 de abril de 1963.

El emblema o escudo del Municipio no se encuentra reglamentado por ninguna ley. Los emblemas propuestos por las administraciones Municipales a través de los años basan sus diseños en las referencias ofrecidas por los códices: Ixtlilxóchitl, Durán y Xólotl: la cabeza de un coyote del cual pende un pectoral real.

Durante la Época Prehispánica, a partir del Siglo XIV, por influencia de la Cultura Tolteca se consolidaron dos señoríos: el Mexica en la Ciudad de Tenochtitlán y el Acolhua en Texcoco, donde nació Acolmiztli-Nezahualcóyotl el más grande arquitecto que construyó Teocalis, palacios, jardines, acueductos, una mansión de recreo de Tezcutzinco y, además, una albarrada para separar las aguas saladas de la dulce.

Durante el periodo de la Conquista Española, se presentaron un sin número de proyectos para el desagüe del Valle de México y utilizar las aguas para los regadíos y la navegación. Pero al iniciarse el Siglo XX el problema del desagüe no estaba resuelto, por lo que José Iturriaga y Alejandro de Humboldt, propusieron se construyera un canal directo al Lago de Texcoco.

³ <http://e-local.gob.mx/work/templates/enciclo/EMM15mexico/municipios/15058a.html> (Consultada 13 de septiembre 2014)

Pero en la Época Independiente el problema continuaba, fue en 1843 que la Condesa de Calderón de la Barca advirtió que la deforestación junto con la salinidad y el drenaje artificial romperían el equilibrio ecológico e hidráulico. Fue durante la década de 1850 y 1860 que se realizó el desagüe a través del llamado Gran Canal y el túnel de Tequixquiac. De esta manera, a casi tres siglos de su inicio, fueron culminadas las obras del desagüe e inauguradas el 17 de marzo de 1900 por el General Porfirio Díaz.

En septiembre de 1912, en la época de la Revolución, la Secretaría de Fomento, Colonización e Industria, declaró que el Lago de Texcoco, situado entre el Distrito Federal y el Estado de México, era de Jurisdicción Federal⁴.

Después de que se terminara de desecar el Lago de Texcoco siendo Presidente Venustiano Carranza en el año de 1917 y ya declarado como propiedad federal se pusieron a la venta terrenos es de esa manera como se empieza con los asentamientos humanos en esta región

El Municipio de Nezahualcóyotl, en la actualidad, durante la temporada de lluvias aún sufre de inundaciones su drenaje es deficiente eso genera problemas en la población y los niños faltan a la escuela ya que tienen que ayudar a la familia en la limpieza y a secar su casa y proteger sus pertenencias.

Hidrografía

Al Norte, de Poniente a Oriente, cruza el Río de los Remedios, de Sur a Noreste una rama del Río Churubusco, en el límite Noreste se encuentra el vaso del antiguo

⁴ Idem.

Lago de Texcoco. Asimismo, cuenta con el Lago del Parque del Pueblo que sirve como zona lacustre y ecológica⁵.

Es importante mencionar que la contaminación del agua en el Municipio es un problema grave, aunado a que todos los cuerpos de agua y escurrimientos superficiales fueron transformados en conductos o contenedores de aguas residuales, ocasionando el deterioro del patrón hidrológico del Municipio, esta situación ha provocado el deterioro de importantes fuentes de abastecimiento de agua y se ha convertido en un foco de infección para sus habitantes en su mayoría niños, que al enfermarse faltan a la escuela y no logran los aprendizajes esperados, y desarrollar bien la comprensión lectora.

Orografía

La superficie del Municipio es plana, sin accidentes orográficos, a excepción de una elevación situada a una altura de 1220 Metros Sobre Nivel del Mar (MSNM)⁶.

Medios de comunicación

Se cuenta con 88 oficinas postales, cinco administraciones y 83 expendios, así como con cuatro oficinas telegráficas. Se pueden sintonizar todos los canales de radio y televisión del Distrito Federal, así como el Canal 34 de Televisión Mexiquense. Además, circulan los diarios y revistas que se publican en el Distrito Federal. Asimismo, en el Municipio se publica una revista, y 42 semanarios⁷.

⁵ http://www.neza.gob.mx/m_historia.php (Consultada 13 de octubre 2014)

⁶ Idem

⁷ <http://www.cij.gob.mx/ebco2013/centros/9340SD.html> (Consultada el 14 de octubre 2014)

Vías de comunicación

En 2010, la longitud carretera era de 310 kilómetros pavimentados. Además se cuenta con los siguientes medios de transporte: 28,888 vehículos de servicio: 20,801 automóviles; 132 camiones de pasajeros; 7,425 camiones de carga y 550 motocicletas. Es importante mencionar que el más utilizado por estudiantes y amas de casa es el moto taxi por el bajo costo⁸.

A.1. REVISIÓN SOCIO-ECONÓMICA DE LA LOCALIDAD

a) Vivienda⁹

En el Municipio habitan en promedio 4.5 personas por vivienda. En 1995, de 271,816 viviendas: 271,788 eran particulares; 30 colectivas; 271,278 propias; 270,073 con agua entubada; 269,755 con drenaje y 270,945 con energía eléctrica.

Cabe señalar, que en el año 2000, de acuerdo a los datos preliminares del Censo General de Población y Vivienda, efectuado por el INEGI, hasta entonces, existían en el Municipio 282,206 viviendas en las cuales en promedio habitan 4.34 personas en cada una.

De acuerdo a los resultados que presento el II Censo de Población y Vivienda en el 2005, en el Municipio cuentan con un total de 267,842 viviendas de las cuales 165,047 son particulares.

Para 2010, de acuerdo a los datos preliminares del Censo General de Población y Vivienda el porcentaje de individuos que reportó habitar en viviendas con mala calidad de materiales y espacio insuficiente fue de 10.2% (121,803 personas).

⁸<http://igecem.edomex.gob.mx/descargas/estadistica/ESTADISTICABMUNI/ESTADISTICABASI/ARCHIVOS/Nezahualc%C3%B3yotl.pdf> (Consultada 14 de septiembre del 2014)

⁹ <http://www.censo2010.org.mx> (Consultada 14 de septiembre del 2014)

El porcentaje de personas que reportó habitar en viviendas sin disponibilidad de servicios básicos fue de 1.4%, lo que significa que las condiciones de vivienda no son las adecuadas para 16,336 personas.

Este dato es importante ya que permite inferir las condiciones en las que viven los alumnos de la Escuela Primaria “Profesor Mario Rojas Aguilar”, y estas condiciones no son las adecuadas para que el niño practique la lectura y mejore la comprensión lectora.

b) Empleo¹⁰

En 2010, la Población Económicamente Activa era de 412,307 personas de las cuales 399,797 estaban ocupadas y 12,510 desocupados, ubicándose el desempleo en 3% de un total 1, 110. 565 habitantes.

Sector primario	1,046 personas
Sector secundario	129,285 personas
Sector terciario	2,564.487 personas
No especificados	12,979 personas

C) Cultura

En el Municipio de Nezahualcóyotl uno de los principales espacios culturales es el Palacio Municipal y casa de cultura en donde se encuentran hermosos murales. En el Centro Cultural José Martín se encuentra la Galería José Guadalupe Posadas donde se presentan exposiciones sobre diferentes tópicos.

¹⁰ [http://inciclopedia.wikia.com/wiki/Nezahualc%C3%B3yotl_\(M%C3%A9xico\)](http://inciclopedia.wikia.com/wiki/Nezahualc%C3%B3yotl_(M%C3%A9xico)) (Consultada 16 de septiembre del 2014)

d) Religión¹¹

La población total del Municipio según el tipo de práctica religiosa registrada en 2010 fue la siguiente: de 1,104.558 habitantes mayores de 5 años, 1,018.933 profesaban la religión católica; 43,370 la evangélica; 539 la judaica; 19,226 otras; 18,498 ninguna y 3,992 no especificada. Este dato muestra que la religión que destaca es la católica pero la mayoría de la población son mayores de 5 años se encuentran cursando la Educación Primaria.

e) Recreación y deporte

El Municipio cuenta con múltiples deportivos y espacios en donde se practican actividades deportivas, como el fútbol, basquetbol; en menor escala box, lucha libre, ciclismo y atletismo. Nezahualcóyotl cuenta con excelentes y modernas instalaciones en la Ciudad Deportiva y el Estadio “Neza”, de fútbol.

f) Educación¹²

De acuerdo a los datos preliminares del Censo General de Población y Vivienda, efectuado por el INEGI en 2010 “el total de alumnos inscritos en el ciclo escolar 2010-2011 fue de 256 mil 120 alumnos: 14,694 de Preescolar; 163,577 de Primaria; 2,917 capacitación para el trabajo; 55,810 de Secundaria; 3,439 de Profesional Medio y 15,683 de Bachillerato.

En 2010, el Municipio contaba con 491 Escuelas Preescolares, 436 Primarias y 145 Secundarias. Además, el Municipio contaba con 71 Bachilleratos, nueve Escuelas

¹¹<http://www.convergencia.org.mx/images/stories/cultura/estado%20de%20m%C3%A9xico%20regi%C3%B3n%20nezahualc%C3%B3yotl.pdf> (Consultada 16 de septiembre del 2014)

¹²https://www.sedesol.gob.mx/work/models/SEDESOL/Informes_pobreza/2014/Municipios/Mexico/Mexico_058.pdf (Consultada 16 de septiembre de 2014)

de Profesional Técnico y 31 Escuelas de Formación para el Trabajo. El Municipio no contaba con ninguna Primaria Indígena

El analfabetismo en el Municipio, es de 4% al contar con 34,057 analfabetas de una población de 851,954 habitantes mayores de 15 años¹³.

De las 28 bibliotecas que hay en el Municipio sólo una se localiza en la localidad de Pirules y es visitada por 30 usuarios al día, estos datos estadísticos arrojan resultados en relación al hábito de la lectura, es sabido que sin lectura no hay comprensión.

g) Describir, si el ambiente geográfico y el contexto socio-económico, influyen positiva o negativamente en el desarrollo escolar de los alumnos de la localidad.

Uno de los factores que influyen negativamente en el desarrollo escolar de los alumnos es la vivienda, ya que las malas condiciones y el espacio insuficiente, la iluminación no les permite acercarse a la lectura. La actividad económica a la que se dedican los Padres de Familia, en su mayoría, es al comercio, por ello salen desde muy temprano y regresan tarde, les dedican poco tiempo a los hijos, quienes se hacen responsables de ellos, son los hijos mayores y en otros casos los abuelos,

Otro de los factores que se observa y que repercute en la problemática es, que en su mayoría las familias se integran por un tutor e hijos, esto da como resultado falta de atención y marcha en la enseñanza aprendizaje de los alumnos, al no llevar a cabo

¹³ (https://www.sedesol.gob.mx/work/models/SEDESOL/Informes_pobreza/2014/Municipios/Mexico/Mexico_058.pdf, 2014)
(Consultada 14 septiembre 2014)

un proceso adecuado en relación con la comprensión lectora que les dará la oportunidad de encontrar significados en los textos.

B. EL CONTEXTO SITUACIONAL ESCOLAR REFERENTE A LA INVESTIGACIÓN

a) Localización geográfica de la escuela en la cual se ubica la investigación



Croquis de ubicación de la escuela ¹⁴

Colonia Pirules

Se encuentra ubicada en el Municipio de Nezhualcáyotl, colinda al Norte con la Colonia Porfirio Díaz, al Sur con la Colonia las Flores, al Este con la Colonia Agua Azul, al Oeste con la Colonia Modelo.

¹⁴ Elaborado por tesista

En esta comunidad se localiza la Escuela Primaria “Profesor Mario Rojas Aguilar”, está integrada por siete grupos uno de cada grado a excepción del Sexto, en el cual hay dos grupos, con un promedio de 25 a 30 alumnos, sumando un total de población escolar de 171.

b) Tipo de sostenimiento que ocupa la institución.

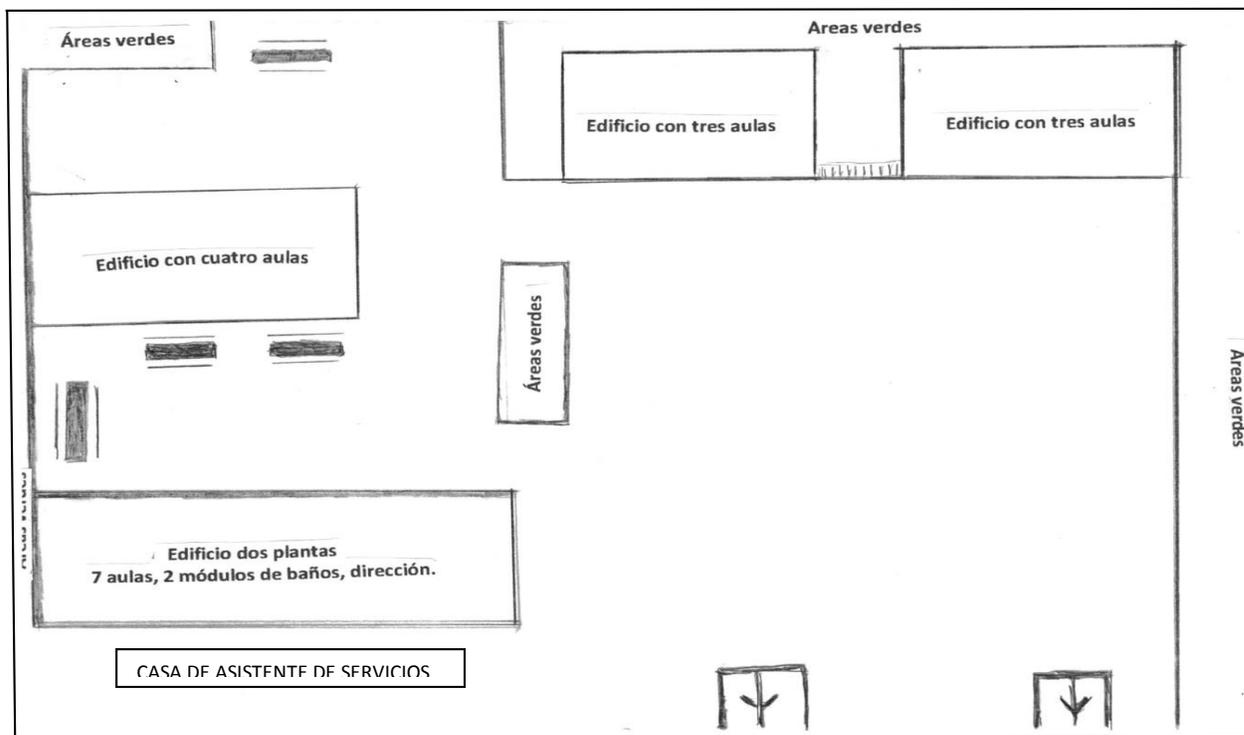
La Escuela Primaria “Profesor Mario Rojas Aguilar” es una de las siete escuelas que integran la Zona 30 del Sector VI, de la Región 1 Nezahualcóyotl, el tipo de sostenimiento es Pública Federal, su Clave de Centro de Trabajo 15DPR1368J, en el Turno Vespertino.

c) Características del edificio que ocupa la institución.

Cuenta con un edificio de dos plantas, tres edificios de una planta, en total hay 17 aulas, de las cuales el Turno Vespertino sólo ocupa el edificio de dos plantas, en este edificio se encuentran siete aulas un módulo de baños para niñas y otro para niños, bodega Matutina y Vespertina, un espacio ocupado como dirección del Turno Matutino y otro espacio para dirección del Turno Vespertino, se acondicionaron en este ciclo escolar dos aulas para el manejo de las tabletas, la construcción se encuentra deteriorada, es de cemento, loza, pisos de cemento es muy rústica, pintura dañada hay cuatro aulas con enciclomedia pero solo funciona una; Aula de Medios pero es ocupada únicamente por el turno matutino, cuenta con un gran número de áreas verdes identificadas como jardineras. En general, las instalaciones son amplias ya que se cuenta con dos patios una explanada con estacionamiento, una construcción

provisional en donde vive el asistente de servicios, la institución cuenta con servicios de luz, drenaje, pavimentación, teléfono e internet.

d) Plano de las instalaciones material de la institución¹⁵.

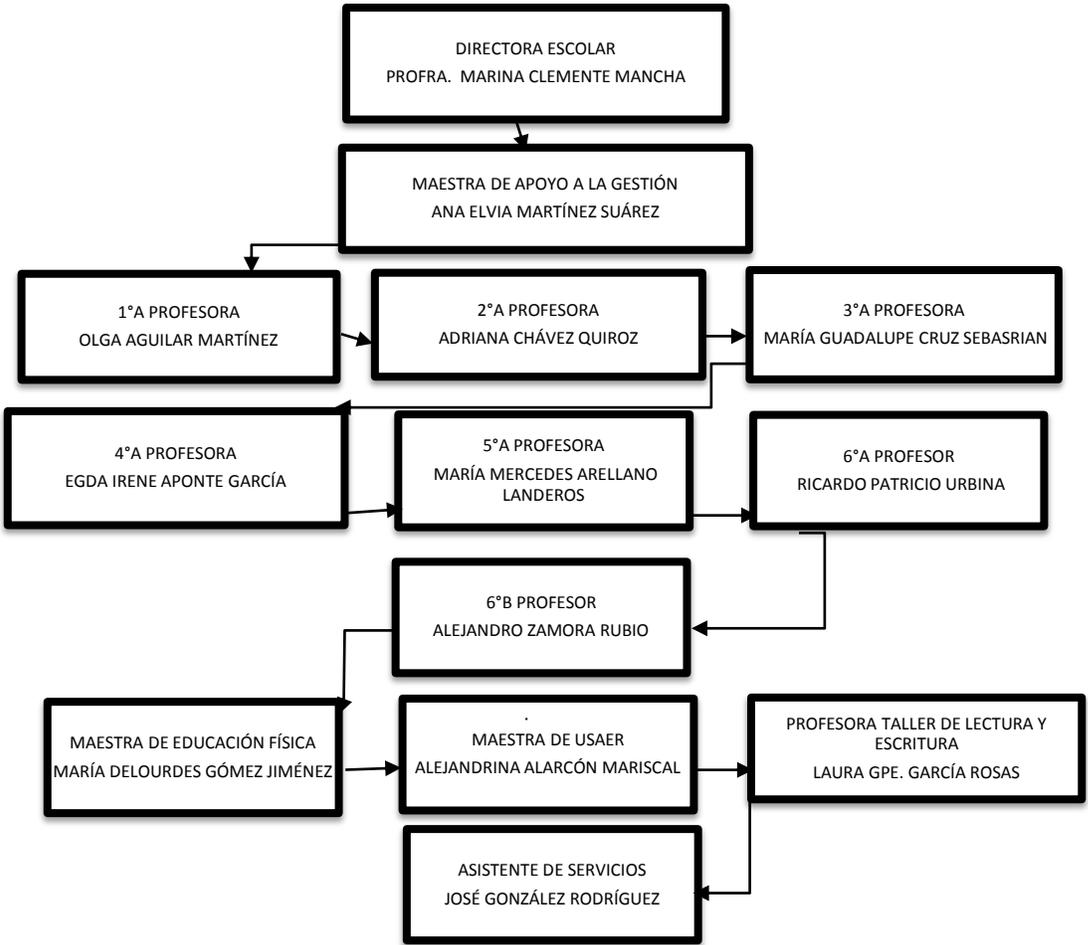


e) Organización escolar: se integra por Directora Escolar, un Profesor por cada grado a excepción de sexto del cual hay dos grupos, Profesor de Educación Física e-que asiste dos veces por semana, Profesor para Taller de Lectura y Escritura, Profesor de Apoyo a la Gestión, Profesora de Unidad Servicios Apoyo Escolar Regular (USAER) que asiste dos veces por semana, atendiendo casos especiales de todos los

¹⁵ Elaborado por la tesista

grados, Asistente de Servicios, en total el personal se integra por trece profesores que en colegiado realizan un trabajo excelente y es reconocido por la comunidad debido a que es una de las escuelas vespertinas en la localidad con mayor población

ORGANIGRAMA DE LA ESCUELA PRIMARIA “PROFESOR MARIO ROJAS AGUILAR C.T. 15DPR1368J ZONA 30 SECTOR VI TURNO VESPERTINO¹⁶



¹⁶ Elaborado por tesista

f) Características de la población escolar.

La población escolar es de bajos recursos, en su mayoría son integrantes de familias integradas por un tutor e hijos, no tienen casa propia, se ven en la necesidad de rentar su vivienda o viven con algún familiar, la principal actividad económica de los Padres de Familia es el comercio.

En este Ciclo Escolar 2014-2015 se inscribieron en la Escuela “Profesor Mario Rojas Aguilar” un total de 171 alumnos distribuidos en los seis Grados de Educación Primara, ubicados de la siguiente manera:

GRADO Y GRUPO	TOTAL DE ALUMNOS
1°A	22
2°A	28
3°A	25
4°A	23
5°A	22
6°A	26
6°B	25

La población escolar consta de 92 hombres y 79 mujeres y son atendidos por USAER, 11 hombres y dos mujeres.

Según datos proporcionados por los Padres de Familia 10% de 100, no sabe leer ni escribir, 10% sólo estudió la Primaria, 40% de 100, tiene estudios de Secundaria, el 30% de 100 bachillerato, 10% de 100, cuenta con licenciatura estos datos nos da una referencia que no practican la lectura y en consecuencia no han

desarrollado adecuadamente la comprensión lectora y esto se refleja en los alumnos a la hora de desarrollar actividades dentro del aula¹⁷.

g) Describir las relaciones de la institución con los padres de familia

Los maestros se ven en la necesidad de buscar estrategias para que los alumnos se ausenten lo menos posible ya que hay elevado número de inasistencias algunos alumnos por la falta de responsabilidad de los padres, la mayoría de los alumnos no cumple con tareas, no llevan los materiales que se les solicita, no saben investigar, les da flojera leer, además no cuentan con los recursos económicos o en su defecto no cuentan con los medios electrónicos para dicha actividad. Esto dificulta el proceso enseñanza-aprendizaje sobre todo en el desarrollo de la comprensión lectora.

La relación de la institución con los Padres de Familia es buena ya que si se les pide la colaboración en el trabajo presencial apoyan, no así en lo económico.

h) Describir las relaciones que observa la institución con la comunidad a la que pertenece.

La institución es una de las escuelas vespertinas con mayor matrícula en la Zona Escolar eso se debe a la buena relación que se ejerce con la comunidad, al trabajo de los Profesores y al liderazgo de la Directora Escolar así como a los proyectos realizados donde se involucra a la comunidad en general.

¹⁷ Datos obtenidos de ficha de inscripción de la escuela.

1.3. EL PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO DEL PROBLEMA, BASE DE LA INVESTIGACIÓN

Proponer el compromiso del cual parten las revisiones y el análisis pertinente y correspondiente a la investigación que se realiza, es una tarea prioritaria desde el punto de vista metodológico, pues es este, quien reúne los elementos sistematizados de lo que implica que el investigador, no pierda de vista la ruta a seguir en el desarrollo del trabajo.

El proyectar el problema genera el inicio de las acciones de la aventura intelectual de indagar aspectos en este particular caso, de inquietudes despertadas con la implantación de la práctica educativa en las aulas. Conforme a esta expectativa, el problema a investigar se delinea bajo el siguiente enunciado.

¿Cuál es la herramienta didáctica a utilizar para incrementar la comprensión lectora en niños de Educación Primaria?

1.4. LA HIPÓTESIS CONDUCTORA EN EL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

Es importante hacer la reflexión sobre lo que implica insertar una hipótesis en un diseño para la realización de una investigación. El presente trabajo se orienta en su metodología hacia la Investigación Documental.

La herramienta didáctica a utilizar para incrementar la comprensión lectora en los niños que cursan la Educación Primaria, es el juego.

1.5. LA CONTRUCCIÓN DE LOS OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

Construir objetivos dentro de espacios de la investigación, la planeación o el diseño curricular, lleva 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 éstos, se consideren parte fundamental de estructuras de esta naturaleza.

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

1.6.1. OBJETIVO GENERAL.

Realizar una Investigación Documental que identifique los elementos del juego como herramienta didáctica para incrementar la comprensión lectora en niños que cursan la Educación Primaria.

1.6.2. OBJETIVOS PARTICULARES:

- a) Planificar y desarrollar la Investigación Documental.**
- b) Identificar los elementos del juego, como herramienta didáctica para incrementen la comprensión lectora.**
- c) Diseñar y divulgar una propuesta alternativa de solución al problema.**

1.7. EL DESARROLLO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

“Nunca consideres el estudio como un deber, sino como una oportunidad para penetrar en el maravilloso mundo del saber.”

Albert Einstein

La Investigación Documental, como su nombre lo indica, implica la revisión de hechos ya pasados y sobre los cuales existe un registro de datos, ya sean estos, bibliográficos archivológicos o ideográficos. La revisión y análisis de los registros, constituyen la estructura básica de este tipo de investigación.

En el presente documento, se estableció toda una sistematización de cada una de las acciones a realizar, iniciando por determinar el tema y a partir de él, construir el Planteamiento del Problema, la Hipótesis conductora y los Objetivos Generales y Particulares de la indagación.

La revisión inicial de los documentos que resultaban básicos como el análisis de la problemática permitió construir los ficheros de concentración de los materiales y con base en ellos, se llevaron a cabo las inferencias e interpretaciones en torno al problema y sus impactos.

Al finalizar, y como resultado de las deducciones generales del trabajo, se instituyeron las Conclusiones alcanzadas.

CAPÍTULO 2. CONCEPTOS Y FUNDAMENTACIONES TEÓRICAS DE LA INDAGACIÓN

El matiz conceptual, reúne la característica principal de establecer las condiciones prevalecientes de actualidad teórica en el contexto, en este caso específico, de la educación.

Gracias a él, es posible hacer reconsideraciones sobre el ámbito de la realidad escolar y las teorías vigentes que relacionamos con nuestro quehacer pedagógico. Observar esa realidad contextual y vincularla con determinados conceptos influyentes y de impacto en nuestra biografía magisterial, es el recurso único para generar una educación más cercana a la identidad e idiosincrasia de la escuela de México.

2.1 LOS CONCEPTOS SELECCIONADOS PARA LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO

Para efectos de llevar a cabo un análisis conceptual inherente a la problemática determinada, se rescataron los siguientes argumentos:

Que facilitaron la indagación y selección de los contenidos, dando la oportunidad de un mejor seguimiento a la investigación y conocimiento de los conceptos seleccionados.

2.1.1. EL JUEGO EN LA ESCUELA: UN CONCEPTO

“El hombre no es perfectamente humano si no cuando juega”

Schiller

Si miramos atrás en el tiempo en la historia de la existencia del hombre en el mundo, podríamos encontrar que una de las actividades que realiza con más frecuencia y está siempre presente en su vida es el juego, en diferentes manifestaciones. Son muchos los autores, que bajo distintos puntos de vista, han considerado y consideran el juego como un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil. Es por eso que dedicaremos este espacio para poder entender y comprender que es el juego, y cómo podríamos ocuparlo en la enseñanza a nivel primaria principalmente en el desarrollo de la comprensión lectora.

La palabra juego¹⁸ etimológicamente proviene JOCUS ligereza, frivolidad, pasatiempo, LUDUS señala el acto de jugar, esto muestra que el juego es considerado un pasatiempo, algo que nos distrae, pero que el niño en sus primeros años de vida le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras, en general, le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él.

¹⁸ <http://conceptodefinicion.de/juego/> (Consultada el día 5 de enero 2015)

El juego actividad que es tan antigua como la vida misma, desde que nace el ser humano empieza a jugar, siendo esta una manifestación espontánea durante la infancia, es la base de todas las adquisiciones que le permitirán desarrollarse plenamente, respetando la naturaleza global de su desarrollo. Es una actividad libre que encuentra su finalidad en sí misma, pues procura placer al niño y lo absorbe completamente. El juego evoluciona con el infante haciéndolo evolucionar a la vez.

Cuando un bebé balbucea las primeras palabras, los primeros pasos, mantener la cabeza erecta, etc. Todas estas actividades espontaneas durante la lactancia adoptan el carácter de juego.

El juego contribuye al tránsito de una a otra etapa del desarrollo, el bebe descubre por azar la posibilidad de hacer ciertos gestos, y estos gestos son repetidos por el simple placer de provocar efectos conocidos, o para afirmar un nuevo conocimiento adquirido. El niño experimenta con estas actitudes una amplia gama de posibilidades es por eso que el juego no está limitado a la aptitud sino que tiende a reforzarla, hacer de ella un nuevo instrumento que permitirá al niño progresar o evolucionar.

El niño en la medida en que va evolucionando empieza a explorar su cuerpo y en seguida los objetos que están al alcance de su mano; los manipula, observa, huele, saborea, chupa, destruye. En la medida en que adquiere nuevas posibilidades motrices que le permitirán desplazarse ya sea gateando arrastrándose de nalgas, o en cuatro patas, deteniéndose de los muebles que están cerca, etc. En ese momento su campo de exploración se amplía y le permite descubrir una infinidad de objetos.

El niño pequeño juega a repetir incansablemente los mismos gestos, los mismos actos que le permitirán realizar adquisiciones que sean posibles en función de su maduración.

El infante necesita actuar para aprender, ya que no posee ninguna experiencia, para él, todo es un descubrimiento, y es mediante el juego que adquiere experiencia a partir de los objetos va acumulando sensaciones que van a permitirle más tarde crear su pensamiento con base a elementos concretos. Las manipulaciones son muy importantes ya que le permiten registrar sensaciones que va a poder identificar más tarde, mediante el juego el niño va poco a poco elaborando sus esquemas, es decir, las imágenes mentales que le van a llevar a la conceptualización.

Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a «formar sus mentes» para actividades futuras como adultos.

Platón fue uno de los primeros en mencionar y reconocer el valor práctico del juego, dada la prescripción que hace en Las Leyes, de que los niños utilicen manzanas para aprender mejor las matemáticas y que los niños de tres años, que más tarde serán constructores, se sirvan de útiles auténticos, sólo que a tamaño reducido. El mismo Aristóteles que se ocupa de los problemas educativos para la formación de hombres libres, menciona en varios lugares de su obra ideas que remiten a la conducta de juego en los niños, por ejemplo «hasta la edad de cinco años, tiempo en que todavía no es bueno orientarlos a un estudio, ni a trabajos coactivos, a fin de que estos no impida el crecimiento, se les debe, no obstante permitir movimientos para evitar la inactividad corporal; y este ejercicio puede obtenerse por varios sistemas, especialmente por el

juego». En otro fragmento menciona que «la mayoría de los juegos de la infancia, deberían ser imitaciones de las ocupaciones serias de la edad futura.

En la Edad Media el juego tenía escasa reglamentación y una estructura sencilla, y se utilizaban pocos objetos. La mayor parte se realizaban al aire libre, rudimentarios, lentos y sin pasión por el resultado. En el Renacimiento se produce un cambio de mentalidad. Lo individual venía a sustituir a lo colectivo; ya no giraba todo en torno a Dios. Los juegos populares y tradicionales adquieren fuerza, justifican y refuerzan la posición de clase que los practica o que los contempla. En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego de Spencer, Lázarus y Groos. E iniciado ya el Siglo XX, nos encontramos con Hall y Freíd. Todas las teorías que desarrollan van a adquirir mucha importancia para la explicación del juego, y serán desarrolladas más a delante. En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en Psicología de Piaget que ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Sternberg, también aporta a la teoría piagetiana. Son muchos los autores que, de acuerdo con la teoría piagetiana, han insistido en la importancia que tiene para el proceso del desarrollo humano la actividad que el propio individuo despliega en sus intentos por comprender la realidad material y social. Los educadores, influidos por la teoría de Piaget revisada, llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir. El desarrollo infantil está vinculado directa y

plenamente con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea, el niño le dedica todo el tiempo. Es importante mencionar que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural. Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea. El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Además le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad.

Por las características mencionadas anteriormente diferentes teóricos han mostrado gran interés y han dedicado sus investigaciones al juego. Con el propósito de aportar ideas que ayuden a comprenderlo, para que sea utilizado dentro de la enseñanza-educación como estrategia didáctica y mejorar la comprensión lectora y de esta manera se refleje en el aprendizaje.

Jean Piaget le concede un papel determinante al juego en el aprendizaje, ya que contribuye, entre otras cosas a la adquisición del lenguaje y al desarrollo de la creatividad, muchos de los conocimientos que existen sobre el juego son aportaciones de este teórico, sobre todo en lo que se refiere a la clasificación sobre la evolución del juego en el niño y el adolescente.

Jean Piaget establece tres etapas por las que pasa el niño hasta llegar a la adolescencia y son las siguientes¹⁹.

El juego ejercicio: durante esta etapa el niño realiza actividades por el simple placer de dominarlas, y consisten básicamente, en explorar las diversas partes del cuerpo, por ejemplo, se mira las manos, las junta, las separa, se tocan los pies etc. Esta fase, a su vez, se clasifica en dos más específicas.

- Juegos sensomotores consta de tres tipos de actividad: ejercicios simples, combinaciones sin objetos y combinaciones con finalidad.
- Juegos de ejercicio de pensamiento: es cuando el niño pregunta por placer; luego en una etapa posterior combina palabras sin un fin específico y por último, construye relatos con objetivos claramente lúdicos.

Juego simbólico²⁰: es la fase en la que el niño utiliza objetos evocando atributos diferentes de los que normalmente estos tienen. Este tipo de juego ha sido motivo de estudio de muchas investigaciones por la trascendencia que tiene en la vida futura de las personas. Este tipo de juego es mediante el cual el niño imita al adulto y lo lleva a querer identificarse con él y a desear adquirir sus conocimientos y posibilidades tales como el lenguaje, escritura y la lectura. Cuando la función simbólica está bien establecida el niño se orienta hacia la adquisición del lenguaje. El juego y el lenguaje están íntimamente relacionados.

¹⁹ José de Jesús Velázquez Navarro. **Ambientes Lúdicos de Aprendizaje, Diseño y Operación**. México, Editorial Trillas, S.A., 2008. Pág. 40

²⁰ **Revista Psicológica El juego** 2012. Pág. 10

Juego de Reglas: Es la actividad lúdica del ser socializado. Se sanciona a quienes no observen las conductas establecidas por los participantes este tipo de actividad se clasifica a su vez en dos tipos:

- Juego de reglas transmitidas: son juegos muy definidos que se han transmitido a través de generación en generación.
- Juego de reglas espontaneas: son juegos establecidos por los propios jugadores modificando alguna actividad lúdica existente o adaptándolo a un contexto o una situación específica.

Otro punto de vista es el de Lev Semenovich Vigotsky²¹ quien dice en su teoría que el juego surge como una necesidad de reproducir el contacto con los demás. El origen del juego es de tipo social, Vigotsky menciona dos líneas de cambio evolutivo en el ser humano: biológicos que van ligados a la preservación y reproducción de la especie, otra de tipo sociocultural integrando la forma de organización cultural de un grupo social.

Vigotsky se ocupa principalmente del Juego Simbólico: concebido en el sentido social ya que el niño transforma algunos objetos en otros que tienen para él un distinto significado.

Vigotsky en su teoría indica que los niños realizan el juego protagonizado, de carácter social y cooperativo pero también reglado en donde se da la interacción de roles, la cooperación que consiste en colocarse en el punto de vista del otro, desde

²¹ *Ibíd.* Pág.6

esta perspectiva todos los juegos simbólicos son reglados y estas reglas son consecuencia de lo que la sociedad le menciona al niño.

Vigostky concibe el juego como un comportamiento básicamente social que tiene su origen en la acción espontánea, pero orientada culturalmente.

Pero sobre todo es una herramienta que el docente puede utilizar para lograr los objetivos planeados en las diferentes actividades dentro del aula.

Una de las actividades que requiere mayor atención es la comprensión lectora ya que esta actividad es la que le permitirá al alumno aprender cualquier contenido que le sea de interés, y al conjugarlo con el juego le dará el conocimiento para poder aplicarlo en la realidad de su vida.

El juego contiene ciertas características que facilitan que los niños desarrollen habilidades que le servirán para la vida tales como²²:

- Placer: se puede definir como una sensación o sentimiento agradable, se experimenta cuando se satisface una necesidad del cuerpo humano.
- Libre. Es la facultad del ser humano en su forma de actuar, por lo que es responsable de sus actos.
- Autotélico: que tiene un fin en sí mismo.
- Memorable. Evoca recuerdos, forja nuevas asociaciones en la memoria comprensiva.
- Voluntario: que se realiza espontáneamente, no por obligación.

²² Luciano Mercado. Juego y recreación en educación, un manual de reflexión, Argentina, Editorial Brujas, 2009. Pág. S/NP

- Ficticio: se encuentra entre la realidad y la fantasía.
- Pautado. Es un acuerdo entre los jugadores.
- Tiempo espacio: este es determinado por los jugadores previos al mismo.
- Indefinido: no se sabe cuánto durara.

Es importante mencionar que el juego posee una importancia en el desarrollo del niño, ya que a través de este el niño se atreve a pensar, hablar, incluso a ser el mismo.

“El juego es un ejercicio de auto definición: revela lo que elegimos hacer, no lo que tenemos que hacer. No solamente jugamos porque somos, jugamos de la manera que somos y de la manera que podríamos ser. El juego es nuestra conexión libre con la pura posibilidad”²³



Imagen de niños²⁴

²³ Ibíd. Pág. S/NP

²⁴<https://www.google.com.mx/search?q=imagenes+de+niños+de+primaria+jugando+en+la+escuela+a+a+leer&biw=1366&bih=667&tbm=isch&tbo=u&source=univ> (28 de febrero 2015)

2.1.2. LA APLICACIÓN DEL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA.

Cuando se habla del proceso enseñanza-aprendizaje en los alumnos de educación básica, debemos tomar en cuenta que la comprensión lectora, es una habilidad indispensable y necesaria, para que este proceso se logre, si no en un 100% por lo menos en un 80%, esto implica hacer referencia a la estructura didáctica, esto es la relación maestro-alumno, aprendizajes esperados y estrategias que rodean a los contenidos centrados en el enseñar y aprender.

Durante este proceso de escolarización los principales actores son el maestro y el alumno, particularmente esto exige que el maestro se comprometa en su labor docente: aplicando e investigando métodos y técnicas apropiadas a las necesidades de los alumnos, profesionalizándose para evitar la rutina, y transformándose en un guía, mediador, y de esta forma lograr el entusiasmo e interés por aprender, evitando la memorización de conceptos, formulas, textos o simplemente copiar en lugar de poder comprender e interpretar una exposición o lo más importante para un examen.

Los alumnos de Educación Básica se encuentran en el periodo de las operaciones concretas (6 a 11 años) donde se enlazan en un todo las reacciones cognoscitivas, lúdico, afectivas sociales, que lo llevan a la transición entre la acción y las estructuras lógicas, por lo tanto es el momento preciso para desarrollar la comprensión lectora y cree su propio conocimiento lo aplique en cualquier circunstancia de acuerdo a su edad.

Vygotsky destaca que el lenguaje es la herramienta más importante en el desarrollo cognitivo, esto significa que si los niños disponen de palabras y símbolos son capaces de construir conceptos.

Este teórico observó que el lenguaje es la principal vía de transmisión de la cultura y el principal transporte del pensamiento y la autorregulación voluntaria.

La Teoría Socio Cultural²⁵ con sus postulados nos muestra que el juego dentro del aula favorece la interacción social, en donde el profesor interactúa a través del lenguaje con los niños para expresar aquello que aprenden. Animando a los alumnos para que se expresen oralmente o por escrito favoreciendo el diálogo entre los miembros del grupo e incrementar la comprensión mejorando el aprendizaje.

La escuela es el espacio ideal para jugar, ya que el juego no es solo un pasatiempo es una herramienta que se debe aprovechar para educar a través de lo lúdico, ya que los alumnos están en la etapa adecuada de ejercer esta actividad.



²⁵ José de Jesús Velázquez Navarro, Ambientes Lúdicos de Aprendizaje, Diseño y operación. Op. Cit. Pág.5.

2.1.3. LA LECTURA EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA

“La lectura no da al hombre sabiduría; le da conocimientos”.
William Somerset Maugham

Los seres humanos se desarrollan en el lenguaje, este proceso superior es un transporte para adquirir nuevos conocimientos, extender el pensamiento y con ello las habilidades cognitivas.

La lectura es uno de los procesos informativos, sociales e históricos más importantes para el ser humano, generado a partir del desarrollo del Lenguaje, es el producto de la evolución del idioma o lengua y del descubrimiento de la escritura.

La lectura es el proceso de interpretación, comprensión, explicación, comentario; paráfrasis de un sistema de signos, modelos o símbolos, que llamamos texto. Lo podemos encontrar en un soporte como el papel o hipertexto, en un soporte de origen informático o en cualquier otro material en donde se pueda escribir.

De la lectura es importante la descodificación pero lo más sobresaliente y que le ayuda al ser humano para el logro de nuevos aprendizajes, es la comprensión lectora tema de interés para toda la comunidad social.

La lectura históricamente está ligada a la escritura esta es la forma gráfica del habla y esta su vez es la expresión del conocimiento y del pensamiento humano.

La lectura es un proceso informativo basado en el texto, que se ha encontrado con dos formas diferentes, de escritura una basada en logogramas que representan ideas y conceptos, otra basada en grafemas que representan sonidos articulados

conocida también como escritura alfabética, este tipo de escritura es la que más se utiliza en la actualidad en la educación básica.

La lectura y la escritura, como ya se menciona anteriormente están ampliamente ligadas por lo tanto en el devenir histórico ambas han evolucionado al parejo de los medios de comunicación. A cada tecnología de registro de información y de comprensión lectora han correspondido nuevas formas evolutivas y revolucionarias de escritura y lectura.

Lectura como proceso semiótico²⁶

La lectura es un proceso informativo y, a la vez, un proceso semiótico, ya que demanda la presencia del signo como medio de transferencia del mensaje, el texto son signos que simbolizan sonidos los cuales a la vez son manifestaciones de pensamiento, ideas u opinión.

Sin signo no habría lectura. El signo lo entendemos como la señal articulada y sistematizada que el emisor-autor “emite” y que el receptor-lector “recibe” e interpreta mediante la utilización de códigos o acuerdos respecto al significado del signo en particular y del conjunto articulado y sistematizado, que es el texto.

El lector, debe practicar la interpretación de textos o comprensión lectora no sólo en su forma de “lectura de palabras”, sino también en su forma de lectura de modelos e imágenes. El signo lógico concurre a la lectura, pero a ella también

²⁶ <http://www.lizardo-carvajal.com/que-es-la-lectura/> (Consultada 3 de febrero 2015)

concurrir el tipo y el signo. De esta manera podemos decir, que la lectura es la apreciación de un lenguaje total o semiótico.

La lectura es un proceso de comunicación social

La lectura, además de ser un proceso informativo, es un proceso de comunicación social. El concepto de comunicación remite al proceso mediante el cual los diversos objetos, fenómenos y procesos del mundo material, entran en relación o “ponen en común” algunos elementos que les son propios y característicos. Dentro de todo proceso de comunicación, se debe recordar la afluencia necesaria de los siguientes elementos: El emisor (quien informa algo, el escritor), el receptor (quien recibe la información, el lector), el referente (el objeto del cual se informa, el tema), el canal o medio y el mensaje o contenido de la información suministrada (el libro, la revista, el periódico). La lectura desde otra perspectiva es considerada un proceso fisiológico, psíquico e intelectual; se dice que es fisiológico por que intervienen los ojos y el cerebro, es psíquico por que el lector tiene una actitud de aceptación o rechazo, de intereses o desinterés de ansia o empatía hacia el texto, y es considerado proceso intelectual por que la lectura no concluye hasta que se haya logrado la descodificación de imágenes acústicas y visuales. Es necesario reconocer las características de los alumnos para el logro de la lectura, ya que hay síntomas que pueden interferir con la adquisición de esta habilidad por lo que es importante la observación, tanto de padres como docentes, para que los alumnos cumplan con las condiciones básicas para la

lectura. Es importante reconocer que para poder leer es necesario buenas condiciones físicas. Algunas condiciones son²⁷.

- Salud ocular
- Iluminación
- Alimentación
- Problemas de aprendizaje

Después de analizar que es la lectura y las condiciones necesarias para que se lleve a cabo esta actividad, es tiempo que reflexionemos un momento para poder observar que la lectura forma parte de nuestra vida cotidiana ya que leemos el periódico, folletos de todo tipo, instrucciones para preparar alguna comida o postre, revistas, cartas, textos de internet, documentos personales, documentos de trabajo o de estudio y libros.

Si no se supera leer, muchas o quizás todas las actividades mencionadas se verían seriamente complicadas. Los conocimientos más elevados nos llegan a través de la letra impresa, por lo que es importante que los alumnos de Educación Básica adquieran esta habilidad que les permita lograr la comprensión lectora y crear conocimientos.

²⁷ Lic. María Teresa Forero, **Como leer velozmente y recordar mejor Lectura y memorización rápida**. México. Editorial Concepto. 2006. Pág. 9

2.1.4. LA COMPRESIÓN LECTORA²⁸

La lectura es uno de los pilares principales para construir conocimientos y desarrollar el pensamiento autónomo y crítico es una forma de interactuar con el texto escrito, las personas reciben las reflexiones y percepciones de otra, para darles un significado vinculado a las experiencias personales de cada lector, se ponen en juego las propias creencias, posturas y certezas.

Cuando las personas tienen la capacidad para aprender a partir de lo que leen; Cuando entienden de manera literal lo que se lee y además integran los significados que comunica un autor con la intención que tiene para escribir en el contexto en el que lo hace; es interpretar, inferir, y construir nuevos conceptos, ideas y significados a partir de lo que está escrito a esto le podremos llamar comprensión lectora.

La comprensión lectora es un proceso que se inicia con el desarrollo del lenguaje y abarca las características y capacidades del sujeto, el contexto en el que se desenvuelve, su cultura, su herencia, la manera en la que aprendió a leer y a escribir, sus intereses y los estereotipos que tenga sobre el acto de leer.

Cuando leemos un texto, realizamos una serie de procesos que van desde el reconocimiento de los signos alfabéticos, fundamentales para la comprensión de la lectura, hasta la asimilación de los conceptos que se leen, que permiten desarrollar la habilidad de almacenar información en nuestra memoria. Reconocer los procesos que intervienen al leer da la oportunidad para que los docentes implementen las estrategias necesarias para que estos procesos se logren, y son los siguientes.

²⁸ <http://www.lizardo-carvajal.com/compreension-lectora/> (consultada 12 de mayo 2015)

Procesos que se realizan al leer un texto²⁹:

- Reconocimiento: se trata de distinguir los signos alfabético
- Asimilación visual: Proceso físico a través del cual la luz llega a la página escrita, el ojo recorre los signos y el mensaje llega al cerebro.
- Integración interna: es lo que llamamos entendimiento básico. Una vez que reconocimos los signos, los integramos en frases y podemos llegar a una comprensión mínima de la lectura.

Cumplidas estas etapas, es preciso realizar otros procesos para que la lectura sea efectiva.

- Integración conceptual: incluye procesos como análisis, crítica, valoración del material leído, etc. Existen distintas estrategias para llevar a cabo estas etapas.
- Retención: representa la capacidad de almacenar información. Esto puede realizarse mediante resúmenes, fichas, etc.
- Recuerdo: es la habilidad de traer información a la memoria. Capacidad de poder recordar una fórmula química, un lugar hermoso se reduce, en esencia, a un proceso eléctrico en el que interviene el cerebro. La capa celular externa del cerebro es la encargada de pensar, querer y recordar recibe el nombre común "mente". Allí almacenamos los recuerdos y en ella se realizan los procesos más elevados del pensamiento.

En general podremos decir que comprender lo que leemos requiere de una actitud reflexiva, activa y crítica. Se trata de entender las ideas expresadas por el autor. La

²⁹ *Ibíd.* Págs. 12, 13

comprensión implica no sólo entender el significado de las palabras, si no poder ejercer un juicio crítico.

Como ya se mencionó las características del lector son importantes para el logro de la comprensión lectora, pero las características del texto también lo son, ya que no todos los textos pueden ser abordados de la misma manera, cuando leemos lo hacemos por gusto, por necesidad, por obligación y por cualquier situación que amerite leer, y esto también dificulta la comprensión lectora, ya que no es lo mismo leer por gusto que por obligación o por que el maestro me dejó leer texto y debo entregar un resumen, si el texto seleccionado no es de un tema del cual el lector no tenga conocimientos previo dificultara este proceso.

Algunos autores mencionan diferentes niveles de comprensión lectora ya que en la Educación Básica los grupos son muy heterogéneos y la comprensión no se da en todo el alumnado en el mismo nivel, La Secretaría de Educación Pública(SEP) ha implementado un manual de fomento a la lectura en donde se dan a conocer cuatro niveles de comprensión lectora para que los alumnos sean evaluados en el desempeño en esta habilidad y buscar las estrategias que ayuden a los alumnos a mejorar, es importante mencionar estos parámetros ya que a partir de estos niveles se puede plantear estrategias que de acuerdo al nivel se adecuen y los alumnos de acuerdo a sus características económicas, sociales, y familiares les permita el desarrollo de la comprensión lectora.

Niveles de comprensión lectora³⁰

Nivel Requiere apoyo	Nivel Se acerca al estándar	Nivel estándar	Nivel Avanzado
<p>Al recuperar la narración el alumno menciona fragmentos del relato, no necesariamente los más importantes (Señalados, con balazos, en los otros niveles). Su relato constituye enunciados sueltos, No hilados en un todo coherente. En este nivel se espera que el alumno recupere algunas de las ideas expresadas en el texto, sin modificar el Significado de ellas.</p>	<p>Al recuperar la narración omite uno de los cuatro siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introduce al (a los) personaje(s). • Menciona el problema o hecho sorprendente que da inicio a la narración. • Comenta sobre qué hace(n) el (los) personaje(s) ante el problema o hecho sorprendente. • Dice cómo termina la narración. Al narrar enuncia los eventos e incidentes del cuento de manera desorganizada, sin embargo, recrea la trama global de la narración. 	<p>Al recuperar la narración destaca la información relevante:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introduce al (a los) personaje(s). • Menciona el problema o hecho sorprendente que da inicio a la narración. • Comenta sobre qué hace(n) el (los) personaje(s) ante el problema o hecho sorprendente. • Dice cómo termina la narración. Al narrar enuncia los eventos e incidentes del cuento tal y como suceden, sin embargo, la omisión de algunos marcadores temporales y/o causales (por ejemplo: después de un tiempo; mientras tanto; como x estaba muy enojado decidió...etc.) impiden percibir a la narración como fluida. 	<p>Al recuperar la narración destaca la información relevante:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alude al lugar y tiempo donde se desarrolla la narración. • Introduce al (a los) personaje(s). • Menciona el problema o hecho sorprendente que da inicio a la narración. • Comenta sobre qué hace(n) el (los) personaje(s) ante el problema o hecho sorprendente. • Dice cómo termina la narración. Al narrar enuncia los eventos e incidentes del cuento tal como suceden y los organiza utilizando marcadores temporales y/o causales (por ejemplo: después de un tiempo; mientras tanto; como x estaba muy enojado decidió...etc.); además hace alusión a pensamientos, sentimientos, deseos, miedos, etc. de los personajes.

³⁰ Secretaría de Educación Pública. **Manual de procedimientos para el fomento y la valoración de la competencia lectora en el Aula.** México, 2008. Pág.15

2.1.5. EL APOYO DEL JUEGO EN EL LOGRO DE LA COMPRESIÓN LECTORA.

El juego cumple un rol muy importante en la formación de la personalidad del niño, es de gran importancia para el desarrollo de la inteligencia y construcción de pensamiento. Es un equilibrador de la afectividad y permite al alumno su socialización y la incorporación de su identidad social. Es por eso que el juego constituye una herramienta operativa que brinda amplias posibilidades en la práctica educativa, como un elemento renovador de la enseñanza y a su vez un medio para el aprendizaje que posibilita el desarrollo integral del niño.³¹

El juego en este trabajo se presenta como una actividad de aprendizaje que se acerca a la realidad del alumno. Que le permita acercarse a los textos de una forma placentera e interesante, creativa y de esa manera lograr la comprensión lectora para que el alumno acceda a los aprendizajes, el juego es la actividad que el educando desarrolla libremente con interés en donde pone en marcha todas sus actitudes, destrezas y conocimientos que posee. Podríamos decir que la comprensión de la lectura se logra en la medida de la capacidad personal, la voluntad y la disponibilidad con la que los alumnos la aborden. Por lo tanto el juego es esencial, para lograrlo si se lleva adecuadamente.

Desde el punto de vista educativo, todo juego supone un proyecto, pues no se puede intentar ninguna acción o actividad sin tener claros los propósitos, y por consiguiente ciertas reglas, ya que para alcanzar la meta propuesta es necesario que

³¹ Oscar A. Zavala. El aprendizaje por el juego de la escuela primaria. Op. Cit. Pág. 11

se establezcan algunas normas de juego para que se diferencie el fin educativo del esparcimiento.

El juego está relacionado con el éxito, esta actividad que es placentera y de gran interés para el niño forma la base de la futura personalidad, como bien lo demostró Freud, es el mejor elemento de equilibrio psíquico en la infancia.

En la actualidad se requiere de una didáctica activa que favorezca la experiencia del niño, respetando su autenticidad, necesidades e intereses dentro de un contexto educativo que asume la espontaneidad, la alegría infantil, el sentido de libertad, en lo grupal se recupere la cooperación y el equilibrio afectivo del niño.

Es importante mencionar que para lograr que el alumno aprenda o comprenda a partir del texto, es necesario retomar las aportaciones del Psiquiatra David P. Ausubel ya que este personaje desarrollo una teoría novedosa y centrada en como aprende el niño en el aula, es a partir de 1963, que surge el termino Aprendizaje Significativo esta teoría es el ingrediente esencial en la concepción constructivista del aprendizaje escolar.

Aprender significativamente tiene origen en la posibilidad de establecer una relación sustantiva y no arbitraria entre lo que hay que aprender y de lo que ya existe como conocimiento en el sujeto³².

Construir significados sólo puede realizarse a partir de lo que ya se conoce, mediante la actualización de los esquemas de conocimiento pertinentes para cada situación. Un aprendizaje es funcional cuando una persona puede utilizarlo en una

³² Margarita Gómez Palacio. El niño y sus primeros años en la escuela. México, SEP, 1997. Págs. 60- 61

situación concreta para resolver un problema determinado, además dicha utilización puede extenderse al abordar nuevas situaciones para realizar nuevos aprendizajes.

La concepción de aprendizaje significativo supone que la información es integrada a una amplia red de significados, la cual cambia constante y progresivamente por la incorporación de nuevos elementos.

Lo que se aprende significativamente es memorizado, esta memorización se da en la medida en que lo aprendido se ha integrado en la red de significados, esta es la primera condición según David P. Ausubel.

La segunda condición para que el aprendizaje se produzca tiene mucho que ver con las posibilidades cognoscitivas del sujeto que aprende. En otras palabras es necesario que el sujeto tenga conocimientos previos sobre el tema del texto que se abordara, que le permitan llegar al nuevo aprendizaje.

Es aquí en donde el maestro debe saber aprovechar cada evento, cada acontecimiento que despierte interés en los niños para leer, reflexionar, inferir, comprender el texto.

Para que se dé, el aprendizaje significativo al comprender un texto es importante retomar los aprendizajes previos del alumno, conocer sus gustos e intereses, seleccionar la actividad o la forma adecuada en la que el alumno logre ejercer su libertad y expresar lo que comprende del texto darle la confianza para participar, todo esto será posible si el docente está consciente de lo que pretende lograr a la hora de plantear las actividades de aprendizaje que en este caso es el juego.

Desarrollo de la propuesta de Benjamín S. Bloom³³

Benjamín S. Bloom, nació el 21 de febrero de 1913 en Longford, Pensilvania y falleció el 13 de septiembre de 1999. Titular de una licenciatura y una maestría por la Universidad del Estado de Pensilvania, se doctoró en Educación en la Universidad de Chicago, formó parte de la plantilla de la Junta de Exámenes de la Universidad de Chicago, tras lo cual pasó a ser examinador de la universidad, puesto que desempeñó hasta 1959. Su primer nombramiento como profesor en el Departamento de Educación de la Universidad de Chicago, tuvo lugar en 1944. Con el tiempo, en 1970, fue distinguido con el nombramiento de Catedrático Charles H. Swift. Fue asesor en materia de educación de los gobiernos de Israel, India y de varios otros países. Estudioso e investigador en el campo de la educación.

Benjamín Bloom pretendía comprobar que el alumno interpreta cualquier signo de acuerdo al contexto en el que se desarrolló. Uno de los mayores talentos de Bloom era su olfato para las cosas significativas. Su trabajo inicial más importante se centraba en lo que podría llamarse “la operacionalización de los objetivos educativos”. Su maestro era Ralph W. Tyler. Cuando Bloom fue a Chicago, trabajó con Tyler en la oficina del examinador y le llamó la atención sobre la importancia de elaborar especificaciones mediante las cuales pudieran organizarse los objetivos educativos de acuerdo con su complejidad cognitiva. Si pudiera desarrollarse tal organización o jerarquía, los examinadores contarían con un procedimiento más fiable para evaluar a los estudiantes y los resultados de la práctica educativa. El resultado de este trabajo

³³ <http://www.ibe.unesco.org/publications/ThinkersPdf/blooms.pdf> (consultada el 10 de mayo del 2015)

fue su libro *Taxonomía de los objetivos educativos: Tomo I*, el dominio 4 cognitivo, una publicación que ha sido utilizada en todo el mundo como ayuda en la preparación de materiales de evaluación. La taxonomía cognitiva se basa en la idea de que las operaciones cognitivas pueden clasificarse en seis niveles de complejidad creciente. Lo que tiene de taxonómico la taxonomía es que cada nivel depende de la capacidad del alumno para desempeñarse en el nivel o los niveles precedentes. Por ejemplo, la capacidad de evaluar el nivel más alto de la taxonomía cognitiva se basa en el supuesto de que el estudiante, para ser capaz de evaluar, tiene que disponer de la información necesaria, comprender esa información, ser capaz de aplicarla, de analizarla, de sintetizarla y, finalmente, de evaluarla. La taxonomía no es un mero esquema de clasificación, sino un intento de ordenar jerárquicamente los procesos cognitivos. Una de las consecuencias que se derivan de las categorías de la taxonomía es que no son sólo un medio a través del cual pueden definirse tareas de evaluación, sino que también proporcionan un marco para la formulación de los propios objetivos. A Bloom le interesaba proporcionar una herramienta práctica y útil, que fuese congruente con las características de los procesos mentales superiores, según se consideraba en aquella época. A la publicación de la taxonomía cognitiva siguió la publicación de la taxonomía afectiva. El trabajo de Bloom, supuso una contribución destacada porque exploraba el terreno en que los educadores estaban interesados en adentrarse. La contribución de Bloom a la educación va más allá de la taxonomía. Estaba interesado fundamentalmente en el pensamiento y su desarrollo. Su trabajo con Broder sobre el estudio de los procesos mentales de los estudiantes fue otra iniciativa innovadora e importante para determinar lo que ocurría en las cabezas de los

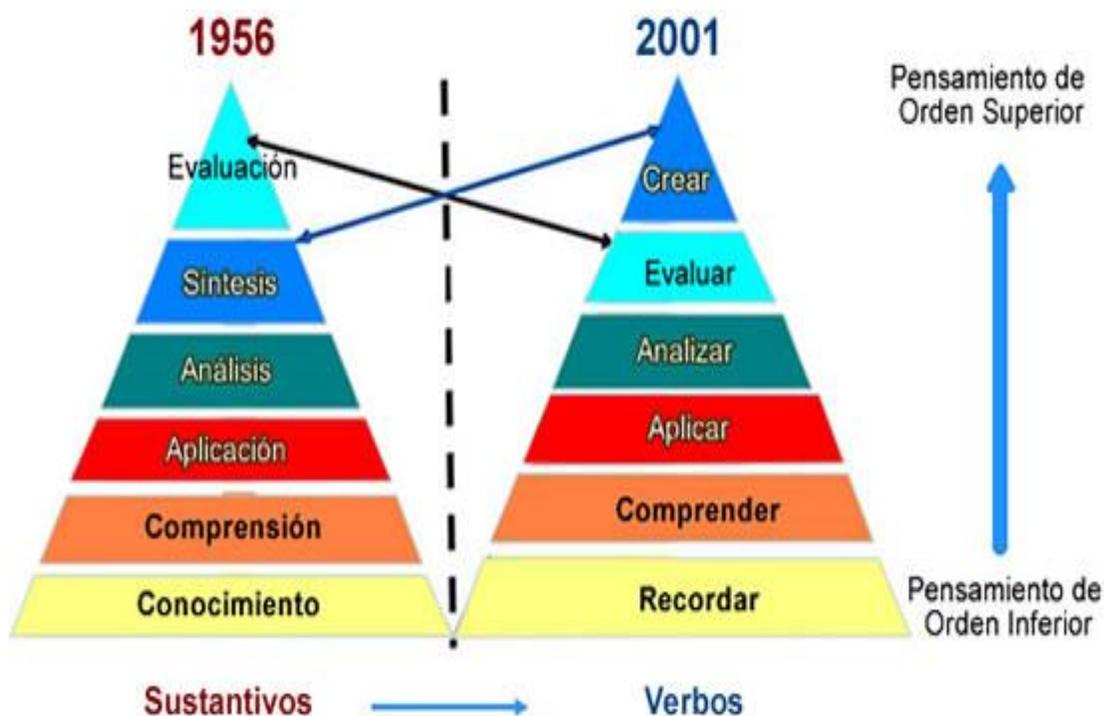
estudiantes a través de un proceso de estimulación de la memoria y de técnicas de pensamiento en voz alta. Lo que Bloom pretendía develar era en qué pensaban los estudiantes mientras enseñaban los profesores, porque reconocía que, en definitiva, lo importante era lo que estaban experimentando los estudiantes. La utilización de protocolos de pensamiento en voz alta proporcionó una base importante para comprender mejor qué sucedía en la caja negra. Le interesaba comprender los modos de funcionamiento del conocimiento y, lo que es más importante, cómo pueden fomentarse los procesos mentales superiores. En segundo lugar, tenía la firme esperanza en el poder del entorno para influir en la actuación de los individuos. No creía en el determinismo genético. A la larga, sus convicciones sobre las influencias del medio hicieron que su trabajo tuviera una gran repercusión en el establecimiento del Programa de Enseñanza Preescolar. Benjamín Bloom contemplaba este asunto desde otra perspectiva. Por influencia de Ralph Tyler pensaba que lo importante en la enseñanza no era comparar a los alumnos, sino que había que ayudarles a lograr los objetivos establecidos en el programa de estudios que estuviesen siguiendo. La consecución de los objetivos, y no la comparación de estudiantes, era lo importante. El proceso didáctico tiene que ir encaminado a diseñar tareas que progresiva e indudablemente llevaran a alcanzar los objetivos definidos en las metas del currículo. El aprendizaje supone una confirmación de esta concepción. La variable en la que había que actuar, según Benjamín Bloom, era la del tiempo. Desde el punto de vista pedagógico, no tenía ningún sentido esperar que todos los estudiantes emplearan el mismo tiempo para alcanzar los mismos objetivos. Existían diferencias individuales entre los estudiantes, y lo importante era tener en cuenta esas diferencias para

fomentar el aprendizaje, en vez de considerar el tiempo como una constante y prever que algunos alumnos no aprobasen. La enseñanza no era una competición. Además, a los estudiantes se les permitía, e incluso se les animaba, a que se ayudaran entre ellos. Los comentarios y las correcciones eran inmediatos. En resumen, lo que Benjamín Bloom estaba haciendo era aplicar de forma muy racional los supuestos básicos que defienden, los que creen que el proceso educativo debe ir encaminado a la consecución de objetivos educativos. Creía que semejante enfoque del currículo, de la enseñanza y de la evaluación haría posible que prácticamente todos los niños obtuvieran resultados satisfactorios en la escuela. El problema radicaba en la elaboración del currículo y en los modos de enseñanza adecuados para fomentar la consecución de los objetivos.

Benjamín Bloom formulo una taxonomía de dominios del aprendizaje, conocida como taxonomía de Bloom, o como “Los objetivos del Proceso de Aprendizaje”. Esto quiere decir que después de realizar un proceso de aprendizaje, el estudiante debe haber adquirido nuevas habilidades y conocimientos tomando como referencia los conocimientos previos de acuerdo al contexto en el que se desarrolla, se identifican tres dominios de actividades Educativas: el cognitivos, afectivo y el Psicomotor.

En los años 90, antiguos estudiantes de Bloom, Lorin Anderson y David R. Krathwohl, revisaron la Taxonomía de su maestro y la publicaron en 2001. Uno de los aspectos clave de esta revisión es el cambio de los sustantivos de la propuesta original a verbos, para significar las acciones correspondientes a cada categoría. Otro aspecto fue considerar la síntesis con un criterio más amplio y relacionarla con crear (considerando que toda síntesis es en sí misma una creación); además, se modificó la

secuencia en que se presentan las distintas categorías. A continuación se presentan las categorías en orden ascendente, de inferior a superior y se ilustran con la siguiente imagen³⁴:



Han pasado más de 50 años y la Taxonomía de Bloom continúa siendo herramienta fundamental para establecer Objetivos de aprendizaje. Recientemente el Doctor Andrew Churches actualizó dicha revisión para ponerla a tono con la realidad de la era digital, abriendo la posibilidad al desarrollo de habilidades para Recordar, Comprender, Aplica, Analizar, Evaluar y crear.

³⁴ <http://www.eduteka.org/TaxonomiaBloomCuadro.php3> (consultada el 12 de mayo de 2015)

Aplicación de la Taxonomía de Bloom³⁵

1.- Conocimiento

Se refiere a la capacidad de recordar hechos específicos y universales, métodos y procesos, esquemas, estructuras o marcos de referencia sin elaboración de ninguna especie, puesto que cualquier cambio ya implica un proceso de nivel superior.

Requiere que el alumno repita algún dato, teoría o principio en su forma original. Terminología (palabras, términos técnicos, etc.) hechos específicos (fechas, partes de algo, acontecimientos, etc.) convencionalismos (formas de tratar ideas dentro de un campo de estudio, acuerdos generales, fórmulas) corrientes y sucesiones (tendencias y secuencias) clasificaciones y categorías (clases, grupos, divisiones, etc.) criterios (para juzgar o comprobar hechos, principios, opiniones y tipos de conducta) metodología (métodos de investigación, técnicas y procedimientos) principios y generalizaciones (abstracciones particulares para explicar, describir, predecir o determinar acciones) teorías y estructuras (evocación de teorías, interrelaciones de los principios y generalizaciones)

2.- Comprensión

Se refiere a la capacidad de comprender o aprehender; en donde el estudiante sabe qué se le está comunicando y hace uso de los materiales o ideas que se le presentan, sin tener que relacionarlos con otros materiales o percibir la totalidad de sus implicaciones. El material requiere de un proceso de transferencia y generalización, lo que demanda una mayor capacidad de pensamiento abstracto.

³⁵ <http://sitios.itesm.mx/va/calidadacademica/files/taxonomia.pdf> (consultada 12 de mayo del 2015)

Requiere que el alumno explique las relaciones entre los datos o los principios que rigen las clasificaciones, dimensiones o arreglos en una determinada materia, conocimiento de los criterios fundamentales que rigen la evaluación de hechos o principios, y conocimientos de la metodología, principios y generalizaciones.

- Traducción (parafrasear; habilidad para comprender afirmaciones no literales como simbolismos, metáforas, etc. traducir material matemático, simbólico, etc.)
- interpretación (explicación o resumen; implica reordenamiento o nuevos arreglos de puntos de vista).
- extrapolación (implicaciones, consecuencias, corolarios, efectos, predicción, etc.)

3.- Aplicación

Se guía por los mismos principios de la comprensión y la única diferencia perceptible es la cantidad de elementos novedosos en la tarea por realizar. Requiere el uso de abstracciones en situaciones particulares y concretas. Pueden presentarse en forma de ideas generales, reglas de procedimiento o métodos generalizados y pueden ser también principios, ideas y teorías que deben recordarse de memoria y aplicarse. Solución de problemas en situaciones particulares y concretas (utilización de abstracciones en tipos de conducta y tipos de problemas).

4.- Análisis

Consiste en descomponer un problema dado en sus partes y descubrir las relaciones existentes entre ellas. En general, la eventual solución se desprende de las relaciones que se descubren entre los elementos que la constituyen. Implica fraccionar la

comunicación de los elementos que la conforman de tal modo, que se note la jerarquización en las ideas y se identifique la relación entre ellas.

Análisis de elementos (reconocer supuestos no expresados, distinguir entre hechos e hipótesis) identificación de relaciones entre los elementos (conexiones e interacciones entre elementos, comprobación de la consistencia de las hipótesis con informaciones y suposiciones dadas) reconocimiento de los principios de organización de la situación problemática (estructura explícita e implícita; reconocimiento de formas y modelos, técnicas generales utilizadas, etc.) Identificación de conclusiones y fundamentación de enunciados.

5.- Síntesis

Es el proceso de trabajar con fragmentos, partes, elementos, organizarlos, ordenarlos y combinarlos para formar un todo, un esquema o estructura que antes no estaba presente de manera clara. Requiere la reunión de los elementos y las partes para formar un todo. Elaboración de un plan o conjunto de actos planeados (habilidad para proponer formas de comprobar las hipótesis) desarrollo de conjuntos de relaciones para clasificar o explicar datos deducción de proposiciones y relaciones (de un grupo de proposiciones básicas o de representaciones simbólicas) construcción de un modelo o estructura reordenación de las partes en una secuencia lógica

6.- Evaluación

Se refiere a la capacidad para evaluar; se mide a través de los procesos de análisis y síntesis. Requiere formular juicios sobre el valor de materiales y métodos, de acuerdo con determinados propósitos. Incluye los juicios cuantitativos y cualitativos de acuerdo a los criterios que se sugieran (los cuales son asignados). Juicios en función de

evidencia interna (de exactitud lógica, consistencia o criterio interno) juicios en función de criterios externos (criterios seleccionados; comparación de teorías, comparación de un trabajo con respeto a normas, etc.).

Objetivos de evaluación según Bloom.

Los objetivos de la evaluación consisten en definir lo que se espera medir; estos objetivos van necesariamente ligados a nuestros propósitos y metas en la experiencia educativa. Antes de seleccionar la metodología y las técnicas para una evaluación, se requiere que exista un programa del curso planeado en su totalidad, con objetivos generales, específicos, actividades y recursos didácticos a utilizar. Estos objetivos nos permiten tener una idea clara de nuestra intención, tanto al enseñar como al evaluar lo aprendido. Es muy importante que exista congruencia entre lo que se enseña y lo que se evalúa.

Cuadro taxonomía de Benjamín Bloom³⁶

DOMINIO	HABILIDAD	INSTRUCCIÓN A EVALUAR
Conocimiento	observar recordar información conocer fechas, eventos, lugares conocer ideas principales conocer términos, definiciones, conceptos y principios	Liste, nombre Defina Mencione Describa Identifique Muestre Recopile ¿Qué, quién, cuándo, dónde?
Comprensión	entender información entender significado del material traducir conocimiento a un nuevo contexto interpretar hechos, comparar, contrastar ordenar, agrupar, inferir causas	Resuma, Describa Explique De ejemplos Traduzca Interprete Asocie Distinga

³⁶<https://www.google.com.mx/search?q=cuadro+de+taxonomia+de+bloom&biw=1366&bih=667&tbm=isch&tbid=u&source=univ&sa=X&ved=0CBoQsARgFQoTC> (consultada 13 de mayo 2015)

	predecir consecuencias	Estime Diferencie, Discuta
Aplicación	Usar información, Usar métodos, conceptos, teorías en nuevas situaciones, Resolver problemas utilizando habilidades o conceptos.	Aplique, Demuestre, Calcule, Complete, Construya, Ilustre, muestre, Examine, Modifique, Relacione, Clasifique, Experimente, Discuta.
Análisis	Ver patrones, Organizar partes, Reconocer significados ocultos, Identificar componentes, Descomponer material a sus partes y explicar las relaciones jerárquicas.	Analice, separe, ordene, Conecte, Clasifique (analizando), Explique (analizando), Distingue entre dos o más cosas, Arregle Compare Infiera ¿Cómo se aplica....? ¿Por qué trabaja.....de tal manera? ¿Cómo se relaciona.... a.....?
Síntesis	Usar viejas ideas para crear nuevas, Generalizar a partir de hechos, relacionar conocimiento con varias Áreas, Predecir, Sacar conclusiones, Producir algo original después de fraccionar el material en sus partes componentes.	Combine, Integre, Modifique, Substituya, Planee, Diseñe, Invente, Formule, Componga, Prepare, Genere, Reescriba, reordene, ¿Cómo apoya... información...? ¿Cómo diseñaría un experimento que investigue....? ¿Qué predicciones puede hacer basado en... información?
Evaluación	Comparar y discriminar entre ideas Valorar teorías y presentaciones Escoger con base en argumentos Verificar el valor de una evidencia Reconocer subjetivamente Juzgar basado en criterios pre-establecidos.	Valore, Decida, seleccione, Evalúe, Verifique, Recomiende, Juzgue, Discrimine, Apoye, Concluya, Resuma con argumentos ¿Qué juicios puede hacer acerca de....? Compare y contraste ... criterios para

2.1.6. LOS DOCENTES Y SU CREATIVIDAD PARA IMPLEMENTAR EL RECURSO DEL JUEGO EN EL LOGRO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA

Es importante retomar las características de los alumnos de la Primaria “Profesor Mario Rojas Aguilar”, tomando como referencia la teoría de Jean Piaget ya que según este teórico, los niños se encuentran en la etapa de desarrollo de las operaciones concretas por su edad, en esta etapa aproximadamente entre los siete a doce años una de las características es que empieza a disminuir el pensamiento egocéntrico, crece la capacidad para centrarse en más de un aspecto de un estímulo, pueden entender el concepto de agrupar, sabiendo que un perro pequeño y un perro grande siguen siendo ambos perros, solo pueden aplicar esta nueva comprensión a los objetos concretos son todos aquellos que han experimentado con sus sentidos. Es decir, los objetos imaginados o los que no han visto, oído, o tocado, continúan siendo un misterio para ellos, el pensamiento abstracto está en desarrollo.

Si se toma en cuenta esta información a la hora de plantear las situaciones de aprendizaje sin olvidar que vamos a partir del juego como estrategia para generar aprendizajes, como ya se ha mencionado anteriormente el juego cuenta con un sinnúmero de características que facilitan la planeación de estrategias

Con este propósito se han seleccionado diferentes textos de la biblioteca escolar que cuenten con las siguientes características:

- Textos cortos
- De temas conocidos

- Interesantes

Estas características se tomaron como referencia para que se logre lo que se pretende, no se debe llevar una lectura por más de 20 minutos en esta etapa pues la atención y el interés se pierde, deben ser textos de temas ya conocidos para que se logre la comprensión para poder enlazar los conocimientos previos a los nuevos, el lenguaje debe ser de acuerdo a la edad no debemos elegir libros con lenguaje muy elevado no podrán comprender los alumnos de Educación Primaria, las actividades que se sugieren no son exactamente juegos pero se buscó que contaran con las características que los juegos deben tener que sean interesantes, que el niño busque la mejor manera de realizar, crear con libertad, se le dará un tiempo adecuado para que él no se sienta presionado, que sea memorable para que el alumno evoque pensamientos, es esta una de las características que más se pretende lograr con las estrategias sugeridas por que al evocar los conocimientos de los alumnos podrán recordar y entonces será el momento en el que podrán lograr la comprensión y a partir de ese momento que el estudiante podrá crear, imaginar, predecir, inferir, explicar, traducir, etc. Es importante hacer la mejor selección del texto, para poder hacer la mejor selección el profesor debe conocer sus alumnos así como el contexto en donde llevara a cabo su práctica y en la medida como se vaya avanzando en el desarrollo de esta habilidad el profesor podrá elegir textos de mayor exigencia.

Metodología

La Escuela Primaria “Prof. Mario Rojas Aguilar” cuenta, con un acervo bibliotecario el cual contiene textos que pueden ser utilizados para desarrollar habilidades diversas en este proyecto se pretende implementar estrategias que

desarrollen habilidades de comprensión lectora en los alumnos de esta institución a través de la lectura en voz alta, para lo cual se seleccionaran diferentes textos del acervo bibliotecario escolar tomando de referencia las características ya mencionadas, además, esto facilita que el texto sea utilizado por el estudiante y provee las condiciones para que cada uno de los alumnos tenga el material concreto en sus manos y lo pueda manipular y consultar cuantas veces sea necesario y logre el producto que se sugiere, igualmente se pueden utilizar en todos los grados de Educación Primaria, se planteó un propósito por cada intención en base al texto, se elaboraron las actividades con base a la intención didáctica, los docente podrán adecuar de acuerdo a las necesidades, interés y características del grupo.

El juego, principal elemento que ayudará al docente en el desarrollo de la comprensión lectora, esta una actividad que el ser humano ha desarrollado desde los primeros meses de vida ayudara con esta tarea, se pretende que los alumnos de la escuela referida, mejoren los aprendizajes esperados en todas las asignaturas y se refleje en sus actitudes y aptitudes.



Imagen de biblioteca escolar³⁷

³⁷ <https://www.google.com.mx/search?biw=1366&bih=667&tbn=isc> (consultada 14 junio 2015)

CAPÍTULO 3. UNA PROSPECTIVA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA

3.1. ¿POR QUÉ ES NECESARIA LA BÚSQUEDA DE UNA SOLUCIÓN AL PROBLEMA?³⁸

Uno de los problemas a los que se enfrenta el alumno al tener un texto en sus manos es comenzar a leer, posteriormente tomar el gusto por realizar esta actividad, luego comprender lo que está leyendo, se oye tan fácil, pero, para que esto sea posible, llegar a la comprensión se requiere que el sujeto identifique las palabras enseguida, las comprenda y logre relacionarlas con algún conocimiento ya existente en su base de datos, pero qué conocimientos posee el sujeto lector, si podrá relacionar lo que conoce con lo que está leyendo, de que dependerá, primero debemos conocer al estudiante, cuál es su forma de vida que actividades culturales ha presenciado, cuál es su bagaje cultural, que tanto ha convivido con un texto, que tipo de textos ha tenido en sus manos con quien convive, estas personas les gusta interactuar con los libros o algún otro tipo de texto; podríamos continuar planteando un sinnúmero de interrogantes pero lo más importante que debemos abordar es ¿Cómo podemos desarrollar la comprensión lectora en los alumnos de Educación Primaria?.

³⁸ http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1665-75272009000100008&script=sci_arttext (consultada el 20 de mayo 2015)

La comprensión Lectora según Dubois afirma que el enfoque psicolingüístico hace mucho hincapié en que el sentido del texto no está en las palabras u oraciones que componen el mensaje escrito, si no en la mente del autor y en la del lector cuando reconstruye el texto en forma significativa para él.

Para Tierney y Pearson son los lectores quienes componen el significado por esta razón no hay significado en el texto hasta que el lector decide que lo hay.

Es por esta razón que la comprensión lectora juega un importante papel dentro del campo Educativo. Ya que a partir de esta habilidad se pueden formar muchas otras, que, le facilitarían al alumno integrar aprendizajes, conocimientos, para enfrentar los retos que se le presenten en su vida cotidiana.

En el Programa de Estudios de Educación Primaria se menciona que: “Desde el inicio de la primaria es importante emplear estrategias de lectura que aseguren que los alumnos sean capaces de localizar información puntual en cualquier texto y hacer deducciones e inferencias que les permitan una mejor comprensión de lo leído. Lograr que los alumnos puedan ir más allá de la comprensión literal de lo que leen es uno de los objetivos centrales en la primaria y la secundaria. Se pretende que progresivamente realicen un mejor análisis de los textos que leen y asuman una postura frente a ellos, lo cual requiere un trabajo sostenido a lo largo de toda la Educación Básica. Algunas maneras de impulsar la lectura con calidad consisten en:

- Leer a los alumnos, en voz alta como parte de las actividades permanentes,
- Leer con propósitos diferentes: buscar información para realizar un trabajo escolar, satisfacer la curiosidad o divertirse, son algunos propósitos potenciales.

- Organizar la Biblioteca de Aula promueve que los alumnos tengan acceso a diversos materiales de su interés.
- Procurar y facilitar que los alumnos lleven a casa materiales para extender el beneficio del préstamo a las familias; con esto, además de identificar sus propios intereses de lectura podrán situarse en la perspectiva de otros, porque prever y sugerir libros puede interesarles a sus padres o hermanos.
- Organizar eventos escolares para compartir la lectura y las producciones escritas de los alumnos.
- Anticipar de qué tratará el texto y hacer un recuento de lo que los alumnos saben sobre el tema.
- Predecir acerca de lo que va a tratar un texto después de la lectura de un fragmento (cómo seguirá después de un episodio, de un capítulo o de una sección, cómo acabará la historia, etcétera), solicitando las razones de la predicción.
- Construir representaciones gráficas a través del dibujo, diagramas o dramatizaciones que les permitan entender mejor el contexto en que se presentan los acontecimientos de una trama o tema del texto leído.
- Hacer preguntas que los ayuden a pensar sobre el significado del texto, a fijarse en pistas importantes, a pensar sobre las características más relevantes o a relacionarlo con otros textos.
- Alentar a los alumnos a construir y realizar preguntas sobre el texto y compartir sus opiniones con sus pares.

3.2. ¿QUIÉNES SON LOS BENEFICIARIOS DE ESA POSIBLE SOLUCIÓN AL PROBLEMA?

Los alumnos de la Escuela Primaria “Profesor Mario Rojas Aguilar” localizada en el Municipio de Nezahualcóyotl, dichos alumnos se encuentran distribuidos en siete grupos de los cuales hay uno por cada grado excepto sexto del cual hay dos grupos.

3.3. DETERMINACIÓN DE LA PROPUESTA VIABLE PARA SOLUCIONAR LA PROBLEMÁTICA

Situación didáctica: “Modelo alternativo de enseñanza que permite concretar todas las decisiones y opciones adoptadas en otras instancias de planificación educativa: finalidades, proyectos curriculares, todo lo que de alguna forma enmarca y justifica una cierta manera de entender y practicar la enseñanza y su comunicación”³⁹.

Se toma la secuencia didáctica, ya que a través de esta se orienta y facilita el desarrollo práctico de la enseñanza, se concibe como una propuesta flexible que puede y debe, adaptarse a la realidad concreta a la que intenta servir, de tal manera que sea sensible en cierto grado de estructuración del proceso de enseñanza aprendizaje, con objeto de evitar la improvisación constante y la dispersión, mediante un proceso reflexivo en el que participan los estudiantes, los profesores, los contenidos de la asignatura y el contexto. Es además una buena herramienta que permite analizar e investigar la práctica educativa.

³⁹ <http://definicion.de/secuencia-didactica/> (consultada el día 14 de junio)

3.4. CARACTERÍSTICAS DEL DISEÑO BASADO EN EL PROGRAMA DE ESTUDIOS

Se propone una serie de Secuencias Didácticas con duración aproximadamente de 30 a 40 minutos, se utilizarán los libros de la biblioteca escolar, tomando como característica que sean textos breves, de lenguaje común, con temas de vida diaria para que los alumnos logren integrar sus conocimientos previos, que haya suficientes tomos de cada texto seleccionado para que cada uno de los alumnos tenga el material concreto y lo pueda explorar con toda la facilidad, debe ser un espacio amplio para que el alumno pueda desplazarse y organizar los juegos que se proponen, para que logren integrarse en equipos.

Se planteará un propósito que oriente la actividad de lectura, al inicio se identificarán los conocimientos previos a través de una actividad lúdica en donde cada una de los alumnos exprese sus ideas.

Durante el desarrollo se llevará a cabo la lectura en voz alta, por el docente, posteriormente los alumnos reflexionarán ante diferentes cuestiones de manera individual a cerca de la lectura y relacionado con lo que viven a diario.

El cierre de la actividad tendrá un nombre, tiempo de realización, un producto y un juego.

Se utilizará una rúbrica y guía de observación que arroje la información que se requiere para la investigación.

Se buscará un formato de planeación adecuado, sencillo y de fácil comprensión.

“Se tomará como referencia el campo formativo lenguaje y comunicación que tiene la finalidad el desarrollo de competencias comunicativas a partir del uso y estudio formal del lenguaje. Se busca que los alumnos aprendan y desarrollen habilidades para hablar, escuchar e interactuar con los otros; a identificar problemas y solucionarlos; a comprender, interpretar y a producir diversos tipos de textos, a transformarlos y crear nuevos géneros y formatos; es decir; reflexionar individualmente o en colectivo acerca de ideas y textos. Actualmente, la habilidad lectora es la base del aprendizaje permanente, donde se privilegia la lectura para la comprensión y es necesaria para la búsqueda, el manejo, la reflexión y el uso de la información”⁴⁰.

Propósitos de la enseñanza del español en la educación primaria⁴¹:

Que los alumnos: Participen eficientemente en diversas situaciones de comunicación oral.

- Lean comprensivamente diversos tipos de texto para satisfacer sus necesidades de información y conocimiento.
- Participen en la producción original de diversos tipos de texto escrito.
- Reflexionen de manera consistente sobre las características, el funcionamiento y el uso del sistema de escritura (aspectos gráficos, ortográficos, de puntuación y morfosintácticos).
- Conozcan y valoren la diversidad lingüística y cultural de los pueblos de nuestro país.

⁴⁰ Secretaría de Educación Pública. Plan de Estudios 2011. Educación Básica. México, 2011. Pág. 47.

⁴¹ *Ibíd.* Pág. 16

- Identifiquen, analicen y disfruten textos de diversos géneros literarios.

Actividades permanentes⁴²

Como complemento del trabajo por proyectos, el programa propone la realización de actividades permanentes con la intención de impulsar el desarrollo de las habilidades lingüísticas de los alumnos dirigidas a fortalecer sus prácticas de lectura y escritura.

La denominación de actividades permanentes proviene del hecho que se desarrollan de manera continua a lo largo del ciclo escolar y se realizan regularmente; no obstante, pueden variar durante el ciclo, repetirse o ser objeto de reelaboración, en función de las necesidades del grupo. Se busca que la lectura y la escritura se conviertan en un espacio donde los alumnos estén en contacto permanente con los textos y desarrollen estrategias de comprensión lectora para el análisis y manejo de la información e incrementen sus recursos discursivos, al mismo tiempo que desarrollan una actitud favorable hacia la lectura y producen textos para expresarse libremente.

3.5. ¿QUÉ SE REQUIERE PARA PONER EN PRÁCTICA LA PROPUESTA?

Es importante gestionar el permiso con el Supervisor Escolar de la Zona 30 Sector Educativo VI, Prof. José Concepción Borja Parra, para que por su medio se dé la oportunidad de ingresar a la Primaria Prof. Mario Rojas Aguilar, escuela que dirige muy acertadamente la Profa. Marina Clemente Mancha a la cual se le presentará el proyecto y se den todas las facilidades de utilizar la biblioteca escolar y se platique con

⁴² *Ibíd.* Pág. 30

los docentes para que organicen sus actividades y se brinde una hora a la semana por grado.

Para llevar a cabo estas actividades uno de los recursos que se requiere son los textos de la biblioteca escolar, un espacio amplio puede ser abierto o un salón dependerá de las condiciones con las que cuente la Escuela, otro de los recursos es el tiempo para la aplicación de la propuesta dentro del centro educativo para lo cual es importante que los maestros conozcan lo que se pretende aplicar y den las facilidades dentro de su organización grupal, se requiere el recurso humano(alumnos) con los que se implementará la propuesta, dentro de los materiales a utilizar encontraremos las indicación tales cómo, la manera en la que se realizará la actividad, comportamiento que deben mantener durante la actividad, la forma en la que se organizaran, de qué manera ocuparan los textos.

CONCLUSIONES

Después de haber realizado las revisiones y análisis pertinentes, se alcanzaron las siguientes conclusiones.

- La comprensión lectora es una herramienta necesaria, indispensable que se debe desarrollar en los primeros años de la educación, para que el alumno logre cualquier aprendizaje formal e informal que se le presente.
- El juego es la actividad que debe emplearse como didáctica para el desarrollo de cualquier habilidad que se desee desarrollar en los alumnos, ya que no importa la edad o etapa de desarrollo en la que se encuentre el niño, por sus características puede utilizarse en todo momento durante el proceso de aprendizaje.
- Es importante conocer a los alumnos en su contexto familiar, ya que esto facilitará la selección de los textos para que la comprensión lectora se logre.
- El contexto social es importante para la planeación de las situaciones didácticas.
- El docente debe tener claro cuál es el propósito que se pretende y como lo va a lograr, con qué recursos cuenta.
- Es importante que los alumnos tengan un propósito que los motive para realizar la lectura, en este caso es una actividad lúdica.
- Al seleccionar los textos es importante tener en cuenta los intereses de los alumnos
- La lectura es una actividad que debe ser agradable, por lo tanto debe disfrutarse.

BIBLIOGRAFÍA

VELÁZQUEZ, Navarro José de Jesús. **Ambientes Lúdicos de Aprendizaje, Diseño y Operación.** México, Editorial Trillas, S.A., 2008.

Revista Psicológica El juego 2012.

A. ZAVALA, Oscar. **El aprendizaje por el juego de la escuela primaria.**

SECRETARÍA, de Educación Pública. **Manual de procedimientos para el fomento y la valoración de la competencia lectora en el Aula.** México, 2008.

FORERO, María Teresa, **Como leer velozmente y recordar mejor Lectura y memorización rápida.** México. Editorial Concepto. 2006.

MERCADO, Luciano. **Juego y recreación en educación, un manual de reflexión,** Argentina, Editorial Brujas, 2009.

SECRETARÍA, de Educación Pública. **Plan de Estudios 2011. Educación Básica.** México, 2011.

LARROYO, Francisco. **Historia Comparada de la Educación en México,** 4°. Ed. Porrúa, México, 1956.

PALACIO, Gómez Margarita. **El niño y sus primeros años en la escuela.** México, SEP, 1997.

REFERENCIAS DE INTERNET

- <http://definicion.de/secuencia-didactica/> (consultada el día 14 de junio)
- http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1665-75272009000100008&script=sci_arttext
(consultada el 20 de mayo 2015)
- <https://www.google.com.mx/search?biw=1366&bih=667&tbm=isc> (consultada 14 junio 2015)
- <http://sitios.itesm.mx/va/calidadacademica/files/taxonomia.pdf> (consultada 12 de mayo del 2015)
- <http://www.eduteka.org/TaxonomiaBloomCuadro.php3> (consultada el 12 de mayo de 2015)
- <http://www.lizardo-carvajal.com/compreension-lectora/> (consultada 12 de mayo 2015)
- <https://www.google.com.mx/search?q=imagenes+de+niños+de+primaria+jugando+en+la+escuela+a+a+leer&biw=1366&bih=667&tbm=isch&tbo=u&source=univ> (28 de febrero 2015)
- <http://conceptodefinicion.de/juego/> (Consultada el día 5 de enero 2015)
- (https://www.sedesol.gob.mx/work/models/SEDESOL/Informes_pobreza/2014/Municipios/Mexico/Mexico_058.pdf, 2014) (Consultada 14 septiembre 2014)
- ¹<http://www.convergencia.org.mx/images/stories/cultura/estado%20de%20m%C3%A9xico%20región%20nezahualc%C3%B3yotl.pdf> (Consultada 16 de septiembre del 2014)
- ¹https://www.sedesol.gob.mx/work/models/SEDESOL/Informes_pobreza/2014/Municipios/Mexico/Mexico_058.pdf (Consultada 16 de septiembre de 2014)
- [http://inciclopedia.wikia.com/wiki/Nezahualc%C3%B3yotl_\(M%C3%A9xico\)](http://inciclopedia.wikia.com/wiki/Nezahualc%C3%B3yotl_(M%C3%A9xico)) (Consultada 16 de septiembre del 2014)
- <http://igecem.edomex.gob.mx/descargas/estadistica/ESTADISTICABMUNI/ESTADISTICABASI/ARCHIVOS/Nezahualc%C3%B3yotl.pdf> (Consultada 14 de septiembre del 2014)
- <http://www.censo2010.org.mx> (Consultada 14 de septiembre del 2014)
- http://www.neza.gob.mx/m_historia.php (Consultada 13 de octubre 2014)
- <http://www.cij.gob.mx/ebco2013/centros/9340SD.html> (Consultada el 14 de octubre 2014)
- <https://www.google.com.mx/search?q=imagen+del+mapa+de+la+republica+mexicana&biw=1366&bih=667&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=f3pIVLidZKLyATPIYCQCA&ved=0CBsQsAQ> (Consultada el 15 de septiembre del 2014)